

DUNGEONS & DRAGONS[®]

POTERI DIVINI™

Opzioni per Chierici, Invocatori, Paladini e Vendicatori



GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Rob Heinsoo • Richard Baker • Logan Bonner • Robert J. Schwalb

INTRODUZIONE

Incrollabile protettore, salvatore di vite, formidabile avversario e portavoce terreno degli dèi: i personaggi divini rivestono tutti questi ruoli e altri ancora. I loro speciali legami con le divinità e con le altre forze del cosmo sono fonte di straordinari poteri e abilità (nonché di responsabilità) che fanno di loro delle figure indispensabili nell'eterna lotta a sostegno della giustizia e della rettitudine. Coloro che arrivano ai livelli più alti di questo cammino ascendono nel senso letterale del termine, trasformandosi in entità non troppo diverse dalle divinità che adorano ed emulano.

*Poteri Divini*TM è un volume che amplia le scelte disponibili per coloro che seguono i dettami di una divinità. Le sue pagine contengono nuovi modi per sviluppare un personaggio divino, assieme a nuove opzioni per svolgere efficacemente il proprio ruolo di chierico, invocatore, paladino o vendicatore.

COME USARE QUESTO LIBRO

Come si evince dal sommario, il materiale di *Poteri Divini* è stato ripartito per classi. Sia chi interpreta un personaggio di una determinata classe che chi intende crearne uno nuovo devono semplicemente consultare il capitolo appropriato per trovare nuovi privilegi di classe, sviluppi, poteri e cammini leggendari. L'ultimo capitolo del libro contiene invece una vasta raccolta di domini divini, dozzine di nuovi talenti, dieci destini epici a tema divino, vari nuovi rituali, informazioni sulle divinità e background divini che arricchiranno ulteriormente l'esperienza di gioco.

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

REINVENTARE IL PROPRIO PERSONAGGIO

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

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

INDICE

1: CHIERICO	4	4: VENDICATORE	82	Avatar della giustizia	146
Nuovo privilegio di classe	6	Nuovo privilegio di classe	84	Avatar della guerra	147
Nuovo sviluppo	6	Nuovo sviluppo	84	Avatar della libertà	148
Nuovi poteri del chierico	7	Nuovi poteri del vendicatore	84	Avatar della morte	149
Nuovi cammini leggendari	20	Nuovi cammini leggendari	98	Avatar della speranza	150
2: INVOCATORE	30	5: OPZIONI DIVINE	106	Avatar della tempesta	151
Nuovo privilegio di classe	32	Domini divini	108	Avatar della vita	152
Nuovo sviluppo	32	Divinità e personaggi	124	Eletto	153
Nuovi poteri dell'invocatore	32	Background divini	128	Santo	155
Nuovi cammini leggendari	46	Nuovi talenti	130	Nuovi rituali	156
3: PALADINO	56	Talent di rango eroico	130		
Nuovi privilegi di classe	58	Talent di rango leggendario	137		
Nuovi sviluppi	58	Talent di rango epico	140		
Nuovi poteri del paladino	59	Talent multiclasse	143		
Nuovi cammini leggendari	71	Destini epici	145		
		Angelo beatificato	145		



CHIERICO

*"I poteri dell'oscurità non mi spaventano, lurido demone!
Pelor è il mio scudo e la mia forza!"*

IL CHIERICO, detentore dei poteri concessi dagli dèi, è il centro di ogni gruppo di avventurieri. Protegge i suoi compagni, li cura quando sono feriti e dirige il corso della battaglia scegliendo quali nemici indebolire.

Alcuni chierici preferiscono affrontare i nemici direttamente, gettandosi negli scontri corpo a corpo o flagellando i nemici con esplosioni di luce radiosa e colonne di fiamme. Altri seguono il cammino del chierico protettore (uno sviluppo presentato in questo capitolo) e sconfiggono i nemici soprattutto prestando sostegno ai compagni più coraggiosi. Un chierico che riveste questo ruolo non ha paura di scendere in battaglia, ma capisce che il suo potere divino si dimostra più utile soprattutto neutralizzando gli attacchi dei nemici e rafforzando quelli dei suoi alleati. Attraverso le sue preghiere, il chierico trasmette la sua incrollabile fiducia e determinazione agli altri suoi compagni, rincuorandoli affinché trionfino nelle sfide che li attendono.

Che si tratti di un combattente spaccacrani, di un devoto protettore o di una carismatica fonte di ispirazione, ogni chierico troverà in questo capitolo numerosi modi per guidare i suoi compagni al servizio della causa della sua divinità.

- ◆ **Nuovo privilegio di classe:** Un nuovo potere di Incanalare Divinità, *pietà del guaritore*, consente al chierico di concentrarsi sulla guarigione dei suoi compagni a discapito della propria forza.
- ◆ **Nuovo sviluppo:** Il chierico protettore è specializzato nell'indebolire e ostacolare i nemici. Inoltre, eccelle soprattutto nell'aiutare i suoi alleati e nell'incoraggiarli ad agire, ricompensandoli ogni volta che colpiscono il nemico da lui designato.
- ◆ **Nuovi poteri del chierico:** Quasi cento nuovi poteri che ampliano le scelte a disposizione dei chierici da battaglia e dei chierici devoti, oltre che dei chierici protettori.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Il chierico può scegliere tra dieci nuovi cammini leggendari, tra cui il cappellano da battaglia, il fautore di miracoli e il guaritore caritatevole.





NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Al momento di creare il suo chierico, un giocatore può scegliere il potere di Incanalare Divinità *pietà del guaritore* al posto di *scacciare non morti*.

Incanalare Divinità: Privilegio del chierico **Pietà del Guaritore**

Un flusso di forza scorre dal chierico verso i suoi compagni feriti, rinsaldando la loro determinazione a giungere trionfanti al termine della battaglia.

Incontro ♦ Divino, Guarigione

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni alleato sanguinante entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può usare un impulso curativo. Il chierico è indebolito fino alla fine del suo turno successivo.

NUOVO SVILUPPO

Il *Manuale del Giocatore* presenta il chierico da battaglia e il chierico devoto. Questo capitolo aggiunge a quegli sviluppi il chierico protettore, che guida il gruppo attraverso l'uso sottile di preghiere che aiutano e sostengono gli altri eroi.

CHIERICO PROTETTORE

Un chierico protettore crede che il suo compito non sia quello di scontrarsi con il nemico direttamente, bensì di rafforzare gli alleati tramite la sua presenza. Le sue preghiere conferiscono risorse aggiuntive ai suoi amici e offrono loro ulteriori opportunità di sconfiggere gli avversari. La vita di un chierico protettore è la vita di una guida che si sacrifica personalmente pur di fornire sostegno e ispirazione. Non va in cerca di gloria personale e trae conforto dal pensiero che i suoi alleati non potrebbero essere giunti alla vittoria senza di lui.

La Saggiezza è la sua caratteristica più importante, dal momento che le preghiere su cui incentra le sue tattiche sono incentrate su di essa. Il Carisma è fondamentale come seconda caratteristica, in quanto rende molte delle preghiere del chierico protettore più efficaci. Anche un buon punteggio di Forza è importante, se il chierico intende scegliere alcuni poteri per il combattimento in mischia. La sua priorità, tuttavia, dovrebbe restare su quei poteri che enfatizzano il suo ruolo di guaritore e potenziatore.

Privilegio di classe suggerito: Incanalare Divinità (*pietà del guaritore*)*

Talento suggerito: Grazia Difensiva*

Abilità suggerite: Diplomazia, Guarire, Intuizione, Religione

Poteri a volontà suggeriti: sigillo astrale,* fiamma sacra

Potere a incontro suggerito: anatema*

Potere giornaliero suggerito: fonte di lacrime*

*Nuova opzione presentata in questo libro



LAWNE JOHNSON

NUOVI POTERI DEL CHIERICO

Molti dei poteri descritti di seguito sono adatti al chierico protettore, ma qualsiasi chierico interessato a potenziare il suo ruolo di supporto può trarne beneficio. Sono inoltre presenti molti nuovi poteri che ampliano le opzioni relative ai due sviluppi da chierico presentati nel *Manuale del Giocatore*.

PREGHIERE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Colpo del Recupero Chierico Attacco 1

L'attacco del chierico guarisce quel compagno che colpirà l'avversario da lui condannato.

A volontà + Arma, Divino, Guarigione
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e l'alleato successivo che colpisce il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Sigillo Astrale Chierico Attacco 1

Il chierico fa comparire un alone argentato di luce del Mare Astrale attorno al suo nemico, e quella luce benevola avvolge e cura un suo alleato.

A volontà + Divino, Guarigione, Strumento
Azione standard Distanza 5
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza +2 contro Riflessi

Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese. L'alleato successivo che lo colpisce prima della fine del turno del personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari a 2 + il modificatore di Carisma del personaggio.

PREGHIERE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Anatema Chierico Attacco 1

Il chierico scaglia una maledizione divina sul suo nemico e lo avvolge in un'inquietante sudario di ombre.

Incontro + Divino, Strumento
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire e a tutte le difese pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Colpo del Sacerdote da Guerra Chierico Attacco 1

Il chierico punisce il suo avversario, schiacciandolo nella sua armatura e tracciando su di lui una runa lucente che guiderà gli attacchi dei suoi alleati.

Incontro + Arma, Divino, Radioso
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e i suoi alleati beneficiano di vantaggio in combattimento contro il bersaglio.

Proclama Logorante Chierico Attacco 1

La sofferenza del nemico del chierico infonde nuovo e giusto vigore nei suoi compagni.

Incontro + Divino, Strumento
Azione standard Distanza 5
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio acquisisce vulnerabilità ai danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio, e qualsiasi alleato che attacchi il bersaglio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Scudiero Chierico Attacco 1

Un combattente fatto di luce splendente giunge da un altro mondo per difendere gli alleati del chierico.

Incontro + Divino, Evocazione, Radioso, Strumento
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Il personaggio evoca uno scudiero in un quadretto non occupato adiacente al bersaglio. Lo scudiero rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Lo scudiero occupa 1 quadretto, e gli alleati possono passarvi attraverso come se si trattasse di un alleato. Ogni alleato che si trova adiacente allo scudiero ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese.

Scudo Luminoso Chierico Attacco 1

Un bagliore radioso divino si irradia dal simbolo sacro del chierico: quando questi colpisce il suo avversario, un alone protettivo si materializza attorno a lui.

Incontro + Arma, Divino, Radioso, Zona
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni radiosi. L'attacco crea una zona di luce protettiva in una emanazione ravvicinata 2. La zona rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 alla CA finché si trovano entro la zona.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Arma della Fiamma Astrale Chierico Attacco 1

Il chierico evoca un'arma di fuoco divino simile a quella che già impugna.

Giornaliero + Arma, Divino, Evocazione, Fuoco
Azione standard Arma in mischia

Effetto: Il personaggio evoca un'arma di fiamme astrali nel suo spazio. L'arma rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, l'arma si muove con lui e rimane nel suo spazio. L'arma effettua il seguente attacco primario quando appare.

Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Forza contro Riflessi
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da fuoco, e il bersaglio primario subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: L'arma permane ed effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura
Attacco secondario: Forza contro Riflessi
Colpito: 1[A] danni da fuoco.

Condanna Astrale

Chierico Attacco 1

Il chierico marchia un avversario con il simbolo splendente del suo dio per sottrarre potenza ai suoi attacchi.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri dei danni pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Fonte di Lacrime

Chierico Attacco 1

Una pioggia scintillante cade sui nemici che attorniano il chierico e fiacca la loro volontà.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

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

Effetto: L'emanazione crea una zona di energia scintillante che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del proprio turno successivo.

Mantenere minore: La zona permane.

Momento di Gloria

Chierico Attacco 1

Il chierico invoca una colonna di luce scintillante che butta a terra i suoi nemici e rafforza i suoi alleati contro ogni pericolo.

Giornaliero ♦ Divino, Paura, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti e lo butta a terra prono.

Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro la propagazione ottengono resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Scudo degli Dèi

Chierico Attacco 1

Sferrando un colpo contro il terreno con la sua arma, il chierico genera un'esplosione di forza che investe i suoi avversari. L'energia si materializza poi per formare uno scudo lucente.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Forza

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da forza, e il personaggio butta a terra prono il bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di scudo +3 alla CA e ai Riflessi fino alla fine dell'incontro. Come azione minore, il personaggio può trasferire il bonus a se stesso o a un alleato diverso entro 5 quadretti da sé.



PREGHIERE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Abilità Divina Chierico Utilità 2

Il chierico concede la grazia del suo dio a un suo alleato, per rafforzare il suo valore e la sua abilità in un momento cruciale.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere alla sua successiva prova di abilità, purché effettuata prima della fine dell'incontro. Il bonus è pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Armatura della Fede Chierico Utilità 2

Il chierico fa comparire attorno al suo alleato un'armatura dorata lucente fatta dell'essenza del Mare Astrale.

Giornaliero ♦ Divino

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere +4 a una difesa a sua scelta fino alla fine dell'incontro.

Ritorno dalla Soglia della Morte Chierico Utilità 2

Il chierico strappa un alleato dalle fauci della morte stessa.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Interruzione immediata Distanza 20

Attivazione: Un alleato entro 20 quadretti dal personaggio fallisce un tiro salvezza contro la morte

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio supera il tiro salvezza sulla morte e può usare un impulso curativo.

Trasferimento Vitale Chierico Utilità 2

Contusioni e ferite scompaiono dal corpo del paziente e appaiono su quello del chierico.

Incontro ♦ Divino, Guarigione

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio subisce danni pari al valore del proprio impulso curativo, che non può ridurre in alcun modo. Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari al doppio di quel valore.

Vesti Sacre Chierico Utilità 2

Sull'armatura del chierico compaiono dei simboli splendidi che vanno a formare una rete protettiva.

Giornaliero ♦ Divino

Azione standard Personale

Effetto: Il personaggio sceglie tra acido, fulmine, fuoco, tuono e veleno. Fino alla fine dell'incontro, ottiene resistenza 5 a quel tipo di danni, e qualsiasi alleato che concluda il movimento in posizione a lui adiacente ottiene resistenza 5 a quel tipo di danni fino all'inizio del proprio turno successivo.

PREGHIERE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Inno di Riscatto Chierico Attacco 3

La determinazione degli avversari del chierico vacilla quando l'inno da egli intonato infonde vigore divino nei suoi alleati.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese. Quando un qualsiasi alleato colpisce il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è buttato a terra prono.

Effetto: Ogni alleato entro la propagazione può scegliere se ottenere 5 punti ferita temporanei o effettuare un tiro salvezza.

Lampo Astrale Chierico Attacco 3

Il chierico brandisce il suo simbolo sacro e invoca il potere degli dèi per frastornare i suoi avversari.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Luce di Arvandor Chierico Attacco 3

Una ragnatela di filamenti luminosi avvolge gli avversari del chierico e difende i suoi alleati.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 5 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e ogni alleato entro l'emanazione ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Martello degli Dèi Chierico Attacco 3

L'assalto ispirato del chierico si abbatte su un avversario e i suoi compagni colpiscono con altrettanto zelo.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni radiosi. Quando un qualsiasi alleato colpisce il bersaglio prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce 1d6 danni radiosi extra.

Protezione Sacra Chierico Attacco 3

L'arma del chierico risplende di luce sacra e un manto altrettanto lucente si materializza dal nulla attorno a lui.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato adiacente al personaggio o al bersaglio ottiene resistenza ai danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.



PREGHIERE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Alone di Conseguenza Chierico Attacco 5

Un cerchio di debole luce circonda il nemico del chierico e lo punisce per avere osato attaccare il chierico o i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Divino, Recuperabile, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: Il bersaglio è sotto l'effetto dell'alone di conseguenza del personaggio (tiro salvezza termina). Finché l'alone permane, il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, e dopo avere attaccato il personaggio o un alleato è frastornato fino alla fine del suo turno successivo. Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro l'alone.

Avanzata Consacrata Chierico Attacco 5

Il potere del dio del chierico attira un alleato al suo fianco, impaziente di ottenere la vittoria.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può teletrasportarsi in posizione adiacente al bersaglio ed effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita. Inoltre, quell'alleato può usare un impulso curativo.

Bloccare Avversario Chierico Attacco 5

Con una fervida preghiera, il chierico blocca il suo nemico nel punto in cui si trova.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni. Il bersaglio è frastornato e immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ferro in Vetro Chierico Attacco 5

Tracciando rune di diniego nell'aria, il chierico rende le armi dell'avversario fragili come il vetro.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri dei danni in mischia. Ogni volta che il bersaglio mette a segno un attacco in mischia, la penalità peggiora di 2 fino a un massimo di -10.

Mancato: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri dei danni in mischia. Ogni volta che il bersaglio mette a segno un attacco in mischia, la penalità peggiora di 1 fino a un massimo di -5.

Luce Rivelatrice Chierico Attacco 5

Un esile raggio di luce azzurra-biancastra si allunga fino a illuminare un avversario che cercava di occultarsi tra le ombre.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi. L'attacco ignora l'occultamento e la copertura.

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni radiosi continuati e non può nascondersi (tiro salvezza termina entrambi).

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Celerità Sacra Chierico Utilità 6

Il chierico infonde in un alleato la fiducia di cui ha bisogno per spingersi oltre ogni ostacolo.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ignora gli effetti delle condizioni di immobilizzato, rallentato e trattenuto.

Favore Divino Chierico Utilità 6

Un alone di luce sacra circonda il compagno del chierico, impartendogli la benedizione del suo dio per la battaglia in corso.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, e quando diventa sanguinante per la prima volta può spendere un impulso curativo.

Flusso di Vita Chierico Utilità 6

L'energia vitale del chierico scorre verso un suo compagno e gli conferisce il vigore necessario per continuare a combattere.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Questi danni non possono essere ridotti in alcun modo. Alla fine del suo turno successivo, il personaggio può decidere di non effettuare il tiro salvezza contro i danni continuati. Ogni volta che continua a subire danni continuati, un alleato entro 5 quadretti dal personaggio recupera 15 punti ferita.

Lame di Fuoco Sacro Chierico Utilità 6

Gli strumenti e le armi degli alleati del chierico risplendono di luce incandescente e consacrata.

Giornaliero ♦ Divino, Fuoco, Radioso

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: La volta successiva in cui il bersaglio mette a segno un colpo, purché lo faccia entro la fine dell'incontro, quell'attacco infligge 1d6 danni da fuoco e radiosi extra.

Spirito di Guarigione

Chierico Utilità 6

Una figura splendente appare su ordine del chierico e proietta un'aura di guarigione sui suoi alleati.

Giornaliero ♦ Divino, Evocazione, Guarigione

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca uno spirito di guarigione in 1 quadretto entro gittata. Lo spirito rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando un alleato nel quadretto dello spirito o in un quadretto a esso adiacente colpisce un nemico, quell'alleato recupera un ammontare di punti ferita pari al doppio del modificatore di Saggezza del personaggio. Come azione di movimento, il personaggio può muovere lo spirito di 4 quadretti.

Mantenere minore: Lo spirito permane.

PREGHIERE A INCONTRO DI 7° LIVELLO**Avallo Zelante**

Chierico Attacco 7

Il chierico proclama che un avversario è nemico del suo dio. Un flusso di potere divino brucia quel nemico e cura chiunque lo colpisca.

Incontro ♦ Divino, Guarigione, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi. La prima volta in cui un qualsiasi alleato colpisca il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio, quell'alleato può usare un impulso curativo.

Colpo del Giudizio

Chierico Attacco 7

L'arma del chierico infligge un'ondata di dolore sull'avversario e promette una ricompensa al chierico e ai suoi alleati, qualora quell'avversario osasse reagire.

Incontro ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

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

Effetto: La volta successiva in cui il bersaglio colpisce o manca un alleato, purché questo accada prima della fine del turno successivo del personaggio, un alleato a scelta del personaggio e situato entro 5 quadretti dal bersaglio recupera 10 punti ferita.

Dardi di Interdizione

Chierico Attacco 7

L'arma del chierico crepita di fulmini divini che guizzano fino a colpire chiunque minacci i suoi alleati.

Incontro ♦ Arma, Divino, Fulmine

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fulmine.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che concluda il suo turno in posizione adiacente a un qualsiasi alleato situato entro 5 quadretti dal personaggio subisce 5 danni da fulmine.

Denuncia

Chierico Attacco 7

Il chierico pronuncia una maledizione divina e numerose scintille di oscurità guizzano attorno al nemico per ostacolarlo.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

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

**Prezzo della Violenza**

Chierico Attacco 7

Il nemico del chierico si porta le mani agli occhi gemendo dopo avere osato sferrare un attacco di troppo.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio colpisce il personaggio o un suo alleato

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO**Congedo**

Chierico Attacco 9

Il chierico lancia un grido possente e scaraventa il nemico al di fuori di questo mondo.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio scompare in una prigione extraplanare (tiro salvezza termina). Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro questo effetto, o una penalità di -5 se si tratta di una creatura elementale, fatata, immortale od ombra. Quando il bersaglio supera il tiro salvezza contro questo effetto, ricompare nel suo spazio originario. Se quello spazio ora è occupato, il bersaglio ritorna nello spazio non occupato più vicino.

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Mancato: Il bersaglio scompare in una prigione extraplanare fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ricompare poi nel suo spazio originario. Se quello spazio ora è occupato, il bersaglio ritorna nello spazio non occupato più vicino.

Furia Divina

Chierico Attacco 9

I servitori del patrono del chierico notano la lotta in corso e ricompensano i compagni del chierico, punendo invece i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione, Radioso, Zona Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona di furia divina che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Quando un qualsiasi alleato entro la zona colpisce un nemico, quell'alleato recupera 10 punti ferita.

Mantenere minore: La zona permane.

Ripudiare la Violenza

Chierico Attacco 9

Con una fervida preghiera, il chierico cancella ogni pensiero bellicoso dalla mente del suo nemico.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio non può attaccare (tiro salvezza termina). Finché il personaggio o un alleato non attaccano il bersaglio, quest'ultimo subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza contro questo effetto.

Mancato: Il bersaglio non può attaccare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

NANI CHE NON ADORANO MORADIN

Molti nani adorano Moradin prima di ogni altra divinità, ma riconoscono che esistono altre divinità che dominano su altri aspetti della vita. Come le altre razze, anche i nani adorano varie divinità nei momenti più appropriati. Quei nani i cui interessi vanno oltre i tipici valori dell'artigianato, della fabbricazione e dello stoicismo tendono a omaggiare la divinità associata alla loro vocazione con la stessa intensità riservata a Moradin. Il Forgiatore di Anime li ha plasmati nel corpo e nello spirito molto tempo fa, ma da allora i nani sono vissuti sotto l'influenza di molte divinità, sia benevole che malvagie.

Ad esempio, un nano soldato fa le sue offerte a Moradin nella maggior parte dei casi, ma quando deve marciare in guerra, potrebbe appellarsi a Kord per ottenere forza, a Bane per la vittoria e a Bahamut per l'onore. Un nano posto a guardia di una tomba potrebbe scegliere la Regina Corvo come sua patrona, mentre un nano ladro che gira per il mondo in cerca di avventura potrebbe venerare Avandra. Per gli stessi motivi, i nani sanno che i loro cuori sono toccati da Sehanine, le loro menti plasmate da Erathis e Ioun e il loro fato tutelato dalla Regina Corvo. Rendono grazie a Pelor per il calore del sole e a Corellon per l'ispirazione nel creare opere d'arte.

Riscatto Cruciale

Chierico Attacco 9

Il dolore delle ferite non fa altro che incitare il chierico a raggiungere nuove vette di grandezza.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui possono usare un impulso curativo.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO**Balsamo del Guaritore**

Chierico Utilità 10

Il chierico posa la sua mano sulla fronte di un compagno e si appropria del suo dolore e delle sue sofferenze.

Incontro ♦ Divino

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio trasferisce su se stesso tutti gli effetti che influenzano il bersaglio a cui è possibile porre termine con un tiro salvezza. Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro quegli effetti.

Beneficenza Sacra

Chierico Utilità 10

Fin tanto che il chierico si erge saldo contro il nemico, il suo compagno può attingere alla forza del chierico per non cedere.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione standard Contatto in mischia

Requisito: Il personaggio non deve essere sanguinante.

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene rigenerazione 10 finché è sanguinante o fino alla fine dell'incontro.

Parola di Vigore

Chierico Utilità 10

La preghiera risonante del chierico ispira tutti gli alleati vicini ad attingere a riserve nascoste di energia.

Incontro ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può usare un impulso curativo e recuperare 2d6 punti ferita aggiuntivi.

Richiamare Alleato

Chierico Utilità 10

Il chierico convoca un compagno al suo fianco.

Incontro ♦ Divino, Teletrasporto

Azione di movimento Distanza 20

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio fino a un quadretto a sé adiacente.

Vista degli Dèi

Chierico Utilità 10

Il chierico conferisce la capacità di vedere oltre ogni inganno.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene vista reale 5 fino alla fine dell'incontro.

PREGHIERE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Corona di Luce Chierico Attacco 13

Una luce fiammeggiante si materializza attorno all'alleato del chierico, fino a formare una corona i cui raggi radiosi trafiggono i nemici circostanti.

Incontro **+** Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Un alleato

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio primario ottiene un bonus di potere a tutte le difese pari al modificatore di Carisma del personaggio. Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ad area 1 incentrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Esca Letale Chierico Attacco 13

Con un gesto imperioso, il chierico trascina un nemico verso di sé, costringendolo ad abbassare le sue difese.

Incontro **+** Charme, Divino, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio ottiene vulnerabilità a tutti i danni pari a 2 + il modificatore di Saggezza del personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il bersaglio si muove poi della sua velocità verso il personaggio, lungo il percorso più sicuro possibile.

Promessa di Vittoria Chierico Attacco 13

Con una raffica di colpi devastanti, il chierico dimostra ai suoi nemici quanto è vicina la loro disfatta.

Incontro **+** Arma, Divino

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Rimorso Chierico Attacco 13

Le parole di rimprovero del chierico inducono i suoi nemici a esitare e a rimpiangere i loro atti violenti.

Incontro **+** Divino, Guarigione, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 5 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio acquisisce vulnerabilità 10 a tutti i danni ed è frastornato.

Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione può usare un impulso curativo.

Soccorso dell'Angelo Chierico Attacco 13

Il chierico invoca il nome di un angelo per dare forza al suo attacco e per trasportare il suo alleato fuori pericolo.

Incontro **+** Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

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

Effetto: Il personaggio fa scorrere di 2 quadretti un alleato che sia adiacente al personaggio o al bersaglio.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Bastioni d'Avorio Chierico Attacco 15

Quando la sua arma colpisce l'avversario, il potere divino che fluisce dal chierico forma una barriera che protegge i suoi alleati.

Giornaliero **+** Arma, Divino, Evocazione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio evoca un muro di energia scintillante che ha origine nel suo spazio e può essere lungo fino a 8 quadretti e alto fino a 2 quadretti. Il muro rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi alleato all'interno del muro o adiacente a esso ottiene copertura. Qualsiasi nemico che entri nel muro è immobilizzato fino alla fine del proprio turno.

Mantenere minore: Il muro permane.

Censura Scintillante Chierico Attacco 15

Il bagliore terribile che risplende negli occhi del chierico acceca gli avversari e ispira gli alleati.

Giornaliero **+** Divino, Radioso, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

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

Effetto: L'emanazione crea una zona di luce intensa che permane fino alla fine dell'incontro. Quando il personaggio si muove, la zona si muove assieme a lui e rimane incentrata su di lui. Qualsiasi alleato che inizi il proprio turno entro la zona infligge 2d6 danni radiosi extra con gli attacchi in mischia o a distanza fino all'inizio del proprio turno successivo.

Collera dei Fedeli Chierico Attacco 15

Il chierico trae dai suoi alleati la determinazione di cui ha bisogno per abbattere il nemico dinanzi a lui.

Giornaliero **+** Arma, Divino, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Il personaggio ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire di ciascun alleato adiacente al bersaglio.

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Penitenza di Sangue Chierico Attacco 15

La collera divina infligge ulteriore dolore sui nemici del chierico.

Giornaliero **+** Divino, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio ottiene vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine dell'incontro.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi vulnerabilità che il personaggio provoca nei suoi nemici è incrementata del modificatore di Saggezza del personaggio.

Rimprovero Divino Chierico Attacco 15

Il chierico pronuncia una preghiera per guarire un alleato e infliggere una punizione sull'aggressore.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Radioso, Strumento

Reazione immediata Distanza 10

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio colpisce un alleato del personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Effetto: L'alleato può effettuare un tiro salvezza e può spendere un impulso curativo.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO**Camminare dell'Aria** Chierico Utilità 16

Un passo dopo l'altro, il chierico cammina nell'aria poggiando i piedi su nuvole di luce.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene la capacità di camminare nell'aria come se fosse una superficie solida. Se conclude il suo turno a più di 2 quadretti di altezza da una superficie solida, scende dolcemente finché non giunge a due quadretti di altezza dalla superficie in questione.

Cura Ferite Critiche Chierico Utilità 16

Intonando il nome del suo dio, il chierico cura le ferite dei suoi amici con il suo tocco taumaturgico.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Il personaggio o una creatura

Effetto: Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato tre impulsi curativi.

Mantello del Coraggio Chierico Utilità 16

Le preghiere del chierico rafforzano la volontà dei suoi compagni e infondono in loro una nuova speranza.

Incontro ♦ Divino

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio acquisisce un ammontare di punti ferita temporanei pari al valore del loro impulso curativo. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +4 a tutte le difese contro gli effetti di paura.

Raggi Radiosi Chierico Utilità 16

Un alone splendente si irradia dalla fronte del chierico e difende i suoi compagni dagli orrori dei non morti.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato nell'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene resistenza 20 necrotico e infligge 1 danno radioso su ogni nemico che lo attacca.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Ritorno Inaspettato Chierico Utilità 16

Un rapido canto intonato dal chierico offre a un alleato una seconda opportunità di vivere.

Incontro ♦ Divino, Guarigione

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio scende a 0 punti ferita o meno

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio può usare un impulso curativo.

PREGHIERE A INCONTRO DI 17° LIVELLO**Alone di Pace** Chierico Attacco 17

Il chierico sferra con violenza l'arma contro il suo avversario e lo avvolge in una morsa di energia lucente che ostacola i suoi attacchi.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e non può effettuare attacchi di opportunità.

Falange Divina Chierico Attacco 17

Quando il chierico attacca, trombe divine risuonano nell'aria e i suoi alleati si stringono attorno a lui. Insieme, tutti diventano più forti.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi.

Effetto: Il personaggio teletrasporta ogni alleato entro 10 quadretti da sé fino a un quadretto adiacente a sé. Ogni alleato teletrasportato in questo modo ottiene un bonus di potere +2 alla CA e ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fonte Interrotta Chierico Attacco 17

Un simbolo runico di anatema risplende sul nemico del chierico, isolandolo da ogni forma di benedizione divina.

Incontro ♦ Divino

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene vulnerabilità a tutti i danni pari a 10 + il modificatore di Saggezza del personaggio e non può recuperare alcun punto ferita.

Laccio Stellato Chierico Attacco 17

Il chierico intesse una rete di luce astrale che imprigiona l'avversario nei suoi filamenti luccicanti.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è immobilizzato, non può teletrasportarsi, e non trae beneficio dal fatto di essere evanescente.

Maleficio Chierico Attacco 17

Il nemico è devastato dalla terribile maledizione che il chierico formula contro di lui.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è indebolito e frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Faro della Rovina

Chierico Attacco 19

Con un colpo risonante, il chierico pronuncia una condanna contro il suo nemico, che crolla sotto una raffica di colpi sferrati dai compagni del chierico.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -4 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Un alleato entro 10 quadretti dal bersaglio può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

Effetto secondario: Ogni alleato entro 5 quadretti dal bersaglio può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come azione gratuita.

Intervento Miracoloso

Chierico Attacco 19

L'alleato del chierico è sopraffatto, ma il chierico ha tempo a sufficienza per ripristinare la sua salute.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Strumento

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio scende a 0 punti ferita o meno

Bersaglio primario: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio primario recupera punti ferita come se avesse usato un impulso curativo. Il personaggio effettua poi un attacco secondario come emanazione ad area 2 incentrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio secondario è stordito (tiro salvezza termina).

Momento di Pace

Chierico Attacco 19

Un'ondata di tranquillità investe gli avversari del chierico, rendendoli innocui in un momento critico.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Gli attacchi del bersaglio non infliggono nessun danno (tiro salvezza termina).

Mancato: Gli attacchi del bersaglio non infliggono nessun danno fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Radiosità Superna

Chierico Attacco 19

Il chierico crea un impulso di luce che risplende di purezza divina. Entro questa luce, nessun avversario può nascondersi.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 5 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Effetto: Il bersaglio subisce 10 danni radiosi continui, non ottiene i benefici dell'invisibilità e dell'occultamento, e non può nascondersi (tiro salvezza termina tutto).



NUOVI POTERI DEL CHIERICO

PICCOLI ATTI DI DEVOZIONE

Esistono molte pratiche comuni presso tutti i popoli del mondo che hanno origine nei vari atti di devozione minori osservati nei confronti degli dèi.

Ad esempio, quando qualcuno dice una bugia allarga le dita della mano sinistra sotto il tavolo o dietro la schiena. Che quella persona lo sappia o meno, quel gesto sta a rappresentare il simbolo sacro di Lolth, la dea delle menzogne, ed è una richiesta di aiuto a quella dea affinché la menzogna non venga mai smascherata.

Un altro gesto simile consiste nel collocare l'arma di un guerriero caduto nella mano del cadavere. Questo gesto ha lo scopo di armare il guerriero per l'oltretomba per mostrare a Bane, il dio della guerra, che il defunto è morto combattendo e che quindi è degno di onore.

I viaggiatori che devono mettersi in cammino per un lungo viaggio spesso raccolgono una manciata di terriccio o di polvere dalla strada e la lasciano scivolare tra le dita. Molti credono che si tratti soltanto di un'usanza per controllare la direzione e l'intensità del vento, ma è un gesto d'onore nei confronti di Avandra. Si dice che la dea lasci intuire che sorte avrà il viaggio in base alla direzione della polvere: se si allontana dal viaggiatore, il viaggio sarà fortunato, ma se torna verso di lui, sarà costellato di difficoltà.

Regno della Battaglia

Chierico Attacco 19

Il chierico agita la sua arma in aria e chiede aiuto al suo dio. Uno stormo di angeli scende dal cielo, circonda il chierico e mette in fuga il nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso, Zona

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'attacco crea una zona di soldati angelici in una emanazione ravvicinata 3. La zona permane fino alla fine dell'incontro. Finché si trovano all'interno della zona, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +1 alla CA e ai tiri per colpire. Finché si trova all'interno della zona, ogni nemico subisce 5 danni radiosi all'inizio del proprio turno e provoca attacchi di opportunità quando scatta.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Bastioni di Luce

Chierico Utilità 22

Una barriera di luce divina protegge il chierico o i suoi alleati e respinge anche il più micidiale degli attacchi.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 20

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene resistenza 25 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Comando degli Eletti

Chierico Utilità 22

Con voce imperiosa, il chierico incita i suoi compagni a convogliare la collera del suo dio contro gli avversari del gruppo.

Incontro ♦ Divino

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità, ai tiri per colpire e ai tiri dei danni, e può mettere a segno un colpo critico con un tiro di 18-20.

Cura Ferite Gravi di Massa

Chierico Utilità 22

Una serie di scintille azzurre lucenti avvolge il chierico e i suoi compagni, curando le ferite di tutto il gruppo.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio recupera punti ferita come se avesse usato due impulsi curativi.

Guarigione

Chierico Utilità 22

Chinando il capo in gesto di preghiera, il chierico riporta un compagno sull'orlo della morte in perfetta salute.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio recupera tutti i suoi punti ferita.

DIVINITÀ DEFUNTE

Le divinità non possono morire di vecchiaia, di stenti o di malattie come i mortali, ma possono comunque essere uccise. Sono pochi gli esseri che hanno il potere di uccidere un dio: primordiali, divinità rivali, le più grandi entità del Reame Remoto, vari signori dei demoni o arcidivoli all'opera tutti assieme... e a volte un gruppo di mortali molto potenti. Alcuni dèi sono semplicemente svaniti gradualmente, mano a mano che il mondo mortale li ha dimenticati. Sono caduti in un sonno sempre più profondo e rimangono in stasi a sognare attraverso i secoli, fino a che anche i loro sogni si spengono e le divinità dormienti cessano di esistere.

Tra i dèi defunti che esistevano un tempo vale la pena di ricordare i seguenti.

Amoth: Molti secoli fa, Amoth era un dio della giustizia e della pietà che regnava sul dominio astrale di Kalandurren. I signori dei demoni Orcus, Demogorgon e Rimmon tramaron contro di lui e lanciarono un attacco soverchiante contro Kalandurren. Amoth distrusse Rimmon e quasi uccise anche Demogorgon, ma Orcus lo abbatté e i demoni invasero il suo reame. Ora Kalandurren è un dominio in rovina, abbandonato da tutti ad eccezione di alcuni demoni che ancora vagano per i suoi castelli diroccati e i suoi colli grigi.

Colui Che Era: Il signore del grande dominio di Baathion, un tempo uno degli dèi più potenti in assoluto, esercitava il suo dominio sui sovrani, sulla saggezza e sul cielo. L'arcangelo Asmodeus si ribellò contro di lui e impugnando la Verga di Rubino lo uccise. Il dio morente scagliò una maledizione contro Asmodeus e i suoi seguaci, trasformando l'idilliaco reame di Baathion in Baator, una crudele prigione di roccia nera e di fuoco eterno. Asmodeus si è sforzato per secoli di cancellare la conoscenza del nome del padrone che tradì, quindi soltanto una manciata di studiosi mortali ne sono ancora al corrente; molti lo chiamano

semplicemente Colui Che Era. Si dice che Asmodeus inviò i suoi diavoli più potenti a uccidere ogni mortale che pronunciò quel nome proibito, e che ancora oggi abbia paura di quel nome.

Io: Il creatore dei draghi fu assalito da un gruppo di potenti primordiali e distrutto nel corso della Guerra della Creazione. Dal suo corpo martoriato emersero due draghi, Bahamut il Drago di Platino e Tiamat, la Regina dei Draghi Malvagi. Secondo alcune storie, il dio fu attirato tra i primordiali a tradimento da Zehir, che invidiava lo per i suoi poderosi figli.

Khala: La prima dea dell'inverno era una creatura crudele e maliziosa che tramava contro gli altri dèi e cercava di estendere la sua morsa su tutto il mondo dei mortali. I suoi ghiacciai e le sue tormentate minacciavano di distruggere le fragili razze dei mortali e suo figlio Kord correva senza freni per il mondo, seminando tempeste e calamità ovunque al suo passaggio. Khala e i suoi alleati (Gruumsh, Tiamat, Zehir e vari potenti primordiali) divennero abbastanza potenti da assalire i domini degli dèi che si erano opposti a loro. Ma Kord si pentì delle sue malefatte e si ribellò contro Khala. Pelor e gli altri dèi che combattevano con lui distrussero Khala e scacciarono Gruumsh; la Regina Corvo reclamò allora il dominio dell'inverno.

Nerull: Il vecchio dio dei morti regnava sul tetro dominio di Pluton, dove imprigionava tutte le anime dei mortali in forma di inermi, miserevoli ombre. Col tempo, la Regina Corvo lo spodestò e divenne la nuova dea della morte. Vedi il riquadro "L'ascesa della Regina Corvo" (pagina 19).

Tuern: Questo dio della conquista e del fuoco fu spodestato da un re mortale. Bane era il più grande tiranno mortale all'alba del mondo, e divenne talmente potente che osò muovere guerra al dio della guerra stesso. Diede il via a un'invasione del reame del dio della guerra, sconfisse Tuern e si impadronì del suo dominio.



Riportare in Vita Chierico Utilità 22

Il chierico richiama in vita un alleato, strappandolo alle grinfie della morte.

Giornaliero ♦ **Divino, Guarigione**

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Un alleato sanguinante o morente o un alleato morto durante questo incontro

Effetto: Il bersaglio recupera punti ferita sufficienti a riportare il suo totale attuale di punti ferita al suo valore di sanguinante. Se il bersaglio è morto, torna in vita, poi recupera i punti ferita ed è considerato come se non avesse fallito nessun tiro salvezza contro la morte durante questo incontro.

PREGHIERE A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Fervore Divino Chierico Attacco 23

L'arma del chierico è pervasa dal potere del suo dio, che tramette la sua benedizione a lui e a un suo compagno quando un nemico viene attaccato.

Incontro ♦ **Arma, Divino, Guarigione, Radioso**

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni radiosi.

Effetto: Sia il personaggio che un alleato entro 10 quadretti dal personaggio possono usare un impulso curativo.

Fiamma dello Spirito Chierico Attacco 23

Alzando verso il cielo il suo simbolo sacro, il chierico fa calare sui suoi avversari una grande cortina di fuoco divino, che al contempo rimette in forze sia il chierico che i suoi amici.

Incontro ♦ **Divino, Fuoco, Strumento**

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

Effetto: Il personaggio pone fine alle seguenti condizioni su se stesso: accecato, frastornato, immobilizzato, indebolito, rallentato e stordito. Inoltre, ogni alleato entro la propagazione può scegliere di porre termine a una di queste condizioni che attualmente lo influenza.

Intimorire i Collerici Chierico Attacco 23

Il chierico pronuncia una condanna contro un avversario, che viene brutalmente punito dai compagni del chierico per la sua violenza.

Incontro ♦ **Divino, Strumento**

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: La prima volta in cui il bersaglio effettua un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato entro 10 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come un'azione di opportunità.

Parola Deterrente Chierico Attacco 23

Il chierico respinge l'avversario che ha ferito il suo alleato e lo dissuade da compiere ogni altra aggressione.

Incontro ♦ **Divino, Radioso, Strumento**

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio colpisce un alleato del personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti. Se il bersaglio effettua un tiro per colpire prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce danni radiosi pari a 20 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Terrore Mortale Chierico Attacco 23

Il chierico assale il suo avversario e infonde in lui un abietto terrore della morte che sta per coglierlo.

Incontro ♦ **Arma, Divino, Paura**

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio si muove della sua velocità allontanandosi dal personaggio, seguendo il percorso più sicuro possibile.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Fiamme del Tormento Chierico Attacco 25

Il chierico punisce il suo nemico con un fuoco collerico che brucia l'anima.

Giornaliero ♦ **Arma, Divino, Fuoco**

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni da fuoco. Il bersaglio subisce 10 danni da fuoco continuati e una penalità a tutte le difese pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati. Il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati e una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina entrambi).

Giusto Potere Chierico Attacco 25

Il potere divino scorre con forza nel chierico, che sembra torreggiare al di sopra dei nemici del suo dio.

Giornaliero ♦ **Arma, Divino**

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, la portata del personaggio aumenta di 1, i suoi attacchi in mischia infliggono 1d6 danni extra, e il personaggio ottiene un bonus di potere +1 alla velocità e un bonus di potere +2 alla CA. Il personaggio effettua poi l'attacco seguente.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Intervento Divino Chierico Attacco 25

Il chierico tira un amico verso di sé, sottraendolo a un pericolo e subendo i danni dell'attacco al posto suo. La sua furiosa reazione offusca la vista dei suoi avversari.

Giornaliero ♦ **Divino, Strumento, Teletrasporto**

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico effettua un tiro per colpire contro un alleato entro 5 quadretti dal personaggio, ma quest'ultimo non è un bersaglio di quell'attacco

Bersaglio primario: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il personaggio si scambia di posto con il bersaglio tramite teletrasporto, e il nemico che attiva il potere effettua il tiro per colpire contro il personaggio anziché contro il bersaglio. Se il personaggio subisce danni dall'attacco, il bersaglio primario ottiene punti ferita temporanei pari a quei danni. Poi il personaggio effettua il seguente attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al personaggio

Attacco: Saggezza contro Tempa

Colpito: Il bersaglio secondario è accecato (tiro salvezza termina).

Lanterne di Vita

Chierico Attacco 25

Minuscole lanterne appaiono accanto agli avversari del chierico; la loro luce divina abbaglia i nemici e guarisce le ferite dei suoi amici.

Giornaliero ♦ Divino, Evocazione, Guarigione, Strumento
Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Saggezza contro Volontà

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

Effetto: Per ogni bersaglio, il personaggio evoca una lanterna di vita, che appare in 1 quadretto occupato da quel bersaglio e permane fino alla fine dell'incontro. Qualsiasi nemico che inizi il suo turno nel quadretto di una lanterna di vita è frastornato fino all'inizio del suo turno successivo. Qualsiasi alleato che inizi o concluda il suo turno nel quadretto di una lanterna di vita recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo. Così facendo, tuttavia, distrugge la lanterna.

Preghiera di Vittoria

Chierico Attacco 25

Il chierico recita una preghiera di ispirazione mentre marcia in mezzo agli avversari, guidando i suoi alleati per colpire con precisione.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia, un alleato adiacente a quel nemico ottiene un bonus di potere +3 al suo tiro per colpire successivo contro quel nemico. Inoltre, ogni volta che il personaggio si muove nel corso del suo turno, un alleato entro 5 quadretti da lui può scattare di 2 quadretti come azione gratuita.

PREGHIERE A INCONTRO DI 27° LIVELLO**Colpo della Rovina**

Chierico Attacco 27

L'arma del chierico apre uno squarcio terribile nella trama del cosmo e risucchia la forza del nemico colpito.

Incontro ♦ Arma, Divino, Necrotico

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni necrotici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio possiede resistenza o immunità ai danni necrotici, non subisce alcun danno ed è stordito anziché indebolito.

Disprezzo Divino

Chierico Attacco 27

Il chierico pronuncia una maledizione travolgente che stringe lo spirito del nemico nella morsa della disperazione.

Incontro ♦ Divino, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto secondario: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è frastornato e subisce una penalità ai tiri per colpire pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Luce Sublime

Chierico Attacco 27

Il simbolo sacro del chierico risplende di luce intensa, riporta i suoi alleati in salute e acceca i suoi nemici con il suo bagliore irresistibile.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro la propagazione effettuano un tiro salvezza. Inoltre, ogni nemico entro la propagazione non ottiene i benefici dell'invisibilità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Punizione Flagellante

Chierico Attacco 27

Il potere splendente della fede del chierico consuma il suo avversario quando giunge il momento di attaccare e assalire gli altri che lo minacciano.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni radiosi, e il bersaglio e ogni nemico entro 2 quadretti da esso acquisiscono vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Rimprovero del Guaritore

Chierico Attacco 27

Il chierico confonde i suoi nemici e infonde nuova forza nei suoi alleati.

Incontro ♦ Divino, Guarigione, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Un alleato entro l'emanazione può usare un impulso curativo e recuperare punti ferita aggiuntivi pari a 3d6 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO**Catene del Portatore di Pace**

Chierico Attacco 29

Una catena lucente avvolge il nemico del chierico e interferisce con i suoi attacchi.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire ed è indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Effetto secondario: Il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire finché un suo attacco non va a segno.

Mancato: Il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire ed è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Esilio Astrale

Chierico Attacco 29

Il colpo del chierico scaraventa il nemico nelle profondità del Mare Astrale.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni radiosi, e il bersaglio scompare nel Mare Astrale (tiro salvezza termina).

Quando questo effetto ha termine, il bersaglio ricompare in uno spazio di scelta del personaggio entro 5 quadretti dal suo spazio originario.

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

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Giudizio Severo

Chierico Attacco 29

L'arma del chierico infligge un'ondata di dolore accecante su un avversario, colpendo sia lui che i suoi compagni con la collera del dio.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce dei danni continuati, sia il bersaglio che ogni nemico a esso adiacente sono accecati fino alla fine del turno successivo del bersaglio.

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

Risa Obbligata

Chierico Attacco 29

Nella voce del chierico echeggia il volere del dio quando al nemico viene ordinato di deporre le armi.

Giornaliero ♦ Charme, Divino, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

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

Effetto secondario: Ogni alleato entro la linea di visuale del personaggio ottiene un bonus di potere +5 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Mancato: Ogni alleato entro la linea di visuale del personaggio ottiene un bonus di potere +5 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Soffio delle Stelle

Chierico Attacco 29

Dal chierico si irradia la fredda e pallida luce del Mare Astrale, che allontana i suoi nemici e guarisce i suoi amici.

Giornaliero ♦ Divino, Freddo, Guarigione, Radioso, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni da freddo e radiosi, e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti.

Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto: Ogni alleato entro la propagazione recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo. Ogni alleato morente entro la propagazione recupera un ammontare di punti ferita pari al suo valore di sanguinante.

L'ASCEA DELLA REGINA CORVO

All'alba dei tempi, le anime dei mortali che non venivano reclamate dagli dèi erano libere di passare nel grande incognito oltre la morte. Nerull, il dio dei morti, le tratteneva invece nel suo grigio e tetro dominio di Pluton. Laggiù passavano l'eternità come ombre impotenti, tormentate dai ricordi delle vivide sensazioni e del vigore della vita. Il dominio di Nerull si faceva sempre più grande, poiché ogni giorno una miriade di anime giungeva nel suo regno per non abbandonarlo mai più. Il dio dei morti pensò di poter diventare il sovrano di tutti gli dèi e iniziò a scatenare piaghe ed epidemie in tutto il mondo per accelerare il trapasso dei mortali nel suo reame.

Poi una mortale particolarmente potente morì e giunse nel dominio di Nerull, una splendida e orgogliosa regina-strega. A differenza delle altre ombre grigie prigioniere a Pluton, la sua forma spettrale ardeva di volontà e di ambizione. Nerull la giudicò una degna consorte e le donò forma e sostanza per consentirle di regnare al suo fianco. Il nome che aveva in vita è andato dimenticato, ma alcuni la chiamavano Nera, poiché questo era il nome che Nerull le aveva impartito. Nera si rivelò la rovina di Nerull, poiché la regina-strega si rifiutò di essere seconda a chiunque, sia dio che mortale.

Nera scoprì il modo con cui Nerull soggiogava le ombre mortali e si impossessò di quel potere. Rafforzata dalle innumerevoli anime che giungevano su Pluton, sfidò il dio della morte e lottò contro di lui per strappargli il controllo di Pluton. Ma anche se la sua potenza era grande, Nerull era un dio antico e formidabile, e pur se privato delle sue legioni di morti, era troppo forte per lei. Per riuscire a sconfiggerlo, Nera dovette liberare le anime che tratteneva: ogni anima liberata le cedette un minuscolo frammento di forza quando fu sciolta da ogni vincolo. Liberando quasi tutte le anime imprigionate a Pluton, divenne abbastanza potente da distruggere Nerull e strappargli il dominio sulla morte.

Dopo la vittoria, la regina-strega pensava di prendere il posto di Nerull, ma gli altri dèi intervennero. Invece di ascendere al rango di nuova divinità dei morti, divenne la signora della morte stessa. Le anime mortali non sono più vincolate alla prigionia eterna, ma procedono invece verso l'infinito, oltre i poteri e le conoscenze degli dèi. Fin da allora, la dea della morte ha cercato di sfuggire alle limitazioni del suo potere. Poco dopo la sua ascesa, cancellò il suo vero nome dalla memoria di tutte le creature e si fece chiamare la Regina Corvo. In questo modo sperava di eludere le restrizioni imposte al suo ruolo. Abbandonò Pluton e fondò un suo reame sulle montagne di Letherna, sulla Coltre Oscura.

Nei lunghi secoli che seguirono alla caduta di Nerull per mano della Regina Corvo, la dea ha lentamente accumulato ulteriore potere, impossessandosi del dominio sull'inverno e sul fato. Cova vivo rancore per le divinità che le hanno negato il pieno potere che un tempo apparteneva a Nerull e protegge gelosamente il suo dominio. La Regina Corvo non ha alcun potere sulle anime che si legano agli dèi o ai diavoli in vita, ma reclama tutti coloro che si affidano al suo potere e li assoggetta nel suo gelido reame per sempre.



NUOVI CAMMINI LEGGENDARI

Oltre ai cammini leggendari presentati in questo capitolo, anche il cammino leggendario del martello di Moradin (pagina 77) è disponibile per i chierici.

CAMPIONE DELL'UNZIONE

"Ho posto un'antica benedizione sui miei armamenti. Non temo nessun potere che potrebbe ergersi contro di me."

Prerequisito: Chierico

In un'epoca remota, quando gli dèi combatterono contro i primordiali, gli eserciti divini venivano attrezzati con imponente equipaggiamento benedetto dagli angeli armaioli, che dotavano l'armamentario dei loro soldati di potenti interdizioni contro i loro nemici. Dopo un attento studio dei testi sacri, il campione dell'unzione ha appreso quei potenti riti e preghiere.

Un campione dell'unzione sa come proteggersi dai suoi avversari santificando le armi e le armature che porta in battaglia e ungendole con oli sacri nel corso di una speciale cerimonia. Pronuncia preghiere che i mortali non hanno udito da molti secoli e conferisce antiche benedizioni anche ai suoi compagni. Quando celebra questi riti sacri, sente il peso della storia che lo incita a raggiungere gli stessi trionfi delle armate degli dèi che sbaragliarono i loro nemici nelle ere passate.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAMPIONE DELL'UNZIONE

Azione dell'Unzione (11° livello): Quando il campione dell'unzione spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un bonus ai tiri per colpire e ai tiri dei danni pari al suo modificatore di Carisma. Il bonus dura fino alla fine del turno del campione.

Dono Unto (11° livello): Il campione dell'unzione può ungere un oggetto che indossa o che porta con sé.

Così facendo ottiene un beneficio basato sull'oggetto in questione. È possibile ungere soltanto un dono alla volta, e il beneficio dura finché il campione non unge un nuovo oggetto. Come azione gratuita, il campione può ungere un oggetto diverso o scegliere un beneficio diverso (se l'oggetto unto è un'arma) durante un riposo breve o dopo avere usato un potere da campione dell'unzione.

Armatura unto: Il campione ottiene un bonus di +1 alla CA.

Arma unto: Il campione ottiene resistenza pari al proprio modificatore di Carisma contro un tipo di danni di sua scelta: fuoco, necrotico, radioso o tuono.

Amuleto unto: Il campione ottiene un bonus di +1 bonus a Tempra, Riflessi e Volontà.

Dono Unto Aggiuntivo (16° livello): Il privilegio di classe di Dono Unto ora comprende altri due tipi di oggetti.

Simbolo sacro unto: Quando il campione dell'unzione colpisce un bersaglio con un attacco divino, concede punti ferita pari al proprio modificatore di Carisma a se stesso o a un alleato entro la sua linea di visuale.

Elmo unto: Il campione dell'unzione ottiene a un bonus di +2 ai tiri salvezza.

PREGHIERE DEL CAMPIONE DELL'UNZIONE

Lama Benedetta **Campione dell'Unzione Attacco 11**

Il campione dell'unzione colpisce l'avversario con una spada spettrale e pronuncia una benedizione che consentirà ai suoi alleati di eguagliare la potenza delle sue armi.

Incontro ♦ Divino, Forza, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da forza, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene l'attuale Dono Unto del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Esaltazione **Campione dell'Unzione Utilità 12**

Infiammate dall'antica benedizione del campione dell'unzione, le armi e l'armatura del suo alleato risplendono di potere soprannaturale.

Incontro ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza o usare un impulso curativo. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 al suo successivo tiro per colpire e a tutte le difese.

Esercito dell'Unzione **Campione dell'Unzione Attacco 20**

Una luce divina brucia gli avversari del campione dell'unzione e concede ai suoi compagni le stesse benedizioni che un tempo proteggevano le armate degli dèi.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni alleato entro l'emanazione ottiene un bonus di potere +4 a tutte le difese e un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni.



CAPPELLANO DA BATTAGLIA

"Non abbiate paura, amici miei, poiché noi siamo i portatori del volere degli dèi!"

Prerequisito: Chierico

Quando il male sale gorgogliando dall'Abisso e si riversa nel mondo, quando folli orde saccheggiano e depredano le terre civilizzate, o quando l'anarchia minaccia di distruggere la società, il cappellano da battaglia combatte per proteggere il mondo. Accetta di portare questo fardello volontariamente, ma può alleggerire il peso unendosi ai suoi compagni per portare a termine la sua missione sacra. Il cappellano da battaglia li guida tramite la sua presenza ispiratrice, le sue parole di saggezza e le sue gesta eroiche, con l'obiettivo di portare i suoi alleati fino alla gloria che spetta a tutti gli audaci campioni della sua fede.

Il cappellano da battaglia è un soldato del suo dio, ma non un predicatore. Ogni divinità e ogni servitore ha un suo ruolo preciso nel mondo. Il cappellano ha il compito di unire le convinzioni più diverse per ottenere una vittoria comune. La sua tolleranza, tuttavia, non si estende a quegli emissari della rovina che vorrebbero sovvertire il suo messaggio di armonia con la loro ambizione e la loro avidità.

Quando il cappellano da battaglia intona inni e recita le sacre scritture nel corso di una battaglia, un'aureola argentata appare sulla sua testa come simbolo delle sue convinzioni e della sua benedizione divina. La sua luce infonde nei compagni speranza e determinazione, li aiuta a sollevarsi al di sopra delle cose del mondo e a compiere il loro destino.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAPPELLANO DA BATTAGLIA

Azione Ispiratrice (11° livello): Quando il cappellano da battaglia spende un punto azione per



effettuare un attacco, un alleato adiacente al cappellano da battaglia o al bersaglio del suo attacco può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita, con un bonus al tiro per colpire pari al modificatore di Forza del cappellano.

Canto di Battaglia (11° livello): Ogni volta che un alleato colpisce un nemico adiacente al cappellano da battaglia, il cappellano può marchiare quel nemico. Il marchio permane fino alla fine del turno successivo del cappellano. Se il nemico marchiato dal cappellano effettua un attacco che non comprende quest'ultimo tra i bersagli, il cappellano può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Sacerdote Protetto (11° livello): Il cappellano da battaglia acquisisce competenza negli scudi leggeri e pesanti.

Fatti, Non Parole (16° livello): Quando il cappellano rende un nemico sanguinante, porta un nemico a 0 punti ferita o mette a segno un colpo critico con un attacco in mischia, un alleato adiacente al cappellano ottiene un bonus ai tiri dei danni pari al modificatore di Forza del cappellano fino all'inizio del turno successivo del cappellano.

PREGHIERE DEL CAPPELLANO DA BATTAGLIA

Rivelazione Cappellano da Battaglia Attacco 11 da Battaglia

Lo squillante impatto dell'arma preferita del capitano è un ottimo insegnamento per i suoi alleati riguardo alle questioni più pratiche della fede.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

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

Effetto: Ogni alleato entro 10 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Inno di Battaglia Cappellano da Battaglia Utilità 12

Il cappellano intona un possente canto con la sua voce e i suoi compagni fanno buon uso di quella potenza in battaglia.

Giornaliero ♦ Divino

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni bersaglio infligge 1d8 danni extra quando effettua un attacco basilare in mischia come parte di una carica.

Negare la Sconfitta Cappellano da Battaglia Attacco 20

Il cappellano si rifiuta di veder cadere i suoi amici... e la loro disperazione lo incita a compiere uno sforzo eroico.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire per ogni alleato morente entro la sua linea di visuale.

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Ogni alleato morente entro la linea di visuale può usare un impulso curativo.

CERCATORE DI VERITÀ

"La luce della verità rivela tutti i segreti e annienta ogni falsità."

Prerequisito: Chierico

L'inganno si insinua in tutto il mondo, corrode la morale e sovverte gli ideali. Soltanto grazie a una vigilanza costante questa corruzione dilagante può essere arginata. Molti servitori divini combattono contro i nemici più ovvi: non morti, demoni e altre creature orrende, ma i nemici che affronta un cercatore di verità sono assai più insidiosi. Il cercatore esplora i reami dell'ombra e dell'inganno e guida la lotta contro quei nemici che usano l'astuzia anziché la brutalità.

Per combattere queste forze, il cercatore usa la verità come una corazza, ricorrendo al suo splendore per fugare le menzogne e le falsità impiegate dai suoi nemici. In sua presenza, il nemico non può nascondersi o usare i suoi trucchi: giace nudo davanti agli occhi del cercatore.

Affrontare i nemici più potenti e crudeli è un'esperienza che segna molti cercatori di verità. Spesso un cercatore di verità invecchia precocemente e il suo volto è solcato da rughe, ma tali cedimenti del corpo non intaccano minimamente il suo spirito. Ogni vittoria lo rende anzi più determinato. Quando il cercatore di verità brandisce i suoi poteri in nome del suo dio, la sua voce diventa simile al tuono e i nemici tremano dinanzi alla sua imperiosa presenza.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CERCATORE DI VERITÀ

Azione Censoria (11° livello): Quando il cercatore di verità spende un punto azione per usare un potere di attacco divino, fino alla fine del suo turno successivo, qualsiasi nemico che concluda il proprio turno in posizione a lui adiacente subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Verità Guaritrice (11° livello): Ogni bersaglio del potere *parola guaritrice* del personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese contro gli effetti di illusione, metamorfosi e paura fino alla fine dell'incontro.

Purezza Ineguagliata (16° livello): Quando il cercatore di verità effettua una prova di Intuizione, può tirare il dado due volte e scegliere quale risultato usare. Ottiene inoltre un bonus di +4 alle prove passive di Intuizione.

PREGHIERE DEL CERCATORE DI VERITÀ

Corruzione Rivelata Cercatore di Verità Attacco 11

Il cercatore di verità brandisce il suo simbolo, il cui bagliore irresistibile svela tutti i segreti del nemico.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio non può usare poteri di paura, illusione o metamorfosi fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Santuario di Purezza Cercatore di Verità Utilità 12

Tracciando un cerchio di potere vincolante, il cercatore di verità costringe i suoi nemici a rimanere dove si trovano e ad affrontarlo.

Incontro ♦ Divino, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Effetto: L'emanazione crea una zona di interferenza planare che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. I nemici non possono teletrasportarsi in questa zona. Finché rimangono entro la zona, i nemici non possono teletrasportarsi e non possono ottenere i benefici di intangibile ed evanescente.

Momento di Verità Cercatore di Verità Attacco 20

Il simbolo sacro del cercatore di verità emana un lampo che confonde l'avversario.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è stordito e indifeso fino alla fine del turno successivo del personaggio.

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

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

CULTORE SELDARINE

"Corellon, guida il mio cuore. Sehanine, guida la mia freccia."

Prerequisiti: Elfo o eladrin, chierico, competenza nell'arco lungo o nell'arco corto



I Seldarine, la compagnia di fratelli e sorelle dei boschi, sono composti da Corellon, Sehanine e dagli altri dèi ed esarchi che risiedono nel dominio di Arvandor. Queste divinità, adorate sia dagli elfi che dagli eladrin, vegliano sui loro rampolli prediletti e li proteggono. Spesso gli elfi e gli eladrin chierici adorano l'uno o l'altro Seldarine, ma alcuni rendono omaggio all'intero gruppo e traggono il loro potere dalla saggezza collettiva di Arvandor.

Un cultore Seldarine occupa una posizione d'alto rango all'interno dei templi. Il cultore e i pochi altri come lui beneficiano di un legame più vasto con gli dèi di Arvandor rispetto agli altri chierici, e sanno come comunicare con queste divinità. Un cultore sa tendere l'arco con la stessa prontezza con cui brandisce il suo simbolo sacro per focalizzare le sue preghiere. La sua arma è ricoperta di simboli e rune che risplendono di luce smeraldina quando il cultore Seldarine scaglia una freccia accompagnata da una rapida preghiera.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CULTORE SELDARINE

Azione Rinnovatrice (11° livello): Quando il cultore Seldarine spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un uso extra del potere *parola guaritrice* da impiegare nell'incontro in corso.

Onore all'Arco (11° livello): Il cultore Seldarine può usare un arco lungo o un arco corto come strumento per quei poteri da chierico o da cultore Seldarine che consentono l'uso di uno strumento. Quando il cultore usa un potere da strumento assieme a un arco lungo o un arco corto, somma il bonus di potenziamento dell'arma, se esiste, ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di quel potere, ma non usa il bonus di competenza dell'arma. Se mette a segno un colpo critico con un arco lungo o un arco corto magico usato come strumento, utilizza l'effetto di colpo critico dell'arma.

Sulle Orme degli Dèi (16° livello): Quando il cultore Seldarine usa un potere con strumento da chierico o da cultore Seldarine, può usare un'azione gratuita per scattare di 1 quadretto prima o dopo avere usato quel potere.

PREGHIERE DEL CULTORE SELDARINE

Raggio di Luna Cultore Seldarine Attacco 11

Un gelido raggio di luce parte dall'arco del cultore Seldarine e rallenta gli arti della sua preda.

Incontro ♦ **Divino, Freddo, Strumento**

Azione standard **Distanza 20**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un arco lungo o un arco corto.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da freddo. Fino alla fine del suo turno successivo, il bersaglio concede vantaggio in combattimento a chiunque effettui un attacco a distanza contro di lui.

Sudario di Stelle Cultore Seldarine Utilità 12

Una miriade di scintille turbinano attorno al cultore Seldarine, occultandolo alla vista dei suoi nemici.

Giornaliero ♦ **Divino, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio scatta, ottiene occultamento fino all'inizio del suo turno successivo.

Collera dei Seldarine Cultore Seldarine Attacco 20

Il cultore Seldarine lancia con il suo arco un dardo infuocato che esplode in una fiammata incandescente nel punto in cui cade.

Giornaliero ♦ **Divino, Fuoco, Strumento**

Azione standard **Distanza 20**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un arco lungo o un arco corto.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco, e il bersaglio subisce 10 danni da fuoco continuati ed è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

CUSTODE DELLA PIETRA

"La memoria è come la pietra: dura per sempre."

Prerequisiti: Nano, chierico, Storia come abilità con addestramento

I nani hanno la memoria lunga. Rinforzano il loro ricordo degli eventi narrandosi in continuazione storia tramandate fin dagli anni oscuri della loro schiavitù sotto i giganti. La preservazione di queste storie è un compito che spetta ai custodi della pietra, nani scelti per la loro particolare saggezza e dedizione alla storia. Questi padri e madri della pietra, come a volte vengono chiamati, incidono storie sulle pareti dei santuari e sulle cupole dei templi per dare alle loro storie una presenza fisica e renderle parte dell'architettura e delle meraviglie tipiche delle città naniche.

Un custode della pietra si prende cura del passato, ma non è un semplice studioso. È un campione sacro che trae forza dalla furia suscitata da tutti i torti commessi nella storia contro la sua razza e la riversa contro quei nemici che ancora minacciano il suo popolo. Quando una roccaforte nanica è in pericolo, i custodi della pietra sono i primi a muoversi per unire i clan contro il nemico comune. I custodi della pietra viaggiano in lungo e in largo, visitano le rovine dei regni e delle città-stato naniche del passato per studiare il loro destino ed esigere vendetta contro i responsabili.



Le convinzioni e i punti di vista dei custodi della pietra abbracciano tutta la storia e il ruolo che il popolo nanico ha giocato nell'arco della storia. Un custode della pietra cova spesso un profondo e furente odio, frutto degli antichi torti e dei lunghi secoli di dolore. Le sue preghiere focalizzano questa collera nei suoi attacchi.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CUSTODE DELLA PIETRA

Azione Memorabile (11° livello): Quando il custode della pietra spende un punto azione per effettuare un attacco, la sua arma infligge 1[A] danni extra fino alla fine del suo turno successivo.

Non Così Grande (11° livello): Quando il custode della pietra mette a segno un colpo critico su un bersaglio più grosso di lui, il bersaglio è buttato a terra prono dopo avere risolto gli altri effetti dell'attacco.

Fortuna Incrollabile (16° livello): Quando il custode della pietra usa il suo potere di *fortuna divina*, ottiene un bonus di +3 invece di un bonus di +1. Se applica questo bonus a un attacco e manca il bersaglio, ha diritto a un altro uso di *fortuna divina* nel corso dello stesso incontro.

PREGHIERE DEL CUSTODE DELLA PIETRA

Punire con Rancore Custode della Pietra Attacco 11

Infuriato dalle ferite subite dai suoi compagni, il custode della pietra costringe il nemico a ripagare il suo debito col sangue.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire pari a +1 per ogni alleato sanguinante entro la sua linea di visuale.

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

Sffiorare il Cielo Custode della Pietra Utilità 12

Il custode della pietra cede alla furia e sovrasta i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Divino

Azione standard Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, sia la portata che la velocità del personaggio aumentano di 1 e i suoi attacchi in mischia infliggono 2d6 danni extra.

Raddrizzare Ogni Torto Custode della Pietra Attacco 20

Il custode della pietra incanala il suo furente risentimento in un colpo feroce che ispira i suoi alleati a completare l'opera.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati, e ogni alleato adiacente al personaggio ottiene un bonus di potere +3 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio e ogni alleato a lui adiacente possono usare un impulso curativo.

EMISSARIO SACRO

"Vi porto un messaggio del mio dio... e voi lo udirete, pena la morte."

Prerequisito: Chierico

L'emissario sacro è un araldo degli dèi, pervaso di volere divino. Ovunque si rechi, annuncia le intenzioni e i desideri dei suoi padroni. Le sue azioni, le sue parole e le sue convinzioni sono finestre che si affacciano sui domini delle divinità, e dalle quali trapela la loro presenza divina.

Anche se l'emissario sacro serve una singola divinità, gode di un legame speciale con tutte le potenze divine, a cui consente di influenzare in modo sottile da se stesso che chi gli sta intorno. A volte l'emissario sacro è in grado perfino di proclamare qualche profezia. Alcuni fedeli del suo stesso dio diffidano di questo rapporto: pur onorando tutte le divinità, vanno fieri del fatto di prestare servizio presso un singolo dio.

Ogni volta che l'emissario sacro parla in Supernal o recita le sue preghiere, una lingua di fuoco appare sopra la sua testa. La fiamma non brucia ed emana soltanto un fioco bagliore, ma è rivelatrice del rango speciale dell'emissario sacro.



PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'EMISSARIO SACRO

Dono dell'Azione Agile (11° livello): Quando l'emissario sacro spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni alleato a lui adiacente ottiene un bonus a tutte le difese pari al modificatore di Saggezza dell'emissario, fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Dono di Speranza (11° livello): Qualsiasi alleato che concluda il suo turno in posizione adiacente all'emissario sacro ottiene un bonus ai tiri salvezza pari al modificatore di Saggezza dell'emissario sacro, fino all'inizio del proprio turno successivo.

Lingua Sacra (11° livello): L'emissario sacro conosce il Supernal.

Dono della Vita (16° livello): Quando l'emissario sacro ripristina i punti ferita di un bersaglio sanguinante usando un potere divino di guarigione, il bersaglio recupera 1d6 punti ferita aggiuntivi.

PREGHIERE DELL'EMISSARIO SACRO

Tromba Maestosa Emissario Sacro Attacco 11

Squilli di trombe astrali annunciano l'intervento del dio dell'emissario. Gli alleati dell'emissario sacro si rincuorano e i suoi nemici tremano al cospetto della presenza divina.

Incontro ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Ogni alleato entro la propagazione può effettuare un tiro salvezza con un bonus pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Richiamare gli Esausti Emissario Sacro Utilità 12

L'alleato dell'emissario sacro ha combattuto bene, ma ora deve ritirarsi per riposare e riprendersi.

Incontro ♦ Divino, Guarigione, Teletrasporto

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Un alleato sanguinante

Effetto: Il bersaglio si teletrasporta fino a un quadretto adiacente al personaggio e può usare un impulso curativo, aggiungendo il modificatore di Carisma del personaggio ai punti ferita recuperati.

Messaggio di Guerra Emissario Sacro Attacco 20

L'emissario sacro intona con forza un canto, e la sua voce si unisce a quella di un coro angelico che incita i suoi compagni a trionfare.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Effetto: Ogni alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro il bersaglio, con un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

FAUTORE DI MIRACOLI

"Queste mani hanno guarito i malati, sanato gli infermi e vanificato il tocco crudele della morte."

Prerequisiti: Chierico, Guarire come abilità con addestramento.

Il fautore di miracoli è sempre stato portato per le arti curative. I pazienti sembrano riprendersi sempre più velocemente se affidati alle sue cure: le ossa si rinsaldano e le ferite si rimarginano più rapidamente, e perfino le malattie rifuggono dal suo tocco. Mano a mano che la sua padronanza dei poteri divini si rafforza, così anche le sue abilità a curare i feriti e i malati si fa più efficace. Ora l'energia vitale fluisce dalla punta delle sue dita e raggiunge qualsiasi creatura affidata alle sue cure.

Più di ogni altro chierico, il fautore di miracoli dedica la sua vita ad alleviare ogni forma di sofferenza. Quando non partecipa a un'avventura, spesso lavora nei templi di qualsiasi divinità e presta le sue doti al servizio della comunità, che si tratti di procacciare cibo per gli affamati o di curare le malattie degli afflitti. Il fautore di miracoli svolge le stesse mansioni all'interno del gruppo di avventurieri. Si sposta lungo il campo da battaglia per rafforzare i deboli e medicare i feriti, in modo che possano tornare immediatamente nella mischia. Forse il fautore di miracoli non condividerà direttamente la gloria in genere riservata ai suoi compagni, ma lo rincuora il fatto di sapere che non avrebbero mai potuto farcela senza di lui.



PRIVILEGI LEGGENDARI DEL FAUTORE DI MIRACOLI

Azione Guaritrice (11° livello): Quando il fautore di miracoli usa un punto azione per usare un potere divino di guarigione, ogni alleato a lui adiacente recupera un ammontare di punti ferita pari a $1d6$ + il modificatore di Saggezza del personaggio. I punti ferita recuperati aumentano a $2d6$ + il modificatore di Saggezza del personaggio al 21° livello.

Parola di Vita (11° livello): Quando il fautore di miracoli usa il suo potere di *parola guaritrice*, tira dei $d8$ invece che dei $d6$ per i punti ferita aggiuntivi ripristinati.

Aura di Salute (16° livello): Quando un alleato entro 5 quadretti dal personaggio usa l'azione di recuperare energie, quell'alleato recupera $3d6$ punti ferita aggiuntivi.

PREGHIERE DEL FAUTORE DI MIRACOLI

Sorte Invertita Fautore di Miracoli Attacco 11

Una benedizione sussurrata cura le ferite di un alleato e fa assaggiare all'aggressore lo stesso dolore che ha inferto.

Incontro ♦ Divino, Guarigione, Strumento

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio colpisce un alleato del personaggio a sé adiacente

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: $2d10$ + modificatore di Saggezza danni. L'alleato colpito dall'attacco del nemico che attiva il potere può usare un impulso curativo e recuperare $2d10$ punti ferita aggiuntivi.

Grazia Miracolosa Fautore di Miracoli Utilità 12

La tempestiva preghiera del fautore di miracoli consente a un alleato di sfuggire a morte certa.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio scende a 0 punti ferita o meno

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio recupera punti ferita come se avesse usato un impulso curativo più $2d6$ punti ferita aggiuntivi. Inoltre, il bersaglio effettua un tiro salvezza contro ogni effetto che lo influenza e a cui un tiro salvezza può porre termine.

Raccogliere il Seminato Fautore di Miracoli Attacco 20

Il fautore di miracoli pronuncia una condanna contro un avversario, costringendolo a subire tutto il dolore che esso ha inferto ai suoi amici.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: il personaggio trasferisce tutti gli effetti a cui un tiro salvezza può porre termine da ogni alleato entro l'emanazione al bersaglio.

Mancato: il personaggio trasferisce un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine da ogni alleato entro l'emanazione al bersaglio.

GUARITORE CARITATEVOLE

"Alleviare le sofferenze dei giusti, degli innocenti e dei valentissimi è il compito più alto a cui possa essere chiamato."

Prerequisito: Chierico

Spade e incantesimi possono tenere a bada i nemici per qualche tempo, ma anche gli eroi più forti e coraggiosi prima o poi rischiano di cadere sotto l'assalto delle forze nemiche. Quindi, il guaritore caritatevole ha dedicato tutto il suo spirito al compito di guarire le ferite degli eroi e di mantenere i loro sforzi. È un maestro della guarigione e non teme di dover cedere liberamente la sua stessa forza e la sua energia vitale pur di aiutare i suoi compagni.

Ancora più spesso degli eroi suoi alleati, si sottopone volontariamente al rischio per consentire agli altri di sopravvivere, ispirandoli a compiere atti di coraggio ineguagliato. Ma il guaritore caritatevole non è un suicida: è solo votato a una causa. Ogni ferita che subisce consente a un altro campione di combattere in nome del suo dio e delle sue convinzioni. La morte non gli fa nessuna paura; ha una ricompensa che lo attende nel prossimo mondo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL GUARITORE CARITATEVOLE

Azione Altruista (11° livello): Quando il guaritore caritatevole spende un punto azione per eseguire un'azione extra, un alleato entro 5 quadretti da lui può usare un impulso curativo.

Benedizione Caritatevole (11° livello): Quando il guaritore caritatevole cura dei punti ferita con un potere di guarigione, può scegliere di subire 5 danni. Se lo fa, il bersaglio del potere recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi e il guaritore ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del guaritore.

Sacrificio del Guaritore (16° livello): Quando il guaritore caritatevole concede a un alleato l'opportunità di spendere uno o più impulsi curativi e a quell'alleato è rimasto soltanto un impulso curativo, il guaritore può usare uno o più impulsi curativi senza recuperare nessun punto ferita. Ogni impulso curativo speso dal guaritore riduce di uno il numero degli impulsi che l'alleato deve spendere, e l'alleato recupera i punti ferita come se avesse speso i suoi impulsi curativi.

PREGHIERE DEL GUARITORE CARITATEVOLE

Affinché Altri Possano Vivere Guaritore Caritatevole Attacco 11

Le preghiere del guaritore caritatevole fiaccano la forza del suo nemico. Poi il guaritore attira verso di sé l'attacco per proteggere il suo alleato, che viene guarito da questo atto di sacrificio.

Incontro ♦ Divino, Guarigione, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio. La prima volta in cui il bersaglio danneggia un alleato del personaggio con un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, è il personaggio a subire invece dei danni, e l'alleato può usare un impulso curativo.



Portatore di Ferite Guaritore Caritatevole Utilità 12

Le ferite svaniscono dal corpo di un alleato e ricompaiono su quello del guaritore caritatevole.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio sceglie un numero entro il proprio valore di sanguinante. Il bersaglio recupera quel numero di punti ferita e il personaggio subisce lo stesso ammontare di danni. Il personaggio può allora trasferire su se stesso qualsiasi effetto che influenzi il bersaglio e a cui un tiro salvezza possa porre termine.

Grido del Martire Guaritore Caritatevole Attacco 20

Le ferite subite dal guaritore caritatevole indeboliscono il suo nemico.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio rende il personaggio sanguinante o gli infligge danni quando lui è sanguinante

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

Attacco: Saggezza contro Tempra

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

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

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

MESSAGGERO DI PACE

"La violenza dovrebbe essere l'ultima soluzione."

Prerequisiti: Chierico, Diplomazia come abilità con addestramento

Il messaggero di pace soffre per le cosiddette razze civilizzate, che troppo spesso sono incastrate in inutili e interminabili conflitti. A meno che un'anima coraggiosa non si faccia avanti per fornire un esempio migliore, la guerra costante non farà altro che generare altri conflitti. E così il messaggero di pace ha depresso le armi e ha formulato un voto di non violenza, nella speranza di trovare una soluzione civile ai problemi dei mortali.

Il messaggero di pace si adopera sempre per trovare un modo di evitare il combattimento, quando questo modo esiste. La diplomazia è la sua arma principale: attraverso parole ben ponderate e valutazioni accurate dei desideri dei suoi avversari, il messaggero di pace può riuscire a fermare un conflitto prima ancora che scoppi. Tuttavia, non tutti i nemici sono disposti a mettere da parte la collera. Quando scoppia una battaglia nonostante tutti i suoi sforzi, il messaggero di pace diventa l'occhio calmo nel cuore del ciclone della guerra. I deboli, gli esausti e i gravemente feriti trovano conforto e soccorso nella sua presenza.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MESSAGGERO DI PACE

Azione del Pacificatore (11° livello): Quando il messaggero di pace spende un punto azione per effettuare un attacco, ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire di quegli attacchi che non infliggono danni. Il bonus rimane fino alla fine del suo turno.

Voto di Non Violenza (11° livello): Quando il messaggero di pace colpisce con un attacco che non infligge danni, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Aura di Pace (16° livello): I nemici entro 2 quadretti dal messaggero di pace subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire.

PACE, NON PACIFISMO

La dedizione del messaggero di pace alla causa della non violenza si applica principalmente a quei mortali con cui è possibile ragionare. Non ha senso cercare di convincere un mostro che cerca di sbranarti, o con creature come i demoni o i draghi malvagi, che sono distruttivi per natura, o perfino con quegli esseri intelligenti spinti da una sete insaziabile di violenza, come gli gnoll e gli orchi. Il messaggero di pace può combattere per difendere se stesso e i suoi alleati, anche se dovrebbe usare meno violenza possibile contro quegli avversari che un giorno potrebbero scegliere di percorrere un destino diverso. Se i nemici del messaggero di pace sono in grado di imparare dal suo esempio, il messaggero può incitare i suoi compagni a trattenersi dallo sferrare l'ultimo colpo, a fare prigionieri e a mostrare pietà verso chi è stato sconfitto.



PREGHIERE DEL MESSAGGERO DI PACE

Rappacificare

Messaggero di Pace Attacco 11

Le parole del messaggero di pace inducono l'avversario a pensarci due volte prima di ricorrere alla violenza.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Se il bersaglio colpisce o manca con un attacco prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, è stordito fino alla fine del suo turno successivo.

Proclama del Pacificatore

Messaggero di Pace Utilità 12

A un segnale del messaggero di pace, la purificazione su un nemico o la benedizione su un amico continuano a fare effetto.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Effetto: Un effetto che influenza il bersaglio e che altrimenti avrebbe termine alla fine del turno attuale del personaggio si prolunga invece fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fine alle Sofferenze

Messaggero di Pace Attacco 20

Il messaggero di pace pronuncia un severo comando e i suoi nemici perdono la voglia di combattere.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 5 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio non può attaccare finché non viene attaccato o fino alla fine dell'incontro.

Mancato: Il bersaglio subisce una penalità di -5 finché non viene attaccato o fino alla fine dell'incontro.

STUDIOSO ASTRALE

"Oltre il mondo che voi conoscete, esistono potenze assai maggiori. È da lì che sgorga la mia forza... è da lì che giunge la tua rovina."

Prerequisito: Chierico

Lo studioso astrale è un teologo che ha dedicato la sua vita allo studio della natura degli dèi e dei loro domini. Grazie a molti anni di studio, ha sviluppato una filosofia che gli ha conferito una profonda comprensione delle realtà superne e delle proprietà dei poteri divini.

Lo studioso astrale usa la sua intuizione straordinaria per attingere al potere allo stato puro delle forze che plasmano il Mare Astrale, creando una vasta gamma di effetti con le sue preghiere. Manipola l'energia divina in modi che agli altri chierici sono preclusi, proteggendo e sostenendo i suoi alleati contro i nemici.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO STUDIOSO ASTRALE

Azione dello Studioso (11° livello): Quando lo studioso astrale spende un punto azione per eseguire un'azione extra, un alleato entro la sua linea di visuale può usare un impulso curativo.

Guarigione Radiosa (11° livello): Ogni volta che lo studioso astrale usa il suo potere di parola guaritrice, ogni nemico adiacente al bersaglio del potere subisce danni radiosi pari al modificatore di Carisma dello studioso astrale.

Maschera Astrale (11° livello): Lo studioso astrale è considerato una creatura immortale ai fini degli effetti correlati all'origine delle creature.

Riscatto Divino (16° livello): Quando un nemico mette a segno un colpo critico contro lo studioso astrale o un alleato entro la linea di visuale di quest'ultimo, lo studioso astrale recupera l'uso di un potere di Incanalare Divinità che ha già usato in questo incontro. Se non ha ancora usato un potere di Incanalare Divinità durante questo incontro, lo studioso astrale ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

PREGHIERE DELLO STUDIOSO ASTRALE

Alluvione Astrale Studioso Astrale Attacco 11

Un'ondata di energia pura proveniente dal Mare Astrale scorre attraverso lo studioso astrale e sommerge i suoi nemici.

Incontro ♦ Divino, Strumento; Freddo o Radioso

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da freddo o radiosi (il personaggio ne sceglie uno per tutti i bersagli).

L'attacco ha un effetto aggiuntivo basato sul tipo di danni.

- ♦ **Freddo:** Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
- ♦ **Radioso:** Il bersaglio non riesce a vedere le creature a più di 5 quadretti di distanza.



Nuotare nel Mare Astrale Studioso Astrale Utilità 12

Lo studioso astrale e i suoi compagni si muovono con disinvoltura tra le correnti astrali, oltrepassando tutti gli impedimenti terreni.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e un alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità, ignorando il terreno difficile. Ogni bersaglio è libero dalle condizioni di immobilizzato, rallentato e trattenuto durante questo movimento.

Terreno Astrale Studioso Astrale Attacco 20

Lo studioso astrale assale i suoi nemici con la sostanza pura del Mare Astrale, creando un'eco temporanea di quel piano.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento; Freddo o Radioso

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni da freddo o radiosi (il personaggio ne sceglie uno per tutti i bersagli).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona di sostanza scintillante che permane fino alla fine del turno successivo del personaggio. L'effetto della zona dipende dal tipo di danni dell'attacco.

- ♦ **Freddo:** Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro la zona subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.
- ♦ **Radioso:** Qualsiasi alleato entro la zona che usi un impulso curativo recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi.

Mantenere minore: La zona permane.

INVOCATORE

"Non cercare da me misericordia. Non implorarmi di mostrare pietà. Io sono una verità intollerabile, un giustiziere di malefatte, e sono qui perché tu renda conto delle tue."

UN INVOCATORE è un araldo di verità e un accusatore. Attraverso la sua mano, il suo bastone e la sua voce, il potere degli dèi si scatena contro i suoi avversari. Un invocatore può flagellare i suoi nemici a dozzine scatenando i suoi poteri divini: accecarli con la luce radiosa, martellarli con i tuoni, bruciarli con le fiamme sacre, buttarli a terra e avvilupparli in catene radiose. Il proclama del suo giudizio sono le ultime cose che i nemici del suo dio sentono.

A differenza di quei personaggi divini che acquisiscono i loro poteri attraverso dei riti di investitura, gli invocatori ottengono i loro poteri tramite un'alleanza stretta direttamente con gli dèi. L'Alleanza di Collera e l'Alleanza di Preservazione sono descritte nel *Manuale del Giocatore 2*; in questo libro viene invece presentata l'Alleanza di Maleficio. Tutti gli invocatori si affidano a dei frammenti delle parole della creazione in qualche misura, ma un invocatore di maledizioni padroneggia un numero maggiore di quelle antiche sillabe e brandisce il loro potere contro i suoi avversari. Come l'Alleanza di Collera, l'Alleanza di Maleficio è un cammino prevalentemente di attacco. Molti dei suoi poteri minano le difese del nemico e disfarsi dei loro effetti è un'impresa insolitamente difficile.

A prescindere dall'alleanza scelta, questo capitolo offre a tutti gli invocatori nuove opzioni con cui brandire il potere divino contro i loro avversari. Questo capitolo contiene il materiale seguente.

- ◆ **Nuovo privilegio di classe:** L'Alleanza di Maleficio comprende un nuovo potere di Incanalare Divinità che ostacola i nemici dell'invocatore.
- ◆ **Nuovo sviluppo:** Un invocatore del maleficio può fare tremare i suoi nemici al semplice suono delle sue parole.
- ◆ **Nuovi poteri dell'invocatore:** Quasi cento nuovi poteri tra cui scegliere, che comprendono poteri adatti all'Alleanza di Collera, all'Alleanza di Maleficio e all'Alleanza di Preservazione.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Una vasta scelta di nuovi cammini leggendari da invocatore, tra cui l'adepto dei sussurri, il custode dei nove e l'invocatore della pietra.





NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Quando il personaggio sceglie la sua Alleanza Divina, può scegliere l'Alleanza di Maleficio al posto delle altre opzioni presentate nel *Manuale del Giocatore 2*.

ALLEANZA DI MALEFICIO

Gli dèi donano all'invocatore le invocazioni di distruzione usate nella guerra contro i primordiali, affinché egli possa promuovere la loro sacra causa e assicurarsi che i nemici del mondo non possano mai fare ritorno.

Incanalare Divinità: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *rovina del maleficio*.

Manifestazione di alleanza: Quando l'invocatore usa un potere di attacco a incontro o giornaliero nel suo turno, può spingere uno dei bersagli colpiti

dal potere di 1 quadretto dopo avere risolto gli effetti del potere.

Incanalare Divinità: Privilegio dell'invocatore Rovina del Maleficio

Gli avversari che odono il voto solenne dell'invocatore restano scossi dalla potenza della sua minaccia.

Incontro ♦ Divino, Paura

Azione minore **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Effetto: Ogni bersaglio subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, ogni volta che il bersaglio è colpito da un attacco di paura prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo spinge il bersaglio di 1 quadretto come azione gratuita.

NUOVO SVILUPPO

Il *Manuale del Giocatore 2* descrive l'invocatore colterico e l'invocatore preservatore. Questo capitolo presenta l'invocatore del maleficio, i cui proclami sul campo di battaglia seminano la rovina tra coloro che ambirebbero opporsi a lui.

INVOCATORE DEL MALEFICIO

Lo sviluppo dell'invocatore del maleficio è basato sull'Alleanza di Maleficio. L'invocatore del maleficio fa uso di temibili parole del potere per annientare i nemici degli dèi. Queste parole del potere hanno origine tra gli dèi stessi, sono nientemeno che le parole della creazione. Normalmente sono parole troppo potenti per i mortali, e mettono a rischio la salute e la sanità di coloro che le pronunciano.

Gli invocatori del maleficio hanno bisogno di un alto punteggio di Saggezza per intonare le parole

adeguatamente e mettere assieme nel modo giusto le inflessioni e la grammatica sacra necessaria per usare queste parole in battaglia. Inoltre, le parole del potere esigono un prezzo in termini fisici, quindi gli invocatori del maleficio farebbero bene ad assegnare alla Costituzione il loro secondo miglior punteggio, seguito subito dopo dall'Intelligenza.

Privilegio di classe suggerito: Alleanza di Maleficio*

Talento suggerito: Maleficio Funesto*

Abilità suggerite: Arcano, Intuizione, Religione, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: *schegge avvinghianti*, *visioni di sangue**

Potere a incontro suggerito: *convocazione a giudizio**

Potere giornaliero suggerito: *condanna esecrabile**

*Nuova opzione presentata in questo libro

NUOVI POTERI DELL'INVOCATORE

L'invocatore è la mano del volere divino, un campione degli dèi che pronuncia terribili preghiere in nome della sua causa sacra. Questa sezione offre nuovi

PREGHIERE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Mano Radiosa Invocatore Attacco 1

Tentacoli di luce radiosa partono dalla punta delle dita dell'invocatore e quizzano attraverso il campo di battaglia. I raggi colpiscono i suoi nemici e generano un'esplosione di scintille luminose all'impatto.

A volontà ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una, due o tre creature

Livello 21: Sceglie come bersaglio un'ulteriore creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d4 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

poteri a disposizione di tutti gli invocatori e ne presenta altri adatti all'Alleanza di Maleficio.

Manto dell'Infedele Invocatore Attacco 1

Tenendo alto il suo strumento, l'invocatore evoca un manto radioso che brucia un avversario e lo marchia come nemico della fede.

A volontà ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard **Distanza 20**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Se il bersaglio è marchiato, la penalità ai tiri per colpire che subisce dalla condizione di marchiato è -4 invece di -2.

Livello 21: 2d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

VISIONI DI SANGUE

Invocatore Attacco 1

Le immagini di morte e carneficina indotte dall'invocatore seminano il dubbio nei suoi nemici.

A volontà + Divino, Paura, Psicico, Strumento
Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -1 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

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

PREGHIERE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Convocazione a Giudizio

Invocatore Attacco 1

Torna fatta giustizia, a qualsiasi costo. L'invocatore attinge alla sua stessa vitalità per scagliare un raggio di luce che costringe i suoi nemici a farsi avanti.

Incontro + Charme, Divino, Radioso, Strumento
Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Una o due creature entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il personaggio tira il bersaglio di 3 quadretti.

Alleanza di Maleficio: Il personaggio butta anche a terra prono il bersaglio.

Effetto: Il personaggio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Denuncia Vigorosa

Invocatore Attacco 1

È come se il dio stesso dell'invocatore spingesse via i suoi avversari, tale è la forza della denuncia proclamata dall'invocatore.

Incontro + Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Alleanza di Preservazione: Il numero di quadretti di cui il personaggio spinge il bersaglio è pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Rivelazione del Fulmine

Invocatore Attacco 1

Un fulmine taglia l'aria e colpisce i nemici dell'invocatore, rivelando le loro debolezze.

Incontro + Divino, Fulmine, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine, e il bersaglio subisce una penalità di -1 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Alleanza di Collera: La penalità a tutte le difese è pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Sussurri di Sconfitta

Invocatore Attacco 1

Le parole dell'invocatore si animano di vita propria, si insinuano nella mente dei suoi nemici e suscitano una sensazione di sconfitta imminente.

Incontro + Divino, Paura, Psicico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, e ogni volta che un attacco del bersaglio va a vuoto, il bersaglio subisce 5 danni psichici.

Alleanza di Maleficio: Il personaggio somma il suo modificatore di Saggezza ai danni psichici.



PREGHIERE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Condanna Esecrabile Invocatore Attacco 1

L'invocatore pronuncia una temibile maledizione che punisce i suoi nemici, ma che lo costringe anche a provare un'eco del loro dolore.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Una o due creature entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni, o 2d8 + modificatore di Saggezza danni se il personaggio sceglie come bersaglio solo una creatura. Il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

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

Effetto: Il personaggio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Corona della Ritorsione Invocatore Attacco 1

L'invocatore indica un nemico e traccia un cerchio con le sue mani. Una corona trasparente appare sopra la testa dell'avversario e infligge su di lui tutte le sofferenze che attualmente subiscono i compagni dell'invocatore.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Effetto: Il bersaglio subisce l'effetto della corona della ritorsione del personaggio (tiro salvezza termina). Finché la corona rimane, il bersaglio subisce 5 danni radiosi quando un alleato entro 5 quadretti da lui subisce danni.

Invocazione di Ghiaccio e Fuoco Invocatore Attacco 1

Una pioggia di chicchi di grandine fiammeggianti tempesta gli avversari dell'invocatore.

Giornaliero ♦ Divino, Freddo, Fuoco, Strumento, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da freddo e da fuoco.

Effetto: La propagazione crea una zona di grandine infuocata che continua a cadere fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno entro la zona subisce 5 danni da freddo e da fuoco.

Mantenere minore: La zona permane.

Maleficio Silenzioso Invocatore Attacco 1

Quando muove le labbra, l'invocatore entra in trance. I suoi nemici non sentono ciò che dice a causa del tuono che rimbomba intorno a loro.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.



Richiamare Tempesta Invocatore Attacco 1

Pervaso dalla collera degli dèi, l'invocatore scatena la furia del tuono e del fulmine sul suo nemico.

Giornaliero ♦ Divino, Fulmine, Strumento, Tuono

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono.

Il bersaglio subisce 5 danni da fulmine continuati ed è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Canto di Incoraggiamento Invocatore Utilità 2

L'invocatore lancia un grido di speranza per rinsaldare la determinazione dei suoi alleati.

Incontro ♦ Divino, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Effetto: L'emanazione crea una zona di speranza che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché si trovano nella zona, il personaggio e qualsiasi suo alleato ottengono un bonus di potere ai tiri salvezza pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Conoscere Debolezza Invocatore Utilità 2

L'invocatore pronuncia parole di potere che sono anche parole di conoscenza.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio sceglie una creatura entro 10 quadretti da sé. Apprende le attuali resistenze e vulnerabilità di quella creatura, se ve ne sono.

Conoscenze di Shom Invocatore Utilità 2

L'invocatore si appella alle vaste conoscenze della civiltà perduta di Shom e ottiene l'accesso a nozioni esoteriche che altrimenti sarebbero sfuggite.

Giornaliero ♦ Divino
Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio effettua una prova di Arcano, una prova di Storia o una prova di Religione e ottiene un risultato che non gli piace.

Effetto: Il personaggio ripete il tiro della prova di abilità con un bonus di potere pari al proprio modificatore di Intelligenza e sceglie quale risultato usare.

Fortuna Miracolosa Invocatore Utilità 2

Anche se l'invocatore è colpito dall'attacco, la sua tempestiva preghiera riduce le ferite peggiori che subisce e ispira un alleato vicino.

Incontro ♦ Divino
Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco nemico.

Effetto: I danni subiti vengono ridotti di 5. Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Protezione Divina Invocatore Utilità 2

L'invocatore agisce sapendo che il suo dio lo proteggerà da tutti i pericoli.

Incontro ♦ Divino
Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio non provoca attacchi di opportunità.

PREGHIERE A INCONTRO DI 3° LIVELLO
Coltelli dell'Anima Invocatore Attacco 3

Due lame trasparenti spuntano dal corpo dell'invocatore e sfrecciano verso i suoi nemici. L'invocatore barcolla a causa dell'immane potere che ha scatenato.

Incontro ♦ Divino, Forza, Strumento
Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da forza, o 2d12 + modificatore di Saggezza danni da forza se il personaggio sceglie come bersaglio soltanto una creatura. Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Alleanza di Maleficio: Il numero di quadretti di cui il personaggio spinge il bersaglio è pari al proprio modificatore di Costituzione.

Effetto: Il personaggio subisce 5 danni.

Parola della Rovina Invocatore Attacco 3

L'invocatore pronuncia sillabe di dannazione che attaccano la mente delle creature attorno a lui e offuscano anche la propria.

Incontro ♦ Divino, Psichico, Strumento
Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è frastornato e rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

Penitenza Imposta Invocatore Attacco 3

Qualcuno pagherà per questi crimini; l'invocatore lo garantisce.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi. La volta successiva in cui il bersaglio infligge danni, purché questo accada prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo sceglie un altro nemico entro 10 quadretti da sé. Tale nemico subisce 5 danni radiosi.

Alleanza di Collera: I danni radiosi subiti dal nemico scelto sono pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Simbolo della Spada Infranta Invocatore Attacco 3

L'invocatore pone un simbolo di controllo sul suo nemico, soggiogandolo parzialmente.

Incontro ♦ Charme, Divino, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio non può usare nessun potere di attacco che richieda un'azione standard, ad eccezione degli attacchi basilari.

Alleanza di Preservazione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce anche una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO
Annunciare la Caduta della Stella Invocatore Attacco 5

Un globo lucente appare sopra la testa dell'incantatore e poi si schianta sui suoi nemici, generando una tempesta di luce e di fuoco.

Giornaliero ♦ Divino, Fuoco, Radioso, Strumento, Zona
Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

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

Effetto: L'emanazione crea una zona di fumo che permane fino alla fine dell'incontro. La zona è pesantemente oscurata.

Diluvio di Sangue Invocatore Attacco 5

Un flusso di sangue fresco sgorga dalle ferite del nemico dell'invocatore, frastornato da un dolore lancinante. L'invocatore deve subire parte di quel dolore, e anch'egli resta frastornato.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio subisce danni da un attacco in mischia o a distanza

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

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è frastornato e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

Lamento dei Perversi Invocatore Attacco 5

L'invocatore pronuncia un'antica maledizione. I suoi nemici digrignano i denti, gemono dinanzi al destino che li attende e abbassano le loro difese. L'incantatore e i suoi compagni attaccano approfittando di questa distrazione.

Giornaliero ♦ Divino, Psichico, Strumento
Azione standard Emanazione ravvicinata 2
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento e non può scattare (tiro salvezza termina entrambi).

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio o qualsiasi suo alleato entro 5 quadretti da lui attaccano un nemico e beneficiano di vantaggio in combattimento contro di esso, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Maleficio della Cecità Invocatore Attacco 5

Su comando dell'invocatore, gli avversari restano accecati. Ma il potere di questa preghiera lascia per un istante l'invocatore in uno stato quasi del tutto indifeso.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento
Azione standard Propagazione ravvicinata 3
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio concede vantaggio in combattimento fino all'inizio del suo turno successivo.

Scheggia Solare Invocatore Attacco 5

L'invocatore richiama un frammento dell'essenza del sole e la scaglia sui suoi nemici.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo. Se questo potere ha come bersaglio soltanto una creatura, il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO**Angelo Custode** Invocatore Utilità 6

Una preghiera innalzata agli dèi evoca un temibile angelo alato che giunge a proteggere i compagni dell'invocatore.

Giornaliero ♦ Divino, Evocazione
Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca un angelo custode in 1 quadretto entro gittata. L'angelo rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni alleato nello spazio dell'angelo o in uno spazio a esso adiacente ottiene un bonus di potere +2 alla CA. Inoltre, quando il personaggio o un alleato vengono colpiti da un attacco finché si trovano nello spazio dell'angelo o in uno spazio a esso adiacente, il personaggio può congedare l'angelo come interruzione immediata e ridurre i danni della metà.

Mantenere minore: L'angelo permane e il personaggio può muoverlo di 5 quadretti.

Mantello Brillante Invocatore Utilità 6

Le vesti dell'invocatore prendono vita e si tingono di un frastornante miscuglio di colori.

Giornaliero ♦ Divino
Azione standard Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e qualsiasi alleato a lui adiacente ottengono un bonus di +2 alla CA e ai Riflessi.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Nebbia Solida Invocatore Utilità 6

Ogni parola pronunciata genera una nube di fitta nebbia che va a coprire il campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Divino, Zona
Azione minore Propagazione ravvicinata 3

Effetto: L'emanazione crea una zona di nebbia densa che rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è terreno difficile e pesantemente oscurato.

Mantenere minore: La zona permane e il personaggio può aumentare la sua taglia di 1, fino a un massimo di propagazione 5.

Preghiera per la Vittoria Invocatore Utilità 6

Notando il pericolo, l'invocatore mormora una preghiera per rinsaldare il suo coraggio dinanzi alle avversità.

Giornaliero ♦ Divino
Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un nemico effettua un tiro per colpire in mischia o a distanza contro il personaggio.

Effetto: Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + il suo modificatore di Saggezza, e un bonus di potere +2 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

FORGIARE UN'ALLEANZA

Quando gli invocatori ottengono i loro poteri, formulano un giuramento sacro con cui si impegnano a contrastare i nemici degli dèi, ma l'alleanza di un invocatore può anche essere più elaborata. Il giocatore che interpreta un invocatore potrebbe pensare a formulare ulteriori promesse o tabù speciali per rendere il proprio legame con la divinità diverso da tutti gli altri.

Forse l'invocatore ha accettato di brandire il potere degli dèi al fine raddrizzare un torto; come ricompensa per il potere concesso a tale scopo è tenuto a completare un'impresa particolare. Forse ha giurato di non uccidere i membri di una razza o di un'organizzazione protetta dal dio che egli serve. La sua alleanza potrebbe spingerlo a osservare certi eventi o concetti apparentemente insignificanti con la stessa serietà riservata alla vita e alla morte. Ad esempio, un seguace di Sehanine potrebbe avere giurato di difendere l'amore, e quindi essere costretto a disertare la prima linea di battaglia per cercare di riunire due giovani amanti separati dalla guerra.

Le pratiche di culto dell'invocatore potrebbero includere dei riti ignoti agli altri fedeli, oppure l'invocatore potrebbe osservare dei divieti che appaiono strani agli occhi altrui. Il personaggio può fare cose strane in base all'umore, oppure congegnare dei tabù e delle cerimonie in modo che abbiano un significato particolare per la divinità che egli segue. Forse un seguace di Melora non può attraversare un corso d'acqua senza prima lanciare qualcosa nell'acqua. O forse Moradin esige che il personaggio reciti una piccola benedizione ogni volta che vede una forgia. Kord potrebbe richiederli di prendere parte a qualsiasi gara di forza che egli incontri. Un seguace della Regina Corvo potrebbe formulare una rapida preghiera per le anime di tutti i cadaveri che scopre, e potrebbe perfino mormorare un saluto per le anime che egli stesso invia nell'aldilà nel bel mezzo di una battaglia.



PREGHIERE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Onda della Prima Tempesta **Invocatore Attacco 7**

L'incantatore richiama la prima tempesta che si scatenò sul mondo, usando il suo potere per trasportare via i suoi alleati e sottrarli a un pericolo, ma danneggiando nel contempo i suoi nemici.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio fa scorrere ogni alleato entro l'emanazione di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza.

Parola della Condanna **Invocatore Attacco 7** Infuocata

Le parole dell'invocatore infiammano le creature davanti a lui di fuoco celeste. Questa gloriosa fiammata richiede tutta l'attenzione dell'invocatore, che rimane frastornato per breve tempo.

Incontro ♦ Divino, Fuoco, Radioso, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Alleanza di Maleficio: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro i danni continuati.

Effetto: Il personaggio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Pioggia di Sangue **Invocatore Attacco 7**

Dal cielo cade una pioggia di sangue che investe i nemici dell'incantatore.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio ottiene vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Alleanza di Collera: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni alleato entro l'emanazione ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Trombe di Celestia **Invocatore Attacco 7**

L'invocatore si appella al dominio divino di Celestia, richiamando a sé le trombe degli immortali affinché investano i suoi nemici e pieghino la loro determinazione.

Incontro ♦ Divino, Paura, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

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

Alleanza di Preservazione: La penalità ai tiri per colpire è pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Scritto nel Fuoco **Invocatore Attacco 7**

Una serie di lettere infuocate lampeggia nell'aria e brucia i nemici nelle vicinanze.

Incontro ♦ Divino, Evocazione, Fuoco, Strumento

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca dei simboli infuocati in 1 quadretto entro gittata. I simboli rimangono fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno entro 5 quadretti dai simboli e non concluda il suo turno ad almeno 6 quadretti di distanza dai simboli subisce danni da fuoco pari a 10 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Araldo delle Tempeste **Invocatore Attacco 9** Scatenata

Da una scintilla di luce lampeggiante nasce una tempesta selvaggia che flagella i nemici con tuoni e fulmini.

Giornaliero ♦ Divino, Fulmine, Strumento, Tuono, Zona

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e da tuono, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona di fulmini e tuoni che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno entro la zona subisce 5 danni da fulmine. Qualsiasi creatura che esca dalla zona subisce 5 danni da tuono. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 5 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane.

Maleficio di Rigidità Invocatore Attacco 9

I nemici schierati contro l'invocatore sono riluttanti a muoversi, temendo di essere nuovamente piagati dalle parole punitrici dell'invocatore, che irrigidiscono anche le sue stesse membra.

Giornaliero ♦ Divino, Paura, Strumento
Azione minore Propagazione ravvicinata 5
Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni. Il bersaglio subisce 10 danni continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati. Il bersaglio subisce 5 danni continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Alleanza di Maleficio: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro questi effetti.

Effetto: Il personaggio è immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

Monito Funesto Invocatore Attacco 9

Le parole di condanna dell'invocatore piagano il suo stesso corpo, oltre a condannare i nemici che egli cerca di sconfiggere.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento
Azione standard Distanza 10
Bersaglio: Una, due o tre creature
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio subisce l'effetto del monito funesto del personaggio (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio mette a segno un attacco prima che il monito funesto abbia termine, il personaggio può subire 5 danni come azione gratuita per costringere il bersaglio a ripetere il tiro per colpire e a usare il secondo risultato. Se il tiro per colpire ripetuto va a vuoto, il bersaglio subisce danni pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Palazzo della Battaglia Tonante Invocatore Attacco 9

L'invocatore chiama a sé la visione di una fortezza da battaglia divina. I suoi alleati sono rincuorati e spronati a combattere dalle grida di valore al suo interno, mentre il rombo della battaglia investe i suoi nemici e li spinge all'indietro.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono, Zona
Azione standard Emanazione ravvicinata 2
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

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

Effetto: L'emanazione crea una zona tonante che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona si muove assieme a lui e rimane incentrata su di lui. Finché rimane nella zona, ogni alleato ottiene un bonus di potere +2 alla CA e alla Tempra.

Mantenere minore: La zona permane, e il personaggio spinge ogni nemico che si trova al suo interno di 1 quadretto.

Svolta Imprevista del Fato Invocatore Attacco 9

L'invocatore assale la mente dei suoi nemici e si appella al destino affinché muti il corso degli eventi, limitando gli attacchi che i nemici possono sferrare.

Giornaliero ♦ Charme, Divino, Psicico, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni psichici.

Gli unici attacchi che il bersaglio può effettuare nel suo turno successivo sono attacchi basilari. Se l'attacco del personaggio colpisce solo un nemico, gli unici attacchi che quel nemico può effettuare durante il suo turno sono attacchi basilari (tiro salvezza termina).

Alleanza di Preservazione: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce anche una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO**Parola di Urgenza** Invocatore Utilità 10

L'invocatore pronuncia un'esclamazione autorevole che induce il suo amico a balzare via per evitare un pericolo.

Incontro ♦ Divino

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Il personaggio usa un potere di attacco ad area o ravvicinato e un alleato entro 10 quadretti da lui si trova nell'area di effetto

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

Effetto: Il bersaglio può scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Intelligenza del personaggio come azione gratuita.

Pregiera di Vendetta Invocatore Utilità 10

L'invocatore recita le antiche dichiarazioni di guerra contro i primordiali. Gli amici che la sentono sono pervasi da un senso di giusta indignazione contro i loro aggressori.

Giornaliero ♦ Divino, Zona

Azione minore Emanazione ravvicinata 3

Effetto: L'emanazione crea una zona di castigo che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando qualsiasi alleato entro la zona subisce danni da un attacco, quell'alleato ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro l'attaccante fino all'inizio del turno successivo dell'alleato.

Mantenere minore: La zona permane.

Proclama Invocatore Utilità 10

Alzando la voce, l'invocatore amplia anche la portata delle sue preghiere.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio può incrementare la taglia dei suoi attacchi a emanazione ravvicinata o propagazione ravvicinata di 1.

Richiamo dell'Avanguardia Invocatore Utilità 10

Grazie all'ispirazione divina, l'invocatore volge un'imboscata a suo vantaggio.

Giornaliero ♦ Divino

Nessuna azione Distanza 10

Attivazione: Il personaggio tira per l'iniziativa

Bersaglio: Il personaggio e un alleato

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus alla sua prova di iniziativa pari al modificatore di Intelligenza del personaggio. Inoltre, nessuno dei bersagli è sorpreso.

PREGHIERE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Dubbio Mortale Invocatore Attacco 13

Le parole dell'invocatore seminano nella mente degli avversari dubbi abbastanza forti da ferirli. Se attaccano ancora, restano anche frastornati.

Incontro ♦ Divino, Psichico, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici. Se il bersaglio è colpito di nuovo prima della fine del turno successivo del personaggio, è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Alleanza di Collera: La prima creatura ad attaccare il bersaglio prima della fine del turno successivo del personaggio ottiene un bonus di potere al suo tiro per colpire pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Intimidazione Tonante Invocatore Attacco 13

L'incantatore investe i suoi nemici con una distruttiva onda di tuono.

Incontro ♦ Divino, Strumento, Tuono

Reazione immediata **Propagazione ravvicinata 5**

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco nemico

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il bersaglio è spinto di 1 quadretto e assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Inversione Terrena Invocatore Attacco 13

L'invocatore pronuncia una parola quasi del tutto dimenticata, rivolta alla terra, e la tessa stessa si scuote in risposta, sollevando gli alleati e disperdendo i nemici.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Effetto: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione possono rialzarsi come azione gratuita.

Alleanza di Preservazione: Ogni alleato entro l'emanazione può anche scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

DESTINATO ALLA GRANDEZZA

Un invocatore è stato personalmente scelto dalle divinità per promuovere i loro scopi. Come reagisce a questa scelta?

Invidia coloro che hanno l'opportunità di scegliersi da soli il proprio destino, o va orgoglioso del suo contatto speciale col divino? Gli altri personaggi, perfino quelli divini, non possono vantare il suo legame diretto e continuato con gli dèi. Gli altri possono avere fede, ma un invocatore sa. Prova pietà per gli altri o li mette in soggezione tramite la sua devozione superiore?

L'alleanza è un fardello che gli è stato imposto oppure lo ha cercato volontariamente? Ambisce all'approvazione degli dèi nelle gesta che compie, o è sicuro che le proprie scelte rappresentino i loro desideri?

Parola di Cecità Invocatore Attacco 13

Al comando dell'invocatore, le creature attorno a lui restano accecate. Il potere di questa preghiera rende l'invocatore frastornato per breve tempo.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Alleanza di Maleficio: La taglia dell'emanazione aumenta di 1.

Rivelazione Splendente Invocatore Attacco 13

L'invocatore assale le menti delle creature nemiche con una frastornante visione dei domini degli dèi.

Incontro ♦ Divino, Psichico, Strumento

Azione standard **Propagazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è frastornato e rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. La prima volta in cui il bersaglio attacca, purché questo avvenga prima della fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce 10 danni psichici.

Alleanza di Maleficio: I danni psichici che il bersaglio subisce quando attacca sono pari a 10 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Esilio Crudele Invocatore Attacco 15

L'invocatore esilia temporaneamente il suo nemico da questo mondo, usando la propria energia vitale per impedirgli di fare ritorno.

Giornaliero ♦ Divino, Necrotico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard **Distanza 5**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni necrotici, e il bersaglio svanisce da questo mondo (tiro salvezza termina). Il personaggio può porre termine all'effetto con un'azione minore. Quando l'effetto ha termine, il bersaglio riappare nell'ultimo spazio che occupava o nello spazio non occupato più vicino.

Ogni tiro salvezza fallito: Il personaggio subisce 5 danni.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti.

Imprecazione Deifica Invocatore Attacco 15

L'invocatore diventa un condotto della collera del dio. Perfino l'invocatore sente il pungiglione divino che trafugge i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Ogni nemico entro 3 quadretti dal bersaglio subisce 10 danni.

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

Effetto: Il personaggio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta che il personaggio subisce questi danni continuati, sceglie un nemico entro 5 quadretti da sé. Anche quel nemico subisce 5 danni.

Invocazione del Sottosuolo Oscuro Invocatore Attacco 15

L'invocatore richiama a sé un'oscurità gelida che si fa sempre più intensa, finché la luce non è altro che un ricordo lontano.

Giornaliero ♦ Divino, Freddo, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da freddo.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona d'ombra che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è pesantemente oscurata. Quando una qualsiasi creatura inizia il suo turno entro la zona, quella creatura subisce 10 danni da freddo, e il personaggio può farla scorrere di 3 quadretti come azione gratuita. Il personaggio è immune agli effetti della zona. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la zona di 3 quadretti.

Mantenere minore: La zona permane.

Tempesta di Punizione Invocatore Attacco 15

Sollevando il suo strumento, l'invocatore si appella agli dèi e crea un varco nel cielo da cui tuoni e fulmini si riversano sui suoi avversari.

Giornaliero ♦ Divino, Fulmine, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine e da tuono, e il bersaglio è accecato e assordato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è accecato e assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Mura di Hestavar Invocatore Utilità 16

L'invocatore traccia un segno nell'aria con il suo strumento ed evoca una riproduzione delle mura della Città Lucente.

Giornaliero ♦ Divino, Evocazione

Azione minore Muro ad area 10 entro 10 quadretti

Effetto: Il personaggio evoca un muro di energia divina. Il muro può essere alto fino a 2 quadretti, e dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il muro è un ostacolo solido e blocca le linee di visuale. Può essere scalato con una prova di Atletica (CD 20 + metà del livello del personaggio).

Mantenere minore: Il muro permane.

PAROLE DELLA CREAZIONE

Un invocatore usa le parole degli dèi per comandare le sostanze del mondo e impartire la vita. Che suono hanno queste parole? L'invocatore pronuncia delle parole audaci o intona uno strano canto con voce sommessa?

Dal momento che un invocatore ha un numero relativamente limitato di poteri, può facilmente inventare una parola o una frase specifica per ognuno. Le parole della creazione potrebbero suonare senza senso oppure avere un significato speciale. Ispirandosi al film *Dune* o al linguaggio Klingon di *Star Trek* è possibile trovare varie parole prive di senso ma dal suono affascinante. Di seguito vengono forniti alcuni suggerimenti da cui partire nella creazione delle frasi in questione.

"Il Signore Mutilato cerca la verità nell'oscurità."

"Il tempo è una porta che non può essere chiusa."

"Passerò oltre e arriverò al cuore."

"Questo fuoco arde già in tutte le anime."

Parola di Rifugio Invocatore Utilità 16

Pronunciando una parola, l'invocatore può sfuggire a un attacco, ma c'è un prezzo da pagare.

Incontro ♦ Divino, Teletrasporto

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un nemico effettua un attacco contro il personaggio

Effetto: Il personaggio nega l'attacco nemico che attiva il potere e si teletrasporta di 10 quadretti. Il personaggio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo. Se il personaggio era l'unico bersaglio dell'attacco nemico che ha attivato il potere, l'attaccante può eseguire un'azione diversa.

Proclama di Confusione Invocatore Utilità 16

L'invocatore pronuncia una parola apparentemente senza senso, poi si ripara dietro la confusione da essa generata.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando qualsiasi nemico effettua un tiro per colpire contro il personaggio, deve tirare due volte e usare il risultato inferiore.

Stendardo degli Eserciti Celesti Invocatore Utilità 16

Una lacera bandiera bianca fa la sua comparsa. Coloro che la contemplano trovano il coraggio necessario per ottenere la vittoria.

Giornaliero ♦ Divino, Evocazione

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca una bandiera splendente in 1 quadretto entro gittata. La bandiera rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi alleato che disponga di linea di visuale fino alla bandiera ottiene un bonus a tutte le difese, ai tiri salvezza contro gli effetti di paura, e ai tiri dei danni. Il bonus è pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Mantenere minore: La bandiera rimane.

Volto Sereno Invocatore Utilità 16

Il volto del dio si sovrappone a quello dell'invocatore e attira l'attenzione degli avversari, fornendo agli alleati dell'invocatore qualche istante di respiro.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio non provoca attacchi di opportunità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PREGHIERE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Blasfemia Sconvolgente Invocatore Attacco 17

Le parole infami pronunciate dall'invocatore oscurano la sua anima ma divorano l'energia vitale dei suoi nemici, che non osano nemmeno muoversi.

Incontro ♦ Divino, Necrotico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni necrotici.

La prima volta che il bersaglio si muove prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, subisce 5 danni necrotici.

Effetto: Il personaggio subisce 5 danni.

Catena di Fuoco Invocatore Attacco 17

L'invocatore investe un avversario con una colonna di fiamme sacre; da essa, il fuoco si propaga poi verso i nemici vicini.

Incontro ♦ Divino, Fuoco, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco. Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ad area 2 incentrato sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione che non sia il bersaglio primario

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

Parola di Dolore Invocatore Attacco 17

A una parola dell'invocatore, le menti delle creature intorno a lui sono assalite da una fitta di agonia. Anche l'invocatore è momentaneamente distratto dalle loro urla mentali.

Incontro ♦ Divino, Psicico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Alleanza di Maleficio: La taglia dell'emanazione aumenta di 1.

Polvere Astrale Invocatore Attacco 17

Dal cielo piovono scintille di polvere argentata che bruciano tutti i nemici su cui si posano.

Incontro ♦ Divino, Fuoco, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi. Se il bersaglio non si allontana dal personaggio prima della fine del turno successivo del bersaglio, subisce 5 danni da fuoco e radiosi e una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

SERVIRE DIVINITÀ MALVAGIE

Un invocatore non può votarsi a una divinità malvagia senza condividere lo stesso allineamento di quella divinità, ma questo non significa che gli dèi oscuri non possano tentare di offrire comunque qualcosa in cambio dell'aiuto dell'invocatore, in una sorta di investimento divino. Forse l'invocatore sente i sussurri di Tiamat tra il tintinnare delle monete. Forse di tanto in tanto un serpente alza la testa e pronuncia sibilando il volere di Zehir. Quando l'invocatore combatte contro i seguaci di Bane, essi lo salutano e non alzano le mani contro di loro finché i personaggi non li attaccano per primi.

Se un giocatore è interessato a interpretare un personaggio con queste sfumature di grigio, può discuterne con il DM e accordarsi su un modo in cui gli dèi malvagi potrebbero riscuotere il loro debito. Nessuno vuole sbilanciare il gioco tradendo gli altri PG o commettendo atti distruttivi, ma se un personaggio cammina lungo un esile sentiero in bilico tra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, può fornire al DM degli spunti narrativi che risulteranno divertenti per tutti. Poi, quando un emissario di Vecna offrirà all'invocatore le informazioni di cui ha bisogno per compiere una grande impresa a beneficio degli dèi e del mondo, di certo non vorrà negargli un piccolo favore in cambio...

Squillo della Tromba Dorata Invocatore Attacco 17

Il suono di una tromba celestiale, una nota pressoché perfetta, investe i nemici dell'invocatore.

Incontro ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il bersaglio è spinto di 1 quadretto e assordato fino alla fine del suo turno successivo.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Collera del Dio Caduto Invocatore Attacco 19

Il ricordo della collera e dell'agonia di un dio sconfitto assale la mente delle creature vicine.

Giornaliero ♦ Divino, Psicico, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni psichici, e 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

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

Effetto: L'emanazione crea una zona di agonia che rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno entro la zona è rallentata e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Marchio di Sopportazione Invocatore Attacco 19

L'invocatore imprime un glifo divino sul suo avversario. Questo antico marchio infligge danni radiosi sul nemico e interferisce con i suoi attacchi.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire contro gli alleati sanguinanti del personaggio (tiro salvezza termina). Al proprio turno, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza contro questo effetto soltanto se non attacca durante quel turno.

Sottomissione Forzata Invocatore Attacco 19

Il nemico dell'invocatore si piega al volere divino che egli ha annunciato. L'invocatore può smettere di concentrarsi sulle sue difese mentre proclama il volere del suo dio.

Giornaliero ♦ Charme, Divino, Psicico, Recuperabile, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). Finché questa dominazione non termina, il personaggio concede vantaggio in combattimento.

Alleanza di Maleficio: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro questa dominazione.

Urlo Tonante

Invocatore Attacco 19

Intonando una parola della creazione, l'invocatore taglia l'aria in due con un'esplosione assordante. Le sue orecchie sanguinano, ma la parola scaraventa via tutti i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti e lo butta a terra prono. Inoltre, il bersaglio è assordato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Effetto: Il personaggio subisce 10 danni.

Alleanza di Maleficio: Il personaggio subisce invece 5 danni.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Araldo del Dio

Invocatore Utilità 22

La voce dell'invocatore risuona di potenza divina.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +10 alle prove di prove di Diplomazia, Intimidire e Raggiare.

Invocare Visione

Invocatore Utilità 22

Appellandosi agli dèi, l'invocatore conferisce la capacità di vedere ciò che è invisibile.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Contatto in mischia

Bersaglio: Il personaggio o un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene vista reale fino alla fine del suo turno successivo. Se il bersaglio è accecato, quella condizione ha termine.

Mantenere minore: La vista reale permane.

Richiamare Scudo Angelico

Invocatore Utilità 22

L'invocatore evoca un flusso di energia angelica che lo protegge dai pericoli.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus a tutte le difese pari al proprio modificatore di Intelligenza. Ogni volta che un attacco lo manca, tale bonus si riduce di 1. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché il bonus non scende a 0.

LE ORIGINI DI UN INVOCATORE

Un invocatore stringe un'alleanza con uno o più dèi per ospitare un frammento del loro potere e usarlo in loro nome. Come è stata formulata questa promessa? L'invocatore ha avuto un incontro fatale con uno strano mistico? Gli dèi gli hanno parlato in sogno o tramite una visione a occhi aperti? Ha incontrato un angelo, un esarca o perfino una divinità incarnata? Forse ha stretto il piatto su un altro piano, dove è stato miracolosamente trasportato dalla potenza che desiderava ottenere i suoi servigi. O forse è nato già dotato dei suoi doni ed è cresciuto sapendo che era destinato a usarli al servizio di una divinità. Oppure, per dare una piega più oscura alla storia, è stata una divinità malvagia a dargli i suoi poteri, ma ora il personaggio cerca di usarli in modo meritevole e di servire un'altra divinità, nella speranza che le sue imprese possano riscattarlo dal giuramento formulato.

PREGHIERE A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Catene di Oscurità

Invocatore Attacco 23

L'invocatore avviluppa i suoi nemici in una morsa di catene fatte d'ombra.

Incontro ♦ Divino, Necrotico, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni necrotici. Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti, e lo rende immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se sceglie come bersaglio solo una creatura, l'attacco infligge 1d8 danni necrotici extra, e il personaggio teletrasporta il bersaglio di 10 quadretti invece di 5.

Parola di Sconvolgimento

Invocatore Attacco 23

Una parola dell'invocatore è tutto ciò che serve per privare i nemici delle loro facoltà. Ma anche quelle dell'invocatore restano offuscate per qualche istante.

Incontro ♦ Divino, Psicico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Alleanza di Maleficio: Il personaggio può decidere di diventare stordito fino alla fine del suo turno successivo per incrementare la taglia dell'emanazione di 3.

Piaga del Veleno

Invocatore Attacco 23

Gli dèi risposero alle scelleratezze della città di Sazarus scatenando sei terribili piaghe. L'invocatore ora scatena l'antica piaga del veleno contro i suoi nemici.

Incontro ♦ Divino, Strumento, Veleno, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni da veleno. Lo spazio del bersaglio diventa una zona di gas velenoso che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno entro la zona o adiacente alla zona subisce 5 danni da veleno.

Alleanza di Collera: La zona infligge danni da veleno extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Previsione Fatale

Invocatore Attacco 23

Una potente profezia aveva già mostrato all'invocatore questo momento molto tempo fa. Grazie a questa preveggenza, egli può ora appellarsi al fato per alterare il corso degli eventi.

Incontro ♦ Divino, Psicico, Strumento

Interruzione immediata Distanza 10

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio effettua un attacco nel suo turno

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici. L'attacco del bersaglio è negato e non è considerato speso, ma il bersaglio non potrà usare quell'attacco fino all'inizio del suo turno successivo, a meno che non si tratti di un attacco basilare. Il bersaglio può effettuare immediatamente un attacco diverso.

Alleanza di Preservazione: Il bersaglio subisce una penalità al suo successivo tiro per colpire, se effettuato prima della fine del turno successivo del personaggio, pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

LA GUERRA DELL'INVERNO

Nel corso dei secoli, gli dèi si sono dati battaglia l'un l'altro in molte occasioni. Le battaglie tra Tiamat e Bahamut e tra Bane e Gruumsh non si sono ancora concluse. Tuttavia, le divinità generalmente non entrano in diretto conflitto tra loro. Gli dèi sono vincolati dalle alleanze forgiate durante la Guerra dell'Alba e altri eventi mitologici. Uno di questi eventi fu uno scontro che ebbe luogo nelle fasi conclusive della Guerra dell'Alba, quando Khala, la dea dell'inverno, cercò di proclamarsi regina di tutte le divinità.

Khala mirava a ottenere la supremazia sul mondo e sugli dèi che erano sopravvissuti alla guerra con i primordiali, ormai in procinto di concludersi. Khala si affidò a suo figlio Kord e al suo consorte Zehir, nonché a Gruumsh e Tiamat, che preferivano l'idea di un mondo perennemente stretto nella morsa dell'inverno, e quindi afflitto dalla ferocia e dall'oscurità, piuttosto che l'antico compromesso di Avandra che offriva in alternanza anche dei giorni di luce e delle stagioni di speranza.

Le forze dell'inverno attaccarono i domini degli dèi più forti che si sarebbero opposti al regno di Khala (Pelor, Erathis, Moradin, Amoth e Bahamut) e riportarono le prime vittorie. Le difese di Amoth furono devastate su Kalandurien, i pendii più bassi di Celestia caddero e Hestavar fu cinta d'assedio. Ma il trionfo di Khala fu solo temporaneo, poiché gli dèi rimanenti si allearono contro di lei. Bane si unì alla guerra contro l'inverno affinché il mondo potesse rimanere ancora soggetto alla conquista e alla tirannia, piuttosto che abbandonarlo a un'eternità di ferocia e di impulsi selvaggi. Sehanine intervenne al fianco di Pelor per impedire che l'antico compromesso tra il giorno e la notte venisse vanificato. Perfino Lolth si adoperò segretamente per danneggiare Khala, in quanto non tollerava che una singola divinità riuscisse a soggiogare le altre.

Il punto di svolta del conflitto fu la battaglia tra Kord e Moradin sulle montagne di Celestia. Nonostante l'inarrestabile furia di Kord, Moradin non cedeva; le tempeste di Kord si accanivano invano sulle montagne di Moradin. Dopo una lunga battaglia, Kord si ritirò. Moradin allora mostrò a Kord la distruzione che la loro battaglia aveva seminato nel mondo dei mortali, e Kord si pentì delle sue azioni. Voltò le spalle alla causa dell'inverno e si ribellò a sua madre.

Grazie all'aiuto di Kord, di Bane e degli altri, le forze che si opponevano a Khala riuscirono a riorganizzarsi. Spezzarono l'assedio di Hestavar e distrussero o imprigionarono i primordiali e gli abomini che Khala aveva liberato. Tiamat si rifugiò nel suo covo e Gruumsh disertò la causa di Khala. Ma Khala non voleva arrendersi, ed era pronta a distruggere il mondo dei mortali stringendolo nella morsa di un inverno infinito piuttosto che riconoscere la sconfitta. Pelor, Bane e Moradin la sconfissero nel suo grande castello di ghiaccio e la Regina Corvo fu chiamata per impartire la morte a Khala. La Regina Corvo accettò, ma a condizione che il potere sull'inverno passasse a lei. E così la Guerra dell'Inverno si concluse con la morte di Khala, la trasformazione di Kord e l'acquisizione del dominio dell'inverno da parte della Regina Corvo.

Gli dèi sono riluttanti ad ammetterlo, ma la Guerra dell'Inverno ebbe un'altra immane conseguenza: convinse i grandi spiriti premevi che il mondo aveva bisogno di essere protetto dagli dèi proprio come andava protetto dai primordiali. La loro storia è narrata nel *Manuale del Giocatore 2* e nel supplemento *Poteri Premevi*, di prossima uscita.

Rimprovero Finale

Invocatore Attacco 23

L'invocatore li aveva avvertiti, ma loro non hanno voluto ascoltarlo.

Incontro ♦ Divino, Forza, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Ogni volta che il bersaglio infligge danni con un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, esso subisce 15 danni da forza ed è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Catene del Dio Incatenato

Invocatore Attacco 25

L'Innominabile desiderava il potere, ma la sua avidità lo condusse soltanto alla prigionia e alla sofferenza. Le catene che lo imprigionano ora si avviluppano anche attorno al nemico dell'invocatore e sferzano i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Divino, Forza, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni da forza, e il bersaglio subisce 20 danni da forza continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce 10 danni da forza continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Effetto: Ogni volta in cui il bersaglio subisce i danni continuati di questo potere, ogni nemico entro 5 quadretti da lui viene tirato di 1 quadretto verso di lui, e poi ogni nemico a lui adiacente subisce 10 danni da forza.

Disprezzato dagli Dèi

Invocatore Attacco 25

Le parole dell'invocatore spogliano il nemico delle sue difese, esponendo la sua anima nuda all'occhio minaccioso del dio.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni. Il bersaglio perde tutte le resistenze e ottiene vulnerabilità 20 a tutti i danni (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio ottiene vulnerabilità 10 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Alleanza di Maleficio: Il personaggio può scegliere di ottenere vulnerabilità 20 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo. Se lo fa, il bersaglio subisce una penalità ai tiri salvezza pari al modificatore di Costituzione del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Occhio del Sole

Invocatore Attacco 25

L'invocatore evoca una sfera scintillante di energia radiosa, che si allarga fino a diventare un sole in miniatura. La sfera incendia i nemici e protegge gli alleati.

Giornaliero ♦ Divino, Evocazione, Radioso, Strumento
Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca una sfera radiosa in un quadretto non occupato entro gittata. La sfera occupa 1 quadretto e dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno in posizione adiacente alla sfera subisce 1d8 + il modificatore di Saggezza del personaggio danni radiosi. Finché si trova in posizione adiacente alla sfera, ogni alleato ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la sfera di 8 quadretti. Quando la sfera appare, effettua l'attacco seguente.

Bersaglio: Una creatura adiacente alla sfera

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio non può attaccare le creature sanguinanti fino alla fine del suo turno successivo.

Mantenere minore: La sfera permane e il personaggio può effettuare un altro attacco attraverso di essa come azione standard.

Parola di Interruzione

Invocatore Attacco 25

L'invocatore pronuncia una parola talmente potente da sopprimere la vita del suo nemico. Anche se il nemico dovesse sopravvivere, la sua capacità di combattere sarà drasticamente ridotta per qualche istante. Il prezzo che l'invocatore deve pagare è qualche istante senza alcuna difesa.

Giornaliero ♦ Divino, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 8d6 + modificatore di Saggezza danni psichici. Gli unici attacchi che il bersaglio può sferrare sono attacchi basilari (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio concede vantaggio in combattimento fino all'inizio del suo turno successivo.

Tromba delle Otto Piaghe

Invocatore Attacco 25

Gli angeli suonavano otto trombe, e ogni tromba annunciava una piaga peggiore della precedente. L'invocatore richiama una di queste piaghe affinché annienti i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono. Si tira un d8 per determinare un effetto.

1. Il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
2. Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto, e il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
3. Il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti, e il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
4. Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti, e il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
5. Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti, e il bersaglio subisce 10 danni continuati ed è rallentato (tiro salvezza termina entrambi).
6. Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti, lo butta a terra prono, e il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
7. Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti, e il bersaglio subisce 10 danni continuati ed è frastornato (tiro salvezza termina entrambi).
8. Il bersaglio subisce 2d8 danni da tuono extra.

Mancato: 6d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono.

PREGHIERE A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Azione Imposta

Invocatore Attacco 27

L'invocatore costringe i suoi nemici ad agire come egli comanda per un istante. Tuttavia, controllarli richiede buona parte della sua attenzione.

Incontro ♦ Charme, Divino, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Alleanza di Preservazione: Il bersaglio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire finché la dominazione persiste.

Effetto: Il personaggio concede vantaggio in combattimento fino all'inizio del suo turno successivo.

Grigiore della Coltre Oscura

Invocatore Attacco 27

Un sudario di gelida ombra scende su due avversari, condannandoli alla stessa orrenda sorte.

Incontro ♦ Divino, Freddo, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Due creature

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni da freddo.

Ogni volta in cui il bersaglio infligge danni prima della fine del turno successivo del personaggio, l'altro bersaglio di questo potere subisce 15 danni da freddo.

Marchio di Fuoco

Invocatore Attacco 27

La solenne maledizione dell'invocatore genera alte fiammate che saettano fino ai suoi nemici e li marchiano a fuoco.

Incontro ♦ Divino, Fuoco, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una, due o tre creature

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco.

La prima volta in cui il bersaglio viene colpito da un attacco in mischia o ravvicinato prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 10 danni da fuoco.

Alleanza di Collera: La prima volta in cui il bersaglio è colpito da un attacco qualsiasi (non soltanto da un attacco in mischia o ravvicinato) prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce 10 danni da fuoco.

Parola di Morte

Invocatore Attacco 27

L'invocatore entra in trance e pronuncia un'antica frase, invitando le creature attorno a sé a varcare la soglia del reame della morte.

Incontro ♦ Divino, Necrotico, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 4d10 + modificatore di Saggezza danni necrotici.

Alleanza di Maleficio: Se il bersaglio è già sanguinante, subisce danni necrotici extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Effetto: Il personaggio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.



PREGHIERE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Apocalisse dal Cielo Invocatore Attacco 29

l'invocatore fa apparire un gigantesco pugno spettrale di forza magica che cala dall'alto e genera un'esplosione che scava anche una gigantesca fossa in un unico, titanico colpo.

Giornaliero ♦ Divino, Forza, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni da forza, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono. Il personaggio deve far scorrere il bersaglio fino allo spazio non occupato più vicino al di fuori dell'emanazione.

Effetto: L'area dell'emanazione è occupata da una fossa profonda 3 metri. Qualsiasi creatura situata completamente entro l'area sprofonda di 3 metri ma non subisce danni da caduta per essere sceso di quella distanza.

Devastazione Invocata Invocatore Attacco 29

Nei tempi antichi, alcuni invocatori pronunciarono la parola della fine per annientare i loro nemici, ma il costo era talmente alto che finì quasi per annientare la loro stessa civiltà.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Zona; Variabile

Azione standard Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra, Riflessi, Volontà. Il personaggio effettua un tiro per colpire per bersaglio, confrontando il risultato con tutte e tre le difese. Un bersaglio potrebbe anche essere colpito tre volte, in base alle difese che vengono superate.

Colpito (Tempra): 1d8 + modificatore di Saggezza danni da forza, e 5 danni da freddo continuati (tiro salvezza termina).

Colpito (Riflessi): 1d8 + modificatore di Saggezza danni da fulmine, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Colpito (Volontà): 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: La zona crea un'area di devastazione che dura fino alla fine dell'incontro. La zona è considerata terreno difficile. Qualsiasi creatura che entri nella zona o inizi il proprio turno al suo interno subisce 10 danni.

Maleficio della Pira Eterna Invocatore Attacco 29

Dall'invocatore si sprigionano fiamme ruggenti che condannano i suoi nemici a una morte incandescente.

Giornaliero ♦ Divino, Fuoco, Strumento

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco, e 20 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: 1d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Tempesta della Creazione Invocatore Attacco 29

L'invocatore attinge al potere della creazione stessa e lo usa per tempestare i suoi avversari con una forza che dilania la loro stessa essenza.

Giornaliero ♦ Divino, Forza, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni da forza, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Questo effetto secondario è applicabile soltanto se il personaggio sceglie come bersaglio una singola creatura.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

AVANDRA E IL PRIMO DOPPELGANGER

Quando il mondo era giovane, Avandra prendeva parte con passione alle vite delle sue creature. Nulla le dava più piacere che migliorare le loro vite. Una mortale oggetto del favore di Avandra era una splendida donna perseguitata da un corteggiatore crudele. Il corteggiatore aveva sguinzagliato sulla sua pista i suoi servitori come se fossero una muta di cani da caccia. Per due volte Avandra aiutò la donna a fuggire o a combattere donandole il favore della sorte, e ogni volta la donna rese grazie ad Avandra dopo la fuga.

La terza volta in cui la donna fu minacciata, Avandra le donò il potere di cambiare forma, in modo da potersi salvare da qualsiasi futura minaccia. La donna usò il suo potere per diventare un'assassina ed eliminò il suo corteggiatore e tutti i suoi servitori. Quando Avandra la cercò per redarguirla, la donna usò il suo potere per nascondersi agli occhi della dea. Quando Avandra riuscì finalmente a trovarla, i figli della donna avevano già dato alla luce altri figli, tutti dotati del potere di cambiare forma. Il dono della dea, una volta concesso, non poteva essere rimosso. E così nacque la razza dei doppelganger, o dei cangianti.

Da quell'episodio Avandra apprese un'amara lezione: era sbagliato essere troppo generosi con i mortali. Da allora, la dea fa attenzione ad aiutare i mortali soltanto in maniera limitata, e spesso nascondendo il suo intervento. Lasciando che i mortali affrontino da soli i propri problemi, Avandra concede loro la possibilità di sviluppare il loro pieno potenziale.

ADEPTO DEI SUSSURRI

"I saggi sanno che non è possibile parlare e ascoltare allo stesso tempo."

Prerequisito: Invocatore

Le parole della creazione possono piegare gli elementi ai desideri dell'invocatore, ma anche le parole del linguaggio mortale hanno il potere di creare o di distruggere. È molto meglio ascoltare invece di parlare, e cercare la saggezza nascosta nella comprensione silenziosa. L'adepto dei sussurri parla di rado e con voce sommessa, e sceglie le sue parole con estrema cautela. Conciliando il potere della sua voce con le parole della creazione, l'adepto dei sussurri si assicura che la sua mente e la sua anima si concentrino sulle potenti preghiere che innalza.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ADEPTO DEI SUSSURRI

Azione dell'Adepto (11° livello): Quando l'adepto dei sussurri spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un bonus di +2 ai tiri per colpire dei suoi poteri divini e può incrementare la taglia delle sue propagazioni o emanazioni divine di 1. Questi benefici durano fino all'inizio del suo turno successivo.

Presenza Silenziosa (11° livello): L'adepto dei sussurri ottiene a un bonus di +2 alle prove di Furtività, Intimidire e Intuizione, e le creature non possono percepirlo tramite la loro vista cieca o percezione tellurica. Il personaggio subisce una penalità di -2 alle prove di Diplomazia e Raggirare.



CAPITOLO 2 | Invocatore

Alzare la Voce (16° livello): Quando l'adepto dei sussurri usa un potere di attacco divino, può scegliere di alzare la voce prima di effettuare qualsiasi tiro per colpire relativo a quel potere. Per quell'attacco, mette a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 al tiro del dado e i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti dell'attacco. Tuttavia, l'adepto dei sussurri resta frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

PREGHIERE DELL'ADEPTO DEI SUSSURRI

Sussurro Ammonitore Adepto dei Sussurri Attacco 11

L'adepto dei sussurri mormora una singola parola del potere e i suoi nemici indietreggiano di fronte a tanta potenza, assordati da essa e intimati di non nuocere oltre ai suoi amici.

Azione ✦ Divino, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio è assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è adiacente a un alleato sanguinante, diventa anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Parola Ristoratrice Adepto dei Sussurri Utilità 12

L'adepto dei sussurri pronuncia il nome del suo compagno e mormora una parola di guarigione.

Giornaliero ✦ Divino, Guarigione

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio può spendere due impulsi curativi ed effettuare un tiro salvezza.

Sussurro del Destino Adepto dei Sussurri Attacco 20

L'adepto dei sussurri mormora un'antica maledizione di immensa potenza che scaglia contro i suoi nemici.

Giornaliero ✦ Divino, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni. Il bersaglio subisce 10 danni continui ed è indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati.

VOTO DI SILENZIO

L'adepto dei sussurri potrebbe anche formulare un voto di silenzio. Se lo fa, il giocatore può comunque parlare con il DM per dirgli cosa intende fare il suo personaggio. Può anche partecipare normalmente alle discussioni al tavolo da gioco con gli altri giocatori; si presume che il suo personaggio usi un linguaggio gestuale semplificato o una lavagna con gesso per prendere parte alle decisioni del gruppo. Quando il personaggio si rivolge a un PG o a un altro personaggio, il giocatore può interpretare la natura taciturna del personaggio descrivendo come annuisce, scuote la testa o gesticola con le mani. Infine, il personaggio può parlare a tutti gli effetti in quei momenti in cui è strettamente necessario, in quanto il suo voto è puramente spontaneo e volontario.

ARBITRO CREMISI

"Hai trasgredito, e devi pagare per il tuo errore. Bevi alla coppa della tua sventura."

Prerequisito: Invocatore

L'arbitro cremisi è un agente di giustizia che si occupa dei nemici della sua divinità. È il giudice, la giuria e il boia, ma non è un semplice esecutore di punizioni. L'arbitro cremisi è anche un raddrizzatore di torti e un dispensatore di assoluzione incaricato di aiutare coloro che sono stati vittime di ingiustizie e per porre rimedio ai soprusi. Secondo un'antica tradizione, l'arbitro cremisi occulta le sue fattezze dietro una maschera o un cappuccio cremisi quando svolge i suoi doveri. Da questo segno, sia i condannati che gli assolti sanno che l'arbitro non agisce in base alle sue passioni o preferenze da mortale, bensì secondo le istruzioni del suo patrono divino. Gli arbitri cremisi tendono a servire le divinità più interessate alla legge o alla giustizia, come Erathis, Bahamut, Pelor o Bane.

Ogni arbitro porta con sé delle piccole strisce di carta piene di simboli che infondono forza alla sue preghiere di giustizia. Su ogni striscia è riportato il nome di una potenza che rappresenta la pietà, la percezione, l'equilibrio o la punizione, e che lo guida nei suoi giudizi.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ARBITRO CREMISI

Azione dell'Arbitro (11° livello): Quando l'arbitro cremisi spende un punto azione per effettuare un attacco, qualsiasi nemico colpito dal personaggio con quell'attacco subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Giusta Presenza (11° livello): Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere da invocatore, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi nemico entro 2 quadretti da sé. Questo bonus dura fino alla fine dell'incontro.

Collera della Giustizia (16° livello): Il primo nemico che infligge danni al personaggio nel corso di un incontro è soggetto alla collera dell'arbitro cremisi. Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può ripetere qualsiasi tiro dei dadi dei danni che comprenda quel nemico tra i bersagli e che abbia fornito come risultato un 1.

PREGHIERE DELL'ARBITRO CREMISI

Segno della Colpa Arbitro Cremisi Attacco 11

L'arbitro cremisi traccia un glifo magico nell'aria. Il suo nemico non può tollerare la sua vista, in quanto la magia suscita in lui un dilaniante senso di colpa che lo fa esitare al momento di attaccare.

Incontro ♦ Divino, Paura, Psichico, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni psichici.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire, e se il bersaglio attacca e il suo attacco va a vuoto, deve effettuare un attacco basilare in mischia contro un nemico adiacente come azione gratuita.



Nessuna Tregua per gli Empi

Arbitro Cremisi Utilità 12

L'arbitro cremisi richiama a sé alcune anime della Coltre Oscura. Quando i nemici tentano di colpirlo, le anime li distraggono con i loro gemiti.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Quando un qualsiasi nemico colpisce il personaggio prima della fine del turno successivo di quest'ultimo, quel nemico subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: L'effetto permane.

Segno di Penitenza

Arbitro Cremisi Attacco 20

Un glifo di penitenza appare davanti all'arbitro cremisi e si infiamma. Da esso partono delle fiamme di fuoco divino che colpiscono i nemici dalla volontà più debole.

Giornaliero ♦ Divino, Fuoco, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio primario: Un bersaglio

Attacco primario: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ad area 1 incentrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni creatura entro l'emanazione che non sia il bersaglio primario

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi, e il bersaglio secondario è rallentato tiro salvezza termina).

Effetto: Se l'attacco primario riduce il bersaglio primario a 0 punti ferita, l'emanazione crea un'area di terreno difficile che dura fino alla fine dell'incontro.

CUSTODE DEI NOVE

"Sei tu la causa della tua stessa punizione."

Prerequisiti: Invocatore, Storia come abilità con addestramento

Alcune antiche pergamene parlano degli ultimi giorni del mondo e annunciano un'epoca di violenza e distruzione che distruggerà ogni cosa. Il custode dei nove ha studiato queste pergamene e sa a quali disastri il mondo è destinato a fare fronte: nove terribili catastrofi che un giorno lo condurranno alla rovina. Questi disastri soprannaturali furono piantati nelle fondamenta del mondo all'alba dei tempi e ora giacciono sepolti sotto potenti sigilli, negli angoli più remoti. Spetta al custode dei nove assicurarsi che questi sigilli rimangano intatti, poiché ogni volta che una potenza malvagia ne infrange uno, la fine di tutto il creato si fa più vicina. Coloro che trafficano con i sigilli giocano pericolosamente con la distruzione di ogni cosa e rischiano di sconvolgere le stesse fondamenta del cosmo.

Al fine di custodire gli antichi sigilli è stato fondato un ordine segreto: i Custodi dei Nove. Ogni custode dei nove apprende potenti preghiere di interdizione e distruzione che gli consentiranno di neutralizzare chi osa immischiarsi in cose che non riesce a comprendere. I custodi provengono da molte razze e comprendono nei loro ranghi servitori di molti dèi, la maggior parte dei quali è devota a Erathis, Ioun o Moradin. Vecchi attriti e gelosie non mancano tra i vari custodi, ma tutti riconoscono che i Nove Sigilli devono rimanere nascosti e inviolati.



PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CUSTODE DEI NOVE

Azione del Destino (11° livello): Quando il custode dei nove spende un punto azione per effettuare un attacco, un bersaglio colpito da quell'attacco acquisisce vulnerabilità 5 a tutti i danni (tiro salvezza termina).

Preghiera della Rovina (11° livello): Quando il custode dei nove usa un qualsiasi potere da invocatore che sia un attacco ravvicinato, può trasformare il terreno attorno a sé in uno strato di detriti; ogni quadrato a lui adiacente diventa terreno difficile finché i detriti non vengono sgombrati.

Vendetta del Custode (16° livello): Quando il custode dei nove è sanguinante e usa un potere da invocatore che crea una emanazione, può incrementare la taglia dell'emanazione di 1.

PREGHIERE DEL CUSTODE DEI NOVE

Glifo di Avvertimento Custode dei Nove Attacco 11

Un complicato geroglifico appare nell'aria al di sopra del custode dei nove e respinge i suoi nemici.

Incontro ♦ Divino, Paura

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio si allontana della sua velocità dal personaggio come azione gratuita. Qualsiasi alleato che effettui un attacco di opportunità provocato da questo movimento ottiene un bonus di potere al tiro per colpire e al tiro dei danni pari a 2 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Manto del Custode Custode dei Nove Utilità 12

Una scintillante aura di energia azzurra si forma sulle spalle del custode dei nove, sottraendolo agli attacchi dei suoi nemici e distraendo gli avversari che gli stanno troppo vicini.

Giornaliero ♦ Divino, Teletrasporto

Reazione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio subisce danni da un attacco nemico quando è sanguinante

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti. Ogni nemico a lui adiacente quando si teletrasporta conferisce vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Il Decimo Sigillo Custode dei Nove Attacco 20

Il custode dei nove evoca un glifo che scatena la magia del Decimo Sigillo, noto soltanto ai più potenti Custodi dei Nove. I suoi nemici sono storditi dal suo tuono.

Giornaliero ♦ Divino, Evocazione, Strumento, Tuono

Azione standard Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca un glifo del Decimo Sigillo in un quadrato non occupato entro gittata. Il glifo rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il glifo appare, effettua un attacco come emanazione ravvicinata 3.

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco primario: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il bersaglio primario è stordito (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: Il glifo permane ed effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 3.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco secondario: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il bersaglio secondario è frastornato (tiro salvezza termina).

FILOSOFO DIVINO

"La mia arma è la conoscenza, un'arma più affilata di qualsiasi spada."

Prerequisito: Invocatore

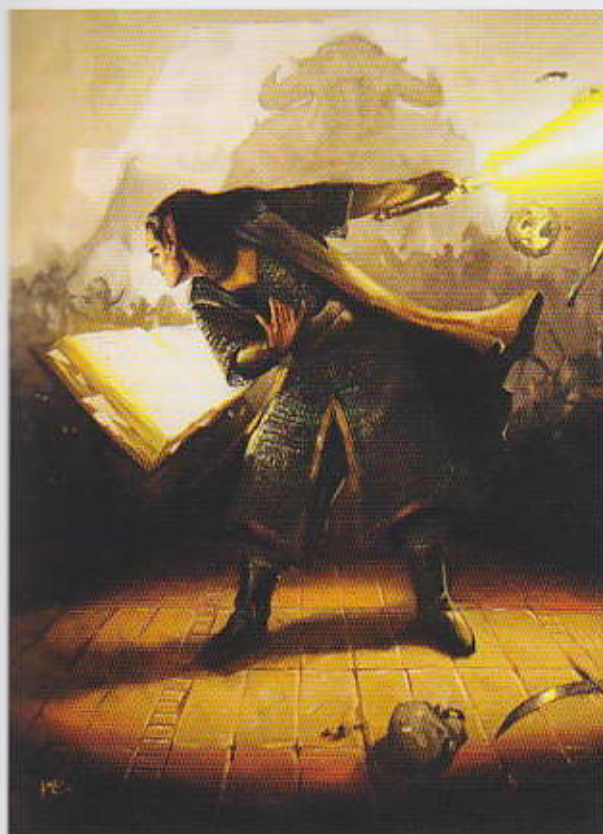
Il filosofo divino è uno studioso esemplare, armato del potere della conoscenza. Crede che gli dèi siano i ricettacoli di suprema conoscenza dell'universo, e che attraverso la devozione alla loro causa e un attento studio delle loro parole sia possibile capire e plasmare la realtà stessa.

I filosofi divini in genere provengono da qualche remoto monastero dove si studiano le parole degli dèi e si tengono dibattiti sul loro significato, alternati a canti giornalieri e meditazioni. Alcuni esempi più rari di filosofi divini sono invece studiosi autodidatti, che apprendono la loro arte tramite un meticoloso studio dei testi divini e la loro fede personale negli dèi. Quali che siano le loro origini, i filosofi divini vanno in cerca di conoscenze in tutto il mondo, dagli archivi dei templi alle cripte nascoste alle biblioteche più antiche.

Un filosofo divino ricorre alla sua profonda conoscenza degli dèi per trionfare nel corso delle sue avventure. La sua infaticabile ricerca delle conoscenze lo conduce da un piano all'altro, presso antiche civiltà e in terre ostili di ogni genere. Sebbene sia votato al servizio di una divinità in particolare, la saggezza di tutti gli dèi è per lui bene accetta, ovunque sia possibile trovarla.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL FILOSOFO DIVINO

Intuizione degli Antichi (11° livello): Quando il filosofo divino spende un punto azione per sferrare



un attacco, può ripetere un tiro per colpire da lui effettuato come parte di quell'attacco. Deve usare il secondo risultato.

Studiante degli Dèi (11° livello): Il filosofo divino ottiene un potere di attacco a volontà divino appartenente a una classe diversa alla propria come potere a incontro.

Conoscenza è Potere (16° livello): Quando il filosofo divino supera una prova di conoscenze dei mostri con CD 20 relativa a una particolare creatura (CD 25 per una creatura di rango leggendario, CD 30 per una creatura di rango epico), ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri dei danni contro quella creatura fino alla fine dell'incontro. Se il risultato della prova è 25 (30 per una creatura di rango leggendario o 35 per una creatura di rango epico), il filosofo divino ottiene invece un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus di +4 bonus ai tiri dei danni. Il filosofo divino può usare questo privilegio leggendario una volta al giorno.

PREGHIERE DEL FILOSOFO DIVINO

Colpire il Punto Debole Filosofo Divino Attacco 11

Il filosofo divino invoca la conoscenza degli dèi ed emana un raggio di luce che indebolisce le resistenze dei suoi avversari.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, le resistenze del bersaglio vengono ridotte di 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio, e le sue vulnerabilità vengono incrementate dello stesso ammontare.

Intuizione Prodigiosa Filosofo Divino Utilità 12

Il filosofo divino prevede l'azione che il suo avversario sta per intraprendere e agisce, mettendo a frutto quella conoscenza.

Incontro ♦ Divino

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un nemico entro la linea di visuale del personaggio effettua un'azione standard, e il personaggio possiede l'abilità relativa all'origine di quella creatura come abilità con addestramento

Effetto: Il personaggio esegue un'azione standard.

Parola di Anatema Filosofo Divino Attacco 20

Il filosofo divino pronuncia una delle parole sacre tramandategli dagli dèi. Quella parola è un anatema per i suoi nemici, che ne vengono indeboliti.

Giornaliero ♦ Divino, Paura, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione la cui origine è correlata a un'abilità che il personaggio possiede come abilità con addestramento

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è indebolito e ottiene vulnerabilità 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio a tutti i danni (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Il bersaglio è rallentato e ottiene vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INVOCATORE DELLA PIETRA

“Le rocce del mondo non dimenticano le angherie dei tempi antichi. Una collera segreta giace assopita nella pietra.”

Prerequisito: Invocatore

L'antico linguaggio della creazione si nasconde nelle ossa della terra. L'invocatore della pietra ha padroneggiato alcune delle più antiche e fondamentali sillabe di questo linguaggio, sillabe talmente sonore che per i semplici mortali pronunciarle è quasi una sfida. Con le sue parole e la sua volontà, l'invocatore della pietra può risvegliare le ossa pietrose del mondo e attingere alla loro forza per scatenarla contro i suoi nemici.

I nani furono i primi invocatori della pietra tra i mortali, ma questa tradizione si è diffusa in seguito presso le altre razze, specialmente i golith, i morfici e gli umani barbarici... in pratica quei popoli che vivono a stretto contatto con gli elementi. I popoli montani di tutto il mondo conoscono il potere della voce di un invocatore della pietra.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'INVOCATORE DELLA PIETRA

Azione dell'Invocatore della Pietra (11° livello): Quando l'invocatore della pietra spende un punto azione per eseguire un'azione extra, genera anche un terremoto in un'emanazione ravvicinata 2, 5, o 10 (a scelta dell'invocatore). Fino all'inizio del turno successivo dell'invocatore della pietra, tutte le creature a eccezione dell'invocatore considerano l'area dell'emanazione come terreno difficile, e qualsiasi creatura colpita dall'invocatore della pietra finché si trova nell'emanazione è buttata a terra prona dopo che gli effetti dell'attacco sono stati risolti.

Piedi Forti (11° livello): Quando un qualsiasi attacco butterebbe l'invocatore della pietra a terra prono, egli può effettuare un tiro salvezza. Se supera

il tiro salvezza, non cade a terra prono. Inoltre, l'invocatore della pietra ignora il terreno difficile se esso è il risultato di detriti, rocce dissestate o altre forme di terreno dissestato.

Vista Pietrosa (16° livello): L'invocatore della pietra ottiene percezione tellurica 5 finché è in contatto con il terreno.

PREGHIERE DELL'INVOCATORE DELLA PIETRA

Lame di Terra Invocatore della Pietra Attacco 11

Al comando dell'invocatore della pietra, la terra sotto i piedi dei suoi nemici si trasforma in uno strato di zanne rocciose acuminata.

Incontro ♦ **Divino, Strumento, Zona**

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.

Effetto: L'emanazione crea una zona di pietra dissestata che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. La zona è considerata terreno difficile.

Ancorato alla Terra Invocatore della Pietra Utilità 12

La terra conferisce all'invocatore della pietra o al suo amico la propria massa inamovibile e il suo immenso potere.

Incontro ♦ **Divino**

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 2

Attivazione: Il personaggio o un alleato entro 2 quadretti dal personaggio è sanguinante o viene tirato, spinto o fatto scorrere da un attacco nemico

Bersaglio: Il personaggio che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio può usare la sua azione di recuperare energie e non è soggetto a nessun eventuale movimento forzato.

Obelisco Nero Invocatore della Pietra Attacco 20 del Destino

L'invocatore della pietra chiama a sé un grande pilastro di roccia su cui compare un'antica runa di distruzione. I nemici che lo osservano vengono attirati verso una orrenda sorte.

Giornaliero ♦ **Divino, Evocazione, Necrotico, Strumento**

Azione standard Distanza 20

Effetto: Il personaggio evoca un obelisco nero che riempie un quadretto non occupato entro gittata. L'obelisco deve trovarsi su una superficie solida ed è un ostacolo alto 3 metri. Dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi nemico che inizi il proprio turno in posizione adiacente all'obelisco è indebolito fino all'inizio del suo turno successivo. Quando l'obelisco appare, effettua un attacco come emanazione ravvicinata 4.

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni necrotici, e il bersaglio è tirato di 3 quadretti verso l'obelisco e immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: L'obelisco permane. Come azione standard, il personaggio può farlo attaccare di nuovo.



MANO DIVINA

"Io sono la mano del mio dio. Tramite le mie azioni, il tocco del mio dio raggiunge chiunque, sia che si tratti di una tenera carezza che di un pugno schiacciante."

Prerequisito: Invocatore

Attraverso la sua forte fede, l'invocatore ha attirato l'attenzione della sua divinità, che la ha innalzata al rango di mano divina. In qualità di rappresentante mortale della sua divinità, questo invocatore ora ha un'importante missione divina da portare a termine, come ad esempio costruire un grande monumento a immagine del suo dio, spodestare un tiranno o creare un tempio in una terra lontana. Le sue azioni a volte possono apparire senza scopo, ma fanno tutte parte del grande disegno della divinità. Molte mani divine vengono segnate in modo particolare dal loro dio anche fisicamente, magari con un colore insolito degli occhi o dei capelli o con una voglia sulla pelle.

Una mano divina può ricorrere a potenti invocazioni per punire i nemici della sua divinità. È un soldato impavido e fedele alla causa, e il suo fervore riversa nel suo cuore un flusso inesauribile di coraggio. La sua grande fede incute paura nei suoi nemici e lascia una scia di luce fiammeggiante nell'oscurità del mondo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA MANO DIVINA

Impavido (11° livello): La mano divina ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza e a tutte le difese contro gli effetti di paura.

Ispirare Terrore (11° livello): Quando la mano divina spende un punto azione per eseguire un'azione extra, pone anche fine alle condizioni di immobilizzato o rallentato che hanno effetto su di lei. Inoltre, se la mano divina effettua un attacco con la sua azione extra, ogni nemico da lei colpito con quell'attacco è immobilizzato fino alla fine del turno successivo della mano divina. Questo attacco è un effetto di paura.

Sedere i Timorosi (16° livello): Quando la mano divina colpisce un nemico con un potere di paura, quel nemico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro la mano divina fino alla fine del turno successivo di quest'ultima.

PREGHIERE DELLA MANO DIVINA

Mietere i Vigliacchi Mano Divina Attacco 11

La mano divina invoca un'ondata di terrore sui loro avversari, che improvvisamente temono di morire da soli.

Incontro ♦ Divino, Paura, Psicico, Strumento
Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni psichici. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è rallentato, e subisce una penalità di -2 a tutte le difese quando non è adiacente a un altro nemico.



Depositorio della Collera Mano Divina Utilità 12

Il cielo si oscura e la terra trema quando la mano divina manifesta la presenza terrificante della divinità annunciate dalla mano divina.

Giornaliero ♦ Divino, Paura, Zona
Azione minore Emanazione ravvicinata 5
Effetto: L'emanazione crea una zona di paura che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il personaggio si muove, la zona si muove assieme a lui e rimane incentrata su di lui. Se entrando volontariamente in un quadretto all'interno della zona un nemico si avvicinerrebbe al personaggio, entrare in quel quadretto costerà al nemico 1 quadretto extra di movimento.
Mantenere minore: La zona permane.

Cascata di Paura Mano Divina Attacco 20

La mano divina innalza il suo strumento e pronuncia parole portentose, promettendo agli avversari la collera del suo dio e lasciandoli atterriti.

Giornaliero ♦ Divino, Paura, Psicico, Strumento
Azione standard Propagazione ravvicinata 5
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà
Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio è buttato a terra prono e frastornato (tiro salvezza termina). Il bersaglio subisce una penalità ai tiri salvezza contro questo effetto pari al modificatore di Costituzione del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è buttato a terra prono.

ORATORE DEVOTO

"Udite le mie parole! Esse sono le parole degli dèi, e sono temibili!"

Prerequisito: Invocatore

L'oratore devoto è un messaggero degli dèi e un predicatore di virtù divine. I suoi discorsi suscitano la devozione nei fedeli e la paura negli infedeli. L'oratore è un'autorità per chiunque desideri conoscere i desideri della sua divinità, ed è famoso per il suo potere di potenziare e amplificare la sua voce e per la capacità di parlare in sinistri toni dalle molte sfumature.

Alcuni oratori devoti vengono addestrati nei templi, ma molti nascono a seguito della loro devozione privata. Un oratore potrebbe avere comunicato direttamente con una divinità ed essere rimasto toccato per sempre da quell'esperienza; oppure potrebbe essere un credente la cui fede sia talmente forte da congiungere ciò che è mortale con ciò che è immortale. La gente a cui non piace il messaggio dell'oratore devoto potrebbe considerarlo un agitatore, un sovversivo o una minaccia all'ordine prestabilito, ma l'oratore si cura poco delle loro reazioni; l'oratore devoto pronuncia le parole che gli dèi gli mettono nel cuore, e sa che le divinità tratteranno severamente con coloro che lo ignorano o lo ostacolano nella sua missione. Se l'oratore è al servizio di un tempio, spesso i superiori hanno difficoltà a controllarlo, dal momento che i suoi proclami castigano i grandi e i potenti, e non solo il resto della gente. Di



conseguenza, è raro che l'oratore devoto rimanga a lungo in uno stesso posto. Alcune teocrazie annoverano nei loro alti ranghi vari oratori devoti che restano vicini al sovrano in quanto sono pochi coloro che osano rifiutare il potere di queste figure.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ORATORE DEVOTO

Discorso Temibile (11° livello): Quando l'oratore devoto spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può spingere o tirare ogni nemico entro 5 quadretti da sé di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Intelligenza.

Retorica Brillante (11° livello): L'oratore devoto può usare il suo modificatore di Intelligenza invece del suo modificatore di Carisma quando effettua delle prove di Diplomazia.

Pregiera Tonante (16° livello): Quando l'oratore devoto usa un potere di attacco ravvicinato, può scegliere di infliggere danni da tuono extra pari a metà del suo modificatore di Intelligenza, e può spingere un bersaglio colpito di 1 quadretto. Se lo fa, il potere acquisisce la parola chiave "tuono".

PREGHIERE DELL'ORATORE DEVOTO

Intimorire Legione Oratore Devoto Attacco 11

L'oratore devoto castiga i nemici vicini impartendo la punizione divina annunciata. La sua voce echeggia come se molte persone parlassero tutte assieme.

Incontro ♦ Divino, Paura, Strumento, Tuono
Azione standard Propagazione ravvicinata 3
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono. Il bersaglio si muove della sua velocità + il modificatore Intelligenza del personaggio allontanandosi da quest'ultimo lungo il percorso più sicuro possibile.

Castigo Oratore Devoto Utilità 12

Il proclama tonante dell'oratore devoto fiacca la determinazione di un nemico.

Incontro ♦ Divino
Reazione immediata Emanazione ravvicinata 5
Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio effettua un attacco

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere entro l'emanazione
Effetto: Il bersaglio ottiene vulnerabilità 10 tuono fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Discorso Tonante Oratore Devoto Attacco 20

I nemici dell'oratore devoto vacillano quando sentono la sua voce tonante.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono
Azione standard Propagazione ravvicinata 5
Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione
Attacco: Saggezza contro Tempa

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il bersaglio è frastornato e assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Come prima azione del suo turno successivo, il personaggio può effettuare di nuovo l'attacco come azione gratuita.

PORTAVOCE DEL VERBO

"Pronunciare il Verbo è semplice. Sapere quando e come usarlo, e come placare la propria coscienza una volta scatenato il suo potere, è invece più complesso."

Prerequisito: Invocatore

Il portavoce del Verbo è stato iniziato a una rara tradizione, una che abbraccia un concetto religioso unificato, riassunto in un'unica parola di potere. Il Verbo fu creato dagli dèi per essere usato come arma suprema. Soltanto ai più fidati e fervidi invocatori è consentito di imparare le sillabe del Verbo, e perfino chi le impara usa assai raramente il suo potere. Ogni sillaba, se pronunciata con il ritmo e la cadenza giusta, è una potente preghiera a sé stante, e questi brevi suoni costituiscono le armi più potenti della fede del portavoce.

Non è sufficiente ripetere le sillabe che compongono il Verbo: per scatenare il suo potere il portavoce deve desiderare di farlo, pronunciando con esattezza ogni sillaba e mettendone in risalto nella sua mente il significato filosofico. Pronunciare il Verbo scatena una forma pericolosa di energia divina, e nemmeno i portavoce del Verbo osano pronunciarlo con un tono più alto di un semplice sussurro.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL PORTAVOCE DEL VERBO

Azione del Portavoce (11° livello): Quando il portavoce del Verbo spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può anche ripetere un tiro del dado che effettuerà durante lo stesso turno per un tiro per colpire, un tiro dei danni, una prova di abilità o un tiro salvezza, e scegliere quale risultato usare.

Sillaba Influyente (11° livello): Il portavoce del Verbo ottiene un bonus di +2 alle prove di abilità basate sul Carisma.

Sillaba Potenziatrice (16° livello): Dopo avere usato un potere da portavoce del Verbo, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

PREGHIERE DEL PORTAVOCE DEL VERBO

Sillaba di Luce Portavoce del Verbo Attacco 11

Il portavoce del Verbo mormora una melodia ultraterrena e un turbine di luce lo circonda, accecando i suoi avversari e avvolgendo i suoi alleati in un manto radioso.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è accecato e assordato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Ogni alleato entro l'emanazione ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese e resistenza 5 radioso fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Sillaba della Guida Portavoce del Verbo Utilità 12

Una sillaba del Verbo è sufficiente a guidare i passi altrui.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza. La volta successiva in cui il bersaglio mette a segno un attacco prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può far scorrere la creatura colpita di 1 quadretto come azione gratuita.

Il Verbo Pronunciato Portavoce del Verbo Attacco 20

Con voce tenue, il portavoce del Verbo intona il Verbo nella sua completezza, scatenando la distruzione suprema.

Giornaliero ♦ Divino, Psicico, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 3 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e 10 danni psichici continuati (tiro salvezza termina). Inoltre, il bersaglio fallisce il successivo tiro salvezza che effettua prima della fine dell'incontro.

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

TEURGO DEL PATTO

"Io non mi piegherò."

Prerequisiti: Invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Collera

Il teurgo del patto segue un sentiero rischioso, in quanto i suoi studi riguardano i rari e pericolosi frammenti del Patto Infernale. Attraverso l'esame di queste conoscenze oscure, ha padroneggiato il potere dei Nove Inferi. Ora comanda a suo piacimento le conflagrazioni infernali e può evocare gli immondi per usarli come servitori. Con un tale potere a sua disposizione, corre il rischio di lasciarsi consumare dall'orgoglio e di rimanere sedotto dai sussurri di corruzione infernali. Deve usare i suoi poteri con grande cautela... un solo passo falso, e gli immondi che lo servono potrebbero trasformarsi improvvisamente nei suoi padroni.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL TEURGO DEL PATTO

Azione Incendiaria (11° livello): Quando il teurgo del patto spende un punto azione per effettuare un attacco, ogni bersaglio colpito da quell'attacco ottiene vulnerabilità 5 al fuoco fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Latore di Disperazione (11° livello): Quando il teurgo del patto mette a segno un colpo critico con un potere di attacco da invocatore, può scegliere di subire 5 danni. Se lo fa, il bersaglio del colpo critico subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).



Collera Infuocata (16° livello): I danni bonus della Manifestazione di Alleanza del teurgo del patto sono 2 per ogni nemico invece di 1.

PREGHIERE DEL TEURGO DEL PATTO

Fuoco Infernale Scatenato

Teurgo del Patto Attacco 11

Dal nemico del teurgo del patto si sprigiona una fiammata infernale e fumi neri tossici occludono l'aria attorno a lui.

Incontro ♦ Divino, Fuoco, Strumento, Veleno

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e da veleno. Ogni creatura adiacente al bersaglio subisce 5 danni da veleno e concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Guardiano Infernale

Teurgo del Patto Utilità 12

Una sinistra figura fatta di fuoco infernale appare accanto al teurgo del patto per proteggerlo dai pericoli.

Incontro ♦ Divino, Evocazione

Azione minore Mischia 1

Effetto: Il personaggio evoca un guardiano infernale in uno spazio non occupato a sé adiacente. Il guardiano rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché è adiacente al guardiano, il personaggio è immune agli effetti di charme e di paura e ottiene resistenza 10 fuoco.

Mantenere minore: Il guardiano permane.

Compagni Infuocati

Teurgo del Patto Attacco 20

Dal corpo del teurgo del patto si leva una cortina di fiamme e con un urlo, il teurgo lacera la realtà e chiama a sé gli immondi che lo serviranno.

Giornaliero ♦ Divino, Evocazione, Fuoco, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Effetto: Il personaggio evoca quattro immondi infuocati in quattro quadretti non occupati entro l'emanazione. Gli immondi occupano i loro quadretti e rimangono fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi creatura che nel suo turno esca da un quadretto adiacente a un immondo subisce 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Quando gli immondi compaiono, ognuno di essi effettua il seguente attacco in mischia (è necessario determinare la linea di visuale di ciascun immondo). Un immondo attacca un alleato se non ha nessun nemico in posizione adiacente.

Bersaglio: Una creatura adiacente

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco, e 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Mantenere minore: Gli immondi permangono. Come azione standard, il personaggio può obbligare a ogni immondo di ripetere il proprio attacco. Come sopra, un immondo attacca un alleato se non c'è nessun nemico a lui adiacente.

VASCELLO DI ICORE

"Io sono più di un semplice mortale... io ho assaggiato il sangue degli dèi."

Prerequisiti: Invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Collera

Per diventare più forte in vista delle avversità che lo attendono, il vascello di icore ha beneficiato di una rara benedizione: ha bevuto una singola goccia di icore, il sangue degli dèi. La potenza dell'icore è superiore a quella che la carne dei mortali può sopportare, e il fatto di averne ingerito una sola goccia è quasi bastato a uccidere il vascello. Una minuscola porzione di sangue immortale scorre nelle sue vene.

L'icore è una sostanza estremamente rara nel mondo. Alcuni ordini religiosi segreti occultano meticolosamente le fiale che contengono questa sostanza argentata, celandole nei templi più difesi, nei monasteri più remoti o nei santuari meglio nascosti. L'invocatore potrebbe avere trovato la goccia in una cripta dimenticata da secoli e avere trasportato la fiala con sé in attesa di raggiungere un livello di potenza sufficiente. O forse gli emissari che lo hanno addestrato potrebbero essersi presentati quando l'invocatore si è dimostrato pronto a intraprendere questo cammino, portando con loro una goccia di icore. In ogni caso, il suo obiettivo come vascello di icore è quello di difendere le grandi e nobili creazioni degli dèi da coloro che vorrebbero distruggerle. Ogni volta che un servitore degli dèi viene assassinato, ogni volta che qualcosa di sacro viene profanato, è un affronto alla sovranità delle divinità.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL VASCELLO DI ICORE

Azione del Vascello (11° livello): Quando il vascello di icore spende un punto azione per eseguire un'azione standard extra, ottiene anche un'azione minore extra che può usare prima della fine del suo turno successivo. Se è sanguinante quando usa il punto azione, ottiene invece un'azione di movimento extra.

Sangue dell'Invocatore (11° livello): Quando il vascello di icore usa il suo potere di *armatura di collera*, infligge 2d6 danni extra se è sanguinante.

Resistenza del Vascello (16° livello): Il vascello di icore ottiene resistenza 5 a tutti i danni finché è sanguinante.

PREGHIERE DEL VASCELLO DI ICORE

Sguardo Infuocato Vascello di Icore Attacco 11

Il vascello di icore evoca il potere divino racchiuso nel suo sangue. I suoi occhi ardono di fuoco argenteo e il suo sguardo fisso si posa sull'avversario.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 20

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ad area 2 incentrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione diverso dal bersaglio primario

Attacco secondario: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi.



Vigore Sacro

Vascello di Icore Utilità 12

Il vascello di icore si appella alla potenza divina che scorre nel suo sangue. In un lampo, sia lui che il suo amico reagiscono con vigore all'attacco avversario.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un nemico colpisce un alleato del personaggio situato entro 10 quadretti da quest'ultimo

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

Effetto: Il personaggio e il bersaglio ottengono un bonus di potere +2 al successivo tiro di colpire che ognuno di essi effettueranno contro il nemico che ha attivato il potere prima della fine dell'incontro. Se il bersaglio è stato reso sanguinante dall'attacco nemico che ha attivato il potere, può usare un impulso curativo.

Pioggia d'Argento

Vascello di Icore Attacco 20

Una pioggia di gocce d'argento cade sugli amici e gli avversari del vascello di icore, riversando su di essi il potere dell'icore degli dèi.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Radioso, Strumento, Zona

Azione standard Emanazione ad area 3 entro 20 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra. Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al numero di alleati sanguinanti entro l'emanazione e un ulteriore +1 se è sanguinante.

Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e 5 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'emanazione crea una zona di icore che dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Qualsiasi alleato sanguinante che inizi il proprio turno entro la zona recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Costituzione del personaggio. Qualsiasi nemico che non sia sanguinante e che inizi il proprio turno entro la zona subisce danni radiosi pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Mantenere minore: La zona permane.

PALADINO

*La mia prode lama falcia ogni testa,
L'affondo della mia lancia è sicuro
Mia è la forza di dieci uomini,
Perché il mio cuore è puro.*

—Tennyson, "Sir Galahad"

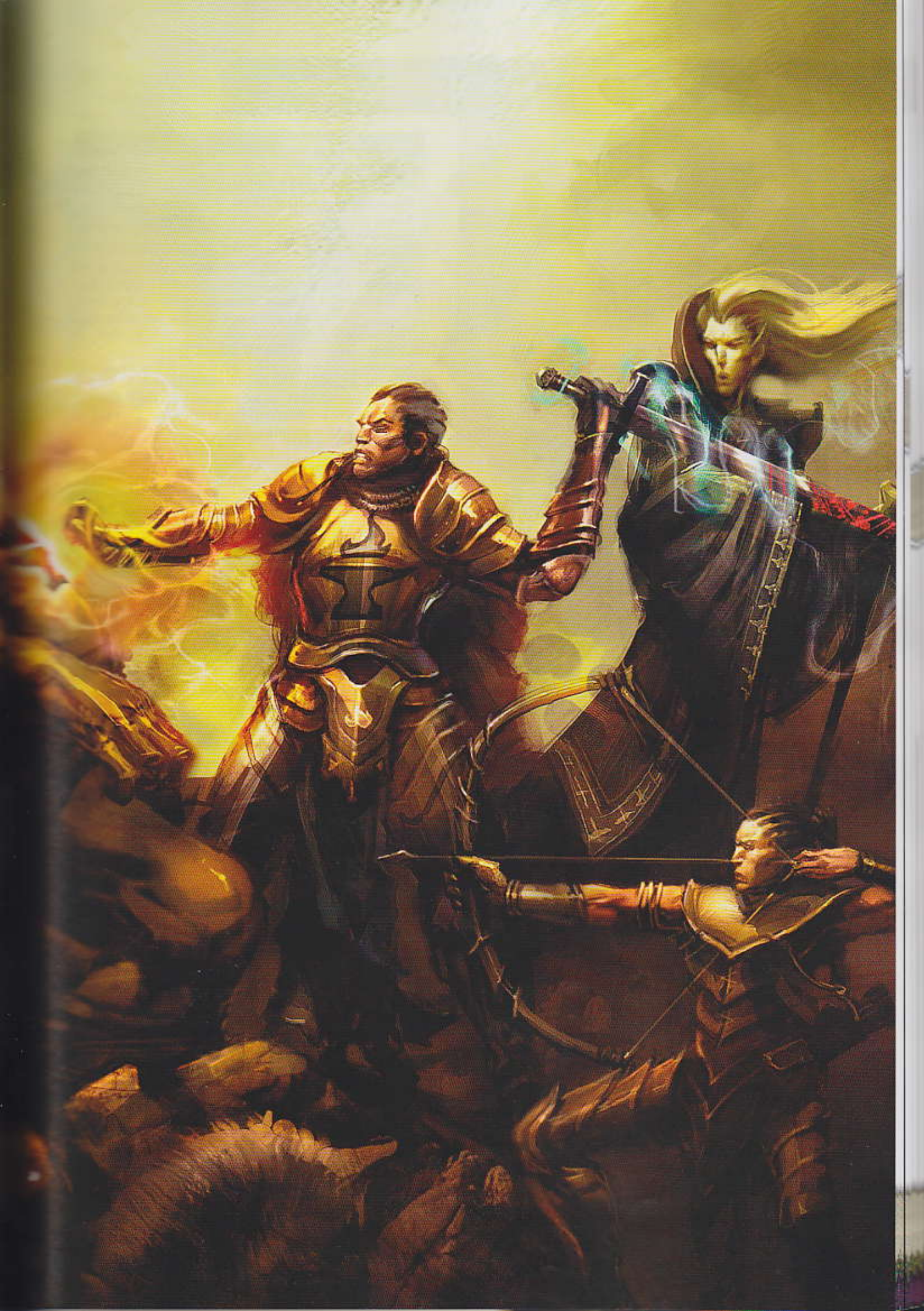
IL PALADINO, un bastione vivente d'acciaio e di coraggio, si erge saldo davanti a qualsiasi nemico. È lui a costituire l'incrollabile prima fila contro tutti i nemici, il primo a gettarsi nella mischia. Con le sue coraggiose sfide ingaggia i più temibili nemici e li costringe ad affrontarlo. Il suo posto è nel cuore della mischia, dove può dimostrare il suo valore nel combattimento in corpo a corpo.

Ogni divinità ha aspettative diverse nei confronti dei suoi paladini. Alcune prediligono quei paladini specializzati nel proteggere i loro compagni dai pericoli, mentre altre chiedono ai loro campioni di esigere vendetta contro i loro nemici. Ma esistono anche paladini ardimentosi, pronti a sacrificare le proprie difese e perfino la propria salute pur di incrementare il potenziale offensivo. E anche paladini virtuosi, combattenti dal cuore puro in grado di reggere alle malizie e nefandezze dei nemici dei loro dèi. Ogni paladino può scegliere di seguire uno di questi sentieri speciali o forgiarsi un cammino personale del tutto nuovo.

Comunque decida di servire il suo patrono divino, il paladino troverà molte nuove opzioni a sua disposizione in questo capitolo.

- ◆ **Nuovi privilegi di classe:** Al posto del suo potere di *imposizione delle mani*, un paladino può scegliere uno dei due nuovi poteri che si concentrano sui danni da infliggere o sulle condizioni avverse da eliminare. Questi poteri sono adatti soprattutto agli sviluppi da paladino presentati in questo capitolo, ma qualsiasi paladino può sceglierli.
- ◆ **Nuovi sviluppi:** Il paladino ardimentoso porta la battaglia fino al nemico, ignorando qualsiasi rischio personale. Il paladino virtuoso è specializzato nel resistere alle condizioni che i suoi nemici cercano di infliggergli.
- ◆ **Nuovi poteri del paladino:** Quasi cento nuovi poteri da paladino, comprensivi sia di preghiere destinate ai paladini ardimentosi e virtuosi che di preghiere adatte ai paladini protettori e vendicatori.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Questi nuovi cammini leggendari si concentrano sui molti modi in cui un paladino può prestare servizio, dal campione di Corellon al conquistatore sacro all'uccisore di demoni.





NUOVI PRIVILEGI DI CLASSE

Al momento di creare il proprio paladino, un giocatore può selezionare uno di questi poteri al posto di imposizione delle mani.

Tocco di Virtù

Privilegio del paladino

Il tocco gentile del paladino rimuove ogni afflizione.

Giornaliero (Speciale) ♦ Divino

Azione minore **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio rimuove una delle seguenti condizioni dal bersaglio: accecato, assordato, frastornato, indebolito, rallentato o stordito.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere un numero di volte al giorno pari al proprio modificatore di Saggezza (per un minimo di 1), ma soltanto una volta per round.

Voto Ardimentoso

Privilegio del paladino

Il paladino attinge alla sua fede incrollabile e alla sua forza interiore per colpire con la furia del suo dio.

Giornaliero (Speciale) ♦ Divino

Azione minore **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: La volta successiva in cui il personaggio attacca il bersaglio prima della fine del proprio turno successivo, ottiene un bonus al tiro dei danni pari a 5 + il proprio modificatore di Saggezza. Inoltre, ogni volta che il personaggio attacca il bersaglio prima della fine dell'incontro, tale bersaglio è soggetto all'avallo del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere un numero di volte al giorno pari al proprio modificatore di Saggezza (per un minimo di 1), ma soltanto una volta per round.

NUOVI SVILUPPI

Il paladino protettore e il paladino vendicatore sono descritti nel Manuale del Giocatore. Questo capitolo introduce due sviluppi da paladino: il paladino ardimentoso, specializzato nell'attacco, e il paladino virtuoso, specializzato nel resistere agli effetti dannosi.

PALADINO ARDIMENTOSO

Gli assalti brutali di questo paladino sono la migliore dimostrazione della collera del suo dio. Un paladino ardimentoso è più vicino a un assalitore rispetto agli altri paladini. Sacrifica volontariamente la propria salute e le proprie difese pur di abbattere i suoi avversari, anche rinunciando a parte delle sue capacità curative pur di potenziare i suoi attacchi. Il potere di *voto ardimentoso* consente al paladino di concentrarsi su un avversario specifico, infliggendo danni aggiuntivi con i suoi attacchi e mantenendo l'attenzione di quell'avversario concentrata su di lui. Questo privilegio potenzia anche quei poteri che funzionano meglio contro i nemici marchiati dal paladino.

Un paladino ardimentoso dovrebbe assegnare a Forza il punteggio di caratteristica più alto, dal momento che la usa per molti attacchi e danni. Saggezza dovrebbe essere il suo secondo punteggio più alto, per massimizzare il numero di usi possibili di *voto ardimentoso*. Un buon punteggio di Costituzione, infine, può aiutare ad alleviare la pena di quei poteri che richiedono al paladino ardimentoso di sacrificare i suoi stessi punti ferita per ottenere degli effetti ottimali. Dal momento che questo sviluppo si concentra sui danni da infliggere, è raccomandabile selezionare un'arma che abbia una buona capacità di infliggere danni, come ad esempio un'arma a due mani.

Privilegio di classe suggerito: *voto ardimentoso**

Talento suggerito: *Sfida Solenne**

Abilità suggerite: Guarire, Intimidire, Intuizione, Religione

Poteri a volontà suggeriti: *colpo ardimentoso**, *colpo valoroso*

Potere a incontro suggerito: *inseguimento divino**

Potere giornaliero suggerito: *sangue dei possenti**

*Nuova opzione presentata in questo libro

PALADINO VIRTUOSO

Il paladino virtuoso è un baluardo della fede; i più temibili poteri e incantamenti dei suoi avversari hanno poca presa sul suo nobile cuore. Come il paladino protettore, il paladino virtuoso bada ai suoi compagni, ma lo fa proteggendo al contempo anche se stesso, in modo da non dover rinunciare al combattimento. Per quanti nemici possano attaccarlo, il paladino virtuoso eccelle nel resistere a quelle condizioni che sarebbero di ostacolo agli altri. È un guerriero di straordinaria devozione, che fa un uso del suo simbolo sacro perfino superiore a quello degli

AVALLO DIVINO

Molti nuovi poteri da paladino e alcuni dei nuovi talenti presentati in questo libro rendono il soggetto un bersaglio dell'avallo divino del paladino. Essere soggetti di questo effetto significa che il bersaglio è marchiato dal paladino per una durata specificata nella descrizione del potere o del talento. A meno che non sia specificato diversamente, il marchio ha termine prima della durata specificata se qualcun altro marchio il bersaglio.

Finché il marchio perdura, il bersaglio subisce danni radiosi pari a 3 + il modificatore di Carisma del personaggio in ogni round in cui effettua un attacco che non includa il personaggio tra i bersagli. I danni aumentano a 6 + il modificatore di Carisma del personaggio all'11° livello e a 9 + il modificatore di Carisma del personaggio al 21° livello.

Avallo divino è stato concepito a integrazione di *sfida divina*. Un paladino può usare *sfida divina* per marciare una creatura e avallo divino per marciare altre. Avallo divino ha meno restrizioni rispetto a *sfida divina*, quindi è possibile usare efficacemente entrambi i poteri in combinazione.

altri paladini. Ha a sua disposizione varie opzioni per ingaggiare i nemici a distanza, quindi nemmeno quegli avversari oltre la portata della sua arma possono sfuggire alla sua sfida.

Il suo più alto punteggio di abilità dovrebbe essere Carisma. Saggezza viene subito dopo, in quanto un buon punteggio di Saggezza potenzia gli effetti di molti suoi poteri. Forza viene per terzo. Innanzi tutto il paladino dovrà scegliere quei poteri che gli consentono di effettuare tiri salvezza extra o di usare degli impulsi curativi, poi quei poteri che rafforzano i suoi alleati o infliggono molti danni. Dovrebbe impugnare uno scudo e un'arma a una mano, dal momento che uno degli obiettivi di questo sviluppo è raggiungere un alto valore di difesa.

Privilegio di classe suggerito: *tocco di virtù**

Talento suggerito: *Recupero Virtuoso**

Abilità suggerite: *Guarire, Intuizione, Religione, Tenacia*

Poteri a volontà suggeriti: *colpo rafforzante, colpo virtuoso**

Potere a incontro suggerito: *punizione valorosa**

Potere giornaliero suggerito: *alone maestoso**

*Nuova opzione presentata in questo libro

NUOVI POTERI DEL PALADINO

I paladini sono specializzati nell'attirare su di loro i nemici e numerosi poteri presentati in questa sezione rafforzano questa capacità tramite l'uso di avallo divino. I poteri da paladino ardimentoso rappresentano una zelante devozione alla divinità e alla causa e consentono al paladino di infliggere danni ingenti pur pagando un certo costo personale, mentre i poteri da paladino virtuoso rappresentano la devozione e la forza di spirito con cui il paladino si protegge dagli attacchi nemici. I paladini vendicatori possono scegliere qualche potere da paladino ardimentoso per incrementare i propri danni, mentre i paladini protettori possono fare buon uso di molti poteri da paladino virtuoso.

PREGHIERE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Colpo Ardimentoso

Paladino Attacco 1

Il paladino attacca il nemico e ne fa il bersaglio della collera del suo dio.

A volontà ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza o Carisma contro CA

Colpo: 1[A] + modificatore di Forza o Carisma danni, e il bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

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

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.



Colpo Virtuoso Paladino Attacco 1

La luce pura dell'arma del paladino trapassa i suoi nemici e infonde in lui ulteriore determinazione.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni radiosi, e il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza fino all'inizio del turno successivo del personaggio.
Livello 21: 2[A] + modificatore di Carisma danni radiosi.

Speciale: Questo potere può essere usato come attacco basilare in mischia.

PREGHIERE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Furia Sconsiderata Paladino Attacco 1

Il paladino si scaglia contro il nemico senza curarsi della propria incolumità.

Incontro ♦ Arma, Divino
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio subisce una penalità di -5 alle difese fino alla fine del suo turno successivo.

Inseguimento Divino Paladino Attacco 1

Il paladino respinge il suo avversario con un possente attacco e lo insegue per impedirgli di fuggire.

Incontro ♦ Arma, Divino
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza. Poi scatta nel quadretto più vicino adiacente al bersaglio.

Lampo Frastornante Paladino Attacco 1

Dal simbolo sacro del paladino si diffonde una luce intensa, foriera di dolore.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard Distanza 5
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro Riflessi

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

Luce Guardiania Paladino Attacco 1

Quando il paladino attacca, un debole bagliore avvolge la sua arma e rafforza temporaneamente le sue difese.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza o Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza o Carisma danni radiosi. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus a Tempra, Riflessi e Volontà pari al suo modificatore di Saggezza.

Punizione Valorosa Paladino Attacco 1

Quando il paladino colpisce il suo nemico, lancia un grido che costringe tutti gli avversari ad affrontarlo.

Incontro ♦ Arma, Divino
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni. Ogni nemico entro 3 quadretti dal personaggio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del suo turno successivo.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Alone Maestoso Paladino Attacco 1

Il paladino risplende di luce radiosa che brucia i suoi nemici e sferra un attacco che li lascia intimoriti.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni radiosi.
Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno in posizione adiacente al personaggio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del proprio turno.

Carica Gloriosa Paladino Attacco 1

Il paladino si tuffa in battaglia e incita i suoi alleati a raggiungere nuove vette.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Carisma contro CA

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

Effetto: Dopo l'attacco, ogni alleato entro 2 quadretti dal personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari a metà del livello del personaggio + il modificatore di Saggezza del personaggio.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Marchio Fiammeggiante Paladino Attacco 1

Il colpo del paladino imprime il marchio a fuoco del dio sul nemico: il marchio funge da faro per tutti i compagni del paladino.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Fuoco, Recuperabile
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco. Il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati e conferisce vantaggio in combattimento a qualsiasi alleato a esso adiacente (tiro salvezza termina entrambi).

Sangue dei Possenti Paladino Attacco 1

Il paladino attinge alla sua stessa energia vitale per sferrare un colpo decisivo.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Recuperabile
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Il personaggio subisce 5 danni che non possono essere ridotti in alcun modo.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Benedire Arma Paladino Utilità 2

Il paladino recita un'antica preghiera per infondere nella sua arma il potere della pura fede.

Giornaliero ♦ **Divino, Radioso**

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio sceglie una delle armi che impugna. Fino alla fine dell'incontro, ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire con quell'arma e infligge 1d6 danni radiosi extra se colpisce il bersaglio. Può inoltre mettere a segno un colpo critico con l'arma in caso di un risultato di 18-20 al tiro del dado contro le creature vulnerabili ai danni radiosi.

Contrattacco Divino Paladino Utilità 2

Il potere del dio del paladino devia parte dell'attacco in arrivo e consente al paladino di lanciare la sua sfida all'aggressore.

Incontro ♦ **Divino**

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un attacco nemico mirato su Tempra, Riflessi o Volontà colpisce il bersaglio.

Effetto: Il personaggio subisce soltanto danni dimezzati dal potere nemico che attiva l'attacco, e il nemico che attiva il potere è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo del nemico.

Richiamo di Sfida Paladino Utilità 2

Il paladino leva in alto la sua arma e costringe tutti i nemici nelle vicinanze ad affrontarlo in battaglia.

Incontro ♦ **Divino**

Azione minore Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Tocco di Grazia Paladino Utilità 2

Il paladino si fa carico delle sofferenze di un suo alleato.

Incontro ♦ **Divino**

Azione minore Contatto in mischia

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio trasferisce su se stesso un effetto del bersaglio a cui un tiro salvezza può porre termine.

Virtù Paladino Utilità 2

Il paladino si appella ai suoi ideali più alti e affronta il nemico con rinnovata determinazione.

Incontro ♦ **Divino**

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo ma non recupera nessun punto ferita. Ottiene invece punti ferita temporanei pari al proprio valore di impulso curativo.

PREGHIERE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Chiamata alle Armi Paladino Attacco 3

Il paladino attira il nemico nel punto in cui desidera affrontarlo faccia a faccia.

Incontro ♦ **Divino, Strumento**

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Una creatura marchiata dal personaggio

Attacco primario: Carisma contro Volontà

Colpito: Il personaggio tira il bersaglio fino a un quadretto a sé adiacente. Poi effettua un attacco secondario in mischia contro di esso usando la propria arma.

Attacco secondario: Carisma + 2 contro CA

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

Forza del Valore Paladino Attacco 3

Quando il paladino è circondato dai nemici, combatte con ancora maggiore ferocia.

Incontro ♦ **Arma, Divino**

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio ottiene 5 punti ferita temporanei per ogni bersaglio colpito dall'attacco.

Prova della Forza Paladino Attacco 3

Il paladino si scrolla di dosso le affezioni che lo tormentano e sferra un colpo accurato e letale.

Incontro ♦ **Arma, Divino**

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio effettua un tiro salvezza con un bonus pari al proprio modificatore di Saggezza.

Attacco: Carisma contro CA

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

Punizione Vendicatrice Paladino Attacco 3

L'acciaio del paladino trapassa il nemico che aveva osato ferire il suo amico.

Incontro ♦ **Arma, Divino**

Reazione immediata Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente al personaggio colpisce un alleato di quest'ultimo

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro CA

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

Tenere Duro Paladino Attacco 3

Il paladino ingaggia il nemico e gli impedisce di avanzare verso i suoi alleati.

Incontro ♦ **Arma, Divino**

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza o Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza o Carisma danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Speciale: Il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Fede Incrollabile Paladino Attacco 5

Il paladino lascia che sia la fede a guidare la sua arma. Nessun nemico potrà distrarlo dal suo compito sacro.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine dell'incontro.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 a tutte le difese contro gli effetti di charme fino alla fine dell'incontro.

Fendente di Vendetta Paladino Attacco 5

L'arma lucente del paladino promette una morte rapida ai suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Se il bersaglio era già marchiato dal personaggio, subisce anche danni radiosi pari al modificatore di Saggiezza del personaggio ogni volta che infligge danni su di lui o su di un alleato (tiro salvezza termina).

Nome del Potere Paladino Attacco 5

Il paladino grida il nome di una presenza angelica dal potere tonante che rallenta i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

Pregiera dei Due Sentieri Paladino Attacco 5

Quando il paladino colpisce un nemico, proietta un raggio di sacra luce radiosa verso un altro avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

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

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario a distanza usando il suo strumento. Così facendo non provoca attacchi di opportunità.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario e situata entro 5 quadretti dal personaggio

Attacco secondario: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari a 1d6 + il suo modificatore di Carisma.

Punizione Implacabile Paladino Attacco 5

Dopo l'attacco iniziale, il paladino continua a tempestare l'avversario con il proprio potere divino, acquistando ulteriore forza a ogni attacco.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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

Effetto: Il bersaglio subisce continuati 5 danni (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce questi danni continuati, il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al suo modificatore di Saggiezza.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Devozione Pura Paladino Utilità 6

L'intensità della fede del paladino lo protegge dal potere insidioso dei suoi nemici.

Incontro ♦ Divino

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un nemico attacca il personaggio

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +4 a Tempra e Volontà fino alla fine del suo turno successivo.

Impeto Valoroso Paladino Utilità 6

Il paladino si tuffa in battaglia con velocità soprannaturale.

Incontro ♦ Divino

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio si muove al doppio della sua velocità fino a un quadretto adiacente a un nemico situato entro la sua linea di visuale all'inizio di questo movimento.

Nessun Timore Paladino Utilità 6

Il paladino rassicura il suo alleato e gli conferisce il potere divino di scrollarsi di dosso gli effetti nocivi.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza. Contro un effetto di paura, il bersaglio ottiene un bonus al tiro salvezza pari al modificatore di Saggiezza del personaggio.

Proteggere i Virtuosi Paladino Utilità 6

Il paladino pronuncia una preghiera di protezione per un alleato, che viene circondato da un alone di luce intensa.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che colpisca o manchi il bersaglio subisce 3 + il modificatore di Carisma del personaggio danni radiosi, a meno che quel nemico non sia marchiato dal bersaglio.

Livello 11: 6 + modificatore di Carisma del personaggio danni radiosi.

Livello 21: 9 + modificatore di Carisma del personaggio danni radiosi.

Scudo della Disciplina Paladino Utilità 6

La robustezza sviluppata in lunghi anni di rigoroso autocontrollo consente al paladino di respingere gli attacchi dei suoi nemici.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni pari al proprio modificatore di Forza.

PREGHIERE A INCONTRO DI 7° LIVELLO**Forza delle Armi** Paladino Attacco 7

Il paladino incanala il suo intero spirito in un potente attacco.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Se il personaggio ha usato il potere di Incanalare Divinità forza divina durante questo turno, ottiene un bonus al tiro per colpire pari al proprio modificatore di Saggezza.

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

Lama di Luce Paladino Attacco 7

Quando il paladino carica, una luce dorata avvolge la sua arma e lo rafforza contro i poteri dell'oscurità e della paura.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni radiosi. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli effetti necrotici o di paura.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Prezzo della Codardia Paladino Attacco 7

Un lampo di luce incandescente punisce un avversario che si rifiuta di affrontare il paladino in battaglia.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio effettua un attacco che non lo include come bersaglio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Punizione Rinforzante Paladino Attacco 7

L'attacco ispiratore del paladino ha un effetto di guarigione su un suo alleato.

Incontro ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza o Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza o Carisma danni, e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può spendere un impulso curativo. Se l'attacco infligge almeno 20 danni, l'alleato ottiene un ammontare aggiuntivo di punti ferita pari al doppio del modificatore di Saggezza del personaggio.

Punizione e Ritorsione Paladino Attacco 7

Il paladino si scrolla di dosso gli attacchi nemici e contrattacca con ancora maggior determinazione.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio effettua un tiro salvezza contro ogni effetto a cui un tiro salvezza può porre termine. Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al numero di effetti per cui può effettuare un tiro salvezza.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

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



Tuono Astrale

Paladino Attacco 7

Il potere del dio echeggia tuonando dal simbolo astrale del paladino e investe i nemici vicini.

Incontro ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2d8 + modificatore di Carisma danni da tuono.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce una penalità ai tiri per colpire pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO**Grido di Condanna**

Paladino Attacco 9

Le parole tonanti del paladino infliggono un dolore persistente nei suoi compagni.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Forza danni da tuono, e

il bersaglio subisce 5 danni da tuono continuati ed è soggetto all'avallo divino del personaggio (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Intercessione Cavalleresca

Paladino Attacco 9

Il paladino obbliga un avversario ad attaccare lui al posto di un suo compagno.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un nemico entro 10 quadretti dal personaggio

colpisce un alleato di quest'ultimo con un attacco in mischia o a distanza

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: L'attacco che attiva il potere colpisce il personaggio invece dell'alleato. Il personaggio tira il bersaglio fino a un quadretto a lui adiacente e poi effettua il seguente attacco contro di lui.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine dell'incontro.

Intimorire Finale

Paladino Attacco 9

Il paladino lancia un grido di furia e con un colpo violento scaglia l'avversario lontano da sé.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti. Se il bersaglio termina questo movimento in un quadretto adiacente a un ostacolo solido, subisce 1[A] danni extra.

Manette della Giustizia

Paladino Attacco 9

Una luce consacrata avvolge il nemico punito dal paladino, torturandolo ogni volta che cerca di infliggere ulteriori danni.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

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

Effetto: Ogni volta che il bersaglio infligge danni, subisce 2d6 danni radiosi (tiro salvezza termina).

Raggio del Rimprovero

Paladino Attacco 9

Il paladino proietta un violento raggio di luce contro un nemico e lo costringe a provare il dolore delle ferite che ha inflitto a un compagno.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio

colpisce un alleato di quest'ultimo

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d6 + modificatore di Carisma danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'alleato colpito subisce metà danni dall'attacco nemico che attiva il potere

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO**Benedizione del Paladino**

Paladino Utilità 10

Una rapida preghiera del paladino infonde forza e vigore a un compagno in battaglia.

Incontro ♦ Divino, Guarigione

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio

colpisce con un attacco in mischia

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio può usare un impulso curativo o effettuare due tiri dei danni per l'attacco e scegliere quale risultato usare.

Fonte di Guarigione

Paladino Utilità 10

La benevolenza divina guarisce il paladino e un suo compagno.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo, e ogni bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari al valore dell'impulso curativo del personaggio.

Giusta Indignazione

Paladino Utilità 10

Quando vede il suo alleato ferito, la collera del paladino si fa incontenibile.

Giornaliero ♦ Divino

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico colpisce un alleato del personaggio entro linea di visuale di quest'ultimo

Effetto: La volta successiva in cui il personaggio attacca, purché questo avvenga entro la fine del suo turno successivo, ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire e infligge danni extra pari a 2 + il suo modificatore di Forza.

Verso di Guida

Paladino Utilità 10

Nelle sacre parole di una preghiera, il paladino trova la determinazione di cui ha bisogno per riscuotersi da una condizione che lo affligge.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza con un bonus pari a 1 + il suo modificatore di Saggezza.

PREGHIERE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Colpo Castigante Paladino Attacco 13

Quando il paladino attacca, redarguisce i suoi avversari per averlo sottovalutato e reclama la loro attenzione.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza o Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza o Carisma danni, e ogni nemico entro 3 quadretti dal personaggio è soggetto al suo avallo divino fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo Fervido Paladino Attacco 13

Infervorato dal fuoco del suo voto ardimentoso, il paladino lancia un possente attacco.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Se il bersaglio è marchiato dal personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire, e può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 18-20.

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio ha usato voto ardimentoso durante questo incontro, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggiezza del personaggio.

Colpo Zelante Paladino Attacco 13

Il fatto di essere stato ferito in battaglia non fa altro che spingere il paladino a combattere con più forza.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. L'attacco infligge 1[A] danni extra se il bersaglio ha colpito il personaggio dopo la fine dell'ultimo turno di quest'ultimo.

Imporre Obbedienza Paladino Attacco 13

Il paladino attira un nemico lontano da coloro che sono sotto la sua protezione.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio scatta di 3 quadretti. Poi tira il bersaglio di 5 quadretti fino a un quadretto a sé adiacente.

Occhio per Occhio Paladino Attacco 13

Il paladino solleva il suo simbolo sacro e grida un'imprecazione per accecare un avversario che ha osato assalire un suo compagno.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio colpisce un alleato di quest'ultimo

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

Attacco: Carisma contro Volontà

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

PREGHIERE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Fiamme di Devozione Paladino Attacco 15

L'arma consacrata del paladino si accende di fuoco divino.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli attacchi con la sua arma infliggono 2d6 danni da fuoco extra.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Pira del Giudizio Paladino Attacco 15

Il paladino consegna un avversario alle fiamme, che consumano anche i nemici che si trovano accanto a esso.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Fuoco, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da fuoco, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina). Ogni volta in cui il bersaglio subisce questi continuati danni, ogni nemico a esso adiacente subisce danni da fuoco pari a 5 + il modificatore di Saggiezza del personaggio.

Sfida del Cavaliere Paladino Attacco 15

Il paladino esige che i suoi avversari lo affrontino in battaglia e colpisce ferocemente uno di loro.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio tira ogni bersaglio primario verso un quadretto a sé adiacente e ogni bersaglio è soggetto al suo avallo divino (tiro salvezza termina). Il personaggio effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Un bersaglio primario adiacente al personaggio

Attacco: Carisma contro CA

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

Torre della Fede Paladino Attacco 15

Quando il paladino mena un fendente con la sua arma, un impulso di determinazione divina rafforza lo spirito degli alleati nelle vicinanze.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e qualsiasi alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +2 ai tiri salvezza. Il bonus aumenta a +5 contro gli effetti di charme o di paura.

Vendetta Divina Paladino Attacco 15

La luce divina che si propaga dal paladino provoca dolore nei nemici che lo attaccano.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che un nemico colpisce il personaggio o un alleato adiacente al personaggio con un attacco in mischia, quel nemico subisce danni radiosi pari a 5 + il modificatore di Saggiezza del personaggio.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Causa Superiore Paladino Utilità 16

Quando il corpo del paladino cede, la forza della sua fede gli consente di continuare a combattere.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Stabile

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri salvezza. Ottiene inoltre rigenerazione 5 finché è sanguinante.

Devozione Paladino Utilità 16

Il nemico cerca di minare la determinazione del paladino, ma la sua calma e la sua sicurezza sono uno scudo incrollabile per lui e i suoi compagni.

Giornaliero ♦ Divino

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio o un alleato del personaggio situato entro 5 quadretti da quest'ultimo

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +4 a Tempra e Volontà fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Egida Divina Paladino Utilità 16

Il potere del dio protegge il paladino e i suoi alleati da ogni pericolo.

Giornaliero ♦ Divino, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio e qualsiasi suo alleato entro 2 quadretti da lui ottengono un bonus di +2 a tutte le difese.

Liberazione Paladino Utilità 16

Il paladino lancia un richiamo e il suo compagno stretto in una mischia riesce a ritirarsi e a mettersi in salvo.

Incontro ♦ Divino, Guarigione

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma. Alla fine di questo movimento, il bersaglio può usare un impulso curativo.

Pregiera dei Valorosi Paladino Utilità 16

Il paladino cerca aiuto per i suoi compagni in difficoltà. Una luce benevola scende dal cielo portando sollievo e vigore.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un tiro salvezza con un bonus di potere pari al modificatore di Carisma del personaggio.

PREGHIERE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Colpo Rassicurante Paladino Attacco 17

Il paladino sferra un solido colpo e viene ricompensato con un nuovo flusso di vitalità.

Incontro ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza o Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza o Carisma danni. Il personaggio può usare un impulso curativo e aggiungere il proprio modificatore di Saggezza ai punti ferita recuperati.

Luce Santificata Paladino Attacco 17

Un lampo del simbolo sacro del paladino investe i suoi nemici bruciandoli, specialmente se sono stati già marchiati dal paladino.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 1d8 danni radiosi. Se il bersaglio è marchiato dal personaggio, l'attacco infligge invece 2d8 + il modificatore di Carisma del personaggio danni radiosi.

Marchio di Terrore Paladino Attacco 17

Quando il paladino colpisce, la presenza del suo dio semina il terrore nel cuore del nemico.

Incontro ♦ Arma, Divino, Paura

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura marchiata dal personaggio

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Punizione Collerica Paladino Attacco 17

Facendo turbinare la sua lama d'acciaio, il paladino abbatte i nemici che volevano circondarlo.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è marchiato dal personaggio, l'attacco infligge 1[A] danni extra.

Punizione Frantumante Paladino Attacco 17

Un colpo ben piazzato si fa strada oltre le difese dell'avversario del paladino.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio perde tutte le resistenze fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INNO A CORELLON

Padrone del bosco, signore dell'astro,
Creatore di canti, dell'arte maestro,
Grande Corellon, sono tuo servitore.
Alle tue grandi opere apri il mio cuore.

Signore del bosco, dona a me la bellezza;
Creatore di canti, dammi la tua saggezza
Un sogno concedimi, Grande Signore
Della corte dei Seldarine e del suo splendore!

Dio della magia e della luce stellata,
Di amore, bellezza e di notte fatata,
Tra nebbie e brughiere, lunga è la via
Ma giungerò ad Arvandor, la dimora mia.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Fervore Soverchiante Paladino Attacco 19

Il paladino proclama che il suo avversario è un nemico della fede e lo attacca incalzandolo senza tregua.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Ogni volta che il personaggio attacca il bersaglio fino alla fine dell'incontro, il bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Mancato: Danni dimezzati.

Giusta Determinazione Paladino Attacco 19

Ogni colpo sferrato dal nemico non fa altro che rafforzare la resistenza del paladino.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio infligge danni sul personaggio o su un alleato di quest'ultimo, il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + il proprio modificatore di Saggezza.

Nome della Potenza Paladino Attacco 19

Con voce profonda, il paladino pronuncia un antico nome angelico che blocca i nemici nel punto in cui si trovano.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Punire l'Anima Paladino Attacco 19

Il colpo collerico del paladino affonda nel corpo del nemico e lo lascia incapace di reagire.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ruota del Fato Paladino Attacco 19

Il paladino scatena una raffica di attacchi contro tutti i nemici vicini, traendo grande forza dal loro dolore.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Se l'attacco colpisce due o più bersagli, il personaggio recupera punti ferita pari al valore del proprio impulso curativo.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene rigenerazione pari al suo modificatore di Saggezza finché è sanguinante.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Ali Sacre Paladino Utilità 22

Un paio di maestose ali d'argento trasportano il paladino oltre gli ostacoli.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il personaggio ottiene velocità di volo pari alla sua velocità e un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità.



Fallimento Respinto

Paladino Utilità 22

Il grido di battaglia del paladino rinfocola la determinazione dei suoi alleati titubanti.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Teletrasporto
Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio teletrasporta ogni bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma. Il bersaglio deve concludere questo movimento in posizione adiacente a un nemico. Il bersaglio recupera allora un ammontare di punti ferita pari a 15 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Inno Ispiratore

Paladino Utilità 22

Il paladino intona un antico verso per scongiurare la malasorte in battaglia.

Incontro ♦ Divino

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico mette a segno un colpo critico contro un alleato del personaggio situato entro 5 quadretti da quest'ultimo

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

Effetto: Il bersaglio ripete il tiro per colpire e usa il secondo risultato.

Tornare tra i Viventi

Paladino Utilità 22

La tenacia del paladino sfida perfino la morte.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno ma non muore

Effetto: Il personaggio recupera 1 punto ferita e può usare quattro impulsi curativi.

COMPROMESSI DIVINI

Una volta vinta la guerra contro i primordiali, gli immortali combatterono tra loro per il dominio sui vari aspetti del mondo naturale. Zehir protestava per il dominio di Pelor sul cielo, in quanto il sole scacciava l'oscurità. Pelor, a sua volta, era nemico di Khala, le cui nevi e brume ghiacciate bloccavano i raggi del sole portatori di vita. Ogni nemico di Pelor poteva contare su vari alleati, ma anche Pelor aveva numerosi sostenitori al suo fianco. Da un lato si ergevano Corellon, Khala, Zehir e Sehanine, e a loro si contrapponevano Pelor, Erathis, Moradin e Melora. Le due fazioni discussero per secoli senza giungere a una conclusione, creando rancori e cattivo sangue che in certi casi perdurano ancora oggi.

Alla fine Avandra decise di mediare tra le due fazioni. Per risolvere la disputa tra Pelor e Zehir, offrì la soluzione del giorno e della notte. Come compromesso tra Khala e Pelor, propose invece di alternare le stagioni tra estate e inverno. Stanchi di discutere, gli dèi accettarono. Pelor osserva fedelmente il patto stretto con Zehir, ma di tanto in tanto Zehir cerca di rubare dei momenti di tenebra durante il giorno provocando un'eclisse. Khala non esiste più, ma la Regina Corvo, che ha ereditato il suo dominio sull'inverno, onora l'antico patto. Tuttavia, anche lei mette alla prova la pazienza di Pelor cercando di porre fine presto all'estate e di ritardare la primavera più a lungo possibile. Di conseguenza, le nevi autunnali e il disgelo primaverile possono giungere in anticipo o in ritardo.

PREGHIERE A INCONTRO DI 23° LIVELLO**Censura Radiosa**

Paladino Attacco 23

L'arma del paladino imprime sul suo avversario un simbolo che ne ostacola gli attacchi contro i suoi compagni.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni volta che un bersaglio effettua un attacco che non comprende il personaggio tra i bersagli, il bersaglio è indebolito per quell'attacco.

Collera Rinvigorente

Paladino Attacco 23

Il furioso attacco del paladino scatena un potere divino che rinvigorisce sia il paladino che un suo alleato.

Incontro ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. Sia il personaggio che un alleato a lui adiacente possono eseguire un'azione a scelta tra le seguenti:

- ♦ Usare un impulso curativo (recuperando punti ferita aggiuntivi pari al doppio del modificatore di Saggezza del personaggio se l'attacco infligge almeno 30 danni).
- ♦ Effettuare un tiro salvezza (con un bonus pari al modificatore di Saggezza del personaggio se l'attacco infligge almeno 30 danni).

Esigere Rispetto

Paladino Attacco 23

Il paladino impartisce una punizione divina su un avversario che ha osato attaccare i suoi amici, schiacciandolo sotto il peso della collera del suo dio.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un nemico effettua un attacco che non comprende il personaggio tra i bersagli

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

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono. Il bersaglio è anche accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prova dell'Avversità

Paladino Attacco 23

Il paladino impartisce disciplina e determinazione ai suoi alleati, affidandosi alla loro forza per sferrare un colpo sicuro.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui effettuano un tiro salvezza. Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni per ogni alleato che supera un tiro salvezza contro un effetto.

Attacco: Forza o Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza o Carisma danni.

Richiamo del Campione Paladino Attacco 23

Il paladino incanala la sua devozione in un poderoso grido che attira gli avversari verso di sé e li sconvolge.

Incontro ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio tira ogni bersaglio primario di 5 quadretti e poi effettua l'attacco seguente.

Bersaglio secondario: Ogni nemico adiacente al personaggio

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Forza danni da tuono. Se il bersaglio secondario è marchiato del personaggio, resta anche immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO**Disciplinare gli Irrequieti** Paladino Attacco 25

Un'esplosione radiosa si propaga dall'arma del paladino quando il colpo va a segno, bruciando gli avversari che hanno osato attaccare i suoi compagni.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

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

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico entro 5 quadretti da lui che colpisca o manchi qualsiasi alleato subisce 4d6 danni radiosi e resta accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mantenere minore: L'effetto permane.

Marchio di Debolezza Paladino Attacco 25

L'attacco del paladino, ispirato dalla sua divinità, indebolisce l'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è indebolito e soggetto all'avallo divino del personaggio (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ripudiare gli Indegni Paladino Attacco 25

Il paladino spinge da parte un avversario che gli impedisce di affrontare un nemico più impegnativo.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio e il bersaglio si scambiano di posto. Fino alla fine dell'incontro, gli attacchi basilari in mischia del personaggio infliggono 1[A] danni extra.

Verdetto Severo Paladino Attacco 25

Il paladino giudica uno dei suoi nemici in nome del suo dio, e nessuno dei compagni di colui che è giudicato sfuggiranno alla sua collera.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Volontà

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 1 incentrata sul bersaglio primario.

Bersaglio secondario: Il bersaglio primario e ogni nemico entro l'emanazione

Attacco secondario: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio secondario subisce 10 danni radiosi continuati e non può beneficiare di occultamento o occultamento totale (tiro salvezza termina entrambi).

PREGHIERE A INCONTRO DI 27° LIVELLO**Carica Terribile** Paladino Attacco 27

Il fervore del paladino lo spinge fin nel cuore della mischia, dove incute terrore nel suo nemico.

Incontro ♦ Arma, Divino, Paura

Azione standard Mischia 1

Effetto: Il personaggio carica ed effettua l'attacco seguente al posto di un attacco basilare in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fiamma Collerica Paladino Attacco 27

Una fiamma di puro fuoco azzurro arde attorno al simbolo sacro del paladino e devasta gli avversari intorno a lui.

Incontro ♦ Divino, Fuoco, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco. Se il bersaglio è marchiato dal personaggio, è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Giudizio Ardimentoso Paladino Attacco 27

Quando il paladino colpisce il suo avversario, il potere del suo voto sacro frantuma la resistenza del nemico.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Se il bersaglio è marchiato dal personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire e può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 18-20 al tiro del dado.

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio ha usato voto ardimentoso durante questo incontro, il bersaglio ottiene anche vulnerabilità 10 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Punizione Soverchiante Paladino Attacco 27

La mano splendente della divinità guida l'arma del paladino, e nessuno può ignorare il suo attacco.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni radiosi, e ogni nemico adiacente al personaggio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Rombo di Tuono Astrale Paladino Attacco 27

Il potere dei domini echeggia nel colpo del paladino, che innalza il suo simbolo sacro per scagliare un tuono divino contro un nemico vicino.

Incontro ♦ Arma, Divino, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Tempra

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

Il bersaglio primario è rallentato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 10 usando il suo strumento.

Bersaglio secondario: Una creatura entro l'emanazione

Attacco secondario: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio secondario subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO**Assalto Avallato** Paladino Attacco 29

Il dio del paladino ha chiesto il sangue del nemico, e l'arma del paladino ottempera a questa richiesta.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

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

Giorno della Resa dei Conti Paladino Attacco 29

Come un vendicatore divino, il paladino appare al fianco del suo avversario e sferra un colpo mortale.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Teletrasporto

Azione standard Mischia 1

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 10 quadretti fino a un quadretto adiacente a una creatura da lui marchiata.

Bersaglio: Una creatura marchiata dal personaggio

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Impulso Devastante Paladino Attacco 29

Il paladino dona la propria vitalità per guarire un alleato e ferire un nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Guarigione

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve possedere almeno un impulso curativo rimasto.

Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo ma non recupera nessun punto ferita. Sceglie invece un alleato entro 10 quadretti da lui. Quell'alleato recupera un ammontare di punti ferita pari al valore dell'impulso curativo del personaggio. Il personaggio effettua poi l'attacco seguente.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: Il bersaglio subisce danni pari al valore dell'impulso curativo del personaggio + il modificatore di Forza di quest'ultimo.

Mancato: Danni dimezzati.

Nome Maestoso Paladino Attacco 29

Il paladino pronuncia un antico nome di tale potenza che i suoi nemici restano raggelati sul posto, impossibilitati a fuggire.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 5d8 + modificatore di Carisma danni da tuono, e il bersaglio è immobilizzato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Effetto: Ogni bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Prostrazione Paladino Attacco 29

Con voce risonante, il paladino reclama rispetto da parte dei suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Fulmine, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni da fulmine e da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio butta a terra prono ogni bersaglio.

CAMPIONE DI CORELLON

"Forte della grazia di Corellon, non temo nessun nemico che giunga entro la portata della mia spada."

Prerequisiti: Paladino, adoratore di Corellon

Questo cavaliere delle corti eladrin ha giurato di servire i signori fatati. Oltre a dimostrare il suo valore e la sua perizia con le armi, un campione di Corellon dimostra anche pazienza, grazia e compassione straordinarie, qualità ammirate sia nei reami eladrin che in quelli elfici. Il campione di Corellon segue un codice personale simile alle tradizioni cavalleresche del mondo dei mortali, ma impartisce un'impronta fatata ai concetti di onore, valore e rettitudine. Molti cavalieri sono obbligati a dimostrare il loro coraggio rinunciando a quei vantaggi che ridurrebbero i rischi in battaglia, ma un campione di Corellon non disdegna l'arco, l'incantesimo o l'astuzia quando tali tattiche possono dimostrarsi efficaci. Ha imparato le tecniche giuste per sfruttare al meglio la sua agilità e la sua rapidità anche quando indossa un'armatura molto pesante.

Presso gli eladrin, coloro che seguono questo cammino sono noti come gli *Aelavellin Seldarine* i Cavalieri-Spada dei Seldarine. Quasi tutti questi campioni sono eladrin, elfi o mezzelfi, in quanto Corellon è il patrono di queste razze. Tuttavia, qualsiasi nobile combattente devoto ai nobili dei



Seldarine può diventare un campione di Corellon. Quei campioni di Corellon originari di altre razze sono bene accetti in molte comunità eladrin o elfiche e in genere sono considerati *ruathar* ("amici-stella"), vale a dire onorevoli alleati.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAMPIONE DI CORELLON

Azione Rinvigorente (11° livello): Quando il campione di Corellon spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può anche usare un impulso curativo.

Difesa Superiore (11° livello): Se il punteggio di Destrezza del campione di Corellon è pari o superiore a 13, il campione ottiene un bonus di +1 alla CA quando indossa un'armatura pesante. Se il suo punteggio di Destrezza è 15 o più, il bonus è pari a +2.

Combattente Più Veloce (16° livello): Il campione di Corellon ignora la penalità alla velocità quando indossa un'armatura pesante. Inoltre, quando rende un avversario sanguinante o lo riduce a 0 punti ferita durante il proprio turno, può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

PREGHIERE DEL CAMPIONE DI CORELLON

Colpo Elegante Campione di Corellon Attacco 11

Il campione di Corellon si muove e colpisce con la grazia di un danzatore, confondendo il suo avversario.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è rallentato e non può scattare fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lama pesante, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al proprio modificatore di Destrezza.

Passo Aggraziato Campione di Corellon Utilità 12

Il campione di Corellon si muove con una velocità e un equilibrio che ben pochi guerrieri possono sperare di eguagliare.

Incontro ♦ Divino

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio scatta della sua velocità. Durante questo movimento ignora il terreno difficile e ottiene un bonus di +5 alle prove di Acrobazia e di Atletica.

Collera di Corellon Campione di Corellon Attacco 20

Così come un tempio la lama di Corellon affondò nell'occhio di Gruumsh, anche l'arma del suo campione punta agli occhi dell'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Gli attacchi di opportunità del personaggio infliggono 1d10 danni radiosi extra fino alla fine dell'incontro.

CAVALIERE DEL CALICE

"Via di qui, diavoli! In questo luogo non avete alcun potere!"

Prerequisito: Paladino

I diavoli annidati negli strati dei Nove Inferi tramano e contaminano il mondo con la loro malvagità. Un cavaliere del Calice ha giurato di proteggere gli innocenti dalle loro macchinazioni infernali. A tale scopo, si è unito a un ordine di combattenti animati dalle stesse convinzioni. L'ordine dei Cavalieri del Calice prende il suo nome da un artefatto appartenuto alla divinità uccisa da Asmodeus quando ascese al rango divino. Corre voce che con una singola goccia d'acqua versata dal calice di quella divinità, colui che la beve può espiare qualsiasi peccato e purificare completamente la sua anima. Alcuni affermano che qualsiasi essere che beva da quella coppa, perfino Asmodeus, abbandoni la causa del male e si unisca a quella del bene. Che le dicerie su queste legendarie proprietà siano vere o meno, il calice è senza dubbio un potente artefatto delle forze del bene, e molti Cavalieri del Calice lo hanno cercato. Alcuni perseguono un obiettivo ancora più elevato: far risorgere il proprietario divino del calice e riportarlo sul trono.

Un cavaliere del Calice non smette mai di cercare segni delle possibili attività infernali. Aiuta tutte le creature di buon cuore che si oppongono all'espansione dell'influenza diabolica e risponde all'appello dei suoi compagni cavalieri quando le potenze dei Nove Inferi attaccano in forze.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAVALIERE DEL CALICE

Azione Salvifica (11° livello): Quando il cavaliere del Calice spende un punto azione per eseguire

un'azione extra, effettua anche un tiro salvezza contro ogni effetto che lo influenza e a cui un tiro salvezza può porre termine. Se un effetto era stato causato da un diavolo, il cavaliere del Calice ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro quell'effetto.

Censurare Diavoli (11° livello): Il cavaliere del Calice ottiene il potere di Incanalare Divinità *censurare diavoli*.

Soppressione dell'Aura (16° livello): Quando il cavaliere del Calice colpisce una qualsiasi creatura da lui marchiata e dotata di un'aura, quell'aura si disattiva. La creatura non può riattivare l'aura prima della fine del turno successivo del cavaliere del Calice.

PREGHIERE DEL CAVALIERE DEL CALICE

Incanalare Divinità: Privilegio del cavaliere del Calice **Censurare Diavoli**

La fede del cavaliere del Calice è talmente forte da risultare dolorosa per i suoi nemici diabolici.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni diavolo entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Punizione Intrappolante Cavaliere del Calice Attacco 11

Il cavaliere del Calice intrappola il suo avversario usando un'antica magia per imprigionare i diavoli.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è un diavolo marchiato dal personaggio, subisce 1[A] danni extra e non può teletrasportarsi (tiro salvezza termina).

Coraggio Celeste Cavaliere del Calice Utilità 12

Le parole mielate e le minacce velate non hanno alcun effetto sul cavaliere del Calice se non quello di scatenare una terribile punizione contro i suoi nemici.

Incontro ♦ Divino, Radioso

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio fallisce un tiro salvezza contro un effetto di paura o di charme

Effetto: Il personaggio ripete il tiro salvezza. Se lo supera, il nemico che ha causato l'effetto di charme o di paura subisce danni radiosi pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Benedizione del Calice Cavaliere del Calice Attacco 20

Invocando il potere del sacro giuramento del suo ordine, il cavaliere del Calice infonde nella sua lama un flusso di luce sacra in grado di annientare il suo nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni radiosi, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è un diavolo, subisce anche 10 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.



CAVALIERE DELLA CERCA

"La misura del mio valore è data da ciò di cui sono alla ricerca."

Prerequisito: Paladino

Il cavaliere della cerca ha giurato solennemente di portare a compimento una grande impresa che ha messo alla prova la devozione di molti campioni divini nell'arco dei secoli.

Un cavaliere della cerca deve soddisfare le esigenti richieste del suo dio e dimostrarsi meritevole di successo. In base alla natura della sua divinità, potrebbe essere tenuto a dimostrare coraggio, perseveranza, umiltà, fervore, saggezza, onore, furia o devozione. L'obiettivo della cerca potrebbe essere una reliquia perduta, un oracolo nascosto, le parole di un verso sacro ormai dimenticato, la distruzione di un artefatto ostile al suo dio o la sconfitta di un nemico leggendario.

Dal momento che la pista che conduce il cavaliere al suo obiettivo finale a volte si fa confusa, il cavaliere della cerca può anche curare i suoi obiettivi personali. Egli continua a vivere le sue avventure e si sforza di migliorare in continuazione, ma tiene sempre gli occhi aperti in cerca di un segno o di un portento che potrebbero condurlo alla fase successiva della sua ricerca.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAVALIERE DELLA CERCA

Azione Risoluta (11° livello): Quando il cavaliere della cerca spende un punto azione per eseguire un'azione extra, effettua anche un tiro salvezza con un bonus di +2.

Percepire Verità (11° livello): Il cavaliere della cerca ottiene un bonus di +2 alla Volontà contro gli effetti di charme, paura e illusione e un bonus di +2 alle prove di Intuizione.

PER IL DM: CREARE UNA CERCA

Se un giocatore sceglie questo cammino, il DM dovrebbe assegnargli una cerca impegnativa che consenta anche agli altri membri del gruppo di contribuire. Una buona struttura è quella che prevede tre indizi disseminati nelle avventure di rango leggendario.

Ad esempio, se il cavaliere della cerca deve trovare una corona perduta, il DM potrebbe creare una cerca che abbia come meta finale una cripta nascosta sotto un castello in rovina. Il primo indizio potrebbe essere un anello con sigillo appartenente al nobile che serviva l'antico sovrano, rinvenuto in mezzo al tesoro di un'avventura non correlata. Il secondo indizio potrebbe essere un affresco in un santuario abbandonato, in cui il nobile che porta l'anello viene raffigurato nell'atto di narrare una storia a uno scriba. Il terzo indizio potrebbe essere il libro perduto dello scriba, che contiene il nome del castello dove ora è custodita la corona.

Gli indizi sono agganci eccellenti per le avventure intermedie. Ad esempio, una volta trovato l'anello con sigillo, alcune ricerche potrebbero condurre il cavaliere della cerca a esaminare il racconto di un viaggiatore che visitò il palazzo dell'antico nobile, che si dà il caso si trovi proprio nei pressi del luogo in cui è ambientata la successiva avventura del gruppo.



NUOVI CAMMINI LEGGENDARI

3

Riscatto del Cavaliere (16° livello): Quando è sanguinante, il cavaliere della cerca può usare recuperare energie come azione gratuita al proprio turno.

PREGHIERE DEL CAVALIERE DELLA CERCA

Forza di Dieci Cavaliere della Cerca Attacco 11

La convinzione del cavaliere della cerca gli dona la forza di respingere i nemici vicini.

Incontro + Arma, Divino, Forza

Azione standard Propagazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni da forza, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti. Il bersaglio è anche soggetto all'avallo divino del personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo.

Effetto: Dopo l'attacco, il personaggio scatta di un quadretto entro la propagazione.

Disciplina del Cercatore Cavaliere della Cerca Utilità 12

Inganno, disperazione e debolezza non hanno alcuna presa sul cuore di un cavaliere della cerca.

Giornaliero + Divino

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco che lo renderebbe cieco, dominato, frastornato, indebolito o stordito

Effetto: Il personaggio nega le condizioni dell'attacco che attiva il potere.

Collera Virtuosa Cavaliere della Cerca Attacco 20

La dedizione incrollabile del cavaliere della cerca è un anatema terribile per i suoi nemici che indietreggiano dinanzi ai suoi colpi.

Giornaliero + Arma, Divino, Paura, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 4[A] + modificatore di Carisma danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 5 quadretti. Il bersaglio è indebolito (tiro salvezza termina).

CONQUISTATORE SACRO

"Non ci sono mura troppo alte o fossati troppo larghi che possano proteggere i malvagi dalla mia collera. I bastioni del male non reggeranno a lungo al mio assalto."

Prerequisiti: Paladino, potere di voto ardimentoso



Il conquistatore sacro è un combattente divino al servizio di una divinità dell'ordine e della giustizia, che guarda oltre la minaccia immediata del male e mira alla sua fonte. Si pone grandi obiettivi di trionfo, come spodestare un terribile tiranno o provocare la caduta di un'intera nazione malvagia, o strappare il potere ai nemici per donarlo a chi ne è meritevole. Non ha alcun interesse a impossessarsi di una terra e cerca anzi di preservare i governanti virtuosi che già ne esercitano il comando.

Un conquistatore sacro persegue l'obiettivo con grande ostinazione ed è disposto a fare di tutto pur di raggiungerlo; è più adatto al ruolo di soldato di prima linea piuttosto che a quello di guida. Preferisce caricare in battaglia, usando *voto ardimentoso* per punire i suoi avversari. Ha poca pazienza per i negoziati e la sua impulsività a volte lo conduce a fare degli errori.

I conquistatori sacri spesso venerano Bahamut, Kord, o Pelor e innalzano lodi alle loro divinità dopo ogni vittoria in battaglia. Molti hanno un forte legame con un luogo specifico che hanno conquistato in battaglia o che racchiude un particolare significato religioso.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CONQUISTATORE SACRO

Fortificazione Divina (11° livello): Quando il conquistatore sacro spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni nemico a lui adiacente è

soggetto al suo avallo divino fino alla fine del turno successivo del conquistatore sacro.

Intimorire Sacro (11° livello): Quando il conquistatore sacro infligge danni extra con il suo *voto ardimentoso*, spinge anche il bersaglio di 1 quadretto. Come azione gratuita, può scattare di 1 quadretto più vicino al bersaglio.

Serrare i Ranghi (16° livello): Quando il conquistatore sacro o un qualsiasi alleato a lui adiacente viene tirato, spinto o fatto scorrere, egli può usare un'azione gratuita per ridurre il movimento forzato di un numero di quadretti pari a metà del suo modificatore di Forza.

PREGHIERE DEL CONQUISTATORE SACRO

Carica del Conquistatore Conquistatore Sacro Attacco 11

Quando il nemico attacca il compagno del conquistatore sacro, quest'ultimo lancia un grido di sfida e attraversa il campo di battaglia per scagliarsi contro di lui.

Incontro ♦ Arma, Divino

Interruzione immediata

Arma in mischia

Attivazione: Un nemico effettua un tiro per colpire contro un alleato del personaggio situato entro 5 quadretti da quest'ultimo

Effetto: Il personaggio carica il nemico che attiva il potere ed effettua l'attacco seguente al posto di un attacco basile in mischia.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

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

Effetto: Il bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo.

Intervento Sacrificale Conquistatore Sacro Utilità 12

Il conquistatore sacro si appella al suo dio e si fa avanti per subire l'attacco destinato a un alleato, condannando l'avversario per questa insolenza.

Incontro ♦ Divino, Teletrasporto

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico colpisce un alleato del personaggio situato entro 5 quadretti da quest'ultimo con un attacco in mischia o a distanza

Bersaglio: L'alleato colpito dall'attacco nemico che attiva il potere

Effetto: Il personaggio e il bersaglio si teletrasportano, scambiandosi di posizione. L'attacco nemico che attiva il potere colpisce il personaggio al posto del bersaglio. Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio conclude il suo turno in posizione adiacente al nemico che ha attivato il potere, quest'ultimo è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Conquistare la Fortezza Conquistatore Sacro Attacco 20

Il conquistatore sacro grida e induce i nemici ad attaccarlo. Il suo urlo incoraggia gli alleati a strappare terreno al nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio tira ogni bersaglio fino a un quadretto a sé adiacente, e ogni bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Ogni alleato entro l'emanazione può scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Saggezza del personaggio come azione gratuita, ma non può concludere questo movimento in un quadretto più vicino al personaggio. Il personaggio effettua poi il seguente attacco in mischia.

Bersaglio: Ogni nemico adiacente al personaggio

Attacco: Forza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

EREDE DEL SACRIFICIO

"Le tue minacce non significano nulla per me. Niente di ciò che dirai ti eviterà di morire per mia mano."

Prerequisiti: Paladino, potere di voto ardimentoso

I valori fondamentali di un erede del sacrificio e il codice che egli segue sono radicati nella sua prontezza a sacrificare la vita in nome di una causa superiore. Il suo corpo e la sua anima sono forti, e l'erede del sacrificio non si tira indietro quando c'è bisogno di cedere parte di quella forza per aiutare gli altri. I suoi colpi sono animati da una furia divina che lo fa tremare di dolore, ma che infonde in lui ancora più forza. La misura del suo valore è data dagli avversari che riesce a sconfiggere.

Un erede del sacrificio è zelante fino all'estremo, impaziente di scontrarsi con i nemici della sua fede, a prescindere dalle circostanze. Mentre gli altri si soffermano a riflettere, lui agisce, nel bene e nel male. Tuttavia, non è un aspirante suicida: se incontra un nemico palesemente al di sopra delle sue forze, si ritira e intensifica i suoi sforzi per migliorare, in attesa del giorno in cui i suoi poteri potranno tenere testa a quelli del nemico. Oppure può dedicare i suoi sforzi ad aiutare i compagni in pericolo, o ritirarsi per portare in salvo coloro che sono stati feriti in battaglia. Tuttavia, nella maggior parte dei combattimenti, è una figura tetra e senza paura. Forse può cadere nel tentativo di sconfiggere un nemico possente, o sopravvivere per affrontare una nuova minaccia all'indomani: la scelta spetta al suo dio.



PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'EREDE DEL SACRIFICIO

Azione Devastante (11° livello): Quando l'erede del sacrificio spende un punto azione per effettuare un attacco, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Carisma. Se l'erede del sacrificio è sanguinante, somma anche il proprio modificatore di Saggezza ai danni.

Persistenza Incrollabile (11° livello): L'erede del sacrificio ottiene un uso aggiuntivo di voto *ardimentoso* a ogni giorno.

Colpo del Martire (16° livello): Quando un attacco porta l'erede del sacrificio a 0 punti ferita o meno, egli può usare un potere di attacco a volontà prima di cadere svenuto.

PREGHIERE DELL'EREDE DEL SACRIFICIO

Avallo dell'Erede Erede del Sacrificio Attacco 11

L'erede del sacrificio si avventa contro gli avversari che lo circondano e li sfida a contrattaccare.

Incontro ♦ **Arma, Divino**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio subisce danni pari al proprio livello, che non può ridurre in alcun modo. Se lo fa, l'attacco infligge 2[A] danni extra.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro CA

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

Effetto: Ogni bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo.

Guarigione dell'Erede Erede del Sacrificio Utilità 12

L'erede del sacrificio offre parte della sua energia vitale per curare un alleato ferito.

Giornaliero ♦ **Divino, Guarigione**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio subisce danni pari al proprio livello, che non può ridurre in alcun modo. Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari al valore di un impulso curativo.

Fiamma Punitrice Erede del Sacrificio Attacco 20

L'erede del sacrificio è avvolto in una cortina di fiamme che consumano gli avversari vicini in una pira di fuoco castigatore.

Giornaliero ♦ **Divino, Fuoco, Strumento**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Riflessi

Colpito: 5d8 + modificatore di Carisma danni da fuoco.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, quando un qualsiasi nemico entro 5 quadretti dal personaggio infligge dei danni (che non siano danni continuati) su un qualsiasi alleato per personaggio, quel nemico subisce danni da fuoco pari al modificatore di Carisma del personaggio.

GUARDIA GRIGIA

"Fa' quello che va fatto per finire il lavoro, e preoccupati delle domande morali dopo."

Prerequisiti: Paladino, Intimidire e Intuizione come abilità di classe

Un paladino aderisce a dei principi che lo guidano per tutta la vita, che plasmano la sua visione del mondo e che costituiscono le fondamenta dei suoi principi morali. Anche se non obbedisce a un codice di comportamento vero e proprio, segue comunque i precetti del suo dio e si adopera per soddisfare le aspettative della sua fede. Ma il nemico non gioca mai pulito. A volte bisogna aggirare o infrangere una regola, in nome di un bene maggiore.

Nessuno lo sa meglio di una guardia grigia, che ha costruito la sua carriera sfidando le aspettative e prendendo quelle scelte difficili da cui i suoi pari si tengono alla larga. Per una guardia grigia, il fine giustifica i mezzi: anche se si tratta di rubare, mentire o interrogare in modo brutale. Una guardia grigia fa ciò di cui c'è bisogno per sconfiggere il nemico. Le sue tattiche non la rendono una figura molto popolare presso gli altri servitori del suo dio. Molti la considerano un pericolo, quasi una minaccia pari a quella dei suoi nemici. Che pensino ciò che vogliono. Una guardia grigia sa che in fondo al cuore, gli altri la temono e forse perfino la rispettano.

Mano a mano che prosegue lungo il suo cammino, una guardia grigia potrebbe sentirsi estraniata dal suo dio, e credere di avere deluso colui a cui ha

sacrificato una parte così importante della sua vita. Il sangue che macchia le sue mani in qualche modo finisce per offuscare la sua anima, anche se le sue capacità rimangono inalterate. Ma una guardia grigia fa sempre ciò che deve essere fatto.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA GUARDIA GRIGIA

Azione della Guardia Grigia (11° livello): Quando la guardia grigia spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può anche scattare di 3 quadretti come azione gratuita. Ottiene inoltre un bonus di +2 ai tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo.

Veglia della Guardia Grigia (11° livello): La guardia grigia ottiene Bassifondi e Percezione come abilità con addestramento. Inoltre, i nemici marchiati dalla guardia grigia non possono trarre beneficio dall'occultamento o dall'occultamento totale contro i suoi attacchi.

Critico Demoralizzante (16° livello): Quando la guardia grigia mette a segno un colpo critico, il nemico più vicino al bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e a tutte le difese fino alla fine del turno successivo della guardia grigia.

PREGHIERE DELLA GUARDIA GRIGIA

Punizione Sibrante Guardia Grigia Attacco 11

La guardia grigia infligge sul nemico una ferita talmente debilitante da rendergli quasi impossibile continuare a combattere.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato e rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio effettua un attacco prima di allora, resta frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

Giustizia Implacabile Guardia Grigia Utilità 12

La guardia grigia persevera nei suoi attacchi finché il nemico non avrà pagato per le sue malefatte.

Incontro ♦ Divino

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio non colpisce il bersaglio quando usa un potere di attacco a incontro da paladino

Effetto: Il personaggio recupera l'uso di un potere di attacco a incontro da paladino che ha già usato nel corso di questo incontro.

Punizione Devastante Guardia Grigia Attacco 20

Il colpo della guardia grigia è saturo di potere divino, dilania il suo avversario e lo rende vulnerabile all'attacco di un alleato.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio può spendere l'uso del proprio potere di imposizione delle mani (o un potere che ha acquisito al suo posto) e fare in modo che l'attacco infligga danni extra pari al valore del proprio impulso curativo. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio concede vantaggio in combattimento nei confronti di un alleato entro 5 quadretti dal personaggio.



MARTELLLO DI MORADIN

"Io colpisco nel nome del Forgiatore di Anime! Che i miei nemici assaggino la collera di Moradin!"

Prerequisiti: Chierico o paladino, competenza nel martello da guerra o nel martello da lancio, deve adorare Moradin

Questo paladino fedele a Moradin ha giurato di distruggere i nemici tradizionali del suo dio e di proteggere i suoi fedeli. In cambio di questo impegno, Moradin ha concesso forza alla sua mano e lo protegge con il suo potere. In alcune terre, i martelli di Moradin formano un nobile ordine cavalleresco composto da chierici e paladini votati alla difesa delle cittadelle naniche. Altri sono agenti solitari dell'ordine che usano i loro poteri per proteggere i deboli e porre rimedio alle ingiustizie ovunque essi si rechino.

Sebbene molti martelli di Moradin siano nani, qualsiasi eroe che detenga il potere divino di Moradin è libero di scegliere questo cammino. I campioni di molte razze si rivolgono a Moradin per ottenere la forza di respingere il male e di sconfiggere i malvagi. Cavalieri umani, eladrin spadaccini e dragonidi sacerdoti da battaglia sono tutte figure che compaiono spesso tra i ranghi dei martelli di Moradin.



PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MARTELLLO DI MORADIN

Azione Possente (11° livello): Quando il martello di Moradin spende un punto azione per effettuare un attacco, ogni bersaglio colpito dall'attacco è buttato a terra prono o frastornato fino alla fine del turno successivo del martello di Moradin. È lui a scegliere l'effetto per ogni bersaglio dopo che gli altri effetti dell'attacco sono stati risolti.

Legame del Martello (11° livello): Il martello di Moradin ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con i martelli.

Aura del Campione (16° livello): Il martello di Moradin e qualsiasi alleato entro 3 quadretti da lui ottengono un bonus di +4 a tutte le difese contro gli effetti di paura.

PREGHIERE DEL MARTELLLO DI MORADIN

Lancio del Martello Martello di Moradin Attacco 11

Il martello di Moradin scaglia la sua arma, che colpisce un avversario e roteando nell'aria, abbatte un altro nemico a terra prima di tornare nella sua mano.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Distanza 10

Requisito: Il personaggio deve impugnare un martello.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il personaggio effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura entro 3 quadretti dal bersaglio primario

Attacco secondario: Forza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta il bersaglio secondario a terra prono.

Speciale: Quando usa questo potere, il personaggio può attaccare come se il suo martello fosse un'arma da lancio pesante. Il martello torna in mano al personaggio dopo che gli attacchi sono stati risolti.

Difesa Incrollabile Martello di Moradin Utilità 12

Il potere di Moradin protegge il suo paladino dall'assalto dei nemici.

Giornaliero ♦ Divino, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni e un bonus di +2 alla Tempra.

Colpo Sismico Martello di Moradin Attacco 20

Il martello di Moradin sbatte a terra la sua arma, scatenando un terremoto che rappresenta la collera di Moradin.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Tuono, Zona

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Requisito: Il personaggio deve impugnare un martello.

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Effetto: L'emanazione crea una zona di terreno difficile che dura fino alla fine dell'incontro.

SCUDO FEDELE

"Dietro di me, amici miei! Nessuno vi toccherà!"

Prerequisito: Paladino

Uno scudo fedele è un baluardo vivente, pronto a proteggere gli indifesi. È colui che offre riparo dalla tempesta. Colui che pone il benessere dei compagni al di sopra del proprio.

Gli scudi fedeli sono gli esempi supremi di combattenti devoti diffusi presso così tante fedi nel mondo. Tali combattenti proteggono in genere i luoghi sacri e i servitori divini di una determinata fede. Altri viaggiano invece per il mondo, per porre i loro talenti al servizio di coloro che ne hanno più bisogno, che si tratti di un villaggio di frontiera circondato da nemici o di una banda di avventurieri intenti a sventare una terribile minaccia.

Invece di concentrarsi sui danni da infliggere, lo scudo fedele procura ai suoi compagni il tempo di cui hanno bisogno per ottenere la vittoria. Può collaborare con un altro difensore e formare un muro invalicabile, o con un fidato assalitore, bloccando gli attacchi nemici e creando dei varchi che il suo compagno possa sfruttare. Quando il gruppo è sotto pressione, lo scudo fedele può coprire la ritirata, cedendo terreno lentamente mentre i suoi amici si mettono in salvo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO SCUDO FEDELE

Azione Protettrice (11° livello): Quando lo scudo fedele spende un punto azione per eseguire un'azione extra, il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui ottengono anche un bonus di +2 alla CA e ai Riflessi fino all'inizio del turno successivo dello scudo fedele.

Mani Riparanti (11° livello): Ogni volta che lo scudo fedele usa il suo potere di imposizione delle mani, il bersaglio del potere ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del bersaglio.

Presenza Difensiva (16° livello): Quando qualsiasi alleato entro 5 quadretti dallo scudo fedele esegue l'azione di recuperare energie o difesa totale, qualsiasi nemico che colpisca quell'alleato prima della fine del proprio turno subisce danni radiosi pari a 5 + il modificatore di Saggezza dello scudo fedele.

PREGHIERE DELLO SCUDO FEDELE

Punizione Protettrice Scudo Fedele Attacco 11

Un colpo decisivo sferrato contro il nemico dello scudo fedele offre agli alleati l'opportunità di serrare le loro difese.

Incontro + Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Carisma danni, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Scudo Costante Scudo Fedele Utilità 12

Lo scudo fedele incanala la potenza del dio nel suo scudo, per difendere se stesso e i suoi protetti.

Giornaliero + Divino, Stabile

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve usare uno scudo.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio e qualsiasi alleato a lui adiacente ottengono un bonus di potere +2 alla CA e ai Riflessi. Inoltre, quando il personaggio o un qualsiasi alleato a lui adiacente viene tirato, spinto o fatto scorrere, il personaggio può ridurre il movimento forzato di 1 quadretto.

Bastione di Forza Scudo Fedele Attacco 20

Lo scudo fedele solleva il suo scudo, da cui si sprigiona un intenso bagliore astrale che ricaccia indietro i suoi nemici.

Giornaliero + Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Requisito: Il personaggio deve usare uno scudo.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Carisma contro Tempra

Colpito: 3d8 + modificatore di Carisma danni radiosi, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

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

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, all'inizio di ogni suo turno, se il personaggio non si è mosso dall'inizio del suo turno precedente può usare un'azione gratuita per concedere a se stesso e a ogni alleato a lui adiacente un bonus di potere +4 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.



UCCISORE DI DEMONI

"Tornatene nell'Abisso e di a tutti che sto arrivando. Che preparino le loro difese e radunino i loro eserciti. Sono impaziente di sterminarli tutti!"

Prerequisito: Paladino

I demoni, incarnazioni del caos e della crudeltà, sono un affronto alla fede di questo paladino, che cerca di distruggerli a ogni occasione. Un uccisore di demoni ha ricevuto una benedizione speciale e ha imparato delle preghiere da battaglia che sono un anatema per gli abitanti dell'Abisso. I suoi attacchi penetrano le loro difese sacrileghe e la semplice vicinanza dell'uccisore di demoni provoca loro dolore. L'uccisore di demoni non avrà pace finché anche l'ultimo demone non sarà distrutto.

Tutti gli dèi a eccezione dei più oscuri e infami considerano i demoni una piaga del cosmo e inducono i loro seguaci a estirpare la minaccia demoniaca ovunque essa affiori. Molte organizzazioni di intento benevolo sostengono ordini appositi votati alla lotta contro i demoni; altre eleggono gli uccisori di demoni scegliendoli tra i ranghi dei loro fedeli e usando degli antichi rituali.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'UCCISORE DI DEMONI

Azione dell'Uccisore di Demoni (11° livello): Quando l'uccisore di demoni spende un punto azione per sferrare un attacco, l'attacco infligge danni extra pari a metà del livello dell'uccisore di demoni e ignora le resistenze.

Presenza dell'Uccisore di Demoni (11° livello): Qualsiasi demone che inizi il suo turno in posizione adiacente all'uccisore di demoni subisce danni pari

al modificatore di Saggezza di quest'ultimo. Qualsiasi demone adiacente all'uccisore di demoni non può scattare.

Sopprimere Resistenza (16° livello): Quando l'uccisore di demoni colpisce con un attacco in mischia una creatura dotata di resistenza variabile, nega la resistenza di quella creatura fino alla fine del turno successivo di quest'ultima.

PREGHIERE DELL'UCCISORE DI DEMONI

Punizione Uccisore di Demoni Attacco 11 dell'Uccisore di Demoni

L'uccisore di demoni intona una preghiera sulla sua arma, potenziandola fino a oltrepassare le difese demoniache.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Se il bersaglio è un demone, il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio perde le sue resistenze fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Speciale: Ogni volta che un demone entro 10 quadretti dal personaggio mette a segno un colpo critico o spende un punto azione, il personaggio recupera l'uso di questo potere.

Resistenza Uccisore di Demoni Utilità 12 dell'Uccisore di Demoni

Un alone scintillante circonda l'uccisore di demoni e attutisce gli attacchi dei suoi avversari demoniaci.

Giornaliero ♦ Divino

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 5 contro i danni inferti dal nemico che attiva il potere, fino alla fine dell'incontro. Se il nemico che attiva il potere è un demone, la resistenza aumenta a 10 e il nemico è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine dell'incontro.

Livello 21: Resistenza 10, o resistenza 15 se il nemico che attiva il potere è un demone.

Editto di Distruzione Uccisore di Demoni Attacco 20

L'uccisore di demoni recita parole di legge divina quando attacca, distorcendo l'essenza stessa della sua preda.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è sotto l'effetto dell'editto di distruzione del personaggio (tiro salvezza termina). Finché l'editto permane, si tira un d4 all'inizio di ogni turno del bersaglio per determinare l'effetto dell'editto in quel momento. Se il bersaglio è un demone, si tira due volte e si applicano entrambi i risultati (se si ottiene lo stesso numero due volte, si tira ancora).

1. Il bersaglio e ogni nemico a esso adiacente subiscono 1d10 + il modificatore di Forza del personaggio danni.
2. Il bersaglio ottiene vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.
3. Il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
4. Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati. All'inizio del turno successivo del bersaglio, si tira un d4 per determinare l'effetto, come sopra descritto.



UCCISORE DI DRAGHI

"Una spada, uno scudo e la mia fede sono tutto ciò di cui ho bisogno per affrontare i mostri più terrificanti."

Prerequisito: Paladino

Un campione deve combattere contro molte creature, e tra tutti i mostri nessuno è selvaggio e feroce quanto i draghi. Vantano uno spaventoso arsenale fatto di artigli, zanne, pungiglioni, ruggiti e armi a soffio e sono protetti da scaglie dure come il ferro e da una vitalità soprannaturale. Molti sono dotati anche di una perversa e gelida intelligenza fuori dal comune. Pochi guerrieri hanno speranze di trionfare contro avversari di questo tipo, ma l'uccisore di draghi si è assunto il compito di proteggere gli indifesi dalle loro scorrerie. Egli si mette in cerca dei mostri più distruttivi, comprese le altre bestie fantastiche come le manticore, le viverne e le sfingi, e pone fine ai loro regni di terrore.

L'uccisore di draghi potrebbe essere anche un abile cacciatore, ma evita di seguire la sua preda a distanza, di collocare trappole o di tendere imboscate per sconfiggere i suoi nemici giurati. Incontra i mostri in campo aperto e li impegna in uno scontro cavalleresco, misurando la sua abilità e il suo coraggio contro il loro soffio infuocato e le loro zanne fulminee. È uno scontro alla pari.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'UCCISORE DI DRAGHI

Azione dell'Uccisore di Draghi (11° livello): Quando l'uccisore di draghi usa un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un bonus di +2 a tutte le difese contro le creature che ha marchiato. Questo bonus dura fino alla fine del suo turno successivo.

Sfida dell'Uccisore di Draghi (11° livello): La prima volta in cui l'uccisore di draghi marca un bersaglio durante un incontro ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro quel bersaglio fintanto che il marchio permane. Il bonus aumenta a +4 al 21° livello.

Cuore Puro (16° livello): Il personaggio ottiene un bonus di +2 alla Volontà contro gli effetti di paura.

PREGHIERE DELL'UCCISORE DI DRAGHI

Punizione Sfidante Uccisore di Draghi Attacco 11

L'uccisore di draghi reclama l'attenzione del suo nemico prescelto, e se quel nemico lo ignora, lo fa a suo rischio e pericolo.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura marchiata dal personaggio

Attacco: Carisma contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Carisma danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, il suo avallo divino e la sua sfida divina infliggono 10 danni radiosi extra.



Deviare Scarica Uccisore di Draghi Utilità 12

L'uccisore di draghi si ripara dietro il suo scudo fidato, proteggendo anche un amico vicino.

Incontro ♦ Divino

Interruzione immediata Mischia 1

Attivazione: Un attacco ravvicinato o ad area contro la CA o i Riflessi danneggia il personaggio

Requisito: Il personaggio deve usare uno scudo.

Effetto: Il personaggio subisce soltanto danni dimezzati dall'attacco che attiva il potere. Anche un eventuale alleato adiacente che abbia subito danni dall'attacco che attiva il potere subisce danni dimezzati.

Avversario a Terra Uccisore di Draghi Attacco 20

Con una potente preghiera, l'uccisore dei draghi fa cadere al suolo il suo avversario.

Giornaliero ♦ Divino, Forza, Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma + 2 contro Riflessi

Colpito: 5d6 + modificatore di Carisma danni da forza, e il bersaglio è buttato a terra prono e immobilizzato (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è rallentato e non può volare (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati. Il bersaglio è rallentato ed è maldestro finché volta (tiro salvezza termina entrambi).

UCCISORE DI MORTI

"Restate nelle vostre tombe, morti famelici! Altrimenti, quando avrò finito con voi, non rimarrà nulla da risepellire!"

Prerequisito: Paladino

I non morti strisciano emergono da sottoterra e arrancano fuori dai loro gelidi tumuli, una minaccia innaturale che dilaga per tutte le terre. L'uccisore di morti si è assunto il compito di distruggere questi orrori con la luce splendente della sua fede. I non morti non sono più le persone che erano un tempo, e ricacciarli nelle tombe è l'unico modo possibile di mostrare rispetto a coloro i cui cadaveri vagano ancora sotto l'influsso della non morte.

L'uccisore di non morti è stato scelto per dedicarsi a questa sacra impresa dopo essersi sottoposto a vari rituali di consacrazione e avere imparato antiche preghiere che gli hanno conferito il potere di annientare i morti che camminano. Questo cammino leggendario è particolarmente adatto ai seguaci di Pelor, il dio del sole e il nemico delle creature dell'oscurità. Anche i paladini di Ioun sono impegnati a contrastare Vecna, dio della non morte e custode dei segreti più oscuri. Tuttavia, molte divinità incoraggiano i loro seguaci a distruggere i non morti, in quanto sono violazioni delle leggi divine, quindi gli uccisori di morti sono una tradizione assai forte presso i seguaci di molti dèi.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'UCCISORE DI MORTI

Azione Incandescente (11° livello): Quando l'uccisore di morti spende un punto azione per effettuare un attacco, quell'attacco infligge danni radiosi extra pari a 5 + il modificatore di Saggezza dell'uccisore contro il primo bersaglio che colpisce.

Beffarsi dei Morti (11° livello): L'uccisore di morti ottiene resistenza al necrotico pari a 5 + il proprio modificatore di Forza. Al 21° livello, la resistenza aumenta a 10 + il modificatore di Forza dell'uccisore.

Presenza dell'Uccisore (16° livello): Quando l'uccisore di morti rende sanguinante una qualsiasi creatura non morta o la riduce a 0 punti ferita, ogni nemico entro 5 quadretti da lui subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo dell'uccisore. Questo è un effetto di paura.

PREGHIERE DELL'UCCISORE DI MORTI

Luce dei Viventi **Uccisore di Morti Attacco 11**

Il colpo dell'uccisore di morte risplende di luce radiosa che brucia tutti i non morti vicini.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni radiosi. Ogni creatura non morta entro 5 quadretti dal personaggio subisce danni radiosi pari al modificatore di Forza del personaggio ed è soggetta all'avallo divino del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.



NUOVI CAMMINI LEGGENDARI

3

Intreccio di Vita e Morte **Uccisore di Morti Utilità 12**

L'orrore non morto colpisce l'uccisore, ma il patrono divino di quest'ultimo neutralizza il suo vile tocco e ritorce l'aggressione contro chi l'ha sferrata.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un nemico non morto colpisce il personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il personaggio non subisce danni dall'attacco del bersaglio. Il successivo attacco del personaggio contro il bersaglio infligge danni radiosi pari alla metà dei danni che egli avrebbe subito dall'attacco del bersaglio.

Seppellire i Morti **Uccisore di Morti Attacco 20**

La luce della vita risplende attorno all'uccisore di morti quando egli ordina ai morti di fare ritorno alle loro tombe.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Forza danni radiosi. Se il bersaglio è un non morto, è anche trattenuto (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

VENDICATORE

"Messaggero, emissario, assassino: col tempo potrò percorrere tutti questi sentieri. Io vado dove sono chiamato, e gli infedeli tremano al suono dei miei passi."

IL VENDICATORE è un agente della giustizia divina. Ha il compito di proteggere gli innocenti, di vegliare dalle ombre, di punire i nemici della sua divinità con il suo potere sacro e di abatterli con la sua arma ovunque essi si nascondano. I nemici del suo dio imperversano senza freni in tutto il mondo, e il suo compito è lumpo e arduo.

I vendicatori si affidano alla loro zelante devozione per ottenere la vittoria nelle loro battaglie, impiegando *giuramento di inimicizia* e *Censura del Vendicatore* per distruggere i loro avversari. *Censura dell'Inseguimento* e *Censura del Castigo* sono descritti nel *Manuale del Giocatore 2*. Questo capitolo presenta ora *Censura dell'Unità*. Se il personaggio sceglie questa versione di *Censura del Vendicatore*, non si concentra sull'inseguimento dei suoi nemici o sull'allontanarli dal suo avversario prescelto. Si specializza invece in quei poteri che sottopongono i nemici al giudizio della sua mano uno alla volta. Grazie a *Censura dell'Unità*, gli attacchi del vendicatore contro il suo avversario prescelto si rafforzano quando altri alleati sono presenti nelle vicinanze ed egli può eliminare in fretta quei nemici che suscitano la sua collera.

Questo capitolo comprende sia materiale adatto a quei vendicatori che scelgono *Censura dell'Unità* che agli altri vendicatori.

- ◆ **Nuovo privilegio di classe:** *Censura dell'Unità*, una nuova versione di *Censura del Vendicatore*, che ricompensa quel vendicatore che collabora spesso con i suoi alleati.
- ◆ **Nuovo sviluppo:** Il vendicatore comandante scatena anche i poteri dei suoi amici contro il suo nemico giurato.
- ◆ **Nuovi poteri del vendicatore:** Quasi un centinaio di nuovi poteri da vendicatore tra cui scegliere, compresi molti poteri adatti a *Censura del Castigo*, *Censura dell'Inseguimento* e *Censura dell'Unità*.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Questo capitolo presenta nuovi cammini leggendari da vendicatore, tra cui l'anima prescelta, il pastore vigile e l'uccisore implacabile.





NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Al momento di selezionare la propria Censura del Vendicatore, il personaggio può scegliere l'opzione di Censura dell'Unità al posto di quelle presentate nel *Manuale del Giocatore 2*.

Censura dell'Unità: Il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni contro il bersaglio del suo giuramento di inimicizia pari a +1 per ogni alleato adiacente a quel bersaglio. Tale bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 21° livello.

NUOVO SVILUPPO

Il *Manuale del Giocatore 2* presenta il vendicatore inseguitore e il vendicatore isolatore. Questo capitolo introduce il vendicatore comandante, che diventa ancora più formidabile quando gli alleati entrano nella mischia assieme a lui contro il suo nemico.

VENDICATORE COMANDANTE

Lo sviluppo del vendicatore comandante è basato su Censura dell'Unità. Una volta formulato il suo giuramento di inimicizia, il vendicatore spera di circondare il bersaglio del suo giuramento di inimicizia con il maggior numero possibile di alleati. Se il nemico cerca di fuggire, il vendicatore, grazie ai suoi poteri, potrà costringerlo ad affrontarlo. Da solo, il vendicatore è potente, ma se combatte accanto ai

suoi compagni, diventa l'incarnazione stessa della vendetta. Come per gli altri vendicatori, la Saggezza dovrà essere il suo punteggio di caratteristica più alto. L'Intelligenza verrà subito dopo, seguita dalla Destrezza.

Privilegio di classe suggerito: Censura dell'Unità*

Talento suggerito: Arma Focalizzata

Abilità suggerite: Atletica, Furtività, Percezione, Religione

Poteri a volontà suggeriti: vincolo di censura,* colpo soverchiante

Potere a incontro suggerito: passaggio armato*

Potere giornaliero suggerito: forza di molti*

*Nuova opzione presentata in questo libro

NUOVI POTERI DEL VENDICATORE

I nuovi poteri presentati in questo capitolo si aggiungono a quelli già disponibili per i vendicatori. Molti dei poteri sono concepiti a supporto di Censura dell'Unità, ma la vasta gamma di poteri descritta di seguito contiene anche numerose opzioni utili per tutti i vendicatori.

LE ORIGINI DI UN VENDICATORE

La classe del vendicatore comprende la descrizione di una possibile origine per un membro che vi appartiene, un individuo al di fuori delle normali aspettative degli adoratori di una divinità. Qual è la storia del vendicatore interpretato dal personaggio? Ha imparato a usare le sue abilità presso un ordine religioso riconosciuto, una setta di scissionisti eretici o una branca della religione che era creduta estinta? Come è visto dai capi del culto? Lo considerano un eroe, un fidato servitore, un folle fuorviato o un pericoloso libero pensatore? E cosa pensa il vendicatore degli altri fedeli? Sono come una famiglia per lui, o sono solo un gregge che obbedisce ciecamente e ignora la verità? Cosa pensa il vendicatore delle sue stesse azioni? Le considera un male necessario, un tetro ma legittimo dovere di fedele, o un tributo alla sua divinità?

PREGHIERE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Colpo della Guida Vendicatore Attacco 1

Il vendicatore mostra a un alleato come colpire il nemico dove fa più male.

A volontà ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. Un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio ottiene un bonus al suo successivo tiro dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio contro il bersaglio.

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

Vincolo di Censura Vendicatore Attacco 1

Il vendicatore costringe il nemico a farsi avanti per essere giudicato.

A volontà ♦ Charme, Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà. Se il bersaglio è anche il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio e non c'è nessun altro nemico adiacente al personaggio, quest'ultimo può effettuare due tiri per colpire e scegliere quale risultato usare.

Colpito: Il personaggio tira il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza. Se il bersaglio termina questo movimento in posizione adiacente al personaggio, subisce 1d10 danni radiosi.

Livello 21: 2d10 danni radiosi.

PREGHIERE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Attacco Implacabile Vendicatore Attacco 1

Gli attacchi del vendicatore costringono il nemico a ritirarsi, ma ovunque esso vada, il vendicatore lo tallona da vicino.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti e poi scatta di 3 quadretti fino a un quadretto a esso adiacente.

Lama della Costrizione Vendicatore Attacco 1

Usando la sua arma, il vendicatore disegna una sottile trappola che lega i passi del nemico ai suoi.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, la prima volta che un nemico, nel proprio turno, entra in un quadretto adiacente al personaggio, quest'ultimo può scattare di 1 quadretto come azione gratuita e poi far scorrere il bersaglio di 1 quadretto nello spazio che ha appena lasciato vuoto.

Censura del Castigo: La distanza dello scatto e dello scorrimento è pari al modificatore di Intelligenza del personaggio, ma a scorrimento concluso, il personaggio deve essere adiacente al bersaglio.

Passaggio Armato Vendicatore Attacco 1

Il colpo del vendicatore crea un varco che lui o un alleato vicino possono sfruttare per cambiare posizione. Se il vendicatore approfitta del varco, può costringere il nemico a muoversi.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio o un alleato adiacente al bersaglio può poi scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Censura dell'Unità: Se è il personaggio a scattare invece dell'alleato, egli può far scorrere il bersaglio nello spazio che ha appena lasciato vuoto.

Prima Luce del Giorno Vendicatore Attacco 1

Il vendicatore avvolge il suo nemico in un bruciante sudario di luce. Se l'avversario si muove, il fulgore lo brucia.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Se il bersaglio si muove volontariamente prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, subisce 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio danni radiosi.

Protetto dalla Fede Vendicatore Attacco 1

Le preghiere del vendicatore infondono potere al suo colpo e allo stesso tempo lo riparano dalle interferenze dei suoi nemici.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese contro gli attacchi sferrati dalle creature diverse dal bersaglio.



Velocità e Immobilità Vendicatore Attacco 1

Il vendicatore si sposta come un fulmine e colloca un sigillo lucente sul suo nemico. La forza del sigillo fluisce nel vendicatore se il nemico tenta di muoversi.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 1 quadretto.

Censura dell'Inseguimento: Il numero di quadretti di cui il personaggio scatta è pari al suo modificatore di Destrezza.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi. Se il bersaglio si muove al suo turno e prima della fine del turno successivo del personaggio, quest'ultimo ottiene 5 punti ferita temporanei.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO**Ali di Luce** Vendicatore Attacco 1

Dalle spalle del vendicatore spuntano per qualche istante delle ali lucenti, che lo trasportano rapidamente fino al suo nemico giurato.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può volare di 6 quadretti e atterrare in un quadretto adiacente al bersaglio del suo giuramento di inimicizia. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità.

Bersaglio: Il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio.

Attacco: Saggezza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Forza di Molti Vendicatore Attacco 1

Il vendicatore fa appello alla lealtà e al coraggio dei suoi alleati per sferrare un colpo possente.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Ogni volta che il personaggio effettua un tiro dei danni prima della fine del suo turno successivo, egli ottiene un bonus di +2 per ogni alleato entro 2 quadretti da lui.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Manto Argentato Vendicatore Attacco 1

Il vendicatore incanala luce e tuoni divini nel suo simbolo sacro, punendo i nemici nelle vicinanze. Per il resto della battaglia, un manto di luce argentata pende dalle sue spalle come segno del favore divino di cui gode.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio può ripetere il tiro dei danni di qualsiasi potere di attacco da vendicatore utilizzato, compreso questo stesso potere, ma deve usare il secondo risultato.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi e da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Pugno Celestiale Vendicatore Attacco 1

Un grande pugno di luce colpisce il nemico del vendicatore e poi lo trattiene nella sua morsa.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Il bersaglio subisce 5 danni radiosi.

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

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tuono ed Eco Vendicatore Attacco 1

Il tuono infonde forza nell'anima del vendicatore e riverbera tutt'intorno a lui.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni più 1d10 danni da tuono.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 2.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione che non sia il bersaglio primario

Attacco secondario: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1d6 + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il personaggio spinge il bersaglio secondario di 2 quadretti.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO**Consacrazione dei Fedeli** Vendicatore Utilità 2

Il vendicatore benedice gli sforzi del suo compagno al fine di ottenere aiuto per sconfiggere il suo nemico prescelto.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni contro il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Determinazione del Vendicatore Vendicatore Utilità 2

Per alcuni istanti, la fede infonde nel vendicatore una robustezza soprannaturale.

Incontro ♦ Divino

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un nemico diverso dal bersaglio del suo giuramento di inimicizia

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine del suo turno successivo.

Giusto Inseguimento Vendicatore Utilità 2

Per quanto il nemico si sforzi di sfuggire al vendicatore, non c'è modo di sottrarsi alla sua collera.

Incontro ♦ Divino

Reazione immediata Personale

Attivazione: Il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio termina il suo turno in un quadretto non adiacente al personaggio.

Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza e deve concludere questo movimento più vicino possibile al bersaglio del proprio giuramento di inimicizia.

Ombra Argentea Vendicatore Utilità 2

Il vendicatore si ammantava di una foschia astrale che lo protegge dai pericoli.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari a 5 + il proprio livello. Ottiene inoltre occultamento, che permane finché non ha perduto tutti i suoi punti ferita temporanei.

Spirito Tenace Vendicatore Utilità 2

La forza spirituale del vendicatore risplende soprattutto dinanzi alle avversità.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +4 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

PREGHIERE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Avanzata della Furia Vendicatore Attacco 3

Un lesto bagliore dell'arma del vendicatore costringe il nemico a indietreggiare barcollando.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione minore Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] danni. Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto, e il bersaglio subisce 3 danni per ogni alleato del personaggio a cui è adiacente una volta terminata la spinta. Poi il personaggio scatta di 1 quadretto, in un quadretto adiacente al bersaglio.

Censura dell'Unità: Il numero di quadretti di cui il personaggio scatta e spinge il bersaglio è pari al proprio modificatore di Intelligenza. Il personaggio deve comunque terminare lo scatto in posizione adiacente al bersaglio.

Ferite Scintillanti Vendicatore Attacco 3

Le scintille lasciate dall'arma del vendicatore sono un avvertimento per i suoi nemici.

Incontro ♦ Arma, Divino, Fulmine, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. Alla fine del turno successivo del bersaglio, ogni nemico adiacente al bersaglio subisce 5 danni da fulmine e da fuoco; se invece nessun nemico è ad esso adiacente, il bersaglio subisce 5 danni da fulmine e da fuoco.

Censura del Castigo: Se nessun'altra creatura si trova in posizione adiacente al bersaglio quando l'attacco va a segno, il personaggio ottiene un bonus al tiro dei danni pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Intervento di Lama Vendicatore Attacco 3

Gli echi mistici dell'arma del vendicatore avvolgono il suo bersaglio dopo che il colpo è andato a segno, disturbando i suoi attacchi.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Censura dell'Inseguimento: Il personaggio può usare questo potere come attacco di opportunità contro il bersaglio del suo giuramento di inimicizia.

Legame del Fato Vendicatore Attacco 3

Il vendicatore colpisce l'avversario e poi condivide con lui il proprio dolore.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio è immobilizzato, e la prima volta che un nemico diverso dal bersaglio colpisce e infligge danni sul personaggio finché quest'ultimo è adiacente al bersaglio, il personaggio subisce metà danni e il bersaglio subisce l'altra metà.

Passo Letale Vendicatore Attacco 3

Nessun ostacolo può impedire al vendicatore di scatenare la sua giusta furia contro il nemico.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di un numero di quadretti pari a metà della propria velocità. Durante questo movimento, il personaggio diventa intangibile.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

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

PREGHIERE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Danza di Fiamme Vendicatore Attacco 5

Lingue di fiamme multicolori danzano attorno all'arma del vendicatore e avvolgono il suo nemico, trasmettendosi anche agli altri nemici fintanto che continuano ad ardere.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

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

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Ogni tiro salvezza fallito: Un nemico a scelta del personaggio entro 5 quadretti dal bersaglio subisce 5 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Giuramento della Giusta Furia Vendicatore Attacco 5

Il vendicatore formula il giuramento di condurre i suoi nemici alla rovina. A ogni nemico abbattuto, il suo zelo si rafforza.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio scende a 0 punti ferita, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza come azione gratuita.

Luce della Verità Vendicatore Attacco 5

Un fascio di luce scintillante scende dal cielo e illumina il nemico toccato dal vendicatore. Sotto questa luce spietata, il nemico soffre di un dolore che si fa più forte se gli alleati del vendicatore si fanno vicini.

Giornaliero ♦ **Divino, Radioso, Strumento**

Azione standard **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e 10 danni radiosi continuati (tiro salvezza termina).

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

Effetto: Quando il bersaglio effettua un qualsiasi tiro salvezza prima che i danni continuati siano terminati, subisce una penalità al tiro salvezza pari al numero di alleati a esso adiacenti.

Novo Anime della Collera Vendicatore Attacco 5

Quando il vendicatore colpisce il suo nemico, invoca un gruppo di anime a proteggerlo. Le anime fluiscono attorno a lui e colpiscono i suoi nemici, indebolendoli.

Giornaliero ♦ **Arma, Divino**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che non sia il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio e che concluda il suo turno in posizione adiacente al personaggio ottiene vulnerabilità 5 a tutti i danni fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Presenza Minacciosa Vendicatore Attacco 5

Il vendicatore attacca e poi emana un'aura di minaccia divina che indebolisce la determinazione dei nemici vicini.

Giornaliero ♦ **Arma, Divino, Paura**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che inizi il suo turno in posizione adiacente al personaggio subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del proprio turno successivo.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO**Aspetto Maestoso** Vendicatore Utilità 6

La fede del vendicatore gli dona coraggio ed estende misticamente la portata dei suoi attacchi.

Giornaliero ♦ **Divino, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla Volontà, e la sua portata in mischia aumenta di 1.

Canto Rafforzante Vendicatore Utilità 6

Il vendicatore recita una serie di versi sacri e la forza della sua fede diventa per lui una corazza.

Giornaliero ♦ **Divino, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla CA e alla Tempra. Inoltre, ogni volta che riduce il bersaglio del suo giuramento di inimicizia a 0 punti ferita, questo bonus aumenta a +4 fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Dura Lezione Vendicatore Utilità 6

Il vendicatore va in cerca di penitenza nella speranza che il suo errore possa essere corretto.

Incontro ♦ **Divino**

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio manca ogni bersaglio con un potere di attacco da vendicatore

Effetto: Il personaggio subisce 5 danni, e ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Passo del Fato Vendicatore Utilità 6

Tutto il mondo del vendicatore è in movimento e ruota attorno al suo nemico giurato.

Giornaliero ♦ **Divino, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio può usare un'azione gratuita per scattare di 1 quadretto come prima azione di ogni suo turno. Non può però concludere questo movimento in posizione più lontana dal bersaglio del suo giuramento di inimicizia rispetto al quadretto da dove è partito.

PREGHIERE A INCONTRO DI 7° LIVELLO**Catene della Censura** Vendicatore Attacco 7

Quando il vendicatore sferra un tremendo colpo con la sua arma, la sua preghiera invoca delle catene spettrali che immobilizzano un avversario.

Incontro ♦ **Arma, Divino**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio può scegliere se immobilizzare il bersaglio o un nemico entro 5 quadretti da esso fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Censura dell'Inseguimento: Se nessun'altra creatura si trova in posizione adiacente al personaggio o al bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.





Celestia Trionfa Vendicatore Attacco 7

Questa preghiera è tratta da un inno di battaglia della Guerra della Creazione. Le sue parole ispiratrici infondono forza nel vendicatore.

Incontro ♦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni. Se questo attacco riduce il bersaglio a 0 punti ferita o se il personaggio ha ridotto il bersaglio del suo giuramento di inimicizia a 0 punti ferita durante questo incontro, il personaggio può usare un impulso curativo. Ottiene inoltre un bonus pari al proprio modificatore di Saggezza ai tiri dei danni del suo prossimo attacco, purché lo sferri entro la fine del suo turno successivo.

Congedare gli Indegni Vendicatore Attacco 7

Il vendicatore sferre un colpo mordace contro un bersaglio, poi pronuncia una preghiera di sprezzante congedo per allontanarlo da sé.

Incontro ♦ Arma, Charme, Divino
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto verso un quadretto adiacente ad almeno un alleato del personaggio.
Censura dell'Unità: Il numero di quadretti di cui il personaggio spinge il bersaglio è pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio. Il bersaglio deve comunque terminare questo movimento in posizione adiacente ad almeno un alleato del personaggio.

Convocazione Inesorabile Vendicatore Attacco 7

Quando il vendicatore chiama, il suo avversario deve rispondere.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento, Teletrasporto
Azione standard Distanza 5
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il personaggio teletrasporta il bersaglio fino a un quadretto a lui adiacente.

Effetto: Quando un qualsiasi nemico entra in un quadretto adiacente al personaggio prima della fine del turno di quest'ultimo, il bersaglio subisce 5 danni radiosi.

Censura del Castigo: I danni radiosi che il bersaglio subisce quando un nemico entra in un quadretto adiacente al personaggio sono pari a 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Richiamo Bruciante Vendicatore Attacco 7

Quando il vendicatore pronuncia una potente preghiera di intimidazione, dal suo simbolo sacro si sprigiona un lampo che scaccia le creature ma attira il suo nemico prescelto verso di lui.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard Emanazione ravvicinata 3
Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti. Se il bersaglio è anche il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio, subisce invece 2d10 + il modificatore di Saggezza del personaggio danni radiosi, e lo tira inoltre in un quadretto a lui adiacente.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Ardore Sacro Vendicatore Attacco 9

Le preghiere di battaglia del vendicatore lo trasportano in un'estasi furiosa e i suoi occhi ardono di fiamme. La sua foga non fa che aumentare quando l'energia vitale del suo avversario si indebolisce.

Giornaliero ♦ Arma, Divino
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni.
Effetto: Il bersaglio subisce continuati 5 danni (tiro salvezza termina). Ogni volta che il bersaglio subisce questi danni continuati, il personaggio ottiene un bonus di potere da applicare al suo successivo tiro dei danni contro il bersaglio del suo giuramento di inimicizia, purché lo effettui prima della fine del turno successivo del personaggio. Il bonus è pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Glifo di Agonia Vendicatore Attacco 9

Sopra i nemici del vendicatore appaiono delle rune scarlatte che lampeggiano quando essi si avvicinano.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard Emanazione ravvicinata 2
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 1d10 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il personaggio tira il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio subisce 10 danni radiosi se inizia il suo turno in posizione adiacente al personaggio (tiro salvezza termina).
Effetto secondario: Se il bersaglio è adiacente al personaggio, quest'ultimo può spingerlo di 2 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati.

Lama della Colpa Vendicatore Attacco 9

Al tocco dell'arma del vendicatore, l'avversario rivive le sue malefatte. Soltanto rimanendo bloccato dove si trova riesce a reggere al peso doloroso di quelle visioni.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Psicico
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Il bersaglio subisce 5 danni psichici per ogni quadretto in cui entra volontariamente (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce 5 danni psichici per ogni quadretto in cui entra volontariamente.

Richiamo dello Zelota Vendicatore Attacco 9

La preghiera del vendicatore strappa l'avversario dal punto in cui si trova e lo fa comparire davanti a sé.

Giornaliero ♦ Divino, Psicico, Strumento, Teletrasporto
Azione standard Distanza 5
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto a lui adiacente. Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto a lui adiacente.

Effetto: Prima della fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio con un attacco in mischia può scattare di 1 quadretto e poi far scorrere il bersaglio in un quadretto a lui adiacente come azione gratuita.

Venti di Sventura

Vendicatore Attacco 9

Dopo aver colpito l'avversario, un vento di terrore si sprigiona dal vendicatore scaraventando da ogni lato i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 1.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione che non sia il bersaglio primario

Attacco secondario: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio secondario di 1d4 quadretti.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO**Ali della Vendetta**

Vendicatore Utilità 10

Un paio di ali effimere trasportano il vendicatore attraverso il campo di battaglia, dove c'è più bisogno di lui.

Incontro ♦ Divino

Azione di movimento Personale

Effetto: Fino alla fine del proprio turno successivo, il personaggio ottiene velocità di volo 7 e può fluttuare.

Passo della Guida

Vendicatore Utilità 10

Dopo che il suo nemico ha colpito, il vendicatore si teletrasporta via. Un istante dopo, il nemico viene trascinato verso di lui.

Incontro ♦ Divino, Teletrasporto

Reazione immediata Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente al personaggio lo danneggia.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti e poi teletrasporta il bersaglio in un quadretto a sé adiacente.

Sempre Avanti

Vendicatore Utilità 10

Il vendicatore mormora le parole di una preghiera curativa e il suo corpo è rapidamente pervaso da un'ondata di nuovo vigore.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio può usare un impulso curativo. Ottiene inoltre un bonus di potere +2 alla velocità fino alla fine dell'incontro.

Simbolo Protettore

Vendicatore Utilità 10

Il vendicatore incanala il potere divino nel suo simbolo sacro per proteggersi.

Incontro ♦ Divino, Strumento

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco

Effetto: Il personaggio effettua un attacco di Saggezza usando il suo strumento. Il risultato sarà la sua difesa contro l'attacco che ha attivato il potere.

PREGHIERE A INCONTRO DI 13° LIVELLO**Colpo del Derviscio**

Vendicatore Attacco 13

Vorticando elegantemente, il vendicatore mette a segno un colpo inaspettato che spinge il nemico dritto in mezzo ai suoi compagni.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Un nemico

Attacco primario: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio primario di 5 quadretti.

Quando lo spinge attraverso un qualsiasi quadretto

occupato da un nemico, effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ciascun nemico nel quadretto

Attacco secondario: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio secondario è buttato a terra prono.

Imposizione del Vendicatore

Vendicatore Attacco 13

Il gesto di richiamo del vendicatore costringe l'avversario ad affrontare una sentenza fulminea.

Incontro ♦ Arma, Charme, Divino

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio tira il bersaglio in un quadretto a sé adiacente, poi effettua il seguente attacco contro di esso.

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono.

Censura dell'Inseguimento: Dopo avere buttato il bersaglio a terra prono, il personaggio può scattare di 2 quadretti fino a un quadretto a esso adiacente.

Lame Ondeggianti

Vendicatore Attacco 13

Il vendicatore manovra la sua arma con stupefacente perizia, colpendo il suo nemico e chiunque altro osi farsi sotto.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che non sia il bersaglio e che entri in un quadretto adiacente al personaggio o vi inizi il proprio turno è influenzato dalle lame ondeggianti del personaggio; come azione gratuita, il personaggio può infliggere 5 danni sul nemico e spingerlo di 1 quadretto.

Passo Cremisi

Vendicatore Attacco 13

Il vendicatore fa un passo nel nulla e riappare al fianco del nemico per sferrare un attacco mortale. Poi si allontana e trascina via il nemico con sé.

Incontro ♦ Arma, Divino, Teletrasporto

Azione standard Mischia 1

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente a un nemico.

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti e poi teletrasporta il bersaglio in un quadretto a sé adiacente.

Censura del Castigo: Se non sono presenti creature adiacenti né al bersaglio né al personaggio dopo il teletrasporto, il bersaglio subisce danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Censura dell'Unità: Se il personaggio teletrasporta il bersaglio di almeno 2 quadretti, esso subisce 2 danni per ogni alleato adiacente al nemico dopo il movimento.

Prezzo del Peccato

Vendicatore Attacco 13

La preghiera del vendicatore incanala la collera, la paura e la crudeltà dei compagni del suo nemico per ritorcerle contro di lui.

Incontro ♦ Divino, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 2d10 + modificatore di Saggezza danni psichici.
L'attacco infligge 3 danni psichici per ogni nemico adiacente al bersaglio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO**Assalto Zelante**

Vendicatore Attacco 15

Pregando la sua divinità di guidare i suoi passi, il vendicatore scatta in avanti per punire il suo avversario e spingerlo barcollando all'indietro.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 5 quadretti.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Come azione gratuita, il personaggio può teletrasportarsi in un quadretto adiacente al bersaglio ed effettuare un attacco basilare in mischia.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

**Briglie di Luce**

Vendicatore Attacco 15

Quando il vendicatore mena un fendente con la sua arma, traccia un sottile filo di luce che lo collega al suo avversario, poi salta in un varco lucente per raggiungere un'altra posizione. Trascinato dalla briglia, il nemico non può fare altro che seguirlo.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti e poi teletrasporta il bersaglio in un quadretto a lui adiacente.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Quando il personaggio colpisce il bersaglio con un qualsiasi attacco in mischia prima della fine dell'incontro, può teletrasportarsi di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza e poi teletrasportare il bersaglio in un quadretto a lui adiacente.

Catene Spettrali

Vendicatore Attacco 15

Al tocco dell'arma del vendicatore appaiono alcune catene spettrali che avvolgono il nemico, ostacolando i suoi passi.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Speciale: Se due o più alleati del personaggio sono adiacenti al bersaglio, quest'ultimo è immobilizzato anziché rallentato.

Fulmine dell'Anima

Vendicatore Attacco 15

La preghiera del vendicatore genera una scarica di fulmini crepitanti che assale il corpo e la mente del nemico e poi si propaga agli avversari vicini.

Giornaliero ♦ Divino, Fulmine, Psicico, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Saggezza danni psichici, e 10 danni da fulmine continuati (tiro salvezza termina).

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

Effetto: Ogni volta che il bersaglio subisce questi danni continuati, ogni nemico entro 2 quadretti da esso subisce lo stesso ammontare di danni da fulmine.

Giustizia Ineludibile

Vendicatore Attacco 15

Ovunque la preda tenti di recarsi, il vendicatore non la lascia andare.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 2 quadretti.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, o finché il personaggio o il bersaglio non scende a 0 punti ferita, ogni volta che il personaggio inizia il proprio turno a 3 o più quadretti di distanza del personaggio, egli può teletrasportarsi in un quadretto entro 3 quadretti dal bersaglio come azione gratuita.

Richiamo Energico Vendicatore Attacco 15

I venti astrali incanalati nell'arma del vendicatore spingono i suoi nemici verso di lui e poi lo trasportano nel punto da cui ritiene più opportuno far partire l'attacco.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Teletrasporto
Azione standard Emanazione ravvicinata 2
Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione
Attacco primario: Saggezza contro Volontà
Colpito: Il personaggio tira il bersaglio primario di 2 quadretti.

Effetto: Effettua un attacco secondario in mischia.

Bersaglio secondario: Un nemico adiacente

Attacco secondario: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, più 2 danni per ciascun nemico adiacente al personaggio.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 1 quadretto per ogni nemico a lui adiacente dopo l'attacco secondario.

Tempio dello Splendore Vendicatore Attacco 15

Il tocco del vendicatore investe il suo avversario con una scarica luminosa che rimane ad aleggiare su di lui come un edificio frastornante.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento, Zona
Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 2d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: L'attacco crea una zona di energia radiosa in una emanazione 2 incentrata sul bersaglio. La zona rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Quando il bersaglio si muove, la zona si muove assieme a lui, rimanendo incentrata su di esso. Qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro la zona è accecato fino alla fine del suo turno successivo.

Mantenere minore: La zona permane.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO**Benedizione da Battaglia** Vendicatore Utilità 16

Il vendicatore ha giurato che il suo nemico cadrà... e così sarà, per sua mano o per quella di un suo alleato.

Incontro ♦ Divino

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui effettuano un attacco di opportunità contro il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio.

Effetto: L'attacco di opportunità infligge 1[A] danni extra.

Forza nell'Unità Vendicatore Utilità 16

Il legame che accomuna il vendicatore ai suoi amici diventa visibile per un istante e funge da interdizione che lo protegge dai danni.

Incontro ♦ Divino

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Un attacco nemico infligge danni sul personaggio

Effetto: I danni dell'attacco che attiva il potere vengono ridotti dal personaggio di un ammontare pari al suo modificatore di Intelligenza moltiplicato per ogni alleato entro 2 quadretti da lui.

Pilastro di Chernoggar Vendicatore Utilità 16

Il vendicatore invoca la forza dell'opprimente dominio di Chernoggar, rallentando in tal modo i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Divino, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni nemico che inizi il proprio turno in posizione adiacente al personaggio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Richiamo al Dovere Vendicatore Utilità 16

L'alleato del vendicatore viene spinto verso l'avversario con una folata di vento e un lampo di luce.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio fino a un quadretto adiacente a un nemico adiacente al personaggio.

Tempio dell'Isolamento Vendicatore Utilità 16

Una serie di rune blu infuocate appare nell'aria attorno all'incantatore e si dispone secondo un disegno che respinge le creature che si avvicinano.

Giornaliero ♦ Divino, Stabile, Teletrasporto

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, quando una qualsiasi creatura conclude il suo turno in posizione adiacente al personaggio, quest'ultimo può teletrasportare quella creatura di 3 quadretti come azione gratuita.

PER IL DM: I VENDICATORI NELLA CAMPAGNA

Qualche DM potrebbe pensare di rendere i vendicatori qualcosa in più di una semplice classe nella propria ambientazione. Senza troppi sforzi di immaginazione, potrebbe creare un'organizzazione apposita, composta o guidata dai vendicatori. Poi, in base alle classi, agli allineamenti e alle divinità scelte dai PG, i personaggi potrebbero essere amici o avversari di quel gruppo.

Una normale organizzazione di vendicatori potrebbe essere composta da cavalieri in lotta per riconquistare la loro terra santa o un altro territorio che credono debba appartenere a loro. Spinti da tali motivazioni, i vendicatori potrebbero distinguersi sia come eroi che come nemici. Oppure i vendicatori potrebbero essere gruppi clandestini all'opera dietro le quinte, intenti a destabilizzare governi o a contrastare forze malvagie ben peggiori delle consuete rivalità politiche che scuotono una nazione.

Il DM può incoraggiare un PG a inserire l'appartenenza a questa organizzazione nel suo background. Forse il personaggio è un agente che ha il compito di tenere d'occhio i PG o di guidarli in una determinata direzione. O forse cerca di reclutare gli altri PG e di porli al servizio dell'organizzazione. O forse il personaggio cerca di sfuggire all'organizzazione, nella speranza di farsi una nuova vita libera da ogni forma di dovere e di aspettativa.

PREGHIERE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Carica Collerica Vendicatore Attacco 17

Il vendicatore scatta attraverso il campo di battaglia, con impulso maggiore a ogni attacco sferrato contro di lui, finché non cala con violenza l'arma sul suo nemico.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Mischia 1

Effetto: Il personaggio diventa intangibile e ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità fino alla fine del proprio turno. Poi carica ed effettua il seguente attacco al posto di un attacco basilare in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. L'attacco infligge 2 danni extra per ogni attacco di opportunità effettuato contro il personaggio durante il movimento in carica.

Censura del Castigo: I danni extra di ogni attacco di opportunità sono pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Colpo Punitore Vendicatore Attacco 17

Ora il nemico giurato del vendicatore e tutti coloro che lo aiutano dovranno rispondere delle loro malefatte al vendicatore.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni. Se il bersaglio è anche il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio, ogni nemico adiacente al bersaglio conta a sua volta come bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Intercessione Letale Vendicatore Attacco 17

L'arma del vendicatore riverbera di echi spirituali che circondano l'avversario e interferiscono con i suoi attacchi.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 a ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Censura dell'Inseguimento: Quando il personaggio usa questo potere contro il bersaglio del suo giuramento di inimicizia, il potere è recuperabile.

Speciale: Questo potere può essere usato come attacco di opportunità contro il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio.

Negare la Sconfitta Vendicatore Attacco 17

L'inseguimento ossessivo solitamente è una specialità del vendicatore, ma le preghiere, come tutti i piani, possono essere formulate anche per agevolare una manovra di ripiego.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

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

Mancato: Il personaggio scatta di 1 quadretto ed effettua un attacco basilare in mischia contro una creatura diversa, con un bonus di +4 al tiro dei danni.

Parata Vendicativa Vendicatore Attacco 17

Il vendicatore para l'attacco del nemico e reagisce sferrando un colpo infuso di potere sacro.

Incontro ♦ Arma, Divino

Interruzione immediata

Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente al personaggio lo colpisce o lo manca

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -2 al tiro per colpire. Il personaggio effettua il seguente attacco contro il bersaglio.

Censura dell'Unità: La penalità al tiro per colpire del bersaglio è pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio scatta di 1 quadretto e poi fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti fino a un quadretto a sé adiacente.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Colpo del Destino Vendicatore Attacco 19

Il vendicatore brandisce la sua arma e cerca di attirare l'avversario verso di sé usando la sua forza divina. Se non ci riesce, è lui ad avventarsi sull'avversario. In entrambi i casi, la sua arma si carica di energia letale.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il personaggio tira il bersaglio in un quadretto a lui adiacente.

Mancato: Il personaggio scatta di 5 quadretti fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario in mischia contro il bersaglio, se quest'ultimo è a lui adiacente.

Attacco secondario: Saggezza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Fiamma Inestinguibile Vendicatore Attacco 19

Le preghiere del vendicatore generano una fiamma azzurra che avvolge la sua arma. È sufficiente un unico colpo affinché le fiamme si propaghino al suo avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Fuoco

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

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

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio subisce una penalità di -1 ai tiri salvezza contro i danni continuati. La penalità peggiora di -1 per ogni creatura che sta subendo danni continuati entro 10 quadretti dal bersaglio.

Lama delle Schiere Astrali Vendicatore Attacco 19

Il vendicatore avanza in mezzo ai suoi nemici ad arma sguainata. Ad ogni nemico colpito, una lama celestiale compare accanto alla sua, infondendo maggiore potenza al suo attacco finale.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Effetto: Prima dell'attacco primario, il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti.

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco primario: Saggezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti ed effettua un attacco in mischia secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura adiacente al personaggio

Attacco secondario: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, più 2 danni per ogni nemico colpito dall'attacco primario.

Mancato: Danni dimezzati.

SERVITORI DI PIÙ PADRONI

Un giocatore può scegliere una singola divinità a cui il suo vendicatore offrirà i suoi servizi, ma non c'è nessun motivo che costringa un personaggio a sostenere la causa di una singola divinità. Un vendicatore potrebbe servire l'intero pantheon come arma contro i primordiali e le altre forze che si oppongono agli immortali, oppure potrebbe adorare una coppia o un gruppo particolare di divinità accomunate dalla stessa causa.

Forse il vendicatore disprezza la schiavitù e la tirannia, e di conseguenza prega Avandra affinché gli la sorte gli arrida e Sehanine affinché gli conceda il dono della furtività quando agisce per sconfiggere tali nemici. Potrebbe considerarsi il braccio del fato e agire in nome sia di Ioun che della Regina Corvo per manovrare gli eventi futuri. Forse potrebbe colpire nei luoghi più oscuri del mondo, nella speranza di illuminarli con la trina luce della civiltà, del progresso e della conoscenza, e servire Erathis, Ioun e Moradin. Forse un dragonide vendicatore ripone la sua fede nella possanza dei draghi e rende omaggio sia a Bahamut che a Tiamat. Oppure potrebbe credere nella necessità di proteggere gli altri dalle conoscenze più pericolose, e rivolgere le sue preghiere sia a Sehanine che a Vecna, convinto che certi segreti debbano rimanere tali. Potrebbe scatenare la sua giusta collera contro i non morti, ricevendo la benedizione sia di Pelor che della Regina Corvo. Oppure potrebbe trarre forza dalle terre selvagge immacolate, e quindi seguire i dettami di Melora e Kord.

Servire più di una divinità offre al vendicatore più opportunità di interpretazione. Può fare uso di concetti già definiti provenienti da diverse fonti, celebrare vari riti religiosi e scrutare il mondo attraverso più di una lente. Seguire più di una divinità può anche incrementare le opportunità di lasciare un segno personale nella storia della campagna. Se un vendicatore sostiene la causa di più di una divinità, avrà più opportunità di combattere per le varie cause nel corso delle sue avventure.

Legami di Sangue

Vendicatore Attacco 19

Con il suo attacco, il vendicatore stringe un legame tra sé e il nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Ogni volta che il bersaglio si muove, il personaggio può teletrasportarsi in un quadretto a esso adiacente come azione gratuita dopo che il bersaglio ha completato il suo movimento. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non conclude il suo turno in posizione non adiacente al bersaglio.

PREGHIERE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Passo del Cercatore

Vendicatore Utilità 22

I nemici del vendicatore potranno colpirlo una volta, ma che il vendicatore sia dannato se ci riusciranno una seconda volta!

Giornaliero ♦ Divino, Stabile, Teletrasporto

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio viene colpito dall'attacco in mischia o a distanza di un nemico, può teletrasportarsi di 10 quadretti fino a un quadretto adiacente al bersaglio del suo giuramento di inimicizia come reazione immediata.

Pio Rifugio

Vendicatore Utilità 22

Il vendicatore sgombra la sua mente da ogni pensiero e si purifica magicamente da ogni impedimento.

Incontro ♦ Divino

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio effettua un tiro salvezza contro ciascun effetto che lo influenza e a cui è possibile porre termine con un tiro salvezza. Il personaggio scatta di 1 quadretto per ogni tiro salvezza effettuato.

Scudo della Provvidenza

Vendicatore Utilità 22

Pronunciando una veloce preghiera, il vendicatore abbandona per un istante il reame fisico e incanala il potere dell'attacco nemico nel proprio.

Incontro ♦ Divino

Interruzione immediata

Personale

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco ad area o ravvicinato

Effetto: Il personaggio diventa evanescente fino alla fine del suo turno successivo. Inoltre, il suo attacco successivo prima della fine del suo turno infligge 2d10 danni extra.

PREGHIERE A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Apparizione Vendicativa

Vendicatore Attacco 23

Il tocco dell'arma del vendicatore scatena nell'avversario un'ondata di terrore e il vendicatore si trasforma in un'apparizione spettrale, in grado di passare attraverso le pareti e di camminare nell'aria.

Incontro ♦ Arma, Divino, Paura

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza e lo butta a terra prono.

Effetto: Il personaggio diventa intangibile e acquisisce velocità di volo 6 fino alla fine del proprio turno successivo.

Censura dell'Inseguimento: La velocità di volo è pari a 6 + il modificatore di Destrezza del personaggio.



Catene del Fato Vendicatore Attacco 23

Quando il vendicatore attacca, vincola misticamente il fato del suo nemico giurato al proprio, facendo in modo che esso subisca le sue stesse ferite.

Incontro ♦ Arma, Divino
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino all'inizio del proprio turno successivo, il personaggio subisce danni dimezzati da qualsiasi fonte e il bersaglio del suo giuramento di inimicizia subisce l'altra metà.

Colpo Minaccioso Vendicatore Attacco 23

Il colpo del vendicatore butta da parte il nemico, e ogni speranza che esso poteva avere di fuggire viene infranta quando si ritrova l'arma del vendicatore davanti agli occhi.

Incontro ♦ Arma, Divino, Teletrasporto
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Se il bersaglio si muove prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può teletrasportarsi fino a un quadretto a esso adiacente e sferrare un attacco basilare in mischia contro di esso.

Censura del Castigo: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus ai tiri dei danni dei suoi attacchi basilari pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Furia Temibile Vendicatore Attacco 23

Nulla rende nitido l'obiettivo del vendicatore meglio del terrore che traspare dagli occhi dei suoi nemici.

Incontro ♦ Arma, Paura, Divino
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, quando il bersaglio effettua un qualsiasi tiro per colpire, subisce una penalità a quel tiro per colpire pari al numero di alleati a esso adiacenti.

Censura dell'Unità: La penalità è pari al numero di alleati adiacenti al bersaglio + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Inno della Vittoria Vendicatore Attacco 23

Il vendicatore intona un inno che parla di un'epoca in cui la guerra sarà solo un ricordo. Ma per il momento, c'è bisogno di concludere lo scontro come sopravvissuto vittorioso.

Incontro ♦ Arma, Divino, Guarigione
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni. Prima della fine del proprio turno successivo, il personaggio ottiene un bonus al suo successivo tiro dei danni pari al proprio modificatore di Saggezza.

Effetto: Se questo attacco riduce il bersaglio a 0 punti ferita o se il personaggio porta il bersaglio del suo giuramento di inimicizia a 0 punti ferita durante questo incontro, il personaggio può usare un impulso curativo ed effettuare un tiro salvezza.

Sfida Bruciante Vendicatore Attacco 23

Il simbolo sacro del vendicatore risplende di rosso quando la sua maledizione raggiunge i nemici. La potenza del suo proclama scaglia all'indietro le creature più vicine ma attira il suo nemico prescelto verso il suo giudizio.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento, Teletrasporto
Azione standard Emanazione ravvicinata 3

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

Colpito: Il personaggio teletrasporta il bersaglio di 5 quadretti, fino a un quadretto più lontano da lui rispetto a quello in cui il bersaglio si trovava. Se il bersaglio è anche il bersaglio del suo giuramento di inimicizia, esso subisce invece 4d10 + il modificatore di Saggezza del personaggio danni radiosi, e quest'ultimo si teletrasporta in un quadretto a lui adiacente.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Attrazione Fatale Vendicatore Attacco 25

Il vendicatore fa comparire due portali scintillanti che attirano il vendicatore o il suo nemico verso il loro destino.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Teletrasporto
Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura
Attacco primario: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il personaggio teletrasporta il bersaglio in un quadretto a sé adiacente.

Mancato: Il personaggio si teletrasporta in un quadretto adiacente al bersaglio.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio usando la propria arma. Inoltre, il bersaglio è soggetto all'attrazione fatale (tiro salvezza termina). Finché questo effetto non ha termine, il personaggio può teletrasportare il bersaglio in un quadretto a sé adiacente come azione minore.

Attacco secondario: Saggezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Manto del Campione Astrale Vendicatore Attacco 25

Quando il vendicatore attacca, la sua preghiera fa comparire il manto del campione astrale sulle sue spalle e gli consente di volare come una creatura angelica.

Giornaliero ♦ Arma, Divino
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio diventa intangibile, acquisisce velocità di volo 6 e può fluttuare.

Prigione d'Ambra

Vendicatore Attacco 25

Quando il vendicatore ritrae la mano dal suo nemico, lascia su di esso un sigillo d'ambra che risplende di uno strano alone. Chi viene toccato dal suo bagliore resta imprigionato in un sarcofago d'ambra.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento
Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Saggezza contro Tempra

Colpito: 5d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio primario è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio primario è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario come emanazione ravvicinata 1, usando lo spazio del bersaglio come quadretto di origine.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro l'emanazione che non sia il bersaglio primario

Attacco secondario: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il personaggio fa scorrere il bersaglio secondario di 3 quadretti e lo rende immobilizzato fino alla fine del proprio turno successivo.

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

A CHI DARE LA CACCIA?

Il vendicatore percorre un sentiero di castigo e di punizione. Eppure, nel caso di alcune difficoltà, potrebbe essere difficile capire chi deve colpire la censura del vendicatore. Quando la divinità è giusta come Bahamut o caritatevole come Pelor, che ruolo deve rivestire il vendicatore? I seguenti suggerimenti indicano quali gruppi di individui potrebbero costituire l'ossessione di un vendicatore devoto a una determinata divinità.

Avandra: Adoratori di Asmodeus, truffatori, individui compiaciuti di fronte agli atti malvagi, adoratori di Torog Bahamut: Tiranni, draghi cromatici, bugiardi, adoratori di Tiamat, guide ingiuste

Corellon: Drow, fomorian, adoratori di Lolth, coloro che distruggono la bellezza, coloro che distruggono la magia

Erathis: Demoni, adoratori di Gruumsh, adoratori troppo zelanti di Melora, rivoluzionari, coloro che distruggono le opere della civiltà, popoli barbarici

Ioun: Coloro che distruggono la conoscenza o la magia, coloro che incoraggiano l'ignoranza, adoratori di Vecna

Kord: Codardi, coloro che hanno il dono della forza ma si rifiutano di usarlo, chi dissimula o fa ricorso al sotterfugio invece di cercare lo scontro diretto, chi cerca di ottenere la forza indebolendo gli altri

Melora: Creature aberranti, adoratori troppo zelanti di Erathis, adoratori di Gruumsh, cultisti di Yeenoghu

Moradin: Cultisti dei primordiali, nani "deviati" come gli azer o i duergar, coloro che approfittano della laboriosità altrui, traditori

Pelor: Shadar-kai, coloro che provocano sofferenze gratuite, cause di carestia e malattia, non morti, adoratori di Vecna

La Regina Corvo: Cultisti di Orcus, coloro che cercano di prolungare la vita oltre il suo termine naturale, non morti, adoratori di Vecna

Sehanine: Adoratori di Asmodeus, zeloti di ogni tipo, coloro che distruggono l'amore, adoratori di Zehir

Punizione Tonante

Vendicatore Attacco 25

Quando il vendicatore innalza il suo simbolo sacro gridando una preghiera, un'onda d'urto investe i suoi nemici e un rombo di tuono colpisce un nemico che è rimasto indietro.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Effetto: Un nemico adiacente al personaggio subisce 10 danni da tuono per ogni bersaglio colpito. Se non c'è nessun nemico adiacente al personaggio, questi recupera l'uso di questo potere.

PREGHIERE A INCONTRO DI 27° LIVELLO**Alone Splendente**

Vendicatore Attacco 27

Quando il vendicatore scaglia un fascio di luce divina contro il suo nemico, un alone scintillante appare sopra di lui. Qualsiasi nemico che si avvicini viene bruciato dal bagliore.

Incontro ♦ Divino, Guarigione, Radioso, Strumento

Azione standard Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Tempra

Colpito: 4d6 + modificatore di Saggezza danni radiosi. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro 5 quadretti dal personaggio subisce 5 danni radiosi, e il personaggio recupera 5 punti ferita.

Censura del Castigo: Il modificatore di Intelligenza del personaggio va sommato ai danni e alla guarigione da applicare quando un nemico conclude il suo turno entro 5 quadretti dal personaggio.

Incudine della Fede

Vendicatore Attacco 27

Chiamando a sé la forza e il coraggio dei suoi compagni, il vendicatore sferra un colpo possente che scaraventa il nemico attraverso il campo di battaglia.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al numero di alleati adiacenti al personaggio. Il bersaglio subisce 5 danni per ogni quadretto in cui entra tramite movimento forzato.

Censura dell'Unità: Il bersaglio è buttato a terra prono alla fine del movimento forzato.

Mano d'Argento

Vendicatore Attacco 27

Quando il vendicatore tocca il suo nemico, la sua mano risplende di luce argentata e il nemico è impossibilitato a fuggire.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 2d12 + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è trattenuto fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Censura dell'Inseguimento: L'attacco infligge danni radiosi extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Scintilla di Odio

Vendicatore Attacco 27

C'è una scintilla di odio in ogni creatura mostruosa, e anche in molte di quelle di bell'aspetto. Il potere del giuramento del vendicatore fomenta quella scintilla, rendendola rapida e letale.

Incontro ♦ Charme, Divino, Strumento

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Un nemico che non sia il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è dominato fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Finché la dominazione permane, il bersaglio può attaccare soltanto il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio.

PREGHIERE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO
Convocazione Impalante

Vendicatore Attacco 29

Incanalando la furia degli dèi, il vendicatore costringe un nemico a gettarsi sulla sua lama.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Divino

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio tira il bersaglio fino a un quadretto a lui adiacente, poi effettua il seguente attacco in mischia contro di esso.

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Dividi e Condanna

Vendicatore Attacco 29

Il vendicatore avanza fulmineamente verso il suo nemico e pone la sua mano su di esso, pronunciando una preghiera di condanna. I nemici vicini vengono dispersi dall'impeto del suo potere.

Giornaliero ♦ Divino, Radioso, Strumento, Teletrasporto

Azione standard Contatto in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio si teletrasporta di 10 quadretti.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: 7d8 + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio teletrasporta ogni nemico adiacente al bersaglio di 10 quadretti.

Duello Cataclismico

Vendicatore Attacco 29

Una serie di possenti onde d'urto risuona tra il vendicatore e il suo nemico. Ogni scambio di colpi scatena nuove ondate di distruzione che si propagano per tutto il campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Tuono

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 7[A] + modificatore di Saggezza danni da tuono, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il personaggio (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio colpisce il personaggio, sceglie un alleato del personaggio che deve trovarsi entro 5 quadretti da sé o dal personaggio. Quell'alleato viene buttato a terra prono. Inoltre, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio, deve scegliere un nemico diverso dal bersaglio e che si trovi entro 5 quadretti da sé o dal bersaglio. Quel nemico è frastornato (tiro salvezza termina).

Marcia del Destino

Vendicatore Attacco 29

Il vendicatore ordina al suo avversario di marciare verso il luogo dove intende ucciderlo, e poi invia i suoi alleati al punto predestinato per il massacro.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Divino, Teletrasporto

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 5 quadretti e si teletrasporta in un quadretto a lui adiacente. Poi fa scorrere di 5 quadretti ogni alleato entro l'emanazione, fino a un quadretto adiacente al bersaglio. Poi effettua il seguente attacco contro il bersaglio.

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Nemesi Spietata

Vendicatore Attacco 29

Quando il vendicatore attacca, si proclama nemesi del suo nemico prescelto. Ovunque esso vada, il vendicatore deve seguirlo.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Teletrasporto

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

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

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio del suo giuramento di inimicizia con un potere di attacco da vendicatore, può teletrasportarsi di 5 quadretti e poi teletrasportare il bersaglio del suo giuramento di inimicizia in un quadretto a lui adiacente.

Occhio del Ciclone

Vendicatore Attacco 29

Il vendicatore respira a fondo e attira i suoi nemici verso di sé, usando la loro energia per sferrare un attacco tonante contro l'oggetto del suo attacco.

Giornaliero ♦ Divino, Strumento, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio primario: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco primario: Saggezza contro Tempra

Colpito: Il personaggio tira il bersaglio primario di 3 quadretti, e lo rende assordato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario usando la sua arma.

Bersaglio secondario: Una creatura adiacente

Attacco secondario: Saggezza contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Saggezza danni, più 5

danni da tuono per ogni nemico adiacente al bersaglio.

ANIMA PRESCELTA

"Chi sono io? Io sono la spada dei cieli forgiata sull'incudine del mondo... e tu hai suscitato la collera del mio padrone."

Prerequisito: Vendicatore

Da sempre un'anima prescelta racchiude dentro di sé una scintilla divina, un sottile frammento dell'essenza del suo dio. Per molto tempo questo frammento è rimasto assopito, ma mano a mano che l'anima prescelta elimina i suoi nemici e adempie ai suoi giuramenti, l'essenza si risveglia e infonde nel suo corpo un fulgore astrale che col tempo trasforma il suo guscio mortale in qualcosa di più grande. Le gesta dell'anima prescelta sono il catalizzatore che attiva la sua trasformazione. Una volta incamminatasi su questo sentiero glorioso, la benedizione del suo dio non la abbandona più.

La trasformazione in anima prescelta attiva vari cambiamenti fisici, tra cui il più rimarchevole è la comparsa di ali piumate che crescono improvvisamente sulla sua schiena. Queste ali sono abbastanza robuste da sostenere il suo peso. Mano a mano che l'anima prescelta prosegue su questo cammino, il suo corpo diventa cavo e si rafforza, consentendole di volare più facilmente senza rinunciare alla sua resistenza. Quando l'anima prescelta giunge in fondo a questo cammino, la parte inferiore del suo corpo si dissolve in nebbia quando spicca il volo, rivelando la sua appartenenza alle schiere celestiali, la sua somiglianza agli angeli e la sua identità di servitore speciale del suo dio.



PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ANIMA PRESCELTA

Azione Prescelta (11° livello): Quando l'anima prescelta spende un punto azione per eseguire un'azione extra, l'anima prescelta o un alleato a essa adiacente possono anche usare un impulso curativo.

Scudo Celestiale (11° livello): Finché è al massimo dei punti ferita, l'anima prescelta beneficia di un bonus di +1 a tutte le difese.

Dono del Cielo (16° livello): Un paio di ali piumate spunta dalla schiena dell'anima prescelta, che ottiene velocità di volo 6. L'anima prescelta può usare questa velocità soltanto se indossa un'armatura leggera o se non indossa nessuna armatura.

PREGHIERE DELL'ANIMA PRESCELTA

Impeto Radioso Anima Prescelta Attacco 11

L'anima prescelta sfreccia in azione, attraversando il campo di battaglia fino ad avvolgere il suo nemico in un alone di luce radiosa. Se il suo colpo va a vuoto, l'alone di luce lo occulta.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi, il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Il personaggio ottiene occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Ali Angeliche Anima Prescelta Utilità 12

La parte inferiore del suo corpo si dissolve in una massa di nebbia turbinante e l'anima prescelta diventa un maestro del movimento aereo.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, la velocità di volo del personaggio aumenta di 4 e il personaggio può fluttuare. Inoltre, quando non è sanguinante, il personaggio ottiene rigenerazione pari al suo modificatore di Saggezza.

Schermaglia Celestiale Anima Prescelta Attacco 20

L'anima prescelta si leva in volo e la sua arma risplende di luce. Poi plana e sferra una raffica di colpi passando in volo radente sui suoi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Il personaggio vola della sua velocità + 2. Durante questo movimento, ottiene un bonus di +6 alla CA contro gli attacchi di opportunità. In qualsiasi punto del movimento, il personaggio può effettuare il seguente attacco tre volte, ogni volta contro un bersaglio diverso.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi. Se il personaggio colpisce due creature, la seconda è frastornata (tiro salvezza termina). Se colpisce tre creature, la terza è stordita (tiro salvezza termina).

ARMA DELLA SORTE

"Il caso decide ogni cosa: decide se io vivo... e decide se tu muori."

Prerequisiti: Vendicatore, potere di giuramento di inimicizia



L'arma della sorte è un servitore di una divinità della fortuna, e affida completamente la sua vita alla buona sorte. Come simbolo della sua devozione al caso, porta sempre con sé una serie di dadi. Quando ha dei dubbi, tira i dadi e determina le sue azioni. Proprio come il vento, può dimostrarsi gentile e piacevole o trasformarsi in una pericolosa tempesta in grado di distruggere tutto ciò che si erge sul suo cammino. Pur essendo sempre imprevedibile, si dimostra un compagno coraggioso e fedele; dopotutto, è stata la sorte a radunare i membri della sua compagnia, e l'arma della sorte sa bene che le grandi imprese spesso nascono dalle più improbabili amicizie o incontri casuali.

L'arma della sorte è probabilmente un adoratore di Avandra o di una divinità analoga. Il suo scopo è quello di ispirare la gente ad agire con audacia, a cogliere le opportunità e a sfidare le probabilità, perché coloro che non rischiano non svilupperanno mai il loro pieno potenziale.

In battaglia, l'arma della sorte ha imparato ad affidarsi al caso. Quando la fortuna le arride, può diventare un combattente poderoso. Forse non rappresenterà la tipica immagine di un servitore divino, ma rimane comunque un fedele devoto alla propria divinità e alle sue convinzioni. Tiene in poco conto i dettami formali del culto: è più probabile trovarla in una taverna a giocare d'azzardo piuttosto che in un tempio a pregare. Ma quando il caso la conduce sul sentiero dell'avventura o in una situazione che la costringe ad agire, l'arma della sorte non esita a unirsi al combattimento. Dopotutto, questo è ciò che i dadi le hanno detto di fare.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ARMA DELLA SORTE

Fortuna dei Favoriti (11° livello): Quando l'arma della sorte spende un punto azione per eseguire un'azione extra, tira un d6. Se il risultato è 6, può eseguire l'azione extra ma conserva il punto azione e potrà usare un altro punto azione durante lo stesso incontro.

Scommessa Accettata (11° livello): Quando l'arma della sorte subisce un colpo critico o quando il bersaglio del suo giuramento di inimicizia mette a segno un colpo critico, l'arma della sorte può tirare un d6 come azione gratuita. Se il risultato è 1, subisce 2d6 danni. Se il risultato è 5 o 6, il colpo critico diventa un colpo normale andato a segno.

Fortuna Personale (16° livello): Quando l'arma della sorte ottiene un 20 a un tiro salvezza, pone fine a due effetti che attualmente la influenzano e a cui un tiro salvezza può porre termine.

PREGHIERE DELL'ARMA DELLA SORTE

Fortuna, Non Bravura Arma della Sorte Attacco 11

Meglio essere fortunati che bravi. L'arma della sorte mena colpi alla cieca, sperando che il nemico non riesca a togliersi di mezzo.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA. Il personaggio può scegliere di subire una penalità di -4 al tiro per colpire. Se lo fa, l'attacco infligge 2[A] danni extra se colpisce.

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

Buon Segno Arma della Sorte Utilità 12

Con questa preghiera, l'arma della sorte invoca la fortuna o la sfortuna sull'azione che sta per compiere. Se mette a segno un colpo contro il suo nemico giurato, ottiene nuova forza, ma ogni volta che lo manca, i dubbi la indeboliscono ulteriormente.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio del suo giuramento di inimicizia, recupera un ammontare di punti ferita pari al proprio modificatore di Saggezza, ma se manca quel bersaglio, subisce 5 danni.

Virtuosismo Arma della Sorte Attacco 20 del Giocatore d'Azzardo

L'arma della sorte mette a segno un colpo efficace, ma a volte vale la pena di correre perfino qualche rischio in più.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA. Il personaggio può scegliere di subire una penalità di -5 al tiro per colpire. Se accetta questa penalità e l'attacco colpisce, il bersaglio è stordito invece che frastornato e subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza (tiro salvezza termina entrambi). Se accetta questa penalità e l'attacco manca il bersaglio, il personaggio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno successivo.

Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

CAMPIONE ARDIMENTOSO

"Le fiamme dei cieli ardono nella mia anima. Sono una spada nelle mani del mio dio. La morte non significa nulla per me!"

Prerequisiti: Vendicatore, privilegio di classe di Censura dell'Inseguimento, potere di giuramento di inimicizia

Molti vendicatori si addestrano in templi o monasteri segreti per prepararsi a servire e ottengono i loro poteri tramite riti di iniziazione, ma altri ottengono i loro poteri divini semplicemente attraverso l'intensità della loro fede nei confronti del dio che venerano. Tali vendicatori scavano nelle profondità del loro cuore e riescono ad attingere a riserve impensabili di fede, compensando le loro carenze di addestramento formale con il loro fervore sacro. Questi vendicatori diventano campioni ardimentosi.

Un campione ardimentoso è una figura fuori dalla norma, uno spirito toccato direttamente dalla mano della sua divinità. Probabilmente le sue conoscenze esoteriche relative alla fede sono assai limitate e i suoi legami alle gerarchie del culto sono pochi. Anzi, coloro che non sono animati dalla sua stessa passione a volte lo considerano una minaccia alle tradizioni più consolidate. Là dove i cinici o i pragmatici vedono disperazione e incertezza, il campione ardimentoso vede soltanto la volontà del suo patrono divino, e agisce per portarla a compimento a prescindere dagli ostacoli. È destinato a trionfare e trionferà. E se non dovesse farcela, sa bene che presto gli verrà mostrato un altro modo per servire meglio il suo dio.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAMPIONE ARDIMENTOSO

Ardore Sacro (11° livello): Ogni volta che il campione ardimentoso effettua due tiri per colpire grazie al suo *giuramento di inimicizia*, egli mette a segno un colpo critico se entrambi i tiri del dado forniscono lo stesso risultato, a meno che non si tratti di due 1.

Azione Ardimentosa (11° livello): Quando il campione ardimentoso spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può anche effettuare un tiro salvezza o scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza.

Furia Ardimentosa (16° livello): Una volta per round, quando mette a segno un colpo critico contro il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*, il campione ardimentoso può scattare di 1 quadretto ed effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come azione gratuita.

PREGHIERE DEL CAMPIONE ARDIMENTOSO

Raffica Fanatica Campione Ardimentoso Attacco 11

Il campione ardimentoso lancia un attacco avventato contro il suo nemico prescelto e tutti i nemici nelle vicinanze, ignorando la sua incolumità.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio e ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro CA

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

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.



Estasi della Battaglia Campione Ardimentoso Utilità 12

Il campione ardimentoso entra in uno stato di fervida passione, consumato dal potere della sua fede. Sconfiggere il suo nemico giurato sarà per lui una prova di fede.

Giornaliero ♦ Divino, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, gli attacchi del personaggio infliggono danni extra sul bersaglio del suo giuramento di inimicizia pari a 1d10 + metà del livello del personaggio. Inoltre, quando un qualsiasi alleato infligge danni (che non siano danni continuati) al bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio, quest'ultimo subisce 3d6 danni.

Ardimento Campione Ardimentoso Attacco 20 Irresistibile

Lo spirito del campione ardimentoso si infiamma di devozione, infondendo energia sacra nel suo colpo. Gli attacchi del suo nemico giurato non significano nulla per lui.

Giornaliero ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni. Il personaggio recupera l'uso di un potere a incontro che ha già usato durante questo incontro.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Finché non attacca una creatura diversa dal bersaglio del suo giuramento di inimicizia o fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese contro gli attacchi del bersaglio del suo giuramento di inimicizia.

DERVISCIO DELL'ALBA

"È nel turbine della danza che il volere divino si manifesta nitidamente."

Prerequisito: Vendicatore

I dervisci dell'alba sono rari esempi di vendicatori che cercano di raggiungere l'illuminazione attraverso lo studio dei dervisci del deserto. Nelle instancabili giravolte delle danze dei dervisci, questo vendicatore si libera dalle preoccupazioni e dalle distrazioni del mondo mortale e riesce a cogliere le verità del divino.

Esistono numerose tradizioni dei dervisci, ma non tutti i dervisci diventano vendicatori; molti restano semplici sacerdoti e studiosi dei popoli del deserto. I dervisci dell'alba rappresentano una tradizione che celebra il potere mistico dell'alba e venera le divinità della speranza e dell'illuminazione. Un derviscio dell'alba è un agente di speranza, un mistico vagante che ha ricevuto il sacro incarico di lottare contro l'oppressione e la disperazione e di distinguersi come esempio di devozione ovunque si rechi.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL DERVISCIO DELL'ALBA

Benedizione Radiosa (11° livello): Quando il derviscio dell'alba usa un potere di attacco a incontro o giornaliero contenente la parola chiave "radioso," ottiene un bonus di +2 bonus a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Celerità del Mattino (11° livello): Quando il derviscio dell'alba spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può anche effettuare un tiro salvezza con un bonus pari al proprio modificatore di Saggezza.

Estasi del Derviscio (16° livello): Se il derviscio dell'alba diventa sanguinante durante un incontro, può usare un secondo potere di Incanalare Divinità in quell'incontro.

PREGHIERE DEL DERVISCIO DELL'ALBA

Assalto Turbinante Derviscio dell'Alba Attacco 11

Il derviscio dell'alba si lancia in una danza aggraziata e vorticoso e si avvicina al suo nemico. Le movenze ipnotiche della sua danza gli consentono di liberarsi dal potere di un nemico e di fungere anche da ispirazione per il suo compagno.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 3 quadretti.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi. Sia il personaggio che un alleato entro 10 quadretti da lui possono scegliere di eseguire una delle azioni seguenti:

- ♦ Effettuare un tentativo di fuga contro una presa come azione gratuita.
- ♦ Effettuare un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza possa porre termine e che renda il soggetto frastornato, immobilizzato, rallentato o stordito.



Speranza Selvaggia Derviscio dell'Alba Utilità 12

La danza del derviscio dell'alba va in crescendo fino a condurlo a uno stato di estasi sfrenata. I semplici mortali non sono in grado di reggere a questa euforia, ma ogni volta che il derviscio colpisce un avversario, viene pervaso da un nuovo flusso di vigore.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio colpisce uno o più nemici con un attacco, il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al proprio modificatore di Saggezza. Inoltre, ogni volta che il personaggio manca ogni bersaglio di un attacco, subisce 3 danni.

Danza dell'Aurora Derviscio dell'Alba Attacco 20

Quando il derviscio dell'alba si sposta agilmente attraverso il campo di battaglia, la sua arma inizia a scintillare. Per il resto del combattimento, il derviscio risplende dei colori dell'alba e investe il nemico di un intenso bagliore di luce.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio scatta di 3 quadretti.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, i poteri di attacco a volontà del personaggio infliggono 1d8 danni radiosi extra contro il bersaglio.

IMPERATORE DEL TERRORE

"Quando gli dèi comandano, io mi assicuro che tu obbedisca."

Prerequisiti: Vendicatore, privilegio di classe di Censura dell'Unità, potere di giuramento di inimicizia



All'epoca dell'impero umano di Nerath, molti templi e culti erano talmente facoltosi e diffusi in tutto il territorio da sviluppare possenti gerarchie e trasformarsi in organizzazioni su scala nazionale dotate di grandi poteri religiosi e secolari. Questi imperi della fede si disgregarono quando Nerath cadde. I contatti tra i vari templi si interruppero, i capi locali si scissero dai loro padroni più distanti e la gente disillusa smise di frequentare i templi per intere generazioni. Ma in alcuni luoghi, i titoli e le tradizioni delle antiche gerarchie sopravvissero. Gli imperatori appartengono a queste antiche tradizioni, un ricordo di un'epoca in cui i grandi sacerdoti detenevano eserciti di templari guidati dagli imperatori, regnavano sulle terre e inviavano vigili squadre di inquisitori a stanare i dissidenti e i traditori.

Un imperatore del terrore è stato addestrato secondo queste vecchie usanze. Anche se la fede nella sua divinità è soltanto un'ombra rispetto alla gloria passata, quando il suo potere abbracciava l'intero regno, l'imperatore detiene ancora il potere di imporre obbedienza ai suoi nemici e di ispirare lealtà nei suoi alleati. È un guardiano di quello che considera il sentiero più giusto e non si stanca mai di stanare nemici sia palesi che celati. Un giorno la sua fede sarà restaurata in tutte le terre del regno, e l'imperatore del terrore intende vedere quel giorno.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'IMPERATORE DEL TERRORE

Azione Imperiosa (11° livello): Quando l'imperatore del terrore spende un punto azione per eseguire un'azione extra, fa anche scorrere un nemico situato entro 5 quadretti da lui di 1 quadretto, oppure fa scorrere un alleato situato entro 5 quadretti da lui di 3 quadretti.

Controllo Ingannevole (11° livello): Quando il bersaglio del giuramento di inimicizia dell'imperatore del terrore manca quest'ultimo con un attacco, gli alleati dell'imperatore ottengono vantaggio in combattimento contro il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Reazione del Templare (16° livello): Quando un qualsiasi alleato mette a segno un colpo critico contro il bersaglio del giuramento di inimicizia dell'imperatore del terrore, quest'ultimo può effettuare un attacco di opportunità contro quel bersaglio, se rientra nella sua portata. L'imperatore del terrore ottiene un bonus ai danni pari al proprio modificatore di Intelligenza.

PREGHIERE DELL'IMPERATORE DEL TERRORE

Pugnalare l'Anima Imperatore del Terrore Attacco 11

Con una brusca mossa della sua lama nell'anima del nemico, l'imperatore del terrore costringe l'avversario a colpire un suo compagno.

Incontro ♦ Arma, Charme, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio effettua poi un attacco basilare contro una creatura a scelta del personaggio.

Corona di Anime Imperatore del Terrore Utilità 12

La corona radiosa che compare sulla fronte dell'imperatore del terrore è un simbolo della sua maestria. Sulle fronti dei suoi compagni appaiono altrettante ombre della stessa corona.

Giornaliero ♦ Divino, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio effettua più tiri di colpire allo stesso tempo contro il bersaglio del suo giuramento di inimicizia e tutti gli attacchi vanno a segno, il personaggio sceglie un alleato situato entro 5 quadretti da lui. Quell'alleato ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Giudizio dell'Imperatore Imperatore del Terrore Attacco 20

L'imperatore del terrore sferma un colpo letale sull'avversario e nel frattempo pronuncia il suo giudizio contro di lui. Per un istante, l'autorità divina dell'imperatore del terrore obbliga l'avversario a obbedirgli.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni, e il bersaglio è dominato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio ottiene un altro uso del suo potere pugnalare l'anima per questo incontro.

INIZIATO SERENO

“Solo quando la mente è calma le passioni si congelano nella luce degli obiettivi divini e possono essere capite. Io non brandisco mai la mia spada in preda alla collera, bensì solo quando è mio dovere farlo.”

Prerequisiti: Vendicatore, potere di giuramento di inimicizia



Un iniziato sereno ha scelto di seguire il cammino della contemplazione e della calma. Molti eroi si fanno trasportare dalle loro passioni, ma l'iniziato sereno va alla ricerca di un approccio disciplinato quando si cimenta in un'impresa. Non è privo di emozioni, ma crede che debba essere lui ad avere il controllo delle proprie emozioni, e non viceversa. Rabbia, paura e disperazione sono emozioni che allontanano il cuore dei mortali dal volere delle divinità. Con la stessa costanza, l'iniziato sereno deve vegliare contro gli eccessi di euforia, bramosia e orgoglio. Egli crede che le emozioni più forti e l'attaccamento alle cose del mondo intrappolino lo spirito nel regno dei mortali e gli impediscano di prestare attenzione a ciò che conta davvero.

Anche se cede lentamente alla collera e agisce con prudenza, un iniziato sereno non è un pacifista. Il mondo è pieno di pericoli che devono essere affrontati con l'uso della forza, e l'iniziato è pur sempre un combattente che ha giurato di prestare servizio sotto una divinità. Quando l'uso della violenza diventa necessario (e questo accade fin troppo spesso per i suoi gusti), l'iniziato sereno combatte contro i suoi nemici con distaccata efficienza. Non c'è motivo di sprecare parole con coloro che non vogliono o non possono ascoltare, o di mostrare pietà a coloro che cercherebbero soltanto di sfruttarla a proprio tornaconto.

Tra un'avventura e l'altra, l'iniziato sereno si sforza di proporsi come esempio di moderazione e devozione. Molti iniziati sereni sono monaci di clausura che passano le loro giornate a pregare e ad affinare il loro autocontrollo finché non giunge il momento di affrontare di nuovo le forze dell'oscurità.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'INIZIATO SERENO

Lama Serena (11° livello): Quando l'iniziato sereno manca il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* con un potere di attacco a incontro, l'attacco infligge al bersaglio danni pari al modificatore di Destrezza dell'iniziato.

Occhio Calmo (11° livello): Quando l'iniziato sereno spende un punto azione per usare un potere di attacco a volontà, quell'attacco infligge 2d10 danni extra.

Ferita Sicura (16° livello): Quando l'iniziato sereno manca il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* con un potere di attacco a volontà, l'attacco infligge al bersaglio danni pari al modificatore di Destrezza dell'iniziato.

PREGHIERE DELL'INIZIATO SERENO

Ferita Nitida

Iniziato Sereno Attacco 11

La letale calma dell'iniziato sereno scandisce il ritmo della battaglia.

Incontro + Arma, Divino

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una o due creature

Attacco: Saggezza contro CA. Se uno dei bersagli è il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio, entrambi i bersagli sono considerati bersagli del suo giuramento di inimicizia ai fini di questo attacco.

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce 10 danni la prima volta che usa un attacco diverso da un attacco basilare.

Calma Letale

Iniziato Sereno Utilità 12

Senza malizia, senza collera, l'iniziato sereno sferra ogni colpo in modo impeccabile e perfetto, scandendo una preghiera di una sola parola.

Giornaliero + Divino, Stabile

Azione minore

Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, quando il personaggio effettua due tiri per colpire grazie al proprio giuramento di inimicizia ed entrambi colpirebbero, il bersaglio subisce danni extra pari a metà del livello del personaggio.

Lama dei Cieli

Iniziato Sereno Attacco 20

Il colpo dell'iniziato sereno gli procura il favore della sua divinità, che a sua volta guida l'arma dell'iniziato contro il nemico giurato.

Giornaliero + Arma, Divino

Azione standard

Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Saggezza danni. Prima della fine dell'incontro, la volta successiva in cui il personaggio è in grado di effettuare due tiri per colpire grazie al suo giuramento di inimicizia, può invece effettuare tre tiri per colpire e usare il risultato che preferisce.

Speciale: Se il personaggio non dispone più di nessun potere di attacco a incontro quando usa questo potere, il potere diventa recuperabile.

PASTORE VIGILE

"A volte ricade su di me il compito di tenere i lupi lontani dal gregge. Io faccio ciò che posso."

Prerequisito: Vendicatore



Ordini nascosti e cerimonie segrete di iniziazione sono il cammino che percorrono molti vendicatori, ma il pastore vigile ha deciso di abbracciare una tradizione più semplice. Egli è un protettore della gente comune e si nasconde in piena vista. Mostrando modi pacati e devozione ponderata, il pastore vigile si propone come custode degli insegnamenti degli dèi, e tra un'avventura e l'altra dedica al benessere spirituale della gente comune la stessa attenzione che dedica alle proprie preghiere da vendicatore.

Molti dei suoi protetti vedono in lui nient'altro che un sacerdote di un villaggio rurale o un frate girovago... magari insolitamente saggio e comprensivo, ma di certo non un eroe in grado di sterminare i mostri. Si sbagliano, ma questo errore di valutazione torna a vantaggio del pastore vigile. Anche quando si prende cura dei bisogni spirituali del suo gregge, il pastore rimane vigile, pronto a intervenire in caso di guai: briganti, predoni, mostri affamati e criminali che potrebbero cercare di depredare i deboli e gli indifesi. Il pastore vigile non smette mai di vegliare sul suo gregge e tiene queste minacce a debita distanza.

Il pastore vigile preferisce fare a meno della fama e della gloria, in quanto conducono alla superbia e quindi, inevitabilmente, alla caduta. Preferisce di gran lunga che siano i suoi compagni avventurieri a godersi il trionfo e sminuisce il suo contributo alla lotta. Dopotutto, la vera ricompensa lo attende nel mondo successivo, non in questo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL PASTORE VIGILE

Sempre Più Forte (11° livello): Quando il pastore vigile spende un punto azione per eseguire un'azione extra, recupera anche un ammontare di punti ferita pari a $1d6 + \text{metà del proprio livello}$.

Veglia del Pastore (11° livello): Quando il pastore vigile usa un impulso curativo, ogni alleato a lui adiacente recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Intelligenza del pastore.

Umile Determinazione (16° livello): Finché il pastore vigile è sanguinante, quando il bersaglio del suo giuramento di inimicizia lo danneggia (purché non si tratti di danni continuati), il suo attacco infligge $1d6$ danni extra fino alla fine del suo turno successivo.

PREGHIERE DEL PASTORE VIGILE

Egida del Pastore

Pastore Vigile Attacco 11

Il bagliore del simbolo sacro del pastore vigile è un monito contro l'odio e la folle collera del suo nemico.

Incontro ♦ Divino, Radioso, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: $2d8 + \text{modificatore di Saggezza}$ danni radiosi.

Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio subisce $2d10$ danni radiosi la prima volta che attacca il personaggio o un alleato entro 2 quadretti dal personaggio.

Forza Nascosta

Pastore Vigile Utilità 12

Con la sua devozione, il pastore vigile ottiene una riserva di forza nascosta di cui i suoi nemici non sospettano l'esistenza.

Giornaliero ♦ Divino, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e a tutte le difese. Se ha raggiunto almeno una pietra miliare nella giornata in corso, ottiene invece un bonus di potere +2.

Sedare i Nemici

Pastore Vigile Attacco 20

Le preghiere del pastore vigile sedano gli intenti ostili del suo nemico nei confronti dei suoi alleati. La rabbia sottratta al nemico diventa energia guaritrice nelle sue mani.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione, Psicico, Strumento

Azione standard Contatto in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro Volontà

Colpito: $3d8 + \text{modificatore di Saggezza}$ danni psichici, e il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio e ogni alleato sanguinante entro 5 quadretti da lui possono usare un impulso curativo.

UCCISORE IMPLACABILE

"Io sono l'anatema di tutti quelli come te."

Prerequisiti: Vendicatore, potere di giuramento di inimicizia

Molti vendicatori si ritrovano a dover affrontare una grande minaccia, come ad esempio un gruppo di drow intenzionato a soggiogare un regno di superficie, un'incursione di demone, un culto di adoratori di Tharizdun o un impero di vampiri che regna segretamente sulle città degli umani. Quale che sia la minaccia in questione, è sufficientemente grave da spingere il vendicatore a ricorrere a un vecchio e potente rito di dedizione sacra. Grazie a lunghe veglie di preghiera, il vendicatore infonde nel suo *giuramento di inimicizia* una tremenda potenza. Tutti i vendicatori fanno affidamento sul loro giuramento di inimicizia, ma l'uccisore implacabile riesce a usarlo per compiere gesta straordinarie in battaglia.

Un uccisore implacabile è sempre allerta, perennemente in cerca di un segno che possa tradire la presenza dei suoi nemici. Le sue avventure a volte possono allontanarlo dal suo avversario di vecchia data per settimane o anche per mesi, ma l'uccisore implacabile sa che ha un sacro dovere da osservare, e che prima o poi tornerà a occuparsi delle sue nemesi.

SCEGLIERE IL NEMICO DELL'UCCISORE

Il giocatore dovrà consultarsi con il Dungeon Master per scegliere un nemico appropriato per il suo personaggio. Dovrebbe trattarsi di un tipo di mostro che il personaggio abbia già affrontato in precedenza, e uno che il DM intenda includere spesso nelle avventure successive. Il nemico dell'uccisore sta a indicare uno specifico gruppo di mostri: ad esempio demoni, diavoli, drow, giganti del fuoco, minotauri o vampiri.



LUCIO PARRILLO

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'UCCISORE IMPLACABILE

Azione Letale (11° livello): Se l'uccisore implacabile spende un punto azione per effettuare un attacco contro il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*, quell'attacco può mettere a segno un colpo critico con un tiro di 18-20.

Voto dell'Uccisore (11° livello): Ogni volta che l'uccisore implacabile usa *giuramento di inimicizia*, può scegliere come bersaglio un secondo nemico, se tale nemico è il nemico dell'uccisore del personaggio (vedi l'apposito riquadro). Inoltre, quando l'uccisore implacabile sferra un attacco e potrebbe effettuare due tiri per colpire grazie a *giuramento di inimicizia*, egli può scegliere di rinunciare al secondo tiro e infliggere invece 2d6 danni extra. Deve fare questa scelta prima di effettuare il primo tiro per colpire.

Determinazione Implacabile (16° livello): Quando l'uccisore implacabile fallisce un tiro salvezza contro un effetto causato da un nemico, i suoi poteri di attacco divini infliggono 5 danni extra fino alla fine del suo turno successivo.

PREGHIERE DELL'UCCISORE IMPLACABILE

Azzardo dell'Uccisore Uccisore Implacabile Attacco 11

L'uccisore implacabile si fa strada a viva forza attraverso la calca di nemici fino ad affrontare il suo destino, faccia a faccia con il suo nemico prescelto.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Il personaggio si muove della sua velocità fino a un quadretto in cui il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* rientra nella sua portata. Durante questo movimento, il personaggio può muoversi attraverso i quadretti dei nemici. Effettua poi l'attacco seguente.

Bersaglio: Il bersaglio del *giuramento di inimicizia* del personaggio

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni. L'attacco infligge 5 danni extra per ogni attacco di opportunità sferrato contro il personaggio durante il movimento che è parte di questo potere.

Fervore Implacabile Uccisore Implacabile Utilità 12

Il successo ottenuto contro il suo nemico prescelto fornisce all'uccisore implacabile altre opportunità contro i nemici vicini.

Giornaliero ♦ Divino, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, quando il personaggio effettua due tiri per colpire grazie al suo *giuramento di inimicizia*, effettua i tiri uno alla volta. Se il primo attacco colpisce, il personaggio può scegliere di usare il secondo tiro per colpire come attacco basilare in mischia contro un altro nemico entro portata.

Ascesa dell'Uccisore Uccisore Implacabile Attacco 20

Attraverso il potere del suo dio, l'uccisore implacabile vede la battaglia come se tutti si muovessero a velocità dimezzata.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Stabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Un nemico

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Saggezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio assume la posizione dell'uccisore. Finché il potere rimane stabile, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia una volta per round come azione minore.

OPZIONI DIVINE

UNO DEI tratti più distintivi di ogni campagna di *DUNGEONS & DRAGONS* è il pantheon, lo schieramento di divinità disponibili a cui i personaggi, i nemici e i mostri possono affiliarsi o opporsi. Così come esistono molte divinità nel pantheon del D&D, così esistono molti altri modi in cui i personaggi possono ottenere le benedizioni degli dèi, studiare i loro insegnamenti o dimostrare la propria devozione. Un nano paladino devoto a Pelor potrebbe scegliere dei poteri e dei talenti che risultino utili a qualsiasi paladino, mentre un altro potrebbe scegliere dei poteri radiosi e talenti a essi correlati, a riflettere l'ascesa di Pelor al rango di dio del sole. Entrambi sono personaggi capaci, e ognuno è un'interpretazione unica degli innumerevoli modi in cui è possibile interpretare un nano paladino di Pelor.

Con le opzioni disponibili in questo capitolo, ogni giocatore può personalizzare il proprio eroe divino come più gli piace. Queste opzioni includono il materiale seguente.

- ◆ **Domini divini:** Ogni divinità possiede spesso varie sfere di influenza, rappresentate dai domini divini. Un personaggio può accedere a vari talenti, tra cui i talenti delle divinità, associati ai domini del proprio dio. Questo capitolo presenta oltre trenta domini divini e i talenti a essi correlati.
- ◆ **Divinità e personaggi:** In che modo una divinità influenza il modo in cui un personaggio pensa o agisce? Questa sezione fornisce alcuni consigli di interpretazione.
- ◆ **Background divini:** Questa sezione contiene alcuni brevi background di personaggi da utilizzare e adattare ai propri personaggi divini.
- ◆ **Nuovi talenti:** Questa sezione presenta numerosi nuovi talenti e offre nuove opzioni per personalizzare il proprio personaggio divino. Il materiale presentato comprende talenti di divinità correlati alle divinità malvagie, nonché talenti specifici per le classi dei chierici, degli invocatori, dei paladini e dei vendicatori.
- ◆ **Destini epici:** In questo capitolo compaiono dieci destini epici, tra cui l'Eletto, il Santo e l'Avatar, un destino che trasforma il personaggio in un'incarnazione della sua divinità.
- ◆ **Nuovi rituali:** Il capitolo si conclude con vari nuovi rituali particolarmente adatti ai personaggi divini.



GEORGI CAKABER-SIMONOV



DOMINI DIVINI

Ogni divinità esercita la sua influenza su certi aspetti dell'esistenza. Ad esempio, Erathis è la dea delle città e delle nazioni. Spesso rappresenta la legge, l'ordine, l'autorità e l'invenzione. Tali aspetti dell'esistenza sono riassunti nei domini, le varie sfere di influenza divina. Ogni divinità è associata a due o tre domini divini.

Questo capitolo presenta oltre trenta domini divini, specificando le divinità del *Manuale del Giocatore* e della *Guida del Dungeon Master*. Erathis, ad esempio, è associata ai domini della civiltà, della creazione e della giustizia.

COME USARE I DOMINI

Un personaggio divino può accedere ai domini della sua divinità, il che significa che può acquisire i talenti di dominio di quella divinità. Ogni dominio divino possiede un talento di divinità e un talento di dominio a esso associati. Questi talenti seguono le normali regole di selezione dei talenti.

Se un personaggio adora varie divinità accomunate dallo stesso tema (come ad esempio le tre dee del destino, Avandra, Ioun e la Regina Corvo), può accedere a tutti i loro domini.

TALENTI DI DIVINITÀ

I personaggi dotati del privilegio di classe di Incanalare Divinità possono ottenere ulteriori poteri di Incanalare Divinità acquisendo talenti di divinità. Fintanto che un personaggio possiede un determinato talento di divinità, può usare il potere a esso associato.

TALENTI DI DOMINIO

I talenti di dominio forniscono dei benefici utilizzabili quando il personaggio usa dei poteri di attacco a volontà divini a essi associati. Ogni dominio elenca i poteri a esso associati.

Se un personaggio possiede più di un talento di dominio associato allo stesso potere, quel potere può beneficiare soltanto di un talento di dominio alla volta. Il personaggio decide quale talento di dominio applicare ogni volta che usa il potere. Ad esempio, se un chierico di Kord possiede i talenti di dominio Potere della Forza e Potere della Guerra e usa scudo del sacerdote, può scegliere quale beneficio di talento applicare.

CAMBIARE LE SCELTE DEI DOMINI

Con il permesso del DM, è possibile assegnare dei domini diversi alla divinità del proprio personaggio. Ad esempio, in una campagna dove i giganti sono dei nemici ricorrenti, un nano paladino potrebbe scegliere di adorare un aspetto di Moradin che rappresenti l'antica lotta dei nani per liberarsi dal giogo dei giganti. Questa versione di Moradin sarà dotata dei domini della guerra e della libertà anziché dei domini della creazione e della terra.

DIVINITÀ E DOMINI

Queste tabelle mostrano quali domini sono associati ad ogni divinità.

DOMINI DELLE DIVINITÀ BUONE, LEGALI BUONE E SENZA ALLINEAMENTO

Divinità	Dominio
Avandra	Cambiamento, fortuna, libertà
Bahamut	Giustizia, protezione, speranza
Corellon	Abilità, arcano, terre selvagge
Erathis	Civiltà, creazione, giustizia
Ioun	Abilità, conoscenza, fato
Kord	Forza, guerra, tempesta
Melora	Mare, terre selvagge, vita
Moradin	Creazione, protezione, terra
Pelor	Sole, speranza, vita
Regina Corvo	Fato, inverno, morte
Sehanine	Amore, inganno, luna

DOMINI DELLE DIVINITÀ MALVAGIE E CAOTICHE MALVAGIE

Divinità	Dominio
Asmodeus	Civiltà, tirannia
Bane	Abilità, guerra
Gruumsh	Distruzione, forza
Lolth	Inganno, oscurità
Tharizdun	Distruzione, follia
Tiamat	Discordia, vendetta
Torog	Terra, tormento
Vecna	Conoscenza, non morte
Zehir	Oscurità, veleno

DESCRIZIONE DEI DOMINI

Ogni dominio divino comprende due talenti a esso associati: un talento di dominio e un talento di divinità. I talenti di dominio indicano i libri da cui sono tratti i relativi poteri associati: il *Manuale del Giocatore (MdG)*, il *Manuale del Giocatore 2 (MdG2)*, o *Poteri Divini (PD)*.

ABILITÀ

Una divinità del dominio dell'abilità dà valore all'efficacia e alla precisione delle azioni dei mortali. I seguaci di questo dio spesso cercano di padroneggiare un'arte o un'attività di qualche tipo, dedicando molto tempo alla ricerca della perfezione.

Bane esige la massima abilità militare dai suoi seguaci, molti dei quali passano ore e ore a esercitarsi e a simulare battaglia. Quando non agitano le loro armi sul campo di battaglia, i più fedeli seguaci di questo dio studiano teorie di tattica militare o giocano a giochi di strategia per affinare la loro mente.

PER IL DM: UN PANTHEON PERSONALE

Se il DM decide di assegnare dei domini a un panteon di sua creazione, è consigliabile assegnare due o tre domini appropriati a ogni divinità. La descrizione dei domini dovrebbe essere di aiuto nella scelta dei domini da associare a ogni divinità. Ad esempio, il dominio della guerra potrebbe essere assegnato sia a una divinità buona che a una divinità malvagia.

Corellon apprezza la bellezza e l'arte, che siano espresse in forma di canti, storie, sculture, abiti o qualsiasi forma di decorazione. Chiunque vada alla ricerca della bellezza nelle sue azioni innalza una preghiera a Corellon, affinché gli conceda l'abilità di trasformare la sua visione in realtà.

In quanto dea della conoscenza, Ioun offre la comprensione necessaria a sviluppare le proprie abilità e le conoscenze superiori che la pratica continuata di un'abilità può fornire. A volte gli ignoranti la bollano come semplice dea degli studiosi, ma in realtà Ioun si erge a difesa della verità e dell'apprendimento in tutti i campi del pensiero e dell'azione.

POTERE DELL'ABILITÀ

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio dell'abilità

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alle prove di abilità con addestramento.

Il personaggio può usare qualsiasi potere a sua disposizione e associato a questo talento come attacco basilare.

Poteri: *colpo soverchiante* (vendicatore MdG2), *colpo valoroso* (paladino MdG), *dardi divini* (invocatore MdG2), *giusto marchio* (chierico MdG)

ECCELLENZA DIVINA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio dell'abilità

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *eccellenza divina*.

Incanalare Divinità: Eccellenza Divina Potere di talento

Intonando una preghiera, il personaggio ispira grande perizia in se stesso e nei suoi alleati.

Incontro + Divino

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio effettua una prova di abilità

Effetto: Il personaggio ottiene a bonus di potere +2 alla prova di abilità. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +2 alle prove che usano la stessa abilità.

AMORE

Il dominio dell'amore comprende l'amicizia, le relazioni sentimentali, il divertimento e il desiderio. Sehanine accetta tutte queste manifestazioni nel suo dominio, ma enfatizza particolarmente le passioni dei nuovi amori e i cambiamenti che esse possono provocare nelle vite di quegli individui che pensavano che la loro storia personale fosse già scritta.

Molte divinità dell'amore hanno un'influenza positiva, ma altre sono note per essere volubili. Altre divinità dell'amore potrebbero essere astute e seduttrici, o bellezze invidiose che traggono piacere dai cuori spezzati.

Chi serve una divinità dell'amore è probabilmente un individuo spensierato e propenso a incoraggiare gli altri. L'amore ha il potere di sciogliere anche il più duro dei cuori, e i suoi seguaci credono che il coraggio e la compassione siano forze in grado di cambiare il mondo.

POTERE DELL'AMORE [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio dell'amore

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Diplomazia.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce uno o più nemici, può scegliere di non infliggere danni e concedere invece 5 punti ferita temporanei a uno o due alleati entro 5 quadretti da lui. I punti ferita temporanei aumentano a 10 all'11° livello e a 15 al 21° livello.

Poteri: *colpo del recupero* (chierico PD), *colpo solare* (invocatore MdG2), *colpo virtuoso* (paladino PD), *vendetta radiosa* (vendicatore MdG2)

SACRIFICIO D'AMORE [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio dell'amore

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *sacrificio d'amore*.

Incanalare Divinità: Sacrificio d'Amore Potere di talento

Il legame di affetto tra il personaggio e il suo amico consente al primo di subire parte del dolore che il secondo avrebbe dovuto sostenere da solo.

Incontro + Divino

Interruzione immediata

Distanza 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio subisce danni

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: I danni contro il bersaglio vengono ridotti di 5 e il personaggio subisce 5 danni che non può ridurre in alcun modo.

Livello 11: I danni vengono ridotti di 10 e il personaggio subisce 10 danni.

Livello 21: I danni vengono ridotti di 15 e il personaggio subisce 15 danni.

ARCANO

Il dominio dell'arcano risiede saldamente nella sfera di influenza di Corellon. Altre divinità sono interessate al reame arcano: Ioun vuole diffondere le conoscenze arcane più capillarmente possibile, Sehanine trae grande piacere dalle potenti illusioni dei poteri arcani e Vecna preferisce che i segreti dell'arcano siano concessi soltanto a pochi eletti.

Corellon, al contrario, si glorifica in tutti gli aspetti del potere arcano e ne apprezza l'utilizzo come forma suprema d'arte. Chiunque crei nuove opere arcane o condivide dei segreti perduti dell'arte può ottenere la benedizione del Signore della Magia, ma coloro che non hanno nulla a che vedere con l'arcano scoprono che Corellon si disinteressa presto a loro.

In quanto divinità senza allineamento, Corellon è più interessato all'eleganza e alla potenza della magia arcana che alla moralità dei suoi detentori, mentre le altre divinità potrebbero avere obiettivi diversi. Una divinità malvagia dell'arcano potrebbe esigere che la magia sia usata per dominare gli altri, mentre una divinità buona dell'arcano potrebbe ordinare ai fruitori della magia di usarla per cercare la verità.

POTERE DELL'ARCANO [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio dell'arcano

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di abilità di Arcano.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, quel potere è considerato anche arcano oltre che divino. Dopo avere usato il potere, il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire dei poteri arcani fino alla fine del proprio turno successivo.

Poteri: *colpo virtuoso* (paladino PD), *dardi divini* (invocatore MdG2), *lancia della fede* (chierico MdG), *vendetta radiosa* (vendicatore MdG2)

INTERDIZIONE ARCANA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio dell'arcano

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *interdizione arcana*.

Incanalare Divinità:

Potere di talento

Interdizione Arcana

La comprensione dei misteri arcani da parte del dio è tale da proteggere anche il personaggio dalle forze elementali.

Incontro ♦ Divino

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco che infligge danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono su di lui

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il personaggio ottiene resistenza 5 a un tipo di danni di sua scelta: acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono.

Livello 11: Resistenza 10.

Livello 21: Resistenza 15.

CAMBIAMENTO

Avandra ama il cambiamento e esorta i suoi fedeli a seguire il soffio mutevole del vento del cambiamento. Per Avandra, il cambiamento rappresenta il continuo rinnovarsi delle opportunità. Ogni momento è un buon momento per alterare il corso degli eventi, sia quelli personali che quelli in grande scala, e per indirizzare il futuro in una direzione migliore rispetto al passato.

Una divinità senza allineamento potrebbe sostenere il cambiamento come forma di evoluzione col passare del tempo. In alternativa, un dio potrebbe ambire a ottenere un particolare cambiamento riguardo al mondo o al cosmo. Se il dio in questione è buono o senza allineamento, il cambiamento desiderato (anche se si trattasse di cambiamento fine a se stesso) eviterà di demolire le strutture principali del mondo, mentre una divinità malvagia potrebbe provocare il cambiamento proprio al fine di destabilizzare i popoli e le società.

POTERE DEL CAMBIAMENTO [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio del cambiamento

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Manolesta.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire del successivo potere di attacco a incontro o giornaliero che utilizzerà prima della fine del suo turno successivo.

Poteri: *colpo rafforzante* (paladino MdG), *colpo del recupero* (chierico PD), *colpo soverchiante* (vendicatore MdG2), *dardi divini* (invocatore MdG2)

CICLO DEL CAMBIAMENTO [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio del cambiamento

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *ciclo del cambiamento*.

Incanalare Divinità:

Potere di talento

Ciclo del Cambiamento

Con l'aiuto del suo dio, il personaggio sposta il fardello su chi potrà trasportarlo agevolmente.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Mischia 1

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio trasferisce un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine dal bersaglio a se stesso o viceversa.

CIVILTÀ

Sia Erathis che Asmodeus danno grande valore alla civiltà come principale forza che può condurre alla grandezza, ma applicano questo concetto in modi molto diversi.

Erathis considera la civiltà come mezzo per diffondere ordine e illuminazione in un cosmo oscuro e caotico. Ai suoi occhi, ogni codice di leggi fa progredire la società meglio delle aspirazioni incontrollate dei singoli individui. Le comunità più grandi e stabili consentono ai popoli di creare invenzioni che promuovono l'ulteriore progresso della civiltà nella sua interezza.

Asmodeus considera la civiltà un mezzo per ottenere il potere. La marmaglia confusa che vaga per le terre selvagge è facile da soggiogare, ma per soggiogarla è necessario metterla sotto controllo. Le leggi, le tecnologie e le strutture della società civile offrono gli strumenti adatti per schiacciare i deboli sotto il tallone dei potenti.

Un dio buono della civiltà potrebbe considerarla il modo migliore in cui la gente può aiutarsi a vicenda. Le leggi e le responsabilità condivise delle società offrono ai popoli le migliori opportunità di mostrare i loro aspetti migliori. In un mondo in cui le città sono separate da vaste arce di pericolo, ampliare i tratti di terre civilizzate può risultare un'impresa più che eroica.

POTERE DELLA CIVILTÀ [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della civiltà

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Diplomazia.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, ottiene un bonus di +1 al tiro dei danni per ogni nemico a lui adiacente.

Poteri: *colpo della guida* (vendicatore PD), *colpo valoroso* (paladino MdG), *manto dell'infedele* (invocatore PD), *scudo del sacerdote* (chierico MdG),

INNO DELLA CIVILTÀ [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della civiltà

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *inno della civiltà*.

**Incanalare Divinità:
Inno della Civiltà**

Potere di talento

Il personaggio ispira i suoi alleati a collaborare tra loro per rovesciare le sorti della battaglia.

Incontro ♦ **Divino****Azione minore** **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio o un alleato di sua scelta entro 3 quadretti da lui ottiene un ulteriore bonus di +2 ai tiri per colpire contro qualsiasi nemico da lui attaccato ai fianchi.

CONOSCENZA

Ioun e Vecna hanno punti di vista diametralmente opposti riguardo alla conoscenza. Ioun crede che ogni tipo di conoscenza debba andare a beneficio di tutti. Vecna incoraggia i suoi seguaci a nascondere le conoscenze in modo che soltanto le loro azioni e i suoi piani possano trarne profitto. Ioun crede che la conoscenza sia un faro in grado di illuminare il mondo. Vecna apprezza i segreti che possono imprigionare la gente nell'oscurità dell'ignoranza.

Un altro dio delle conoscenze potrebbe concentrarsi su un particolare tipo di conoscenze da lui apprezzato. Una divinità delle conoscenze e dell'arcano potrebbe incitare i suoi seguaci a scoprire i segreti della magia e del cosmo. Una divinità delle conoscenze e dell'inganno potrebbe incoraggiare l'uso distorto di una verità per indurre gli altri a credere a una menzogna.

Chi serve un dio della conoscenza è portato per natura a scoprire e preservare nozioni, specialmente se antiche o esoteriche. I seguaci della conoscenza stilano diari dei loro viaggi e tracciano disegni delle cose che hanno visto.

POTERE DELLA CONOSCENZA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della conoscenza

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Storia.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico, ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese fino all'inizio del proprio turno successivo.

Poteri: *colpo della guida* (vendicatore PD), *colpo virtuoso* (paladino PD), *schegge avvinghianti* (invocatore MdG2), *sigillo astrale* (chierico PD)

CONOSCENZA SICURA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della conoscenza

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità conoscenza sicura.

**Incanalare Divinità:
Conoscenza Sicura**

Potere di talento

Una parte della saggezza del dio scorre attraverso il personaggio o un suo alleato.

Incontro ♦ **Divino****Azione gratuita** **Distanza 5**

Attivazione: Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui effettua una prova di conoscenze e non gradisce il risultato

Bersaglio: Il personaggio che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio ripete la prova di conoscenze e usa il nuovo risultato.

CREAZIONE

Sia Erathis che Moradin esercitano il controllo sul dominio della creazione e i loro seguaci condividono l'apprezzamento per le opere di artigianato. Tuttavia, ogni dio pone un'enfasi diversa sulle creazioni che ispira nei suoi fedeli.

Erathis apprezza le creazioni che fanno progredire la civiltà: navi più veloci per sveltire i commerci, grandi strade scavate attraverso le montagne, nuove città dove nessuno credeva che fosse possibile vivere... tutto questo rende Erathis felice. Perfino una piccola invenzione come una nuova carrucola ottiene la benedizione di Erathis.

Moradin incoraggia i suoi seguaci a creare opere che verranno usate per molte generazioni. Prese parte in prima persona all'opera di forgiatura della rozza creazione dei primordiali in un mondo duraturo e raffinato dove i mortali potessero prosperare. Ora che l'opera della creazione originale è completa, i suoi seguaci si concentrano sulle opere più dure e frutto del martello e della forgia, dello scalpello e della pietra.

Altri dèi della creazione potrebbero lasciare il loro segno personale su questo dominio. Una divinità della creazione e della magia potrebbe concentrarsi sull'invenzione di nuovi incantesimi o oggetti magici. Un dio della creazione e della guerra potrebbe dare grande valore alle invenzioni dal forte potenziale distruttivo.

POTERE DELLA CREAZIONE [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della creazione

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Religione.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce uno o più nemici, il personaggio o un alleato di sua scelta entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +1 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Poteri: *colpo rafforzante* (paladino MdG), *giusto marchio* (chierico MdG), *schegge avvinghianti* (invocatore MdG2), *vendetta radiosa* (vendicatore MdG2)

SEGRETO DELLA CREAZIONE [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della creazione

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità segreto della creazione.

**Incanalare Divinità:
Segreto della Creazione**

Potere di talento

La preghiera del personaggio ha la possibilità di prolungare la magia racchiusa in un oggetto.

Incontro ♦ **Divino****Azione gratuita** **Personale**

Attivazione: Il personaggio usa un potere giornaliero di un oggetto magico

Effetto: Si tira un d20. Se il risultato è 10 o più, l'uso giornaliero del potere non è considerato consumato.

DISCORDIA

Tiamat regna sul dominio della discordia, frutto della sua avarizia e dell'avidità che fomenta nei suoi seguaci. Quando gli altri non riescono a convivere assieme, sono più facili da distruggere.

Il dominio della discordia appartiene a quelle divinità che fungono da spine nel fianco del mondo, sanguinari agitatori che non vogliono andare d'accordo con nessuno. Chi decide di servire un dio della discordia è attratto dalla pura, smodata ambizione rappresentata da quel dio. La discordia potrebbe anche essere l'unico dominio problematico di un dio che altrimenti fa parte dei difensori del mondo, una divinità con un debole per le provocazioni o spinta da una curiosità pericolosa.

POTERE DELLA DISCORDIA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della discordia

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Raggiare.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, ottiene un bonus di +1 al tiro dei danni per ogni nemico entro 3 quadretti dal bersaglio. Il bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 21° livello.

Poteri: *colpo ardimentoso* (paladino PD), *colpo solare* (invocatore MdG2), *lancia della fede* (chierico MdG), *legame di castigo* (vendicatore MdG2)

DISCORDIA IMPROVVISA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della discordia

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *discordia improvvisa*

Incanalare Divinità: Potere di talento
Discordia Improvvisa

Il personaggio semina il dubbio tra due nemici, inducendoli a dubitare l'uno della lealtà dell'altro. Le loro prestazioni in combattimento ne risultano compromesse.

Incontro ♦ Charme, Divino

Azione gratuita Distanza 5

Bersaglio: Due nemici entro 3 quadretti l'uno dall'altro

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, i bersagli subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire finché si trovano entro 3 quadretti l'uno dall'altro.

DISTRUZIONE

Gruumsh e Tharizdun condividono il dominio della distruzione, ma i loro punti di vista hanno poco in comune.

Gruumsh esorta i suoi seguaci a compiere massacri insensati, a bruciare e a devastare le terre. Le sue orde furiose dilagano per il mondo, radono al suolo le città e mettono in ginocchio le nazioni. La distruzione è fine a se stessa, e più violenta è la fine di ogni cosa e meglio è.

Tharizdun desidera la distruzione su scala più grande. Nessun incendio o eruzione vulcanica basterà a soddisfare le richieste che impone ai suoi seguaci. Il dio folle desidera provocare la fine del mondo con ogni mezzo possibile. I suoi seguaci impazziti spesso perdono irrimediabilmente la ragione.

Altre divinità della distruzione potrebbero essere associate ai disastri naturali: tempeste, terremoti e così via. Un dio senza allineamento della distruzione

potrebbe essere un cinico agente del destino o un araldo della fine del mondo, obbligato a dare il via a un ciclo di rinascita cosmica scatenando la devastazione sul mondo. Un dio buono della distruzione potrebbe agire in un mondo molto oscuro, dove buona parte di ciò che esiste è stato corrotto e deve essere spazzato via per ricominciare da capo.

POTERE DELLA DISTRUZIONE [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della distruzione

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Intimidire.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico che non sia sanguinante, ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni. Il bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

Poteri: *colpo ardimentoso* (paladino PD), *giusto marchio* (chierico MdG), *schegge avvinghianti* (invocatore MdG2), *vincolo di censura* (vendicatore PD)

SENTIERO DELLA DISTRUZIONE [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della distruzione

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *sentiero della distruzione*.

Incanalare Divinità: Potere di talento
Sentiero della Distruzione

Una preghiera ringhiante è sufficiente a invocare il potere del Demolitore, il Mutilatore, il Distruttore... il dio del personaggio.

Incontro ♦ Divino

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio tira per i danni di un attacco in mischia

Effetto: Il personaggio ripete il tiro dei danni e sceglie quale usare.

FATO

Per molti mortali, il fato è una forza ineluttabile. I loro destini sono scritti da prima della nascita, e per tutta la vita gli eventi cospirano per guidarli sul sentiero predestinato. Alcuni mortali, specialmente i grandi eroi, a volte riescono a dimostrarsi più forti del fato, ma quasi nessuno riesce a sfuggire alla sorte all'infinito. Presto o tardi, tutti a eccezione degli individui più straordinari restano intrappolati nella ragnatela del fato.

La Regina Corvo ha reclamato il dominio del fato e funge da custode del destino. Come si addice alla sua natura gelida, la sua visione del fato è tetra, e spesso cova risentimento per quei grandi eroi che sfidano il loro destino. L'ironia della sua situazione sta nel fatto che la stessa Regina Corvo ha acquisito il dominio sul fato sfuggendo al suo destino da mortale, quindi anche gli eroi più straordinari che sopravvivono abbastanza a lungo potrebbero col tempo far pendere la bilancia del fato a loro favore.

Toun esercita il suo dominio sul fato come aspetto del vaticinio. I seguaci di Ioun cercano di scoprire e registrare le cronache degli eventi passati, presenti e futuri. Sperano di conoscere in anticipo il loro fato e di aiutare coloro che non comprendono il destino a scoprire cosa sono tenuti a fare, nel bene o nel male.

POTERE DEL FATO [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio del fato

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Intuizione.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento contro un nemico sanguinante, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire.

Poteri: *colpo sacro* (paladino MdG), *legame di castigo* (vendicatore MdG2), *luce vendicatrice* (invocatore MdG2), *sigillo astrale* (chierico PD)

INCEDERE DEL FATO [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio del fato

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *incedere del fato*.

Incanalare Divinità: Incedere del Fato Potere di talento

Alla presenza del dio, quella che sembrava semplice fortuna diventa destino.

Incontro ♦ Divino

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Una creatura entro 5 quadretti dal personaggio effettua un tiro salvezza

Bersaglio: La creatura che attiva il potere

Effetto: Se il bersaglio ha fallito il tiro salvezza, subisce una penalità di -2 al suo tiro salvezza successivo prima della fine dell'incontro. Se il tiro salvezza del bersaglio ha successo, il bersaglio ottiene un bonus di +2 al suo successivo tiro salvezza prima della fine dell'incontro.

FOLLIA

Coloro che conoscono il nome di Tharizdun cercano perfino di evitare di pensarlo, nel timore dell'effetto che l'eco di quel nome potrebbe avere sulla loro mente. I suoi adoratori cedono spesso alla paranoia strisciante, a scatti di collera incontrollata o a strane fissazioni. Persi in farneticazioni e tormenti interiori, si prostrano al cospetto di una divinità che esiste solo per portare la rovina e la distruzione a tutto ciò che esiste.

Un altro dio della follia potrebbe essere un custode di quei segreti troppo terribili perché la mente dei mortali possa contemplarli. Oppure potrebbe trattarsi una divinità che ha reclamato il dominio della follia in quanto proviene da un luogo di follia suprema, come ad esempio il Reame Remoto, le cui benedizioni innaturali devastano la mente di quei mortali talmente stolti e perversi da affidarsi a tali forze. Una divinità della follia senza allineamento potrebbe assumere la forma di un sapiente distratto, o di un giullare sfrenato. Potrebbe perfino esistere una divinità benevola della follia, pronta a offrire ispirazioni preziose attraverso esternazioni senza senso.

POTERE DELLA FOLLIA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della follia

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Raggiare.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico, quel nemico subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Poteri: *colpo indebolente* (paladino MdG), *colpo soverchiante* (vendicatore MdG2), *giusto marchio* (chierico MdG), *visioni di sangue* (invocatore PD)

FOLLIA URLANTE [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della follia

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *follia urlante*.

Incanalare Divinità: Follia Urlante Potere di talento

Assalito a tradimento dalla follia del dio del terrore, il nemico del personaggio è scosso da spasmi di pazzia.

Incontro ♦ Divino

Azione minore

Personale

Effetto: Il nemico successivo che il personaggio colpisce in questo turno con un potere di paura attacca se stesso con il suo attacco basilare in mischia la prima volta che effettua un attacco al suo turno successivo. Il nemico colpisce se stesso dopo avere risolto l'attacco.

FORTUNA

Caso, coincidenza, sorte, casualità... a prescindere dal nome con cui viene chiamata, la fortuna è una forza potente e imprevedibile. Avandra detiene questa potente forza e la impugna come arma con cui combattere il destino e il fatalismo più cupo. Quanto ai suoi seguaci, la fortuna offre loro emozioni forti e opportunità di trionfare anche di fronte ad avversità insormontabili.

Un altro dio della fortuna potrebbe essere un ingannatore, un disturbatore a cui piace seminare elementi di incertezza tra i ranghi delle divinità. Un altro potrebbe essere un dio della prosperità e della buona sorte, pronto a ricompensare i virtuosi e i meritevoli. Una divinità malvagia della fortuna potrebbe interessarsi al potere della malasorte e provocare incidenti e disastri di ogni genere.

Chi serve un dio della fortuna crede nell'importanza di tenere gli occhi aperti per cogliere le opportunità più inaspettate. Dopotutto, molta gente si fabbrica la fortuna con le proprie mani tenendosi pronta ad agire e prendendo decisioni fulminee. Chi è rispettoso e si tiene pronto riuscirà a cogliere il momento in cui la mano di un dio produce una piccola coincidenza o un evento apparentemente casuale fa pendere la bilancia in suo favore.

POTERE DELLA FORTUNA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della fortuna

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Acrobazia.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, mette a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 al tiro del dado.

Poteri: *avanguardia fulminante* (invocatore MdG2), *colpo sacro* (paladino MdG), *lancia della fede* (chierico MdG), *vincolo di censura* (vendicatore PD)

FORTUNA IMMINENTE [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della fortuna

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *fortuna imminente*.

Incanalare Divinità: **Fortuna Imminente** Potere di talento

Il dio del personaggio gli concede un'altra possibilità di contare sulla buona sorte.

Incontro → Divino

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio usa un potere che gli consente di ripetere il tiro, ma il secondo tiro è inferiore al tiro originale

Effetto: Il potere che ha concesso al personaggio di ripetere il tiro non è considerato consumato.

FORZA

Gli dèi della forza sono popolari soprattutto presso i popoli barbarici e sono i patroni dei combattenti e dei cacciatori. Queste divinità, violente e suscettibili, spesso agiscono prima di pensare.

Gruumsh, lordo di sangue, si bea del massacro dei nemici più deboli e disprezza la strategia e l'abilità. Crede che il mondo appartenga a coloro che riescono a spaccare i crani con i loro pugni e a spezzare le ossa con il morso. Per Gruumsh, chi ha la forza ha il diritto di fare ciò che vuole, e il dio si compiace nel vedere i suoi seguaci che usano la loro potenza a scopi distruttivi.

Kord funge da patrono della forza per tutti coloro che cercano di evitare la distruzione gratuita fomentata da Gruumsh. Atleti, soldati, manovali e tutti coloro che danno valore alla potenza fisica rendono lode a Kord, come anche coloro che sono deboli ma sono disposti a misurarsi contro i forti.

Non è detto che un dio della forza debba essere necessariamente impulsivo; una divinità più riflessiva potrebbe anche essere di allineamento buono. Forse nella campagna personale del DM c'è spazio per un dio della forza e della conoscenza, patrono degli atleti e promotore dell'ascetismo per raggiungere la perfezione fisica. Un altro dio della forza potrebbe invece schierarsi a fianco della giustizia e promuovere l'uso della forza per sostenere ciò che è giusto.

POTERE DELLA FORZA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della forza

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Atletica.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni. Il bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

Poteri: *colpo sacro* (paladino MdG), *colpo sovrachante* (vendicatore MdG2), *luce vendicatrice* (invocatore MdG2), *scudo del sacerdote* (chierico MdG)

FORZA DEGLI DÈI [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della forza

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *forza degli dèi*.

Incanalare Divinità:

Potere di talento

Forza degli Dèi

Dal dio al personaggio, al suo alleato e fino al nemico: il passaggio di forza si trasforma in un tremendo impatto.

Incontro → Divino

Azione minore

Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere pari al modificatore di Forza del personaggio, da applicare al suo tiro dei danni successivo, purché lo effettui prima della fine del turno successivo del personaggio.

GIUSTIZIA

Ogni individuo ha la sua idea personale di giustizia, e le leggi possono cambiare con il cambiare dei sovrani, ma gli ideali di integrità e giustizia esistono in buona parte delle società, anche in quelle che considerano tali ideali una debolezza. Sono due gli dèi che innalzano il vessillo della giustizia e la collocano tra le virtù più alte.

Bahamut considera la giustizia uno strumento di buone intenzioni. Le leggi e l'onore esistono per proteggere coloro che non possono proteggersi e per impedire a coloro che detengono il potere di perdersi sulla via del male.

Erathis considera la giustizia la prima forza che anima la civiltà. Senza le leggi, senza la comprensione condivisa di ciò che va fatto e ciò che non va fatto, la società si disgrega nel caos.

Altre divinità della giustizia potrebbero imprimere il loro punto di vista personale sul concetto. Una divinità della giustizia e della morte potrebbe curarsi soltanto di impartire le ricompense e le punizioni adeguate alle anime dei defunti. Una divinità malvagia della giustizia potrebbe rivelarsi un giudice spietato che applica la legge alla lettera, facendo leva sui cavilli più contorti per intrappolare le anime oneste.

POTERE DELLA GIUSTIZIA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della giustizia

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Intuizione.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico, ogni alleato sanguinante entro 10 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Poteri: *colpo virtuoso* (paladino PD), *giusto marchio* (chierico MdG), *manto dell'infedele* (invocatore PD), *vincolo di censura* (vendicatore PD)

GIUSTIZIA IMMEDIATA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della giustizia

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *giustizia immediata*.

Incanalare Divinità:

Potere di talento

Giustizia Immediata

Il personaggio fa rispettare l'equilibrio con un lampo di energia divina che trafigge il suo nemico.

Incontro ♦ Divino, Radioso

Reazione immediata Distanza 10

Attivazione: Un nemico riduce un alleato del personaggio a 0 punti ferita o meno o danneggia un alleato svenuto

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio subisce danni radiosi pari a 5 + metà del livello del personaggio.

GUERRA

La guerra è una forza potente nel mondo, la prova suprema di valore marziale. Un dio della guerra può essere un campione onorevole che trae piacere dalle dimostrazioni di coraggio, un crudele conquistatore che gode dei trionfi più sanguinari, o un giudice severo che misura i mortali dal modo in cui si presentano al loro appuntamento con il destino.

Bane controlla il dominio della guerra nei suoi aspetti di conquista e di rigide strutture militari. I piani da battaglia meticolosamente preparati e le strategie improvvisate sul campo di battaglia sono egualmente graditi a Bane, come anche le grandi masse di truppe e le minuscole unità tattiche. Bane abbraccia ogni aspetto della guerra, che considera un fine e non un mezzo, un punto di vista condiviso dalla maggior parte dei suoi seguaci.

Kord vede la guerra come un terreno di prova per misurare la forza, la considera alla stregua di una tempesta di sangue, una passione che infuria nel cuore dei veri guerrieri. Kord ha poca pazienza per le strategie e coloro che applicano i suoi insegnamenti in battaglia cercano semplicemente i confronti di forza diretti o si affidano ad altre potenze (come ad esempio Ioun, Bahamut o perfino Bane) per le tattiche necessarie a vincere.

I seguaci di un dio della guerra considerano le battaglie come i momenti principali in cui il loro valore e la loro devozione viene messa alla prova. A volte un pugno in faccia vale più di mille parole mielate.

POTERE DELLA GUERRA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della guerra

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Storia.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento contro un bersaglio che non è sanguinante, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire.

Poteri: *colpo rafforzante* (paladino MdG), *legame di castigo* (vendicatore MdG2), *scudo del sacerdote* (chierico MdG), *visioni di sangue* (invocatore PD)

SENTIERO DI GUERRA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della guerra

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *sentiero di guerra*.

Incanalare Divinità:

Potere di talento

Sentiero di Guerra

Il personaggio incoraggia i suoi amici a tuffarsi coraggiosamente nella battaglia.

Incontro ♦ Divino

Azione minore

Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INGANNO

Astuzia, menzogna, illusione e furtività sono gli strumenti delle divinità che hanno il controllo sul dominio dell'inganno. Un dio dell'inganno potrebbe essere un burlone scalmanato le cui disavventure hanno lo scopo di mettere in risalto le assurdità e le insensatezze della vita, un misterioso patrono dei ladri e degli illusionisti o un crudele ingannatore le cui menzogne avvelenano il mondo.

Sehanine e Lolth controllano entrambe il dominio dell'inganno, una situazione instabile che perdura da prima della ribellione di Lolth. Anche se quel conflitto si è concluso in un'era lontana, i seguaci di entrambe le divinità lo rinfocolano a ogni anno che passa.

Per Lolth, l'inganno rappresenta il modo di ottenere e conservare il potere. Perché combattere gli avversari quando è possibile manipolarli?

Sehanine ha una visione più solare dell'inganno, che può divertire e deliziare oltre che distruggere, e incoraggia i suoi seguaci a temperare un aspetto con l'altro quando vanno alla ricerca del loro destino.

POTERE DELL'INGANNO [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio dell'inganno

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Manolesta.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce uno o più nemici, il personaggio o un alleato adiacente al nemico colpito può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Poteri: *colpo indebolente* (paladino MdG), *colpo del recupero* (chierico PD), *colpo soverchiante* (vendicatore MdG2), *luce vendicatrice* (invocatore MdG2)

SORTE DELL'INGANNATORE [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio dell'inganno

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *sorte dell'ingannatore*.

Incanalare Divinità:

Potere di talento

Sorte dell'Ingannatore

Il personaggio distorce astutamente il fato del suo avversario e cerca di trasformare la sua sfortuna nella propria fortuna.

Incontro ♦ Divino

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio effettua un tiro salvezza

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

Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -2 al tiro salvezza. Se il tiro salvezza fallisce, il personaggio o un alleato entro l'emanazione possono effettuare un tiro salvezza.

INVERNO

La Regina Corvo regna sull'inverno come spietata custode del suo inizio e della sua fine. Stende il suo velo bianco sul mondo con gelida efficienza e lascia che il mondo si riscuota dal freddo senza vita dell'inverno soltanto perché l'ordine naturale delle cose lo esige. I servitori della Regina Corvo considerano l'inverno un modo puro ed efficace di epurare il mondo dagli esemplari più deboli. Rappresenta un periodo di stenti alla fine del quale il mondo emerge più forte di prima.

I mortali solitamente associano l'inverno all'oscurità, alla fame e alla morte, quindi molti pregano un dio dell'inverno spinti dalla paura, nella speranza di placare la sua gelida collera. Coloro che adattano le loro vite agli ambienti invernali potrebbero invece godere della protezione di un dio buono dell'inverno. In quelle terre dove le stagioni cambiano poco, un dio dell'inverno potrebbe essere un dio delle alte montagne, dove le nevi e i ghiacci non si sciolgono mai. Una divinità malvagia dell'inverno potrebbe sognare di avvolgere il mondo in una coltre di ghiaccio eterno, ma essere tenuto a bada da un dio del sole e dell'estate come Pelor.

POTERE DELL'INVERNO [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio dell'inverno

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Tenacia.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, i danni del potere diventano danni da freddo (il potere acquisisce la parola chiave "freddo" e perde le parole chiave dei suoi tipi di danni precedenti). Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni. Il bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

Poteri: *colpo indebolente* (paladino MdG), *lancia della fede* (chierico MdG), *mano radiosa* (invocatore PD), *vincolo di censura* (vendicatore PD)

SENTIERO DELL'INVERNO [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio dell'inverno.

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *sentiero dell'inverno*.

Incanalare Divinità: Sentiero dell'Inverno

Potere di talento

Con una preghiera, il personaggio rende se stesso e i suoi compagni capaci di resistere al gelo dell'inverno.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene resistenza 5 freddo fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Livello 11: Resistenza 10 freddo.

Livello 21: Resistenza 15 freddo.

LIBERTÀ

Sheanine afferma che ogni individuo deve seguire il suo cuore senza restrizioni, mentre Avandra si erge come simbolo della pura libertà. Esercita il suo dominio sulla libertà non per proteggere i sentimenti più egoistici degli individui, bensì per difendere il diritto sovrano di tutti gli individui di assumere il controllo del proprio destino.

Avandra spera che gli altri usino la loro libertà per fare la cosa giusta, e si erge contro ogni sorta di tirannia. I suoi seguaci tengono viva la fiamma della speranza nelle società più oppressive e spargono i germi della ribellione o delle riforme più pacifiche. Sarebbe insolito che una divinità malvagia sostenesse la causa della libertà, ma anche questo dominio ha dei risvolti pericolosi: anarchia, violenza e decadenza. Un dio malvagio o senza allineamento che sostenga la libertà personale al di sopra di ogni altro ideale potrebbe possedere questo dominio.

POTERE DELLA LIBERTÀ [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della libertà

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Acrobazia.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce uno o più nemici, il personaggio o un suo alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di +2 al tiro salvezza successivo che effettuerà prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

Poteri: *avanguardia fulminante* (invocatore MdG2), *colpo della guida* (vendicatore PD), *colpo sacro* (paladino MdG), *giusto marchio* (chierico MdG)

SENTIERO DELLA LIBERTÀ [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della libertà

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *sentiero della libertà*.

Incanalare Divinità: Sentiero della Libertà

Potere di talento

Tramite le sue preghiere, il personaggio ricorda ai suoi amici che ognuno è sempre una creatura libera.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può scegliere di effettuare un tentativo di sfuggire a una presa come azione gratuita o effettuare un tiro salvezza contro un effetto che lo rende immobilizzato, rallentato e a cui un tiro salvezza può porre termine.

LUNA

La gente attribuisce molti significati diversi alla luna. C'è chi vede nella luna un simbolo di ciclicità regolare e affidabile attraverso il tempo. Altri la considerano un simbolo di cambiamento, di magia, o perfino di bellezza e di amore. Una divinità della luna potrebbe assumere l'aspetto di un cacciatore nell'oscurità, un patrono di festeggiamenti notturni o un dio della malasorte o della follia più sfrenata.

Sheanine trae dalla luna gli aspetti delle ombre e delle maschere. Il suo bagliore consente ai seguaci di vedere i pericoli nell'oscurità e l'oscurità ammantata il pericolo che essi costituiscono nei confronti degli altri.

Gli adoratori di Sheanine cercano le sue benedizioni nelle fasi della luna. La luna piena protegge i fedeli dai pericoli. Una falce di luna è di buon auspicio per gli attacchi. La luna nuova offre loro l'opportunità di impossessarsi di ciò che desiderano.

POTERE DELLA LUNA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della luna

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +1 alle prove di Percezione.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico, quel nemico subisce una penalità di -2 alla difesa bersagliata dal potere. La penalità dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Poteri: *colpo indebolente* (paladino MdG), *giusto marchio* (chierico MdG), *mano radiosa* (invocatore PD), *vincolo di censura* (vendicatore PD)

TOCCATO DALLA LUNA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della luna

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *toccato dalla luna*.

Incanalare Divinità: **Potere di talento**
Toccato dalla Luna

Il personaggio è avvolto dalla luce guaritrice della luna. La luce si fa più intensa e si affievolisce in alternanza.

Incontro + Divino, **Guarigione**

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione; il bersaglio deve essere sanguinante

Effetto: Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Saggezza o di Carisma del personaggio. All'inizio di ogni suo turno, il personaggio tira un d8. Se il risultato è dispari, il bersaglio ottiene punti ferita temporanei pari al tiro del dado, e se il bersaglio già possedeva dei punti ferita temporanei, l'effetto ha termine. Se il risultato è pari, il bersaglio recupera punti ferita pari al tiro del dado e l'effetto ha termine.

Livello 11: Il personaggio tira un d10 invece di un d8.

Livello 21: Il personaggio tira un d12 invece di un d8.

MARE

Il mare è una forza assai possente nel mondo. Offre pesci in abbondanza, la minaccia delle tempeste, mezzi per commerciare ed esplorare e distese selvagge in cui le navi e i marinai a volte scompaiono senza lasciare traccia. Un dio del mare può quindi essere una figura protettiva che concede la sua benedizione ai marinai, un essere mostruoso che esulta quando riesce ad annegare i mortali, o una divinità capricciosa che aiuta o ostacola i mortali in base all'umore del momento. La gente crede che Melora incarni tutti e tre questi aspetti.

Melora reclama il controllo incontrastato del mare e la sua volontà è legge indiscussa. Tuttavia, esercita ben poco controllo sulle vaste acque del mondo, in quanto preferisce lasciare che gli eventi seguano il loro corso naturale. Quando qualcosa suscita la sua collera, scatena infinite onde di distruzione, mentre quando qualcuno ottiene la sua benevolenza, può concedere i favoleggiati tesori che il mare aveva reclamato.

POTERE DEL MARE [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio del mare

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Atletica.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce uno o più nemici, può scegliere un effetto: effettua un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine, oppure un nemico colpito dal potere subisce una penalità di -2 al tiro salvezza successivo che effettua prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

Poteri: *colpo del recupero* (chierico PD), *colpo virtuoso* (paladino PD), *dardi divini* (invocatore MdG2), *vincolo di censura* (vendicatore PD)

IMPULSO MARINO [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio del mare

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *impulso marino*.

Incanalare Divinità: **Potere di talento**
Impulso Marino

La preghiera del personaggio evoca un'onda che trasporta il personaggio o un suo amico in salvo.

Incontro + Divino

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Il personaggio o un alleato entro 10 quadretti dal personaggio è tirato, spinto o fatto scorrere.

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

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

MORTE

La Regina Corvo esercita il dominio sulla morte. La morte definisce il suo ruolo definitivo nell'ordine del cosmo, e la dea si erge fieramente a gelido simbolo di questo dominio.

Se sono fedeli alla loro causa, i seguaci della Regina Corvo promuovono la morte come la giusta avanzata dell'anima verso la sua destinazione definitiva. La morte non deve essere né emozionante né spaventosa. Giunge naturalmente come la notte segue il giorno, o come l'inverno tallona da vicino l'autunno. Coloro che si sottraggono a questo fato tramite la non morte o altri mezzi straordinari devono essere ricondotti con la forza alla fine che meritano.

Altre divinità detentrici del dominio della morte potrebbero avere un punto di vista diverso. Un dio della morte malvagio potrebbe essere un tiranno che gode del dolore provocato dalla morte, mentre un dio buono della morte potrebbe essere una guida compassionevole che conduce le anime verso il mondo successivo, un severo giudice dei morti, un guardiano delle porte eterne o un protettore di tombe.

POTERE DELLA MORTE [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della morte

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Religione.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico sanguinante, ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni. Il bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

Poteri: *colpo indebolente* (paladino MdG), *giusto marchio* (chierico MdG), *vendetta radiosa* (vendicatore MdG2), *visioni di sangue* (invocatore PD)

RINTOCCO DI MORTE [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della morte.

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *rintocco di morte*.

Incanalare Divinità: Potere di talento
Rintocco di Morte

La morte viene per tutti, e la divinità della morte conta sul personaggio per accelerare la venuta di quel momento.

Incontro ♦ Divino

Azione minore **Contatto in mischia**

Bersaglio: Una creatura sanguinante

Effetto: Se l'ammontare attuale dei punti ferita del bersaglio è pari a 5 + metà del livello del personaggio o meno, il bersaglio scende a 0 punti ferita. Altrimenti, il personaggio può usare uno dei suoi altri poteri di Incanalare Divinità durante questo incontro.

NON MORTE

La morte è la conclusione naturale di tutte le vite mortali, ma nell'arco dei secoli alcuni mortali si sono ribellati a questa sorte comune. La non morte offre ad alcuni mortali una possibilità di aggrapparsi all'esistenza del mondo per molto tempo ancora oltre quello che avrebbe dovuto essere il loro trapasso verso l'ignoto. Per molti, la non morte è una terribile maledizione che corrompe l'anima.

Vecna tiene i segreti della non morte ben stretti al suo petto ossuto. Sogna un mondo in cui pochi eletti regneranno su vaste masse di non morti, facilmente soggiogabili alla sua volontà. Anche se non tutti i non morti giurano fedeltà a Vecna, il Dio Mutilato tiene segretamente d'occhio un numero imprecisato di queste creature, molte delle quali finiscono per fare involontariamente il suo volere.

Un dio malvagio della non morte potrebbe cercare di usurpare anche il dominio della morte, nel tentativo di diventare il terrificante signore di tutto ciò che trapassa. Più raramente una divinità della non morte buona o senza allineamento potrebbe preoccuparsi di preservare certi spiriti ancestrali o di proteggere alcuni luoghi funebri.

POTERE DELLA NON MORTE [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della non morte.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Religione.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, i danni del potere cambiano in necrotici (il potere acquisisce la parola chiave "necrotico" e perde le parole chiave dei suoi tipi di danni precedenti). Ottiene inoltre un bonus di +2 al tiro dei danni. Il bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

Poteri: *colpo indebolente* (paladino MdG), *lancia della fede* (chierico MdG), *schegge avvinghianti* (invocatore MdG2), *vincolo di censura* (vendicatore PD)

ALLEATO DELLA NON MORTE [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della non morte.

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *alleato della non morte*.

Incanalare Divinità: Potere di talento
Alleato della Non Morte

Al tocco del personaggio, la vita dell'amico comincia a scivolare via, ma lascia gradualmente il posto alla resistenza dei non morti.

Incontro ♦ Divino

Azione minore **Mischia 1**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio perde un impulso curativo ma recupera punti ferita temporanei pari al valore del suo impulso curativo + metà del livello del personaggio.

OSCURITÀ

I drow e l'oscurità sono un tutt'uno, come i ragni e le ragnatele, una verità spesso e volentieri ribadita dalle sacerdotesse della patrona degli elfi scuri. Lolth ordina ai suoi seguaci di usare l'oscurità come copertura per i loro inganni e i loro attacchi. Nessuna lama affilata e nessun commento tagliente risultano efficaci come quelli provenienti dall'oscurità.

Zehir ha una visione più ampia dell'oscurità. Trae piacere dall'oscurità dell'ignoranza e della paura, nonché dalla morte della luce. Gli adoratori di Zehir sanno che possono placare la collera del loro padrone compiendo delitti nell'oscurità e spingendo gli altri a convertirsi al male.

Ma l'oscurità non deve essere necessariamente un dominio degli dèi malvagi. Una divinità buona o senza allineamento della furtività potrebbe trovare di suo gradimento l'oscurità, come anche un dio del riposo e della rigenerazione.

POTERE DELL'OSCURITÀ [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio dell'oscurità.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Furtività.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico, ottiene occultamento contro l'attacco successivo sferrato su di lui prima della fine del turno successivo del personaggio.

Poteri: *colpo ardimentoso* (paladino PD), *colpo soverchiante* (vendicatore MdG2), *scudo del sacerdote* (chierico MdG), *visioni di sangue* (invocatore PD)

CONSUMATO DALL'OSCURITÀ [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio dell'oscurità.

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *consumato dall'oscurità*.

Incanalare Divinità: Potere di talento
Consumato dall'Oscurità

Il personaggio avvolge se stesso e i suoi alleati in un turbine di oscurità per qualche istante.

Incontro ♦ Divino

Azione minore **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

PROTEZIONE

Gli dèi della protezione esercitano la loro influenza divina per minimizzare gli effetti dei disastri, guidare chi si trova in pericolo verso la salvezza e per influenzare i mortali ad abbandonare le scelte e le azioni più distruttive. Alcune divinità della protezione incoraggiano i loro seguaci a ingaggiare i nemici sfruttando la forza delle armi, mentre altre preferiscono un approccio più indiretto, riparando i loro protetti con fenomeni atmosferici favorevoli, atti inaspettati di buona sorte o la comparsa di campioni ispirati dal loro valore.

Bahamut e Moradin condividono solidalmente il dominio della protezione. Moradin enfatizza la protezione delle dimore, delle famiglie e dei clan, mentre Bahamut ha una visione più ampia e cerca di proteggere la società e la gente di buon cuore ovunque il male possa minacciarle. Quando il pericolo sopraggiunge, i seguaci di Moradin si fanno indietro per consolidare le difese e quelli di Bahamut avanzano per abbattere la minaccia.

POTERE DELLA PROTEZIONE [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della protezione

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Guarire.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce uno o più nemici, un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

Poteri: *avanguardia fulminante* (invocatore MdG2), *colpo della guida* (vendicatore PD), *colpo valoroso* (paladino MdG), *scudo del sacerdote* (chierico MdG)

PROTEZIONE SICURA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della protezione

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *protezione sicura*.

Incanalare Divinità: Potere di talento
Protezione Sicura

Il personaggio si assicura che un breve istante di respiro non venga interrotto.

Incontro ♦ Divino

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti dal personaggio usa l'azione di recuperare energie

Bersaglio: Il personaggio che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere +3 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo.

SOLE

L'influenza e il calore del sole sono evidenti a tutti, e ricordano ogni giorno ai popoli del mondo il potere e la benevolenza di Pelor. Il sole è la luce della crescita e del rinnovamento. Porta calore durante l'inverno e promette un buon raccolto a fine estate. Pelor elargisce la sua luce a tutti, e allo stesso modo spera che i suoi seguaci concedano la loro compassione a tutti. Il sole mette inoltre in fuga il velo della notte, e i seguaci

di Pelor vedono in questo fenomeno una metafora della luce che devono portare negli eventi oscuri e nei cuori ottenebrati.

Gli dèi del sole spesso regnano sull'intero pantheon o sono considerati "primi inter pares". Sebbene siano in genere raffigurati come divinità benevole e riflessive, non devono essere necessariamente buoni o senza allineamento. Un dio malvagio del sole potrebbe essere un tiranno sanguinario pronto a scatenare incendi e siccità se non viene placato da costanti sacrifici.

POTERE DEL SOLE [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio del sole

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Intuizione.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico, quel nemico ottiene vulnerabilità 3 ai danni radiosi fino alla fine del turno successivo del personaggio, dopo aver risolto gli effetti del potere. La vulnerabilità aumenta a 5 all'11° livello e a 8 al 21° livello.

Poteri: *colpo solare* (invocatore MdG2), *colpo virtuoso* (paladino PD), *lancia della fede* (chierico MdG), *vendetta radiosa* (vendicatore MdG2)

NEMICO SOLARE [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio del sole

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *nemico solare*.

Incanalare Divinità: Potere di talento
Nemico Solare

La luce solare divina danza sui nemici del personaggio come presagio della furia radiosa che li colpirà.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene vulnerabilità 5 ai danni radiosi, oppure la sua vulnerabilità ai danni radiosi aumenta di 5.

SPERANZA

Il dominio della speranza non esiste per coloro che si limitano a desiderare che accada qualcosa; riguarda coloro che esprimono una fede ottimista nel futuro. Di conseguenza sono Bahamut e Pelor a condividere il controllo di questo dominio.

Pelor proietta la luce della speranza in tutti i cuori che accettano il suo benevolo messaggio. I suoi seguaci credono non solo in un futuro migliore, ma anche nella giusta ricompensa per i loro sforzi. La speranza di Pelor è la fede nel sole che sorgerà, nell'inverno che finirà e nella compassione che trionferà.

Bahamut annovera la speranza tra i suoi domini in forma diversa. I seguaci del Drago di Platino si affidano agli ideali di giustizia e di onore come scudi contro l'oscurità che cerca di reclamare le anime dei mortali. La loro speranza è che la rettitudine possa prevenire una tragica caduta. Bahamut ripone la sua fede non nel mondo esterno, bensì nello spirito dell'individuo.

POTERE DELLA SPERANZA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della speranza

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Diplomazia.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce uno o più nemici, un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +1 al tiro per colpire successivo che effettua prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

Poteri: *colpo della guida* (vendicatore PD), *colpo valoroso* (paladino MdG), *giusto marchio* (chierico MdG), *luce vendicatrice* (invocatore MdG2)

SPERANZA DURATURA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della speranza

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *speranza duratura*.

Incanalare Divinità: Potere di talento Speranza Duratura

Coloro che si rialzano in piedi combattono con vigore rinnovato.

Incontro ♦ Divino

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Il personaggio o un alleato entro 10 quadretti da lui recupera conoscenza dopo essere sceso a 0 punti ferita o meno

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

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

TEMPESTA

Piogge scroscianti, venti rombanti, nuvole cupe e grandine flagellante: queste sono le manifestazioni di Kord. La gente sente la sua risata nel tuono e teme il suo feroce sorriso che traspare nei fulmini. I marinai che desiderano venti pacati e i contadini che sperano in una pioggia tranquilla implorano Kord di sfogare la sua furia altrove. Si cimentano in gare di forza e innalzano brindisi in onore di Kord per fargli sapere che non hanno dimenticato il suo potere e che non danno per scontata la sua clemenza.

Come Kord, anche le altre divinità delle tempeste sono in genere divinità dalle violente passioni. Un dio buono della tempesta potrebbe flagellare il mondo per tormentare le forze del male, mentre una malvagia potrebbe scatenare le tempeste semplicemente per il puro gusto della crudeltà.

POTERE DELLA TEMPESTA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della tempesta

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Intimidire.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, può scegliere di cambiare il tipo di danni in danni da tuono (il potere acquisisce la parola chiave "tuono" e perde le parole chiave dei suoi tipi di danni precedenti). Se il personaggio applica questo potere, ottiene un bonus di +2 al tiro

dei danni. Il bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

Poteri: *avanguardia fulminante* (invocatore MdG2), *colpo soverchiante* (vendicatore MdG2), *colpo valoroso* (paladino MdG), *giusto marchio* (chierico MdG)

SACRIFICIO DELLA TEMPESTA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della tempesta

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *sacrificio della tempesta*.

Incanalare Divinità: Potere di talento Sacrificio della Tempesta

Se il dio del personaggio lo desidera, la tempesta in arrivo sarà per lui una benedizione.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio ottiene vulnerabilità 5 fulmine e vulnerabilità 5 tuono. Se il bersaglio non possiede resistenza né al fulmine né al tuono, ottiene vulnerabilità 5 fulmine e vulnerabilità 5 tuono. Se possiede resistenza al fulmine o al tuono, perde quelle resistenze. Questi effetti durano fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TERRA

Moradin e Torog si oppongono l'uno all'altro per molte ragioni, tra cui anche il dominio conteso sulla terra. Moradin vede nella terra le fondamenta della creazione e una fonte di stabilità, ricchezza e forza. Onora la pietra, la considera le ossa del mondo e ama le montagne come i più grandi simboli del dominio.

Torog ha acquisito il potere sulla terra durante la sua prigionia nel Sottosuolo. Prima attirò il potere della terra nel Sottosuolo per creare delle isole di stabilità in quel reame in perenne mutamento. Ora continua a farsi strada verso il mondo di superficie, trascinando frammenti di terra nella creazione incompleta del Sottosuolo, dove può usarla come solida prigionia e arma di isolamento.

Le altre divinità della terra sono spesso entità molto antiche, in genere associate alla formazione del mondo. Sono scavatori delle montagne, scultori della pietra e creatori di leggi che hanno stabilizzato l'opera dei primordiali in una forma definitiva. Un dio della terra potrebbe incarnare la terra stessa come anima del guscio fisico del mondo. Molte divinità della terra sono associate alla forza, alla stabilità e al tempo. Altre incarnano gli aspetti dell'agricoltura e delle ricchezze minerarie. Gli dèi malvagi della terra sono spesso esseri invidiosi e distruttivi che esigono obbedienza indiscussa e si oppongono all'esplorazione del Sottosuolo.

POTERE DELLA TERRA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della terra

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Atletica.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico, quel nemico

è rallentato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Poteri: *colpo rafforzante* (paladino MdG), *colpo del recupero* (chierico PD), *colpo sovrachante* (vendicatore MdG2), *visioni di sangue* (invocatore PD)

PRESA DELLA TERRA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della terra

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità presa della terra.

Incanalare Divinità: Potere di talento Presa della Terra

Per alcuni istanti, il personaggio si affida all'abbraccio del dio. Chi gli sta intorno percepisce la presenza divina simile a una temibile forza gravitazionale.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Il personaggio e ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio è immobilizzato, e gli altri bersagli sono rallentati.

TERRE SELVAGGE

Durante la creazione del mondo, gli dèi plasmarono le foreste, le montagne, le pianure e i deserti. Questi vasti territori costituiscono le fondamenta della vita stessa. Le terre selvagge sono il reame degli spiriti primevi e dei poteri fatati, e Melora e Corellon si dividono il controllo sul dominio delle terre selvagge in egual misura. Melora si preoccupa delle terre selvagge del mondo: gli animali, le piante e gli spiriti che fungono da fonte del potere primevo. Il concetto di natura di Melora è abbastanza ampio da non curarsi se qualcuno si interessa più agli spiriti primevi che a lei. Proprio come nel caso degli altri suoi domini, il mare e la vita, Melora esercita poca influenza diretta sulle terre selvagge, fintanto che nulla di serio minaccia la loro esistenza. Soltanto quando una minaccia veramente devastante fa capolino, Melora raduna le sue forze a difesa del mondo.

Corellon si interessa ai luoghi selvaggi della Selva Fatata e alle antiche foreste che crescono nel mondo. Dà grande valore ai luoghi di bellezza naturale e i suoi seguaci spesso li proteggono in suo nome, specialmente se si tratta dei luoghi più suggestivi della Selva Fatata.

Una divinità alternativa delle terre selvagge potrebbe essere una potenza malvagia o senza allineamento che accentua gli aspetti più aspri e crudeli delle terre selvagge. Un dio dell'inganno e delle terre selvagge potrebbe fungere da patrono delle creature fatate più capricciose, offrendo di tanto in tanto ai mortali un briciolo di protezione dai dispetti di quegli esseri misteriosi.

POTERE DELLE TERRE SELVAGGE [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio delle terre selvagge

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Natura.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico, il personaggio e ogni alleato a lui adiacente ignorano il terreno difficile fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Poteri: *colpo del recupero* (chierico PD), *colpo solare* (invocatore MdG2), *colpo sovrachante* (vendicatore MdG2), *colpo valoroso* (paladino MdG)

PRESA DELLE TERRE SELVAGGE [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio delle terre selvagge

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità presa delle terre selvagge.

Incanalare Divinità: Potere di talento Presa delle Terre Selvagge

Il personaggio ordina all'ambiente di afferrare le creature nell'area. I rampicanti si avvolgono attorno ai nemici, la terra si ammorbidisce sotto i loro piedi e l'acqua sgorga all'improvviso attorno a loro: ogni presenza dell'ambiente naturale risponde al suo comando.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Effetto: L'area dell'emanazione è considerata terreno difficile fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TIRANNIA

Asmodeus ambisce nientemeno che ottenere il dominio totale su tutto il creato, quindi custodisce gelosamente il controllo sul dominio della tirannia. Oppressione, ricatto e repressione sono i tipici strumenti di tutti i tiranni. Chi segue Asmodeus accetta di essere dominato dai suoi agenti o cerca di ottenere il potere per sé schiacciando gli altri in una morsa ferrea.

Sono pochi gli avventurieri che si dedicano alla spietata scalata al potere richiesta dalla tirannia. Tuttavia, la tirannia potrebbe rivelarsi il male minore in un'ambientazione dove incombe una minaccia peggiore, come ad esempio l'assalto di un'orda demoniaca o un'invasione dal Reame Remoto.

POTERE DELLA TIRANNIA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della tirannia

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Intimidire.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, ogni bersaglio del potere subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza fino all'inizio del turno successivo del personaggio, che sia stato colpito o meno.

Poteri: *colpo indebolente* (paladino MdG), *dardi divini* (invocatore MdG2), *sigillo astrale* (chierico PD), *vincolo di censura* (vendicatore PD)

MAESTRO DELLA TIRANNIA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della tirannia

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità maestro della tirannia.

Incanalare Divinità: Potere di talento

Maestro della Tirannia

Le debolezze dei nemici infondono forza al personaggio.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro le creature sanguinanti fino alla fine del suo turno successivo.

TORMENTO

Torog striscia nelle viscere del Sottosuolo con la schiena curva e spezzata, le ginocchia sanguinanti e i gomiti contusi, scavando lentamente un sentiero sotterraneo. Questa divinità torturata sfoga la sua collera di prigioniero contro tutto il creato in qualità del dio del tormento. Il Re Strisciante, patrono dei carcerieri, degli schiavisti, dei torturatori e dei sadici di ogni genere, prova piacere quando infligge dolore e quando assiste all'agonia inferta dai suoi seguaci.

Il dominio del tormento generalmente appartiene alle divinità malvagie, ma in certe campagne potrebbe fare la sua comparsa un dio buono o senza allineamento soggetto alla tortura. I mortali potrebbero chiedere a questo martire divino di concedere loro la capacità di tollerare il dolore che affrontano o di sopportare le loro sventure.

POTERE DEL TORMENTO [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio del tormento

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Intimidire.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico, quel nemico concede vantaggio in combattimento all'alleato successivo che lo attacca, purché questo avvenga prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

Poteri: *colpo ardimentoso* (paladino PD), *colpo sovrachante* (vendicatore MdG2), *manto dell'infedele* (invocatore PD), *sigillo astrale* (chierico PD)

TORMENTO PERFETTO [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio del tormento

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *tormento perfetto*.

Incanalare Divinità: Potere di talento

Tormento Perfetto

Le preghiere del personaggio prolungano le sofferenze dei suoi nemici.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

VELENO

Le parole di Zehir sono veleno, e i suoi insegnamenti avvelenano le menti di tutti coloro che ascoltano le parole sibilanti dei suoi sacerdoti. I suoi seguaci danno grande valore a tutti i tipi di veleno: le tossine

che fiaccano o uccidono il corpo e le idee malsane che devastano la mente e opprimono lo spirito.

Anche i seguaci di altre divinità possono fare uso del veleno, ma per Zehir perfino il veleno in sé è qualcosa meritevole di onore. I suoi seguaci rendono omaggio alle creature velenose e spesso recitano le loro preghiere mentre applicano il veleno a un oggetto o lo somministrano a una vittima ignara. In certe campagne, il dominio del veleno potrebbe non appartenere a una divinità malvagia. Il veleno rappresenta un pericolo nascosto, quindi qualsiasi divinità avvezza alla furtività e all'inganno potrebbe annoverarlo tra i suoi domini. Ma tutte le divinità buone e oneste se ne tengono alla larga.

POTERE DEL VELENO [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio del veleno

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Raggiare.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento, può scegliere di cambiare il tipo dei danni inferti in danni da veleno (il potere acquisisce la parola chiave "veleno" e perde le parole chiave relative ai tipi di danni che aveva in precedenza). Se il personaggio applica questo potere, ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni. Il bonus aumenta a +3 all'11° livello e a +4 al 21° livello.

Poteri: *colpo indebolente* (paladino MdG), *colpo sovrachante* (vendicatore MdG2), *giusto marchio* (chierico MdG), *schegge avvinghianti* (invocatore MdG2)

VELENO PRIMIGENIO [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio del veleno

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *veleno primigenio*.

Incanalare Divinità: Potere di talento

Veleno Primigenio

Le preghiere del personaggio rendono più potenti i suoi attacchi velenosi.

Incontro ♦ Divino

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il bersaglio effettuati con i poteri da veleno.

VENDETTA

Tiamat regna incontrastata come regina della vendetta. Esorta i suoi fedeli a non perdonare mai e a esigere vendetta anche per il torto più insignificante. I suoi adoratori credono che il potere possa essere rispettato soltanto quando viene esercitato, e il modo migliore per ottenere il potere è abbattere coloro che possiedono ciò che si desidera.

Un dio della vendetta probabilmente trae piacere quando la vendetta supera di molto il danno originale. Anche se l'allineamento malvagio è il più probabile, un dio della vendetta potrebbe essere un signore della discordia privo di allineamento. Un dio della vendetta di allineamento buono potrebbe agire in un'ambien-

tazione dominata dal male, dove le forze del bene cercano di raddrizzare molti secoli di angherie.

POTERE DELLA VENDETTA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della vendetta

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Intimidire.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce un nemico, quel nemico subisce 2 danni la prima volta che attacca il personaggio o un suo alleato prima dell'inizio del turno successivo del personaggio. I danni aumentano a 3 all'11° livello e a 4 al 21° livello.

Poteri: *colpo sacro* (paladino MdG), *luce vendicatrice* (invocatore MdG2), *sigillo astrale* (chierico PD), *vendetta radiosa* (vendicatore MdG2)

PICCOLA VENDETTA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della vendetta

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *piccola vendetta*.

Incanalare Divinità: **Potere di talento**
Piccola Vendetta

Il personaggio incanala l'essenza del dio e restituisce il dolore subito al suo avversario.

Incontro ♦ **Divino**

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Il personaggio è reso sanguinante da un nemico entro 10 quadretti da lui

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

Effetto: Il bersaglio subisce 1d8 danni.

Livello 11: 2d8 danni.

Livello 21: 3d8 danni.

VITA

Quasi tutte le divinità sono interessate al dominio della vita, ma soltanto due lo collocano tra i loro interessi principali.

Melora si erge a protettrice del mondo. Se qualcosa ha avuto origine nel mondo, respira e si sostenta, Melora difende il suo diritto a esistere. Tuttavia, Melora non dà più valore ad alcune forme di vita del mondo rispetto ad altre. Tutte hanno lo stesso diritto di prendere parte al processo naturale di lotta per la sopravvivenza. Melora non controlla gli spiriti primevi del mondo, ma riconosce la loro importanza e si è alleata con quegli spiriti antichi in molte occasioni. Certi popoli primevi che altrimenti non prenderebbero nemmeno in considerazione la venerazione di un'altra divinità a volte riconoscono in Melora un alleato rispettabile degli spiriti primevi.

Pelor si concentra sulla causa della vita in due aspetti diversi. Veglia sulla vita dei campi e della fattoria, sui raccolti e sul bestiame. Come i suoi sacerdoti sono soliti dire, il buon cibo sorregge anche l'anima. Si prende cura inoltre delle vite delle brave persone e benedice coloro che mostrano pietà e alleviano le sofferenze.

Altre divinità del dominio della vita in genere interpretano questo dominio in base ad altri loro

interessi. Potrebbe esistere una divinità caotica malvagia della distruzione e delle terre selvagge pronta a sostenere la vita delle belve feroci.

POTERE DELLA VITA [DOMINIO]

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve adorare una divinità del dominio della vita

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di Guarire.

Quando il personaggio usa un potere associato a questo talento e colpisce uno o più nemici, un alleato entro 10 quadretti da lui ottiene 3 punti ferita temporanei. I punti ferita temporanei aumentano a 5 all'11° livello e a 8 al 21° livello.

Poteri: *colpo rafforzante* (paladino MdG), *luce vendicatrice* (invocatore MdG2), *sigillo astrale* (chierico PD), *vendetta radiosa* (vendicatore MdG2)

FLUSSO DI VITA [DIVINITÀ]

Prerequisito: Privilegio di classe di Incanalare Divinità, deve adorare una divinità del dominio della vita

Beneficio: Il personaggio ottiene il potere di Incanalare Divinità *flusso di vita*

Incanalare Divinità: **Potere di talento**
Flusso di Vita

Nel mondo dei mortali è impossibile sfuggire per sempre alla morte. Ma è possibile posticiparla.

Incontro ♦ **Divino**

Interruzione immediata **Distanza 10**

Attivazione: Una creatura entro 10 quadretti dal personaggio effettua un tiro salvezza contro la morte

Bersaglio: La creatura che attiva il poter

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere +10 al tiro salvezza contro la morte

PER IL DM: TALENTI MALVAGI

Il Manuale del Giocatore contiene soltanto i talenti di divinità relative alle divinità buone e senza allineamento. I personaggi giocanti malvagi sono poco adatti alla maggior parte delle campagne di D&D e all'esperienza comune al tavolo da gioco, quindi certi talenti di natura malvagia, come ad esempio *Tormento Perfetto*, risulteranno utili soprattutto quando il DM deve creare dei PNG malvagi. I domini dal sapore più malvagio, come quello della tirannia, sono anche utili quando è necessario creare un pantheon completo.

In alcuni rari casi, un personaggio giocante potrebbe cercare di camminare in bilico su una fune morale, adorando un dio malvagio ma rimanendo senza allineamento. Questa situazione può dare origine a vari spunti drammatici, ma tali spunti spesso si concludono con un numero esiguo di sopravvissuti. Quindi il DM dovrebbe riflettere attentamente prima di introdurre tensioni di questo tipo in una campagna.

Se il DM vuole tentare di condurre una campagna interamente composta da personaggi giocanti malvagi, i nuovi talenti di divinità e di dominio dovrebbero risultare preziosi. Molti di essi colgono l'essenza dell'esperienza malvagia: essere malvagi non è difficile, ma è un inferno attorniarli da altri personaggi malvagi.

Ogni divinità del pantheon base ha un aspetto e una mentalità particolare, proprio come ogni seguace di queste divinità. Queste sezione offre dei consigli su come adattare le capacità e le attitudini di un personaggio divino in modo che siano in sintonia con il dio che egli cerca di emulare.

In molti di questi passaggi, le abilità con addestramento raccomandate non compaiono tutte sulla lista delle abilità di classe di ogni classe divina. È comunque possibile per un personaggio acquisire queste abilità come abilità con addestramento, o tramite il talento *Abilità con Addestramento* o tramite uno specifico talento multiclasse.



AVANDRA

Il personaggio spera di diventare l'avventuriero per eccellenza, un simbolo vivente dello spirito di esplorazione, guidato dai desideri di Avandra. Quando viaggia assieme ai suoi compagni, funge da guida e da portavoce del gruppo. Anche se innalza le sue preghiere e dedica le sue offerte ad Avandra, sa bene

che è più importante dimostrarsi decisi e pronti ad agire. Ai suoi occhi, nulla è più orrendo dell'oppressione e della schiavitù, quindi il personaggio si fa carico del mandato di Avandra di raddrizzare quei terribili torti.

Un personaggio fedele ad Avandra sceglie dei poteri, specialmente di utilità, che agevolano il movimento o alterano la fortuna. Come abilità con addestramento sceglie quelle che facilitano i viaggi, sia nelle terre selvagge che in quelle civilizzate, come ad esempio *Bassifondi*, *Diplomazia*, *Dungeon* e *Natura*.

Chierico: La libertà è il valore centrale delle sue convinzioni. Anche se può mettersi alla guida dei suoi compagni, non cerca mai di dominarli. La sua devozione lo conduce in molte terre, e il mondo è disseminato dei santuari da lui eretti e consacrati, sia umili che grandiosi.

Invocatore: Dalle storie che ha letto, l'invocatore sa che la libertà assoluta è ben lontana dall'essere una condizione ideale. Può generare dolore con la stessa facilità della gioia e nei tempi precedenti al dominio delle divinità aveva condotto il creato al caos. Anche se Avandra incoraggia il cambiamento, l'invocatore crede che il cambiamento sostenuto dalla dea debba essere guidato. L'invocatore parla con autorità sacrale e cerca di provocare il cambiamento soltanto in meglio, spingendo i malvagi a obbedire al volere delle divinità buone.

Paladino: Chi si aspetta che un paladino sia un soldato rigido e privo di umorismo rimarrebbe sorpreso dinanzi a un paladino di Avandra. Questi paladini sono forti e affidabili, ma anche difficili da prevedere e a volte imprudenti. Un paladino di Avandra non fa mai prigionieri, in quanto è meglio essere morti che catturati.

Vendicatore: I vendicatori di Avandra sono meno concentrati su un singolo obiettivo rispetto agli altri vendicatori: viaggiano per il mondo in cerca dei loro bersagli personali. Coloro che cercano di ridurre in schiavitù o di imprigionare gli altri sono i loro nemici più grandi. Un vendicatore potrebbe iniziare la sua carriera combattendo

contro i briganti che bloccano una strada e concluderla scontrandosi con un arcidiavolo che tiene schiave milioni e milioni di creature.

BAHAMUT

La filosofia dei seguaci di Bahamut incoraggia il bene, la giustizia, l'onore e la legge sopra ogni altra cosa. I malvagi, non importa quanto potenti, vanno combattuti, e un seguace di Bahamut si oppone sempre alle forze dell'oscurità. Il personaggio si preoccupa di imparare le leggi vigenti in ogni terra che visita. La legge può mascherare intenzioni malvagie, tuttavia, quindi il personaggio obbedisce innanzi tutto alla legge superiore, quella divina, proclamata da Bahamut.

I seguaci di Bahamut scelgono quei poteri che li aiutano a proteggere meglio i loro alleati, e possibilmente dei poteri da freddo, a imitazione del soffio di gelo di Bahamut. Le abilità che gli consentono di sopraffare il nemico (come ad esempio *Intimidire*) o di comprenderlo (come ad esempio *Diplomazia* e *Intuizione*) esemplificano la forza e la nobiltà della loro divinità patrona.

Chierico: Pur di proteggere i deboli, un chierico di Bahamut è disposto a rischiare la vita. Il suo potere divino è una benedizione e considera un suo preciso dovere nei confronti del mondo proteggere coloro che hanno meno potere di lui. Un chierico di Bahamut è pronto a fornire aiuto a coloro che ne hanno più bisogno prima di pensare a qualsiasi altra cosa.

Invocatore: Un invocatore considera Bahamut un frammento di lo, il progenitore di tutti i draghi. Per quanto possa sembrare contraddittorio, rende omaggio anche a Tiamat per la stessa ragione. Usa le sue preghiere per emulare la potenza di lo e il codice legale che segue è in realtà più vicino ai brutali e orgogliosi principi di lo che non alla nobiltà e all'onore di Bahamut.

Paladino: Nessuno incarna i capisaldi della figura del paladino meglio di un paladino di Bahamut. Egli impartisce la giustizia sui suoi nemici, ma lo fa con rettitudine e misericordia. Non si concede nessuna debolezza, in quanto deve ergersi a modello di legge e di onore.

Vendicatore: Un vendicatore è affascinato dall'aspetto di giustiziere di Bahamut. Impartisce una giustizia rapida e sanguinaria su coloro che trasgrediscono. Armato di spada o di lama, combatte con la ferocia di un drago.

CORELLON

Chi serve Corellon serve l'incantamento, vale a dire sia la bellezza della magia che la magia della bellezza. Un seguace di Corellon sente che il suo dio lo favorisce quando trova e fa crescere la magia o quando protegge o crea qualcosa di bello. Egli trae ispirazione dalle cose migliori e cerca un modo per portare la magia nelle vite degli altri.

Un adoratore di Corellon predilige quei poteri che enfatizzano la potenza della magia. Sceglie i poteri più appariscenti, specialmente quelli che infliggono danni radiosi o da forza. Come abilità con addestramento sceglie *Arcano*, *Diplomazia* e *Intuizione*.

Chierico: Un chierico di Corellon trae ispirazione dallo splendore del mondo e dalle creazioni dei suoi popoli, e spera che le proprie gesta possano ispirare gli altri a sentire



ciò che egli già prova nel suo cuore. Corellon è un dio di rinnovamento, quindi il personaggio cerca di ripristinare e di ricostruire là dove le forze della distruzione hanno seminato dolore.

Invocatore: All'invocatore è stato concesso un dono che forse egli non sarà mai in grado di ripagare. Grazie a Corellon, può pronunciare parole di tale grazia da reclamare l'attenzione perfino delle anime più orrende. Grazie alla magia del dio che anima la sua volontà, l'invocatore si sente obbligato a condividere la gioia che prova il suo spirito. Una magia talmente grande non dovrebbe mai essere tenuta segreta.

Paladino: Fin troppo spesso, la bieca brutalità rovina le cose più eleganti e splendide del mondo. Un paladino di Corellon ha scelto questo sentiero non per far cantare la sua lama, ma per udire il successivo respiro di una vittima che stava per cadere sotto i colpi di un aggressore e che la lama del paladino ha protetto. La bellezza può esplicitarsi nel luogo più bello del mondo, ma anche in un'anima gentile, e in entrambi i casi il paladino di Corellon si frappone tra essa e i suoi distruttori.

Vendicatore: In un rifugio incantato, il vendicatore ha ricevuto il suo addestramento e la sua investitura nel potere divino. Non ha avuto bisogno dei consigli altrui per capire come usare i doni di Corellon. Ha sentito il richiamo del dio nel canto e ha visto il suo cammino scritto in un cielo stellato. Ora colpisce coloro che distruggono la bellezza e lacera la tela degli inganni dei seguaci di Lolth per colpire i loro piani al cuore. Del resto, anche la morte può essere un'opera d'arte.

ERATHIS

La luce della civiltà e del progresso è l'unica cosa che impedisce al mondo di precipitare nel caos e nella barbarie. I seguaci di Erathis fondano nuove società e proteggono quelle che trovano. Per incarnare le virtù del progresso, il personaggio studia la storia delle civiltà passate e impara qualche forma di artigianato.

Un seguace di Erathis sceglie quindi quei poteri che incoraggiano il lavoro di squadra impartendo bonus agli alleati, direttamente o infliggendo condizioni sfavorevoli ai nemici. Sceglie inoltre quelle abilità che incoraggiano la collaborazione, come ad esempio Diplomazia, e quelle che risulteranno utili nelle aree civilizzate, come ad esempio Bassifondi e Storia.

Chierico: Un chierico di Erathis cerca di stringere alleanze, di diffondere le conoscenze e col tempo di radunare assieme vari gruppi diversi per creare delle nuove società. Incoraggia la costruzione di grandi templi nelle terre civilizzate, contenenti santuari dedicati a numerose divinità (al fine di attirare molta gente in città).

Invocatore: Quando gli dèi sono forti, il mondo è retto dalla legge e vede la nascita di grandi città. Un invocatore di Erathis cerca di strappare il mondo alle grinfie dell'oscurità e di restituirlo alla gloria del dominio divino. Le leggi di Erathis sono le fondamenta su cui è possibile costruire un futuro di legge e di prosperità per tutti.



Paladino: Un paladino di Erathis è un seguace aggressivo e devoto che preme per l'avanzata del progresso, per la conquista delle terre selvagge e la loro trasformazione in insediamenti che siano sicuri e civilizzati. Forse ambisce perfino a regnare un giorno.

Vendicatore: Invece di cercare nuovi luoghi dove fondare una civiltà, un vendicatore di Erathis si sforza di rendere più efficaci le città già esistenti. In genere, questo compito prevede la rimozione dal potere di coloro che agiscono a danno degli obiettivi comuni (spesso le organizzazioni criminali).

IOUN

Chi serve Ioun va in cerca di segreti che poi diffonde presso gli altri. Ma questa ricerca si spinge ben oltre le biblioteche ricoperte di ragnatele e i libri polverosi. La sete di conoscenza spinge i seguaci di Ioun a studiare strategia e tattica, a occuparsi di preveggenza e a coltivare ogni tipo di disciplina mentale.

Un adoratore di Ioun predilige i poteri di preveggenza e quelli che infliggono danni psichici, e sceglie come abilità con addestramento le abilità di conoscenza (specialmente Storia), Bassifondi e Intuizione.

Chierico: Un segreto muore assieme a chi lo custodisce, mentre le conoscenze condivise acquistano maggior potere. Anche se combatte contro dei nemici mortali, l'ignoranza è il vero nemico di un chierico di Ioun. Egli vive in un mondo ignaro del suo potenziale, quindi si sforza di condividere le proprie abilità con gli altri e di apprendere le lezioni che essi possono insegnargli. Spera che il suo esempio possa indurre altri a seguire il sentiero giusto.

Invocatore: Ioun conosce la mente del suo invocatore, e sa che il suo cuore è fedele ai grandi obiettivi della divinità. Un invocatore di Ioun sa che la pace dell'anima è frutto della meditazione e dello studio. Se altri aprono il loro cuore all'illuminazione, l'invocatore spera che anch'essi possano condividere quella pace. Altrimenti, sarà suo compito impartire loro una lezione adeguata per questo errore.

Paladino: La conoscenza può proteggere la gente da molti errori, ma per scegliere il sentiero giusto è necessario possedere la saggezza per scorderlo e la forza per non lasciarsi fuorviare. Un paladino di Ioun sa che molti inciampiranno mentre avanzano su questo cammino, e il suo compito è assicurarsi che non cadano.

Vendicatore: La conoscenza è un'arma, e un vendicatore di Ioun non vuole mai essere colto senza armi. Nessun segreto è al sicuro con lui. E, se è per questo, nemmeno coloro che tentano di mantenere i segreti. Vecna e i suoi seguaci sono una malattia che la lama del vendicatore può recidere dal mondo. Egli riesce a vedere il loro futuro, e i pronostici per loro non sono molto favorevoli.

KORD

Un seguace di Kord svolge il ruolo di guerriero centrale di un gruppo di avventurieri, il personaggio su cui gli altri possono sempre contare quando c'è bisogno di mostrare grande coraggio, correre grossi rischi ed ergersi a combattere contro avversità insormontabili. Per dimostrare la propria devozione al dio, il personaggio deve agire con coraggio e abilità, e non limitarsi a pregare in un santuario



o a portarsi addosso un gingillo religioso. I seguaci di Kord non ritengono utile stare a sciupare troppe parole, specialmente con coloro che sono deboli. Chi fa uso di sotterfugi e di parole mielate può dimostrare grande abilità, ma in fondo al cuore rimane un codardo, un tratto inconciliabile con i veri seguaci degli insegnamenti di Kord.

Un seguace di Kord predilige gli attacchi in mischia e i poteri che infliggono danni da tuono o da fulmine. Sceglie come abilità con addestramento le abilità fisiche come Acrobazia, Atletica e Tenacia.

Chierico: Un chierico di Kord lancia possenti grida di incoraggiamento ai suoi compagni, fornendo loro un adeguato sostegno morale oltre che i suoi doni magici. Guida i suoi compagni ponendosi come esempio, tuffandosi a capofitto in battaglia ed esortando i suoi alleati a seguirlo.

Invoker: Nei tempi antichi, le battaglie di Kord facevano tremare il mondo. I suoi invocatori avvertono ancora il tremore di quei grandi scontri e sviluppano una conoscenza istintiva del potere del signore della battaglia. Anche se durante un viaggio o un negoziato un invocatore di Kord può apparire molto diverso, in battaglia egli entra in trance e si lascia pervadere dalla potenza del suo dio.

Paladino: Per un paladino è facile seguire gli insegnamenti di Kord, in quanto il suo codice d'onore si adatta perfettamente ai suoi dettami. Anche se va in cerca di battaglia e di gloria, non è mai crudele ed è sempre pronto a concedere pietà a un avversario che riconosce la sconfitta.

Vendicatore: Un vendicatore di Kord tiene sempre a mente gli insegnamenti del suo dio quando entra in combattimento con un avversario. Si concentra sull'eliminazione di un singolo avversario alla volta, usando soltanto la propria potenza e la propria abilità personale, e poi si mette subito in cerca della prossima battaglia... e della prossima vittoria.

MELORA

Un seguace di Melora, strettamente legato ai suoi istinti più simili a quelli degli animali, mostra un temperamento volubile che passa da un aspetto della sua natura a quello totalmente opposto. A volte dimostra grazia e tranquillità, ma altre volte si infuria come una bestia selvatica messa alle strette. La natura è la sua vera dimora, ed è difficile per lui restare confinato a lungo in una tomba claustrofobica o nei tunnel costruiti dalla mano dell'uomo.

Un seguace di Melora dovrebbe scegliere quei poteri che lasciano emergere il lato selvaggio di se stesso e dei suoi alleati. Le sue abilità dovrebbero includere quelle che lo aiutano a sopravvivere nelle terre selvagge, come ad esempio Atletica, Natura, Percezione e Tenacia.

Chierico: Un chierico di Melora è il capobranco del gruppo di avventurieri, colui che si assume sia la responsabilità che il potere di un animale alfa. Quando combatte, incita i suoi alleati a comportarsi da cacciatori spietati.

Invoker: Nei fiumi tortuosi, nelle giungle rigogliose e nelle onde tumultuose dell'oceano, l'invocatore riesce a vedere la cura e l'abilità che gli dèi hanno impiegato nel creare il mondo. L'invocatore adora e protegge queste meraviglie naturali, considerandole importanti tra i domini degli dèi quanto le città e i templi.

Paladino: Un paladino di Melora si appella alla forza della quercia e al potere della valanga per diventare un possente protettore di tutto ciò che vive. Resta sempre vigile e si oppone a chiunque tenti di distruggere la natura o di

massacrare le bestie per motivi diversi dalle strette necessità di sopravvivenza.

Vendicatore: Un vendicatore che venera Melora potrebbe fare parte di una cabala nascosta di cacciatore di aberrazioni, esperti conoscitori del Reame Remoto e in grado di scorgere i segni della sua influenza. Finché ogni progenie aberrante proveniente da quel posto orrendo non sarà uccisa, il vendicatore non avrà pace.

MORADIN

La determinazione dei seguaci di Moradin di fronte alle avversità è controbilanciata soltanto dalla lealtà nei confronti dei suoi amici. Un seguace di Moradin sfrutta la sua indomabile volontà per creare un mondo migliore. L'ordine e la benevolenza sono senza dubbio il sentiero giusto da seguire, e il personaggio cerca di esemplificare questi tratti anche nei momenti peggiori.

Un adoratore di Moradin predilige quei poteri che aiutano i suoi alleati e che gli consentono di proteggere se stesso. Come abilità con addestramento sceglie Dungeon, Storia e Tenacia.

Chierico: Tra onde di caos e distruzione, il chierico di Moradin si erge come una solida roccia. La sua robustezza costituisce un'ancora per tutti gli alleati e diventa un muro inviolabile dinanzi all'avanzata dei nemici. Egli sa che gli altri contano su di lui per essere guidati, e la sua mano ferma fornisce ai compagni la fiducia di cui hanno bisogno per incamminarsi sul loro sentiero.

Invoker: Moradin ha plasmato l'anima dell'invocatore per promuovere la sua volontà nel mondo, e l'invocatore è determinato a trasformare il materiale che la vita gli fornisce in una grande opera. Egli è la chiave di volta di questo progetto, mentre gli altri attorno a lui devono essere collocati nella posizione giusta prima che il loro vero ruolo possa dirsi compiuto.

Paladino: Ogni cosa che vale la pena di creare è una cosa che vale la pena di proteggere, specialmente l'amici-zia. La lealtà è l'eredità di un paladino di Moradin, che non viola mai un voto formulato. Qualunque cosa accada, i suoi compagni sanno che possono contare su di lui.

Vendicatore: Così come un fabbro temprava il ferro battendolo o uno scultore elimina la pietra indesiderata per portare alla luce l'immagine che ha in mente, il vendicatore di Moradin fa del mondo un luogo migliore eliminandone i residui più sgraditi. Come accade con ogni grande opera d'arte o d'artigianato, una volta lasciato il segno che ha in mente nella storia, nessuno si lamenterà dei pezzi eliminati.

PELOR

Pelor rappresenta molte cose per molta gente, e lo stesso vale per i suoi seguaci. Egli si erge come una luce per condurre gli altri al di fuori dell'oscurità e offre redenzione a coloro che ne vanno in cerca. Allo stesso tempo, non esita a farsi avanti contro l'oscurità per ricacciarla al suo posto. Pelor è compiaciuto dei suoi seguaci soprattutto quando aiutano gli altri e li proteggono dal male.

Un adoratore di Pelor sceglie quei poteri che infliggono danni radiosi o guariscono gli alleati. Come abilità con addestramento sceglie Diplomazia, Guarire e Natura.

Chierico: La forza di un chierico di Pelor sta nella luce che guida gli altri lontano dall'oscurità. Quando i suoi



amici falliscono, egli giunge al loro fianco con parole di conforto e un cuore benevolo per illuminare la strada giusta.

Invocatore: Il calore dell'estate arde sempre nell'anima di un invocatore di Pelor, e il mondo sarebbe un posto migliore se tutti potessero condividere la gioia che egli prova. Piantando i semi della solidarietà e della buona volontà, l'invocatore è certo di ottenere un raccolto abbondante. Quando inevitabilmente incontra una resistenza, sa che la luce di Pelor rivelerà gli errori delle scelte dei suoi nemici. Il sole fa crescere i raccolti, ma può anche bruciarli.

Paladino: Ogni alba annuncia la nascita di un nuovo giorno e ogni nuovo giorno offre l'opportunità di ricominciare da capo. Tuttavia, la compassione per un avversario non è una scusa sufficiente a consentire che agli innocenti venga fatto del male. Il primo dovere di un paladino di Pelor è proteggere coloro che scelgono la via della luce. Solo dopo che l'innocenza è stata protetta, un malfattore si merita una seconda possibilità.

Vendicatore: I sacerdoti di Pelor spesso parlano di mostrare compassione e gentilezza, ma un vendicatore sa che misericordia e perdono non sono la stessa cosa. Coloro che vanno veramente in cerca della luce meritano il suo calore. Tutti gli altri si meritano il gelo dell'acciaio. Quando il sentiero che il vendicatore percorre sembra oscuro, è soltanto perché egli si nasconde nelle ombre proiettate dalla luce di Pelor.



preciso quale sarà la loro fine o la sua, ma quando la sua anima giungerà al cospetto della Regina Corvo, egli non rimpiangerà di averla servita bene.

Vendicatore: Un vendicatore della Regina Corvo mette ben poca passione nelle sue uccisioni, e non mostra nessuna pietà. La morte è una soglia che tutti devono varcare affinché il loro destino finale si compia. Naturalmente, alcuni meritano di varcare quella soglia prima di altri. È in questi casi che interviene il vendicatore.

SEHANINE

Il bagliore della luna, il fruscio delle foglie autunnali, i trucchi di un prestigiatore, il bacio di due amanti... questi sono tutti segni del favore di Sehanine. I suoi seguaci lo sanno bene, in quanto sentono il calore del suo sorriso nella loro anima quando vedono questi segni. Un seguace di Sehanine vaga per il mondo in cerca del suo destino, cogliendo questi presagi come segnali in grado di guidarlo sul suo sentiero di ombre.

Un adoratore di Sehanine sceglie quei poteri che gli consentono di evitare di essere notato o di sfuggire ai guai. Come abilità con addestramento sceglie Furtività, Percezione e Raggiare.

Chierico: La vita è uno scherzo che gli dèi fanno alle anime, ma almeno il chierico di Sehanine è stato messo al corrente dello scherzo. Destino, vita, morte... quando si giunge al dunque, queste idee significano ben poco. La verità è che ogni istante è ciò che un individuo decide che sia, e per il chierico non c'è cosa migliore che trascorrere questi istanti con i suoi amici. Magari non capiscono sempre cosa il chierico ci trovi di così divertente in certe situazioni, ma con un po' di aiuto da parte sua, possono imparare anche loro a ridere in faccia alla morte.

Invocatore: Alcuni potrebbero chiamare l'invocatore di Sehanine un ingannatore, altri un ladro o un truffatore... ma prima dovrebbero prenderlo, e anche in quel caso l'invocatore troverebbe un modo per sgusciare via dalla loro presa. Un invocatore di Sehanine sa che il segreto della vita sta nel viverla bene, e usa gli altri come pedine inconsapevoli in un modo che lo diverte. Sehanine, ovviamente, approva. Se non lo facesse, priverebbe l'invocatore dei doni che gli ha fatto... e l'invocatore lo sa bene, perché al posto della dea farebbe esattamente la stessa cosa.

Paladino: Un paladino di Sehanine non sa dire con esattezza dove si trovi il confine tra giusto e sbagliato, ma mentre viaggia per le strade della vita, si assicura di rimanere entro quegli estremi. Eppure c'è una cosa di cui né lui né Sehanine possono fare a meno, l'unica cosa per cui vale la pena deviare dal percorso: l'amore. Che si tratti della passione tra due amanti o dell'amicizia tra i membri di un gruppo, il paladino si ergerà sempre a difesa di questo ideale. Giusto e sbagliato non significano nulla per lui quando alza lo scudo o sfodera la spada in nome dell'amore.

Vendicatore: L'anima di un vendicatore di Sehanine si nasconde sempre nelle ombre: anche al centro di una stanza affollata, egli ha sempre l'impressione di osservare la scena da un nascondiglio. Soltanto la luna ha capito chi egli sia veramente. Soltanto Sehanine ha risposto a quell'appello che egli non riusciva a pronunciare. Ora, sotto la guida del suo sorriso splendente, egli la serve come sicario nascosto, e quando la dea stringe la sua anima nella mano, il vendicatore colpisce.



5

LA REGINA CORVO

La morte non rappresenta la fine, ma una transizione. Non è fonte di alcuna paura per un seguace della Regina Corvo, se non quella di mancare altre opportunità di servirla. Finché ha respiro, un seguace della Regina Corvo aiuta gli altri ad affrontare la morte, sia che si tratti di confortare chi ha subito un lutto che di aiutare qualcuno a trovare il cammino che lo condurrà nell'aldilà.

Solitamente un seguace della Regina Corvo sceglie quei poteri che infliggono danni necrotici o incutono paura. Come abilità con addestramento sceglie Intimidire, Intuizione e Religione.

Chierico: Paura e orgoglio sono i peggiori nemici delle grandi imprese. Un chierico della Regina Corvo fomenta questi tratti nei suoi avversari e li attenua nei suoi alleati. Egli guida i suoi compagni verso la grandezza, ma sa bene che prima o poi anche le loro storie giungeranno a una fine.

Invocatore: Nell'animo di un invocatore della Regina Corvo regna l'inverno e nelle sue vene scorre il ghiaccio. Egli vede la morte nei volti dei suoi migliori amici, e perfino i neonati in grembo delle loro madri gli appaiono soltanto come fiavelle candele in un oceano di oscurità. L'invocatore detiene un potere ancora più antico della Regina Corvo stessa, eppure la dea l'ha donato a lui affinché agisse da suo braccio nel mondo. E l'invocatore è onorato di indossare quel mantello sulle sue spalle, anche se a volte il peso è difficile da sostenere.

Paladino: Un paladino della Regina Corvo non teme la propria morte, ma per i suoi amici il discorso è diverso. Egli vede nelle loro gesta la mano del fato, e ha il dovere di proteggerli finché la loro morte non andrà a beneficio della provvidenza. Non sa di



BACKGROUND DIVINI

La sezione dei background nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore 2* contiene gli elementi basilari della creazione di un personaggio. Fornisce agganci narrativi per il background di un personaggio e aggiunge dei benefici di gioco che riflettono chi era il personaggio prima di diventare un avventuriero.

Di seguito vengono presentati vari background che ogni giocatore può usare o adattare al suo personaggio divino. Dopo aver scelto il proprio background, il giocatore può scegliere (con il benestare del DM) uno dei seguenti benefici di background.

- ◆ Ottenere un bonus di +2 alle prove di un'abilità associata al proprio background.
- ◆ Aggiungere un'abilità associata al proprio background alla lista delle proprie abilità di classe prima di scegliere le proprie abilità con addestramento.
- ◆ Scegliere un linguaggio correlato al proprio background, che il personaggio saprà parlare, leggere e scrivere correntemente.
- ◆ Se il DM usa un'ambientazione che offre dei benefici regionali (come ad esempio l'ambientazione di *FORGOTTEN REALMS*®), il personaggio ottiene un beneficio regionale.

CERCATORE DI VENDETTA

Il personaggio segue il suo dio non tanto perché crede nei suoi dettami, ma perché lui e la sua divinità hanno un nemico in comune. Di quale individuo, nazione o razza desiderano vendicarsi? Cosa è successo che lo ha spinto a una tale ossessione per la vendetta? Cosa pensano gli altri fedeli della sua ossessiva ricerca di vendetta?

Abilità associate: Intimidire, Tenacia

CONVERTITO

Il personaggio faceva parte del clero di una divinità diversa, ma qualcosa lo ha spinto a cambiare affiliazione. Quale divinità adorava prima? Era un dio malvagio o un falso idolo di qualche tipo? È stata una tragedia o un miracolo a spingerlo ad adorare un nuovo dio? Ha perso la fede nel vecchio dio per qualche ragione, o ha abbandonato la vita per ragioni più terrene? Ha incontrato qualcuno che gli ha fatto cambiare idea? I suoi vecchi alleati si sono separati da lui pacificamente, o desiderano riportarlo con loro?

Abilità associate: Intuizione, Religione

ERETICO

Il personaggio adora lo stesso dio o gli stessi dèi degli altri fedeli, ma vede queste divinità in modo diverso. Crede in qualche leggenda che è in contraddizione riguardo alle convinzioni comuni sugli dèi, oppure pratica dei riti in onore della sua divinità che gli altri trovano inappropriati. Cos'è che il personaggio fa o dice che risulta inaccettabile al resto dei fedeli? Cerca

forse di fare proseliti, oppure proviene da una setta eretica? Gli altri fedeli gli danno la caccia? Perché ha scelto questo sentiero difficile quando la fede tradizionale era pronta ad accettarlo?

Abilità associate: Furtività, Storia

ISPIRAZIONE DIVINA

Seguire il sentiero divino è stata una scelta naturale quanto respirare per il personaggio. Non ha mai udito il richiamo della religione perché l'ha avuto dentro di sé fin dall'inizio. Già da bambino, sentiva voci che gli altri non sentivano e vedeva segni che gli altri non sembravano capire. Il personaggio ha tenuto nascosto il suo legame con il divino, o gli altri ne erano al corrente? Veniva respinto e isolato a causa del suo strano comportamento o la comunità si rivolgeva a lui a conseguenza dei suoi doni speciali?

Abilità associate: Intuizione, Religione

MISCREDENTE

Nella sua vita precedente il personaggio non mostrava molto rispetto agli dèi, ma qualcosa gli ha fatto cambiare idea. Ancora non sa se può fidarsi degli dèi a cui rivolge le sue preghiere, ma non può più ignorare il potere che essi offrono. Cosa è successo in passato che ha spinto il personaggio a dubitare della religione? Ora è un credente convinto, o obbedisce ai voleri di un dio perché spera di guadagnarci qualcosa?

Abilità associate: Intuizione, Raggirare

MISSIONARIO

Il personaggio o i suoi genitori sono partiti per le terre selvagge per diffondere la parola del loro dio. Hanno viaggiato in lungo e in largo, o si sono fermati in un posto per predicare a un gruppo in particolare? Sono stati accolti con ospitalità o con ostilità? Come sono sopravvissuti nei loro viaggi? Il personaggio ha poi ceduto il suo ruolo ad altri o cerca ancora di fare proseliti? Conosce qualche convertito alla fede nei luoghi remoti che può considerare un amico?

Abilità associate: Natura, Tenacia

PENITENTE

Il personaggio ha fatto qualcosa di cui non va fiero, un crimine che ancora tormenta i suoi pensieri. Che cosa ha fatto? Adorava già il suo dio quando ha commesso il fatto? Perché crede di trovare una risposta nel servizio a questo dio? Coloro a cui ha fatto un torto sono morti o sono ancora alla ricerca del personaggio? Ha veramente fatto qualcosa di terribile o è soltanto convinto di averlo fatto?

Abilità associate: Furtività, Manolesta

PUPILLO DEL TEMPIO

Il personaggio è cresciuto in un tempio. Da bambino, correva a piedi scalzi e giocava all'ombra delle statue. Perché è stato affidato al tempio come orfano o come pupillo? I suoi genitori sono ancora vivi? Esiste qualcuno che si è preso cura di lui, e se si è ancora vivo?

Dove si trovava il tempio? Presso il tempio si adoravano una o più divinità? Il personaggio aveva dei rivali presso gli adoratori del luogo?

Abilità associate: Guarire, Religione

RELIGIONE SCOPERTA ALTROVE

Il personaggio ha imparato ad apprezzare la sua divinità in una cultura diversa dalla propria e la venera in modo insolito rispetto ai suoi simili. Ha imparato ad adorare il suo dio presso un'altra razza o una cultura straniera? Il luogo dove il personaggio ha trovato la fede nella divinità era una terra lontana oppure un altro piano? Quali sono le sue usanze di culto che gli altri potrebbero trovare strane?

Abilità associate: Diplomazia, un'abilità a cui un'altra razza fornisce un bonus

SEGUACE DI UN CULTO

Il personaggio faceva parte di un culto e adorava un falso dio prima di vedere finalmente la verità. Seguiva un demagogo mortale oppure il culto era dedicato a una creatura magica o a una minaccia soprannaturale di qualche tipo? Il culto era malvagio o era semplicemente fuorviato nelle sue convinzioni? Come è sfuggito il personaggio al culto e come è giunto alla vera religione? Il culto esiste ancora oppure è stato distrutto e si è sciolto? Il personaggio crede ancora in segreto agli insegnamenti del culto, oppure desidera vendicarsi di coloro che lo hanno raggirato?

Abilità associate: Bassifondi, Furtività

TOCCATO DA UN ANGELO

Il personaggio ha incontrato degli immortali pericolosi fin da quando riesce a ricordare, e un angelo custode gli ha insegnato molto di ciò che sa riguardo al suo dio. Che aspetto aveva l'angelo che vegliava su di lui? Ora l'angelo è vivo o morto? Perché l'angelo si è interessato a lui? Esistono altri immortali che potrebbero interferire con la sua vita?

Abilità associate: Arcano, Percezione

TRADIZIONE DI FAMIGLIA

Il personaggio appartiene a una famiglia i cui membri si sono dedicati alla religione per molte generazioni. La tradizione religiosa di famiglia riguarda tutti o soltanto certi membri in particolare? I membri della famiglia sono obbligati a osservare la tradizione oppure il richiamo religioso è qualcosa a cui tutti aderiscono volentieri? Adorano tutti la divinità? O forse il personaggio ha deviato da questa tradizione in qualche modo?

Abilità associate: Diplomazia, Storia

VETERANO DI UNA GUERRA RELIGIOSA

Il personaggio ha combattuto duramente per una causa, ma in seguito si è allontanato da quella vita. Perché ha impugnato le armi per conto del suo dio? La guerra è finita o c'è ancora qualcuno che la combatte? Il personaggio si è lasciato quella vita alle spalle definitivamente, o i sentimenti che lo hanno spinto a combattere in nome della sua religione ardono ancora dentro di lui?

Abilità associate: Atletica, Intimidire



NUOVI TALENTI

I talenti forniscono a un giocatore un potente strumento per descrivere le esperienze personali del suo personaggio, il suo addestramento e le sue doti e attitudini personali. Due chierici umani possono avere punteggi di caratteristica e serie di poteri simili, ma se uno sceglie dei talenti che rafforzano i suoi poteri curativi e l'altro sceglie dei talenti che incrementano le sue opzioni di Incanalare Divinità, funzioneranno in modo molto diverso al tavolo da gioco.

Il personaggio deve soddisfare i prerequisiti indicati, se ve ne sono, per selezionare il talento. Se mai dovesse perdere uno dei prerequisiti previsti dal talento, quel talento non sarà più utilizzabile. Se un talento riporta una classe tra i suoi prerequisiti, è disponibile soltanto per i membri di quella classe, compresi quei personaggi che hanno aderito alla classe in questione tramite uno specifico talento multiclasse.

TALENTI DI RANGO EROICO

I talenti di questa sezione sono disponibili per i personaggi di qualsiasi livello che soddisfino i prerequisiti.

ANATEMA DEI DEMONI

Prerequisito: Qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere divino che normalmente sceglierebbe come bersaglio i non morti, può anche scegliere come bersagli le creature di origine elementale.

ANATEMA DEI DIAVOLI

Prerequisito: Qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere divino che normalmente sceglierebbe come bersagli i non morti, può anche scegliere come bersagli le creature di origine immortale.

APPRENDISTA RELIGIOSO

Prerequisito: Mezzelfo, qualsiasi classe divina

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere di attacco a volontà di 1° livello appartenente a una classe divina diversa dalla propria. Da ora in poi, può scegliere se usare quel potere o quello ottenuto grazie al suo tratto razziale di Apprendista come potere a incontro (ma non può usare entrambi nello stesso incontro).

APPROVAZIONE DIVINA

Prerequisito: Umano, qualsiasi classe divina, privilegio di classe di Incanalare Divinità

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di Incanalare Divinità, può anche effettuare un tiro salvezza come azione gratuita.

ARMATURA DELLA COLLERA BRUCIANTE

Prerequisito: Invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Collera

Beneficio: Il potere di *armatura di collera* del personaggio infligge danni da fuoco e radiosi e ottiene la parola chiave "fuoco". Il bersaglio del potere di *armatura di collera* ottiene una penalità di -1 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

ARMATURA DELLA VENDETTA

Prerequisito: Vendicatore, privilegio di classe di Censura del Castigo, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Finché è adiacente al bersaglio del proprio *giuramento di inimicizia*, il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le difese contro le creature diverse dal bersaglio.

ASSALTO DIVINO

Prerequisito: Mezzorco, paladino

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *assalto furioso*, un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus pari al modificatore di Forza del personaggio da applicare al suo tiro dei danni contro il bersaglio, fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

BENEDIZIONE DI AVANDRA

Prerequisito: Halfling, chierico

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *seconda possibilità* e l'attacco manca il bersaglio, un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può usare un impulso curativo.

BENEDIZIONE DI CORELLON

Prerequisito: Elfo, chierico, potere *parola guaritrice*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *accuratezza elfica* e l'attacco colpisce il bersaglio, un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può usare un impulso curativo.

BENEDIZIONE ELEMENTALE

Prerequisito: Genasi, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere razziale associato alla sua manifestazione elementale, egli o un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene punti ferita temporanei pari al modificatore di Forza del personaggio.

BENEDIZIONE INFERNALE

Prerequisito: Tiefling, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *collera infernale*, un alleato adiacente al personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio e ottiene un bonus di potere +1 al successivo tiro per colpire che effettua contro un nemico che abbia colpito il personaggio dopo la fine dell'ultimo turno di quest'ultimo.

CANAGLIA BENEDETTA

Prerequisito: Halfling, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *seconda possibilità* e il nemico lo manca con il suo attacco, il personaggio può usare un impulso curativo.

COLLERA DEL RE DELLA MONTAGNA

Prerequisito: Goliath, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Collera

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *armatura di collera*, può scegliere di buttare il bersaglio a terra prono dopo averlo spinto.

COLLERA DEI SECOLI PASSATI

Prerequisito: Nano, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Collera

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *armatura di collera* contro un nemico più grande di lui, somma il suo modificatore di Saggiezza ai danni inferti dal potere.

COLLERA TEMIBILE

Prerequisito: Mezzorco, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *assalto furioso* contro il bersaglio del proprio giuramento di inimicizia tale bersaglio subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

COLPO DEL VOTO

Prerequisito: Vendicatore, potere di *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio usa *giuramento di inimicizia*, può marchiare il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

DEVOZIONE FURIOSA

Prerequisito: Mezzorco, qualsiasi classe divina, privilegio di classe di Incanalare Divinità

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di Incanalare Divinità, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni dei poteri di attacco divini fino alla fine del turno successivo del personaggio.

DIFESA DI GRUPPO

Prerequisito: Mezzelfo, paladino

Beneficio: Gli alleati ottengono un bonus di +1 a tutte le difese contro le creature marchiate dal personaggio.

DISTRAZIONE DIVINA

Prerequisiti: Vendicatore, privilegio di classe di Censura dell'Unità, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio è adiacente al bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*, i suoi alleati ottengono un bonus di +1 ai tiri dei danni contro quel bersaglio.

Il bonus aumenta a +2 all'11° livello e a +3 al 21° livello.

ELUDERE E COLPIRE

Prerequisito: Halfling, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il bersaglio del *giuramento di inimicizia* del personaggio manca con un attacco che è stato costretto a ripetere a causa del potere razziale di seconda possibilità, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro quel bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Il bonus aumenta a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.

ESCA VENDICATRICE

Prerequisito: Vendicatore, privilegio di classe di Censura dell'Unità

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *vincolo di censura*, aggiunge 2 quadretti al numero di quadretti di cui può tirare il bersaglio.

FEDE DEL FORGIATO

Prerequisito: Forgiato, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *risolutezza dei forgiati*, un alleato a lui adiacente ottiene punti ferita temporanei pari al modificatore di Costituzione del personaggio e può effettuare un tiro salvezza contro un effetto che infligge danni continuati e a cui un tiro salvezza può porre termine.

FEROCIA SACRA

Prerequisito: Morfico, qualsiasi classe divina, privilegio di classe di Incanalare Divinità

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di Incanalare Divinità finché è sanguinante, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

FORGIATO ESEMPLARE

Prerequisito: Forgiato, paladino

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *risolutezza dei forgiati*, ogni alleato entro 5 quadretti da lui può effettuare un tiro salvezza contro un effetto che infligge danni continuati e a cui un tiro salvezza può porre termine.

FORTUNA DELLA STIRPE FATATA

Prerequisito: Gnomo, chierico, potere *fortuna divina*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *fortuna divina*, concede il bonus di +1 anche a un alleato entro 5 quadretti da lui.

FORZA DELLA PIETRA

Prerequisito: Goliath, paladino

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *imposizione delle mani* o *richiamo di virtù* su un alleato, tale alleato ottiene resistenza a tutti i danni pari al modificatore di Forza del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

FUOCO OSCURO LUCENTE

Prerequisito: Drow, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio con il suo potere razziale di *fuoco oscuro*, il bersaglio ottiene vulnerabilità ai danni radiosi pari al modificatore di Carisma del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

FUOCO OSCURO SPIETATO

Prerequisito: Drow, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* con il suo potere razziale di *fuoco oscuro*, il bersaglio ottiene vulnerabilità a tutti i danni pari al modificatore di Destrezza del personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo.



TALENTI DI RANGO EROICO

Qualsiasi classe divina	Altri prerequisiti	Beneficio
Anatema dei Demoni	–	I poteri che bersagliano i non morti bersagliano anche gli elementali
Anatema dei Diavoli	–	I poteri che bersagliano i non morti bersagliano anche gli immortali
Apprendista Religioso	Mezzelfo	Il personaggio può usare un potere a volontà di un'altra classe divina come potere a incontro
Approvazione Divina	Umano, Incanalare Divinità	Incanalare Divinità concede al personaggio un tiro salvezza
Benedizione Elementale	Genasi	Il personaggio o un alleato ottiene pf temporanei quando usa manifestazione elementale
Benedizione Infernale	Tiefling	Un alleato recupera pf quando il personaggio usa <i>collera infernale</i>
Canaglia Benedetta	Halfling	Il personaggio usa un impulso curativo assieme a <i>seconda possibilità</i>
Devozione Furiosa	Mezzorco, Incanalare Divinità	+2 ai danni dei poteri divini dopo che il personaggio ha usato Incanalare Divinità
Fede del Forgiato	Forgiato	<i>Risolutezza dei forgiati</i> influenza anche un alleato adiacente
Feroce Sacra	Morfico, Incanalare Divinità	Incanalare Divinità conferisce al personaggio +1 agli attacchi in mischia quando è sanguinante
Fuoco Oscuro Lucente	Drow	I bersagli del fuoco oscuro ottengono vulnerabilità ai danni radiosi
Incanalare Nascosto	Gnomo, Incanalare Divinità	Incanalare Divinità conferisce occultamento al personaggio
Incanalatore Versatile	Incanalare Divinità	Il personaggio acquisisce un potere di Incanalare Divinità di un'altra classe
Lingua Sacra	Deve conoscere il Supernal	Successo extra nelle sfide di abilità che utilizzano Diplomazia, Intimidire e Raggirare
Nube di Luce	–	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire dei poteri radiosi dopo che il personaggio ha usato un potere radioso
Passo di Guarigione	Eladrin	<i>Passo fatato</i> concede dei pf temporanei
Presenza Maestosa	Deva	Gli alleati adiacenti ottengono resistenza 3 necrotico e resistenza 3 radioso
Purezza di Spirito	Kalashtar	Il personaggio o un alleato spende un impulso curativo quando usa <i>bastione di chiarezza mentale</i>
Resilienza di Kord	Goliath	<i>Robustezza della pietra</i> si estende ai personaggi adiacenti
Servitore Volubile	Cangiante o doppelganger	+3 alle prove di Religione, e il personaggio può scegliere i talenti di qualsiasi dominio

Talenti da chierico	Altri prerequisiti	Beneficio
Benedizione di Avandra	Halfling	Se un nemico manca il personaggio a causa di <i>seconda possibilità</i> , un alleato può spendere un impulso curativo
Benedizione di Corellon	Elfo, <i>parola guaritrice</i>	Se il personaggio colpisce un bersaglio con <i>accuratezza elfica</i> , un alleato può spendere un impulso curativo
Fortuna della Stirpe Fatata	Gnomo, <i>fortuna divina</i>	<i>Fortuna divina</i> influenza anche un alleato
Grazia Difensiva	<i>Pietà del guaritore</i>	Bonus alle difese quando il personaggio usa <i>pietà del guaritore</i>
Guaritore da Battaglia	<i>Parola guaritrice</i>	Il personaggio recupera punti ferita quando usa <i>parola guaritrice</i>
Guaritore Pacifista	–	I poteri di guarigione del personaggio migliorano, ma il personaggio viene punito se danneggia dei nemici sanguinanti
Nano Sacerdote da Battaglia	Nano, <i>parola guaritrice</i>	Il personaggio ottiene pf extra quando usa <i>parola guaritrice</i>
Parola Guaritrice Difensiva	<i>Parola guaritrice</i>	Bonus alle difese del destinatario quando il personaggio usa <i>parola guaritrice</i>
Perseveranza Condivisa	Umano	Quando il personaggio concede un tiro salvezza, il suo alleato ottiene +1 al tiro
Risoluzione Sacra	Forgiato	Il personaggio applica un bonus alle guarigioni che concede dopo aver usato <i>risolutezza dei forgiati</i>
Soffio della Vita	Dragonide	Il <i>soffio del drago</i> del personaggio concede pf temporanei agli alleati
Strumento del Guaritore	–	Il personaggio somma il bonus di potenziamento del suo simbolo sacro ai poteri di guarigione
Vitalità del Fuoco Oscuro	Drow	Gli alleati ottengono pf temporanei quando colpiscono i nemici sotto l'effetto del <i>fuoco oscuro</i> del personaggio

Talenti da invocatore	Altri prerequisiti	Beneficio
Armatura della Collera Bruciante	Alleanza di Collera	<i>Armatura di Collera</i> acquisisce la parola chiave "fuoco" e il bersaglio subisce -1 ai tiri salvezza
Collera del Re della Montagna	Goliath, Alleanza di Collera	Il personaggio butta il bersaglio a terra prono quando usa <i>armatura di collera</i>
Collera dei Secoli Passati	Nano, Alleanza di Collera	Il personaggio infligge più danni quando usa <i>armatura di collera</i> contro nemici più grandi di lui
Intimorire Elementale	Genasi, Alleanza di Preservazione	Un alleato ottiene dei benefici quando il personaggio usa <i>ritorsione del preservatore</i>
Intimorire Letale	Alleanza di Preservazione	Il personaggio infligge più danni con <i>ritorsione del preservatore</i>
Invocare Lavoro di Squadra	Mezzelfo	Un alleato ottiene +1 alle difese quando il personaggio usa un potere divino
Invocare Resilienza	Umano	Un alleato ottiene +1 al tiro salvezza successivo quando usa un potere divino

TALENTI DI RANGO EROICO (CONTINUA)

Talenti da invocatore	Altri prerequisiti	Beneficio
Maleficio dell'Anatema dei Demoni	Alleanza di Maleficio	Gli elementali colpiti dalla rovina del maleficio del personaggio concedono vantaggio in combattimento a un alleato del personaggio
Maleficio Funesto	Alleanza di Maleficio	I nemici che il personaggio colpisce con dei poteri a incontro o giornalieri subiscono un -2 agli attacchi contro di lui
Maleficio Infernale	Tiefling	Gli attacchi del personaggio acquisiscono la parola chiave "paura" quando il personaggio usa <i>collera infernale</i>
Preservare Occultamento	Gnomo, Alleanza di Preservazione	Il personaggio concede occultamento a un alleato quando usa <i>ritorsione del preservatore</i>
Preservatore Fatato	Eladrin, Alleanza di Preservazione	Il personaggio teletrasporta un alleato di 2 quadretti quando usa <i>ritorsione del preservatore</i>
Preservazione Astrale	Deva, Alleanza di Preservazione	Quando il personaggio usa <i>ritorsione del preservatore</i> , gli alleati vicini ottengono un +1 contro gli attacchi delle creature sanguinanti
Richiamo del Preservatore	Kalashhtar, Alleanza di Preservazione	Il personaggio tira gli alleati di 1 quadretto più vicini a sé quando usa un potere divino giornaliero

Talenti da paladino	Altri prereq.	Beneficio
Assalto Divino	Mezzorco	Un alleato ottiene un bonus ai danni contro il bersaglio dell' <i>assalto furioso</i> del personaggio
Difesa di Gruppo	Mezzelfo	Gli alleati ottengono +1 alle difese contro le creature marchiate dal personaggio
Forgiato Esemplare	Forgiato	Gli alleati possono effettuare un tiro salvezza contro i danni continuati quando il personaggio usa <i>risolutezza dei forgiati</i>
Forza della Pietra	Goliath	Un alleato ottiene resistenza a tutti i danni quando il personaggio usa <i>imposizione delle mani</i> o <i>tocco di virtù</i>
Impegno del Protettore	Car 15	Il personaggio ottiene +1 agli attacchi quando lui o il bersaglio si trova in posizione adiacente a un alleato sanguinante
Incanalare Potenza	-	Il personaggio ottiene +1 agli attacchi in mischia dopo che ha usato <i>Incanalare Divinità</i>
Marchio Infernale	Tiefling	Il personaggio può usare avallo divino quando il suo attacco di <i>collera infernale</i> va a segno
Morfico Benedetto	Morfico	Il personaggio infligge più danni con gli attacchi da mischia quando usa l' <i>alterazione</i>
Paladino Devoto	Imposizione delle mani	Il personaggio ottiene 1 impulso curativo e somma il modificatore di Carisma a <i>imposizione delle mani</i>
Perseveranza Divina	Umano	Il personaggio ottiene +2 al tiro per colpire successivo dopo avere superato un tiro salvezza
Recupero Virtuoso	-	Il personaggio ottiene resistenza a tutti i danni quando usa un impulso curativo
Sfida Draconica	Dragonide	Il <i>soffio del drago</i> del personaggio impartisce l'avallo divino sui nemici
Sfida Elementale	Genasi	La <i>sfida divina</i> del personaggio infligge danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono
Sfida Solenne	<i>Sfida divina</i>	<i>Sfida divina</i> infligge danni radiosi extra

Talenti da vendicatore	Altri prerequisiti	Beneficio
Armatura della Vendetta	Censura del Castigo, <i>giuramento di inimicizia</i>	+1 alle difese contro le creature diverse dal bersaglio di <i>giuramento di inimicizia</i> del personaggio
Collera Temibile	Mezzorco, <i>giuramento di inimicizia</i>	Il personaggio usa <i>assalto furioso</i> per penalizzare gli attacchi del bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i>
Colpo del Voto	<i>Giuramento di inimicizia</i>	Il personaggio marchia il bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i>
Distrazione Divina	Censura dell'Unità, <i>giuramento di inimicizia</i>	Gli alleati ottengono un bonus ai danni contro il bersaglio del <i>giuramento di inimicizia</i> del personaggio quando il personaggio gli è adiacente
Eludere e Colpire	Halfing, <i>giuramento di inimicizia</i>	Se il bersaglio del <i>giuramento di inimicizia</i> del personaggio manca il colpo a causa di <i>seconda possibilità</i> , il personaggio ottiene +2 ai danni contro di esso
Esca Vendicatrice	Censura dell'Unità	Quando il personaggio usa <i>vincolo di censura</i> tira il bersaglio di 2 quadretti extra
Fuoco Oscuro Spietato	Drow, <i>giuramento di inimicizia</i>	Il personaggio usa <i>fuoco oscuro</i> contro il bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i> per conferirgli vulnerabilità a tutti i danni
Inimicizia Astrale	Deva, <i>giuramento di inimicizia</i>	Il bonus di ricordo di mille vite si applica anche ai tiri dei danni contro il bersaglio del <i>giuramento di inimicizia</i> del personaggio
Inseguitore della Stirpe Fatata	Eladrin, <i>giuramento di inimicizia</i>	Il personaggio si teletrasporta di 5 quadretti extra con <i>passo fatato</i> se termina il teletrasporto in posizione adiacente al bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i>
Opportunista Vendicatore	Umano, <i>giuramento di inimicizia</i>	Il personaggio ottiene un'azione di movimento extra quando riduce il bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i> a 0 punti ferita
Ritorsione Psicica	Kalashhtar, <i>giuramento di inimicizia</i>	Il personaggio usa <i>bastione di chiarezza mentale</i> per cambiare il bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i>
Scatenare la Bestia	Morfico, <i>giuramento di inimicizia</i>	Il personaggio usa il suo potere razziale come reazione immediata quando viene colpito dal bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i>
Sorte Fatata	Elfo, <i>giuramento di inimicizia</i>	Se il personaggio colpisce il bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i> con <i>accuratezza elfica</i> , ottiene +2 ai danni contro di esso
Supplica Conclusiva	Censura dell'Inseguimento, <i>giuramento di inimicizia</i>	Il personaggio scatta verso il bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i> dopo averlo colpito con un attacco a distanza
Volto Beffardo	Cangiante o doppelganger, <i>giuramento di inimicizia</i>	Il personaggio usa <i>cambiare forma</i> per ottenere vantaggio in combattimento contro il bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i>

GRAZIA DIFENSIVA

Prerequisito: Chierico, potere di *pietà del guaritore*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *pietà del guaritore*, ottiene un bonus di potere pari al proprio modificatore di Carisma da applicare a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

GUARITORE DA BATTAGLIA

Prerequisito: Chierico, potere *parola guaritrice*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *parola guaritrice*, recupera punti ferita pari al proprio modificatore di Forza.

GUARITORE PACIFISTA

Prerequisito: Chierico

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere divino che consente a un bersaglio di spendere un impulso curativo, il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari a 1d6 + il modificatore di Carisma del personaggio. L'ammontare di punti ferita aggiuntivi sale a 2d6 + il modificatore di Carisma del personaggio all'11° livello, e a 3d6 + il modificatore di Carisma del personaggio al 21° livello.

Inoltre, ogni volta che infligge danni su un nemico sanguinante, il personaggio resta stordito fino alla fine del proprio turno successivo.

IMPEGNO DEL PROTETTORE

Prerequisito: Car 15, paladino

Beneficio: Quando il personaggio o il suo bersaglio si trovano in posizione adiacente a un alleato sanguinante, il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire.

INCANALARE NASCOSTO

Prerequisito: Gnomo, qualsiasi classe divina, privilegio di classe di Incanalare Divinità

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di Incanalare Divinità, beneficia di occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

INCANALARE POTENZA

Prerequisito: Paladino

Beneficio: Dopo avere usato un potere di Incanalare Divinità, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 al successivo tiro per colpire in mischia effettuato prima della fine del suo turno successivo.

INCANALATORE VERSATILE

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, privilegio di classe di Incanalare Divinità

Beneficio: Il personaggio sceglie una classe divina diversa dalla propria e un potere di Incanalare Divinità disponibile come privilegio di classe per quella classe. Può aggiungere quel potere di Incanalare Divinità alla lista dei poteri di Incanalare Divinità a sua disposizione.

INIMICIZIA ASTRALE

Prerequisito: Deva, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Se il personaggio usa il suo potere razziale di *ricordo di mille vite* per incrementare un tiro per colpire contro il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*, infligge danni extra pari al bonus fornito dal potere razziale.

INSEGUITORE DELLA STIRPE FATATA

Prerequisito: Eladrin, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *passo fatato*, può teletrasportarsi di 5 quadretti extra, purché termini questo movimento in posizione adiacente al bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*.

INTIMORIRE ELEMENTALE

Prerequisito: Genasi, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Preservazione

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *ritorsione del preservatore*, concede anche un bonus all'alleato attaccato dal nemico che attiva il potere basato sulla sua manifestazione elementare attuale.

Anima di acqua: L'alleato ottiene un bonus di potere +5 ai tiri salvezza contro i danni continuati fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Anima di fuoco: L'alleato ottiene un bonus di potere +1 ai Riflessi e resistenza 5 al fuoco fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Anima di tempesta: L'alleato ottiene un bonus di potere +1 alla Tempra e resistenza 5 al fulmine fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Anima di terra: L'alleato ottiene un bonus di potere +1 alla Tempra e ai tiri salvezza fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Anima di vento: L'alleato ottiene un bonus di potere +1 alla velocità e resistenza 5 al freddo fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

INTIMORIRE LETALE

Prerequisito: Invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Preservazione

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *ritorsione del preservatore* somma il proprio modificatore di Intelligenza al tiro dei danni dell'attacco che ottiene il bonus di questo potere.

INVOCARE LAVORO DI SQUADRA

Prerequisito: Mezzelfo, invocatore

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di attacco divino a incontro o giornaliero nel suo turno, un alleato entro 10 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INVOCARE RESILIENZA

Prerequisito: Umano, invocatore

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di attacco divino a incontro o giornaliero nel suo turno, un alleato entro 10 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +1 al suo successivo tiro salvezza prima della fine del turno successivo del personaggio.

LINGUA SACRA

Prerequisito: Qualsiasi classe divina, deve conoscere il Supernal

Beneficio: Quando il personaggio usa *Diplomazia*, *Intimidire* o *Raggirare* in una sfida di abilità, ottiene un successo extra ai fini del completamento della sfida la prima volta che supera una prova di abilità che fa uso di una qualsiasi di quelle abilità.

OPPORTUNISTA VENDICATORE

Prerequisito: Umano, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: La prima volta nel corso di un incontro in cui il personaggio riduce il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* a 0 punti ferita, ottiene un'azione di movimento extra che deve usare prima della fine del suo turno successivo.

MALEFICIO DELL'ANATEMA DEI DEMONI

Prerequisito: Invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Maleficio

Beneficio: Se il personaggio colpisce una creatura di origine elementale con il suo potere di *rovina del maleficio*, quel bersaglio concede anche vantaggio in combattimento al successivo alleato che attacca il nemico prima della fine del turno successivo del personaggio.

MALEFICIO FUNESTO

Prerequisito: Invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Maleficio

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa un potere di attacco divino a incontro o giornaliero nel suo turno, ogni bersaglio colpito da quel potere subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro di lui fino all'inizio del suo turno successivo.

MALEFICIO INFERNALE

Prerequisito: Tiefling, invocatore

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *collera infernale*, tutti gli attacchi che effettua fino alla fine del suo turno successivo acquisiscono la parola chiave "paura".

MARCHIO INFERNALE

Prerequisito: Tiefling, paladino

Beneficio: Se un attacco potenziato dal potere di *collera infernale* del personaggio va a segno, il bersaglio è anche soggetto all'avallo divino del personaggio. Questo avallo divino dura fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

MORFICO BENEDETTO

Prerequisito: Morfico, paladino

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *alterazione dell'artiglieria* o *alterazione dello zannelunghe* ottiene un bonus pari al proprio modificatore di Saggezza da applicare ai tiri dei danni in mischia dei poteri divini fino alla fine del suo turno successivo.

NANO SACERDOTE DA BATTAGLIA

Prerequisito: Nano, chierico, potere di *parola guaritrice*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *parola guaritrice* su un alleato, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Costituzione.

NUBE DI LUCE

Prerequisito: Qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere divino a incontro o giornaliero contenente la parola

chiave "radioso", può creare una zona di luce intensa come emanazione ravvicinata 1. La zona dura fino alla fine del turno successivo del personaggio. Gli alleati entro la zona ottengono un un bonus di potere +1 ai tiri per colpire dei loro poteri radiosi.

PALADINO DEVOTO

Prerequisito: Paladino, potere di *imposizione delle mani*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *imposizione delle mani* su un alleato, quell'alleato recupera un ammontare aggiuntivo di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Quando il personaggio seleziona questo talento, il numero dei suoi impulsi curativi aumenta di uno.

PAROLA GUARITRICE DIFENSIVA

Prerequisito: Chierico, potere *parola guaritrice*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *parola guaritrice*, il bersaglio ottiene anche un bonus di potere a tutte le difese pari al modificatore di Carisma contro l'attacco successivo effettuato contro di lui.

PASSO DI GUARIGIONE

Prerequisito: Eladrin, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *passo fatato*, un alleato adiacente allo spazio originale o allo spazio di destinazione del personaggio ottiene punti ferita temporanei pari al modificatore di Intelligenza del personaggio e può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

PERSEVERANZA CONDIVISA

Prerequisito: Umano, chierico

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere che consente a un alleato di effettuare un tiro salvezza, quell'alleato ottiene un bonus di +1 al tiro salvezza.

PERSEVERANZA DIVINA

Prerequisito: Umano, paladino

Beneficio: Quando il personaggio supera un tiro salvezza, ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire successivo che effettua, purché questo avvenga prima della fine del suo turno successivo.

PRESERVARE OCCULTAMENTO

Prerequisito: Gnomo, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Preservazione

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *ritorsione del preservatore*, concede anche occultamento all'alleato che era stato colpito dal nemico che attiva il potere. L'occultamento dura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PRESENZA MAESTOSA

Prerequisito: Deva, qualsiasi classe divina

Beneficio: Gli alleati adiacenti al personaggio ottengono resistenza 3 al necrotico e resistenza 3 al radioso. La resistenza aumenta a 5 all'11° livello e a 10 al 21° livello.

PRESERVATORE FATATO

Prerequisito: Eladrin, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Preservazione

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *ritorsione del preservatore*, può anche teletrasportare di 2 quadretti l'alleato che era stato colpito dal nemico che attiva il potere.

PRESERVAZIONE ASTRALE

Prerequisito: Deva, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Preservazione

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *ritorsione del preservatore*, ogni alleato entro 2 quadretti da lui ottiene un bonus di +1 a tutte le difese contro gli attacchi effettuati dalle creature sanguinanti fino alla fine dell'incontro.

PUREZZA DI SPIRITO

Prerequisito: Kalashtar, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *bastione di chiarezza mentale*, egli o un alleato entro l'emanazione può usare un impulso curativo.

RECUPERO VIRTUOSO

Prerequisito: Paladino

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa un impulso curativo, ottiene resistenza a tutti i danni pari al proprio modificatore di Saggezza fino all'inizio del suo turno successivo.

RESILIENZA DI KORD

Prerequisito: Goliath, qualsiasi classe divina

Beneficio: Finché il potere razziale di *robustezza della pietra* del personaggio è attivo, gli alleati a lui adiacenti ottengono la stessa resistenza che il potere concede al personaggio.

RICHIAMO DEL PRESERVATORE

Prerequisito: Kalashtar, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Preservazione

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere divino di attacco giornaliero nel suo turno, può tirare ogni alleato entro 5 quadretti da sé di 1 quadretto invece di usare il normale beneficio della sua Manifestazione di Alleanza.

RISOLUZIONE SACRA

Prerequisito: Forgiato, chierico

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *risolutezza dei forgiati*, aggiunge il suo modificatore di Forza ai punti ferita recuperati dai bersagli dei suoi poteri di guarigione da chierico fino alla fine del suo turno successivo.

RITORSIONE PSICHICA

Prerequisito: Kalashtar, vendicatore, potere di *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *bastione di chiarezza mentale*, può rendere il nemico che attiva il potere il nuovo bersaglio di *giuramento di inimicizia* come azione gratuita.

SCATENARE LA BESTIA

Prerequisito: Morfico, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Se il personaggio diventa sanguinante dopo essere stato colpito dal bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*, può usare il suo potere razziale di *alterazione dell'artiglieria* o *alterazione dello zannelunghe* come reazione immediata.

SERVITORE VOLUBILE

Prerequisito: Cangiante o doppelganger, qualsiasi classe divina

Beneficio: Il personaggio può selezionare i talenti di dominio di qualsiasi dominio, e non soltanto quelli associati alla sua divinità.

Ottiene inoltre un bonus di talento +3 alle prove di Religione.

SFIDA DRACONICA

Prerequisito: Dragonide, paladino

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *soffio del drago*, ogni nemico scelto come bersaglio da quel potere è soggetto al suo avallo divino. Questo avallo divino dura fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

SFIDA ELEMENTALE

Prerequisito: Genasi, paladino

Beneficio: Quando il personaggio infligge danni su una creatura usando il suo potere di *sfida divina*, può cambiare il tipo di danni da radioso ad acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono. Il personaggio può scegliere il tipo di danni ogni volta che infligge danni tramite *sfida divina*.

SFIDA SOLENNE

Prerequisito: Paladino, potere di *sfida divina*

Beneficio: Ogni volta che un bersaglio della *sfida divina* del personaggio subisce danni da questo potere, subisce anche danni radiosi extra pari al modificatore di Forza del personaggio.

SOFFIO DELLA VITA

Prerequisito: Dragonide, chierico

Beneficio: Il potere razziale di *soffio del drago* del personaggio colpisce solo i nemici. Gli alleati entro la propagazione del suo *soffio del drago* ottengono punti ferita temporanei pari al modificatore di Forza del personaggio.

SORTE FATATA

Prerequisito: Elfo, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *accuratezza elfica* per ripetere un tiro per colpire effettuato contro il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* e lo colpisce, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni contro quel bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Il bonus aumenta a +4 all'11° livello e a +6 al 21° livello.



STRUMENTO DEL GUARITORE

Prerequisito: Chierico

Beneficio: Quando il personaggio concede una guarigione di qualsiasi tipo tramite i suoi poteri di guarigione da chierico, può aggiungere il bonus di potenziamento del suo simbolo sacro ai punti ferita che il destinatario recupera.

SUPPLICA CONCLUSIVA

Prerequisito: Vendicatore, privilegio di classe di Censura dell'Inseguimento, potere di *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio colpisce il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* con un attacco a distanza, può scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Destrezza come azione gratuita, purché concluda questo movimento più vicino al bersaglio.

VITALITÀ DEL FUOCO OSCURO

Prerequisito: Drow, chierico

Beneficio: Quando un qualsiasi alleato colpisce un nemico sotto l'effetto del suo potere razziale di *fuoco oscuro*, quell'alleato ottiene punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Carisma.

VOLTO BEFFARDO

Prerequisito: Cangiante o doppelganger, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Se il personaggio usa il proprio potere razziale di cambiare forma per assumere l'aspetto del bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*, ottiene vantaggio in combattimento contro quella creatura fino alla fine del proprio turno successivo.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Un personaggio deve essere di livello pari o superiore all'11° per selezionare i talenti di questa sezione.

ALLEANZA ENERGICA

Prerequisito: 11° livello, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Maleficio

Beneficio: Il personaggio aggiunge 1 quadretto alla distanza di cui la sua Alleanza di Manifestazione gli consente di spingere un bersaglio.

ALLEANZA DI INTERDIZIONE

Prerequisito: 11° livello, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Preservazione

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua Manifestazione di Alleanza per far scorrere un alleato, nessun nemico può ottenere vantaggio in combattimento contro quell'alleato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

ATTACCO INARRESTABILE

Prerequisito: 11° livello, For 17, paladino

Beneficio: Quando il personaggio usa un impulso curativo, ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire successivo che effettua prima della fine del suo turno successivo.

AVVERSARIO OSCURO

Prerequisito: 11° livello, qualsiasi classe divina, privilegio di classe di Incanalare Divinità

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di Incanalare Divinità, sia il personaggio che ogni alleato entro 10 quadretti da lui ottengono resistenza ai danni necrotici pari a 5 + il modificatore di Saggia del personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo.

COLLERA FOCALIZZATA

Prerequisito: 11° livello, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Collera

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *armatura di collera* e il nemico che attiva il potere è l'unico nemico entro l'emanazione, infligge 1d6 danni extra con quel potere.

Al 21° livello, questi danni extra aumentano a 2d6.

CONTROLLO DELL'INVOCATORE

Prerequisito: 11° livello, invocatore

Beneficio: Quando un nemico fallisce un tiro salvezza contro un effetto causato da un potere di attacco divino del personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus di potere +2 al tiro per colpire successivo che effettua contro quel bersaglio, purché questo avvenga entro la fine del turno successivo del personaggio.

CORAZZA DELLA FEDE

Prerequisito: 11° livello, qualsiasi classe divina, privilegio di classe di Incanalare Divinità

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere di Incanalare Divinità, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Saggezza.

CRITICO RINVIGORENTE

Prerequisito: 11° livello, qualsiasi classe divina

Beneficio: La prima volta in cui un personaggio mette a segno un colpo critico con un potere di attacco divino nel corso di un incontro, un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio recupera un ammontare di punti ferita pari a 10 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

EPURAZIONE DIVINA

Prerequisito: 11° livello, chierico, potere *scacciare non morti*

Beneficio: Quando il personaggio infligge danni su almeno un nemico non morto tramite *scacciare non morti*, ogni alleato entro l'emanazione del potere può effettuare un tiro salvezza.

FIAMME DELL'INVOCATORE

Prerequisito: 11° livello, invocatore

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 ai tiri dei danni dei poteri di attacco divini contenenti la parola chiave "fuoco" o "radioso". Quando il personaggio è sanguinante, questo bonus di talento aumenta a +4.

Al 21° livello, il bonus di talento aumenta a +3 (o a +6 quando il personaggio è sanguinante).

FORTUNA SUPERIORE

Prerequisito: 11° livello, chierico, potere *fortuna divina*

Beneficio: La *fortuna divina* del personaggio passa da personale a emanazione ravvicinata 1 e influenza sia il personaggio che tutti gli alleati entro l'emanazione.

GRAZIA SALVIFICA

Prerequisito: 11° livello, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio supera un tiro salvezza, può scegliere di non porre termine all'effetto per cui ha effettuato il tiro salvezza e consentire invece a un alleato entro 5 quadretti da lui di effettuare un tiro salvezza con un bonus pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

COS'È UN ESARCA?

Un esarca è un campione o un agente di un dio, di un signore dei demoni o di un altro essere di grande potenza. Non esiste nessun cammino che conduca al titolo di esarca; un esarca potrebbe essere un individuo che ha scelto un destino epico appropriato, un mostro leggendario, un arcangelo o un'anima beata o dannata di grande potere. Quasi tutti i personaggi epici possono diventare esarchi, a prescindere dal destino che hanno scelto. Tuttavia, quei personaggi che scelgono il destino epico dell'Eletto, del Semidio o del Santo sono naturalmente i più adatti a diventare esarchi.

Il numero di esarchi impiegati da una divinità e la loro natura esatta varia grandemente da divinità a divinità. La maggior parte delle divinità tiene uno o due esarchi al loro servizio; alcune non hanno nessun esarca, e altre ancora, come Pelor e Moradin, ne hanno molti di più. Ad esempio, Moradin siede a capo della corte splendente nota come il Morndinsamman, che include gli esarchi Berronar, Clangeddin, Dugmaren, Dumathoin, Gorm, Haela, Marthammor, Sharindlar e Vergadain. Avandra, invece, non ha accettato un esarca al suo servizio da ormai molti secoli. Preferisce interagire direttamente con i suoi seguaci e lascia che siano i suoi servitori mortali a scontrarsi in battaglia contro i suoi nemici, non per codardia personale, ma perché crede che i mortali debbano riuscire da soli a risolvere i loro problemi.

Scegliere di diventare un esarca è una questione di mutuo accordo tra il personaggio e il suo patrono. A volte

è l'aspirante esarca a presentarsi alla divinità e a offrirle i suoi servigi, mentre in altri casi è la divinità ad apparire al personaggio con una promessa e un'offerta di patronato. In genere i Santi e gli Eletti sono tenuti ad accettare il ruolo di esarchi; i personaggi che perseguono altri destini sono generalmente liberi di cercare o di rifiutare il patronato di una divinità come meglio credono, sebbene certi dèi non si facciano scrupolo a manipolare i Semidei più promettenti per condurli al loro servizio.

Un esarca non ottiene alcun potere speciale oltre a quelli offerti dal suo destino epico e dalla sua natura. Tuttavia, un esarca può essere ascoltato dal suo patrono ed è tenuto a fornire e ad ascoltare consigli in presenza della sua divinità. Inoltre, la maggior parte delle divinità controlla l'operato dei suoi esarchi a intervalli regolari. Un esarca impegnato in una missione o in un'avventura nel mondo dei mortali potrebbe essere contattato tramite un sogno o una visione, visitato da un angelo messaggero o una manifestazione fisica, o a volte essere riportato tramite evocazione nel dominio della divinità. Alcune divinità seguono da vicino l'operato dei suoi esarchi, mentre altre li lasciano liberi di agire a loro discrezione. Un esarca non possiede la capacità innata di reclamare l'attenzione della sua divinità, ma all'atto pratico molte divinità forniscono ai loro esarchi rituali, oggetti magici o poteri speciali che consentono loro di entrare in comunione con il proprio dio quando necessario.

GUARIGIONE ESTESA

Prerequisito: 11° livello, chierico, potere *parola guaritrice*

Beneficio: L'emanazione della *parola guaritrice* del personaggio aumenta di 5.

GUIDA DEVOTA

Prerequisito: 11° livello, vendicatore, potere *guida divina*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *guida divina*, il bersaglio ottiene un bonus di potere +3 al secondo tiro per colpire.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Qualsiasi classe divina	Altri prerequisiti	Beneficio
Avversario Oscuro	Incanalare Divinità	Il personaggio e gli alleati ottengono resistenza al necrotico quando il personaggio usa Incanalare Divinità
Corazza della Fede	Incanalare Divinità	Il personaggio ottiene punti ferita temporanei da Incanalare Divinità
Critico Rinvigorente	–	Gli alleati recuperano punti ferita quando un potere divino mette a segno un colpo critico
Grazia Salvifica	–	Il personaggio concede a un alleato un tiro salvezza con un bonus invece di superare il proprio tiro salvezza
Luce Pervadente	–	I nemici vulnerabili ai danni radiosi subiscono danni extra quando il personaggio non usa un danno radioso
Radiosità Persistente	–	Le preghiere radiose negano l'occultamento

Talenti da chierico	Altri prerequisiti	Beneficio
Epurazione Divina	Scacciare non morti	Ogni alleato entro l'emanazione può effettuare un tiro salvezza
Fortuna Superiore	Fortuna divina	Fortuna divina passa da personale a emanazione ravvicinata 1
Guarigione Estesa	Parola guaritrice	Il personaggio aggiunge 5 all'emanazione della sua <i>parola guaritrice</i>
Potere Misericordioso	Pietà del guaritore	Ogni bersaglio della <i>pietà del guaritore</i> del personaggio può effettuare un tiro salvezza
Scacciare Rapido	Scacciare non morti	Il personaggio può usare <i>scacciare non morti</i> come azione minore invece che come azione standard
Vascello Radioso	–	L'uso di un potere radioso potenzia la <i>parola guaritrice</i> del personaggio

Talenti da invocatore	Altri prerequisiti	Beneficio
Alleanza Energica	Alleanza di Maleficio	Il personaggio somma 1 alle spinte della sua Alleanza di Manifestazione
Alleanza di Interdizione	Alleanza di Preservazione	L'alleato che il personaggio fa scorrere con Manifestazione di Alleanza non concede vantaggio in combattimento
Collera Focalizzata	Alleanza di Collera	Il personaggio infligge danni extra se la sua <i>armatura di collera</i> influenza solo un bersaglio
Controllo dell'Invocatore	–	+2 ai tiri per colpire contro i nemici che falliscono un tiro salvezza contro i poteri divini del personaggio
Fiamme dell'Invocatore	–	+2 danni ai poteri da invocatore che infliggono danni da fuoco o radiosi (+4 se il personaggio è sanguinante)
Impronte della Rovina	Alleanza di Maleficio	I bersagli della <i>rovina del maleficio</i> del personaggio ottengono vulnerabilità 5 agli attacchi di paura

Talenti da paladino	Altri prerequisiti	Beneficio
Attacco Inarrestabile	For 17	Il personaggio ottiene +2 agli attacchi dopo avere usato un impulso curativo
Nemico Onorato	–	Il personaggio ottiene punti ferita temporanei quando un avversario marchiato lo danneggia
Sfida Contagiosa	Sfida divina	Il personaggio colloca avallo divino su un nemico adiacente a un bersaglio che ha già sfidato
Sfida Persistente	Car 15, sfida divina	Il personaggio mantiene <i>sfida divina</i> anche se non attacca il bersaglio
Tocco di Salvezza	Car 15, imposizione delle mani o tocco di virtù	Il personaggio concede un tiro salvezza con un bonus quando usa <i>imposizione delle mani</i> o <i>tocco di virtù</i>
Virtù Infaticabile	Imposizione delle mani, tocco di virtù o voto ardimentoso	Il personaggio ottiene un uso aggiuntivo di <i>imposizione delle mani</i> , <i>tocco di virtù</i> o <i>voto ardimentoso</i> quando raggiunge una pietra miliare

Talenti da vendicatore	Altri prerequisiti	Beneficio
Guida Devota	Guida divina	Il bersaglio di <i>guida divina</i> ottiene +3 al secondo tiro per colpire
Impulso Vendicativo	Censura dell'Unità, giuramento di inimicizia	Il personaggio ottiene punti ferita temporanei quando un alleato colpisce il bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i>
Promessa di Castigo	Censura del Castigo, giuramento di inimicizia	Il personaggio ottiene +1 all'attacco successivo contro il bersaglio del <i>giuramento di inimicizia</i> dopo che il personaggio ha mancato quel bersaglio
Sete di Sangue	–	Durante il primo round di combattimento, gli attacchi con le armi infliggono danni extra
Stretta della Censura	Censura dell'Inseguimento, giuramento di inimicizia	Se il bersaglio concede vantaggio in combattimento e viene colpito, non può scattare

IMPRONTE DELLA ROVINA

Prerequisito: 11° livello, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Maleficio

Beneficio: Ogni bersaglio del potere di *rovina del maleficio* del personaggio ottiene vulnerabilità 5 a tutti i danni degli attacchi di paura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

IMPULSO VENDICATIVO

Prerequisito: 11° livello, vendicatore, privilegio di classe di Censura dell'Unità, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando un alleato colpisce il bersaglio del *giuramento di inimicizia* del personaggio, quest'ultimo ottiene punti ferita temporanei pari a 3 + 3 per ogni alleato adiacente a quel bersaglio.

LUCE PERVADENTE

Prerequisito: 11° livello, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio dotato di vulnerabilità ai danni radiosi con un attacco che non infligge danni radiosi, il personaggio infligge danni extra pari a quella vulnerabilità.

NEMICO ONORATO

Prerequisito: 11° livello, paladino

Beneficio: Quando il personaggio subisce danni da una creatura da lui marchiata, ottiene punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Saggezza.

POTERE MISERICORDIOSO

Prerequisito: 11° livello, chierico, potere *pietà del guaritore*

Beneficio: Ogni bersaglio della *pietà del guaritore* del personaggio può effettuare un tiro salvezza.

PROMESSA DI CASTIGO

Prerequisito: 11° livello, vendicatore, privilegio di classe di Censura del Castigo, potere di *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Se il personaggio manca il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* con un attacco, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire successivo che effettua contro quel bersaglio, purché questo avvenga entro la fine del turno successivo del personaggio.

RADIOSITÀ PERSISTENTE

Prerequisito: 11° livello, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio con un potere di attacco divino che contiene la parola chiave "radioso", il bersaglio perde qualsiasi occultamento o occultamento totale di cui poteva beneficiare e non può ottenere occultamento o occultamento totale fino alla fine del turno successivo del personaggio.

SCACCIARE RAPIDO

Prerequisito: 11° livello, chierico, potere *scacciare non morti*

Beneficio: Il personaggio può usare *scacciare non morti* come azione minore invece che come azione standard.

SETE DI SANGUE

Prerequisito: 11° livello, vendicatore

Beneficio: Durante il primo round di combattimento, gli attacchi da vendicatore del personaggio sferrati con l'arma infliggono 1[A] danni extra.

SFIDA CONTAGIOSA

Prerequisito: 11° livello, paladino, potere *sfida divina*

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico marchiato dalla sua *sfida divina*, rende anche un nemico adiacente al bersaglio soggetto al proprio avallo divino. Questo avallo divino dura fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

SFIDA PERSISTENTE

Prerequisito: 11° livello, Car 15, paladino, potere *sfida divina*

Beneficio: Una volta per incontro, se il personaggio non riesce a ingaggiare il bersaglio della sua *sfida divina* durante il proprio turno, può mantenere quella *sfida divina* come se avesse ingaggiato il bersaglio.

STRETTA DELLA CENSURA

Prerequisito: 11° livello, vendicatore, privilegio di classe di Censura dell'Inseguimento, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* e lo colpisce con un potere da vendicatore, il bersaglio non può scattare per allontanarsi da lui fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TOCCO DI SALVEZZA

Prerequisito: 11° livello, Car 15, paladino, potere *imposizione delle mani o tocco di virtù*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *imposizione delle mani o tocco di virtù* su un alleato, quell'alleato può effettuare un tiro salvezza con un bonus pari al modificatore di Carisma dell'alleato.

VASCELLO RADIOLO

Prerequisito: 11° livello, chierico

Beneficio: Se il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco da chierico che contiene la parola chiave "radioso", la volta successiva in cui il personaggio usa parola guaritrice, il bersaglio recupera 2d6 punti ferita aggiuntivi, purché questo avvenga entro la fine del turno successivo del personaggio.

VIRTÙ INFATICABILE

Prerequisito: 11° livello, paladino; potere *imposizione delle mani, tocco di virtù o voto ardimentoso*

Beneficio: Ogni volta che il personaggio raggiunge una pietra miliare, ottiene un uso aggiuntivo di *imposizione delle mani, tocco di virtù o voto ardimentoso* per la giornata.

TALENTI DI RANGO EPICO

I talenti seguenti sono disponibili soltanto per i personaggi di livello pari o superiore al 21°.

ALLUVIONE CELESTE

Prerequisito: 21° livello, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: La prima volta che il personaggio mette a segno un colpo critico contro il bersaglio del suo *giuramento di inimicizia* durante un incontro, ogni alleato può effettuare un secondo tiro per colpire e scegliere quale risultato usare al prossimo attacco che sferrerà contro quel bersaglio, purché questo avvenga prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

AURA DELL'INVOCATORE

Prerequisito: 21° livello, invocatore

Beneficio: Fino alla fine del suo turno successivo, dopo che il personaggio ha usato un potere di Incanalare Divinità, qualsiasi nemico entro 2 quadretti da lui che lo colpisca o qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro 2 quadretti da lui subisce danni radiosi pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio. Nessun nemico può subire questi danni più di una volta per turno.

CAMPIONE PIO

Prerequisito: 21° livello, paladino, potere *imposizione delle mani* o *tocco di virtù*

Beneficio: Quando il personaggio usa *imposizione delle mani* o il suo *tocco di virtù* può scegliere come bersaglio una o due creature. Se sceglie come bersaglio della sua *imposizione delle mani* due creature, spende un solo impulso curativo e ogni bersaglio recupera i punti ferita normalmente previsti dal potere.

COLLERA DEL CROCIATO

Prerequisito: 21° livello, For 21, Sag 15, paladino, potere *forza divina*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *forza divina*, il nemico successivo da lui attaccato prima della fine del turno successivo del personaggio è soggetto all'avallo divino del personaggio fino alla fine dell'incontro.

Finché il bersaglio è soggetto all'avallo divino del personaggio, quest'ultimo somma il proprio modificatore di Saggezza ai danni che infligge tramite avallo divino.

COLLERA INDISCRIMINATA

Prerequisito: 21° livello, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Collera

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *armatura di collera*, può scegliere come bersaglio ogni nemico entro l'emanazione, invece del solo nemico che attiva il potere.

COLLERA INSTANCABILE

Prerequisito: 21° livello, For 21, Car 15, paladino, potere *forza divina*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *forza divina*, l'effetto si applica a tutti gli attacchi che effettua fino alla fine del suo turno successivo.

COMPAGNIA VIRTUOSA

Prerequisito: 21° livello, Car 21, Sag 15, paladino, potere *ardore divino*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *ardore divino*, recupera punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Carisma per ogni alleato che superi il tiro salvezza concesso da questo potere.

DONO PROTETTORE

Prerequisito: 21° livello, Car 21, For 15, paladino, potere *ardore divino*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *ardore divino*, può scegliere come bersaglio ogni alleato entro l'emanazione.

FARO DI INTIMIDAZIONE

Prerequisito: 21° livello, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Preservazione

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere di *ritorsione del preservatore*, un alleato entro 10 quadretti da lui ottiene un bonus pari al modificatore di Intelligenza del personaggio al successivo tiro per colpire che effettua contro il nemico che attiva il potere.

GIUSTIZIA FOCALIZZATA

Prerequisito: 21° livello, vendicatore, privilegio di classe di Censura dell'Unità, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Finché il personaggio è adiacente al bersaglio del suo *giuramento di inimicizia*, i suoi alleati ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire contro di esso.

GUARIGIONE CONDIVISA

Prerequisito: 21° livello, chierico

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere che consente a un alleato di usare un impulso curativo, può scegliere invece di fare in modo che l'alleato recuperi punti ferita come se avesse speso il suo impulso curativo, ma lasciando che sia il personaggio o un altro alleato consenziente entro 5 quadretti dal personaggio a spendere l'impulso curativo al posto suo.

GUARIGIONE REATTIVA

Prerequisito: 21° livello, chierico, potere *parola guaritrice*

Beneficio: Il personaggio può usare *parola guaritrice* come reazione immediata, che si attiva quando un alleato entro 5 quadretti da lui scende a 0 punti ferita o meno. Il personaggio deve scegliere come bersaglio di *parola guaritrice* l'alleato che attiva il potere.

GUARITORE BEATIFICO

Prerequisito: 21° livello, chierico, Guarire come abilità con addestramento

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere divino di guarigione, somma il proprio modificatore di Carisma ai punti ferita che il destinatario recupera.

GUARITORE SUPREMO

Prerequisito: 21° livello, chierico, potere *parola guaritrice*

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *parola guaritrice*, può guarire due bersagli invece di uno (può trattarsi di due alleati o di un alleato e il personaggio stesso).

ICONA DI PUREZZA

Prerequisito: 21° livello, qualsiasi classe divina

Beneficio: Il personaggio ottiene resistenza ai danni necrotici pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Saggezza.

ICONA DI SPERANZA

Prerequisito: 21° livello, qualsiasi classe divina

Beneficio: Gli alleati sanguinanti entro 10 quadretti dal personaggio ottengono un bonus di +1 ai tiri salvezza.

TALENTI DI RANGO EPICO

Qualsiasi classe divina	Altri prerequisiti	Beneficio
Icona di Purezza	Religione come abilità con addestramento	Il personaggio ottiene resistenza ai danni necrotici
Icona di Speranza	–	Gli alleati sanguinanti ottengono un bonus di +1 ai tiri salvezza
Incanalatore Glorioso	Incanalare Divinità	Il personaggio può usare Incanalare Divinità due volte per incontro
Maestria Divina	–	Consente il recupero di un potere a incontro divino quando il personaggio spende un punto azione
Punizione Radiosa	–	Il colpo critico incrementa la vulnerabilità del bersaglio ai danni radiosi
Salute Divina	–	Il personaggio ottiene resistenza ai veleni

Talenti da chierico	Altri prerequisiti	Beneficio
Guarigione Condivisa	–	Il personaggio o un alleato consenziente può usare un impulso curativo al posto del bersaglio
Guarigione Reattiva	<i>Parola guaritrice</i>	Il personaggio usa <i>parola guaritrice</i> come reazione per salvare un alleato morente
Guaritore Beatifico	Guarire come abilità con addestramento	Il personaggio somma un bonus alle guarigioni che concede con i poteri divini
Guaritore Supremo	–	Il personaggio cura due bersagli invece di uno quando usa <i>parola guaritrice</i>
Scacciare Epico	<i>Scacciare non morti</i>	Le emanazioni incrementano di 2 e il bersaglio viene spinto anche se mancato
Vantaggio Radioso	–	I nemici su cui il personaggio infligge danni radiosi concedono vantaggio in combattimento

Talenti da invocatore	Altri prerequisiti	Beneficio
Aura dell'Invocatore	–	Il personaggio ottiene un'aura che infligge danni dopo avere usato Incanalare Divinità
Collera Indiscriminata	Alleanza di Collera	Quando il personaggio usa <i>armatura di collera</i> sceglie come bersaglio tutti i nemici entro l'emanazione
Faro di Intimidazione	Alleanza di Preservazione	Un alleato ottiene un bonus di attacco contro il bersaglio della sua <i>ritorsione del preservatore</i>
Invocazione Devastante	–	Il personaggio infligge danni extra ai nemici accanto al bersaglio quando mette a segno un colpo critico con un potere da invocatore
Maleficio Intollerabile	Alleanza di Maleficio	Il personaggio incrementa la distanza di cui spinge il bersaglio della sua <i>rovina del maleficio</i>
Maleficio Superiore	Alleanza di Maleficio	I bersagli colpiti dal personaggio con un potere divino a incontro o giornaliero vengono spinti di 1

Talenti da paladino	Altri prerequisiti	Beneficio
Campione Pio	<i>Imposizione delle mani o tocco di virtù</i>	Il personaggio sceglie due bersagli per <i>imposizione delle mani o tocco di virtù</i>
Collera del Crociato	For 21, Sag 15, <i>forza divina</i>	Il personaggio colloca avallo divino sul nemico successivo che attacca dopo avere usato <i>forza divina</i> ; somma il modificatore di Sag ai danni inferti dall'avallo
Collera Instancabile	For 21, Car 15, <i>forza divina</i>	<i>Forza divina</i> dura più a lungo
Compagnia Virtuosa	Car 21, Sag 15, <i>ardore divino</i>	Il personaggio concede pf temporanei a ogni alleato che supera un tiro salvezza concesso da <i>ardore divino</i>
Dono Protettore	For 21, For 15, <i>ardore divino</i>	Il personaggio sceglie come bersaglio di <i>ardore divino</i> ogni alleato entro l'emanazione
Verità del Paladino	–	Il personaggio ignora la resistenza e l'immunità quando attacca un avversario da lui marchiato

Talenti da vendicatore	Altri prerequisiti	Beneficio
Alluvione Celeste	<i>Giuramento di inimicizia</i>	Il personaggio consente agli alleati di ripetere i tiri degli attacchi contro il bersaglio del suo <i>giuramento di inimicizia</i> dopo che ha messo a segno un colpo critico sul bersaglio
Giustizia Focalizzata	Censura dell'Unità, <i>giuramento di inimicizia</i>	Gli alleati ottengono +1 agli attacchi contro il bersaglio del <i>giuramento di inimicizia</i> finché il personaggio è adiacente al bersaglio
Inimicizia Condivisa	<i>Giuramento di inimicizia</i>	Il bersaglio del <i>giuramento di inimicizia</i> concede vantaggio in combattimento quando viene scelto per la prima volta
Pugno dei Cieli	<i>Giuramento di inimicizia</i>	Il bersaglio del <i>giuramento di inimicizia</i> subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza
Ricordo di Vendetta	<i>Giuramento di inimicizia</i>	In caso di tiro mancato, il personaggio ottiene +5 ai danni contro il bersaglio

INCANALATORE GLORIOSO

Prerequisito: 21° livello, qualsiasi classe divina, privilegio di classe di Incanalare Divinità

Beneficio: Il personaggio può usare un potere di Incanalare Divinità due volte per incontro, purché non sia lo stesso potere.

INIMICIZIA CONDIVISA

Prerequisito: 21° livello, vendicatore, potere *giuramento di inimicizia*

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo *giuramento di inimicizia*, il bersaglio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

INVOCAZIONE DEVASTANTE

Prerequisito: 21° livello, invocatore

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere da invocatore, ogni nemico entro 5 quadretti dal bersaglio del colpo critico subisce danni pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio. Il tipo di danni è lo stesso di quelli inferti dal colpo critico.

MAESTRIA DIVINA

Prerequisito: 21° livello, qualsiasi classe divina

Beneficio: Quando il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra, recupera anche l'uso di un potere divino a incontro che ha già usato nel corso dell'incontro attuale.

MALEFICIO INTOLLERABILE

Prerequisito: 21° livello, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Maleficio

Beneficio: Ogni volta che il potere di rovina del maleficio consente al personaggio di spingere un bersaglio, il personaggio può sommare la metà del suo modificatore di Intelligenza al numero di quadretti della spinta.

MALEFICIO SUPERIORE

Prerequisito: 21° livello, invocatore, privilegio di classe di Alleanza di Maleficio

Beneficio: Quando il personaggio usa un potere divino di attacco a incontro o giornaliero, può spingere di 1 quadretto ogni bersaglio colpito dal potere (invece di applicare il normale effetto della sua Manifestazione di Alleanza).

PUGNO DEI CIELI

Prerequisito: 21° livello, vendicatore, potere giuramento di inimicizia

Beneficio: Il bersaglio del giuramento di inimicizia del personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza.

RITI IN ONORE DELLE DIVINITÀ

I popoli del mondo e dei vari piani adorano le divinità in molti modi diversi. Tuttavia, esistono alcune pratiche quasi universali che non variano da cultura a cultura.

- ✦ Quando un individuo scopre che si sbagliava riguardo a una teoria, scrive due copie della verità che ha scoperto; ne tiene una per sé e offre l'altra a un santuario di Ioun.
- ✦ Dopo avere prelevato frutta, erbe o legna da una foresta, si disegna una stella sul terreno, affinché la magia di Corellon possa rimpiazzare ciò che è stato tolto.
- ✦ Quando un individuo promette di consegnare qualcuno alla giustizia, formula un giuramento su Bahamut.
- ✦ Quando un individuo accetta di stringere un'alleanza o un accordo commerciale, intreccia le dita come se fossero i denti di due ingranaggi, per formare il simbolo di Erathis.
- ✦ Si traccia il simbolo di Avandra su un sentiero considerato sicuro o su un edificio considerato un rifugio sicuro.
- ✦ Durante una tempesta, si grida verso il cielo per dimostrare il proprio coraggio a Kord.
- ✦ Di giorno si indossano gioielli dorati e di notte gioielli argentati, per onorare sia Pelor che Sehanine.
- ✦ Si seppellisce una piuma di corvo assieme a un cadavere per impedire che la non morte reclami quel cadavere.

PUNIZIONE RADIOSA

Prerequisito: 21° livello, qualsiasi classe divina

Beneficio: Ogni volta che il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere divino di attacco che contiene la parola chiave "radioso", il bersaglio e ogni nemico entro 5 quadretti da esso ottengono vulnerabilità 10 ai danni radiosi (oppure la loro vulnerabilità già esistente aumenta di 10) fino alla fine del turno successivo del personaggio.

RICORDO DI VENDETTA

Prerequisito: 21° livello, vendicatore, potere giuramento di inimicizia

Beneficio: Quando il personaggio manca il bersaglio del suo giuramento di inimicizia con un potere da vendicatore, ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni contro quel bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

SALUTE DIVINA

Prerequisito: 21° livello, qualsiasi classe divina

Beneficio: Il personaggio ottiene resistenza al veleno pari a metà del suo livello + il suo modificatore di Saggezza.

Inoltre, non può contrarre nessuna malattia di livello pari o inferiore a 30.

SCACCIARE EPICO

Prerequisito: 21° livello, chierico, potere scacciare non morti

Beneficio: Quando il personaggio usa scacciare non morti, la taglia dell'emanazione aumenta di 2 e ogni bersaglio viene spinto anche se viene mancato.

VANTAGGIO RADIOSO

Prerequisito: 21° livello, chierico

Beneficio: Quando il personaggio infligge danni radiosi su un nemico, sia il personaggio che i suoi alleati ottengono vantaggio in combattimento contro di esso fino alla fine del turno successivo del personaggio.

VERITÀ DEL PALADINO

Prerequisito: 21° livello, paladino

Beneficio: Quando il personaggio attacca una creatura da lui marchiata, ignora le resistenze e le immunità di quella creatura.

TALENTI MULTICLASSE

Alcuni di questi talenti prevedono come requisito che il personaggio sia un multiclasse leggendario in una determinata classe. Per poter acquisire quel talento, il personaggio deve essere diventare multiclasse leggendario (*Manuale del Giocatore*, pagina 209).

CANALE DI FEDE [CHIERICO MULTICLASSE]

Prerequisito: Qualsiasi talento da chierico multiclasse, multiclasse leggendario come chierico

Beneficio: Il personaggio ottiene i poteri da chierico Incanalare Divinità: *fortuna divina* e *scacciare non morti*. Se non possiede già il privilegio di classe di Incanalare Divinità, può usare un singolo potere di Incanalare Divinità una volta per incontro ed è considerato dotato del privilegio di classe ai fini di soddisfare i prerequisiti di quel potere.

TALENTI MULTICLASSE

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Canale di Fede	Qualsiasi talento da chierico multiclasse, multiclasse leggendario come chierico	Chierico: <i>fortuna divina</i> e <i>scacciare non morti</i> 1/incontro
Canale di Invocazione	Qualsiasi talento da invocatore multiclasse, multiclasse leggendario come invocatore	Invocatore: <i>armatura di collera</i> e <i>ritorsione del preservatore</i> 1/incontro
Canale di Valore	Qualsiasi talento da paladino multiclasse, multiclasse leggendario come paladino	Paladino: <i>ardore divino</i> e <i>forza divina</i> 1/incontro
Canale di Vendetta	Qualsiasi talento da vendicatore multiclasse, multiclasse leggendario come vendicatore	Vendicatore: <i>abiurare non morti</i> e <i>guida divina</i> 1/incontro
Custode dei Segreti Divini	Sag 13, Int 13	Invocatore: Arcano, Religione o Storia come abilità con addestramento, Incantatore Rituale
Eroe della Fede	Sag 15	Vendicatore: un'abilità di classe con addestramento, <i>giuramento di inimicizia</i> 1/incontro
Guaritore Divino	Sag 15	Chierico: <i>Guarire</i> come abilità con addestramento, <i>Conoscenze del Guaritore</i>
Incanalatore Divino	Sag 13, Religione come abilità con addestramento	Conferisce un potere di Incanalare Divinità di un'altra classe
Soldato Virtuoso	Sag 15	Paladino: un'abilità di classe con addestramento, <i>tocco di virtù</i> 1/giorno

CANALE DI INVOCAZIONE

[INVOCATORE MULTICLASSE]

Prerequisito: Qualsiasi talento da invocatore multiclasse, multiclasse leggendario come invocatore

Beneficio: Il personaggio ottiene i poteri da invocatore Incanalare Divinità: *armatura di collera* e *ritorsione del preservatore*. Se non possiede già il privilegio di classe di Incanalare Divinità, può usare un singolo potere di Incanalare Divinità una volta per incontro ed è considerato dotato del privilegio di classe ai fini di soddisfare i prerequisiti di quel potere.

CANALE DI VALORE [PALADINO MULTICLASSE]

Prerequisito: Qualsiasi talento da paladino multiclasse, multiclasse leggendario come paladino

Beneficio: Il personaggio ottiene i poteri da paladino Incanalare Divinità: *ardore divino* e *forza divina*. Se non possiede già il privilegio di classe di Incanalare Divinità, può usare un singolo potere di Incanalare Divinità una volta per incontro ed è considerato dotato del privilegio di classe ai fini di soddisfare i prerequisiti di quel potere.

CANALE DI VENDETTA

[VENDICATORE MULTICLASSE]

Prerequisito: Qualsiasi talento da vendicatore multiclasse, multiclasse leggendario come vendicatore

Beneficio: Il personaggio ottiene i poteri da vendicatore Incanalare Divinità: *abiurare non morti* e *guida divina*. Se non possiede già il privilegio di classe di Incanalare Divinità, può usare un singolo potere di Incanalare Divinità una volta per incontro ed è considerato dotato del privilegio di classe ai fini di soddisfare i prerequisiti di quel potere.

CUSTODE DEI SEGRETI DIVINI

[INVOCATORE MULTICLASSE]

Prerequisito: Sag 13, Int 13

Beneficio: Il personaggio ottiene Arcano, Religione o Storia come abilità con addestramento.

Il personaggio ottiene il privilegio di classe da invocatore Incantatore Rituale.

Inoltre, può impugnare gli strumenti da invocatore.

EROE DELLA FEDE [VENDICATORE MULTICLASSE]

Prerequisito: Sag 15

Beneficio: Il personaggio acquisisce una delle abilità di classe del vendicatore come abilità con addestramento.

Una volta per incontro, può usare il potere *giuramento di inimicizia*. Tuttavia, non recupera l'uso del potere se il bersaglio scende a 0 punti ferita.

Inoltre, può impugnare gli strumenti da vendicatore.

GUARITORE DIVINO [CHIERICO MULTICLASSE]

Prerequisito: Sag 15

Beneficio: Il personaggio acquisisce *Guarire* come abilità con addestramento. Il personaggio ottiene il privilegio di classe di *Conoscenze del Guaritore*. Inoltre, può impugnare gli strumenti da chierico.

INCANALATORE DIVINO [MULTICLASSE]

Prerequisito: Sag 13, Religione come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio sceglie una classe divina diversa dalla propria e un potere di Incanalare Divinità disponibile come privilegio di classe per quella classe.

Se non possiede già il privilegio di classe di Incanalare Divinità, può usare il potere di Incanalare Divinità che ha selezionato una volta al giorno.

Se possiede già il privilegio di classe di Incanalare Divinità, aggiunge il potere di Incanalare Divinità che ha selezionato alla sua lista di poteri di Incanalare Divinità disponibili.

Il personaggio è considerato dotato del privilegio di classe di Incanalare Divinità ai fini di soddisfare i prerequisiti. Se il personaggio acquisisce altri poteri di Incanalare Divinità selezionando dei talenti di divinità, può usarli al posto del potere concesso da questo talento, ma ciò non cambia il normale limite ai suoi usi di Incanalare Divinità.

Speciale: Questo talento conta come talento multiclasse di classe specifica relativo alla classe selezionata.

SOLDATO VIRTUOSO [PALADINO MULTICLASSE]

Prerequisito: Sag 15

Beneficio: Il personaggio acquisisce una delle abilità di classe del paladino come abilità con addestramento.

Una volta al giorno, può usare il potere *tocco di virtù*.

Inoltre, può impugnare gli strumenti da paladino.

Molti personaggi divini di livello epico sono destinati alla beatitudine o alla dannazione dopo la morte: in quanto potenti rappresentanti delle cause divine nel mondo dei mortali, è naturale che diventino i prediletti nel mondo degli dèi. I seguenti destini epici offrono dei cammini che portano gli eroi divini dal mondo dei mortali fino ai domini ultraterreni.

ANGELO BEATIFICATO

La saggezza, il coraggio e la devozione hanno procurato a questo mortale un onore concesso soltanto a pochi eletti: la trasformazione in un angelo.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe divina

Per volere degli dèi, il personaggio trascende la mortalità e si unisce alle schiere angeliche. La sua carne e il suo sangue mortale si trasformano in sostanza immortale; pur conservando l'aspetto esteriore che aveva da mortale, il suo spirito risplende all'interno di un corpo perfezionato come una fiamma ardente in un involucro di cristallo. Il personaggio non invecchia più e tutte le infermità che affliggono i mortali lo abbandonano. Col tempo, imparerà ad assumere altri tratti e poteri degni degli angeli.

L'angelo beatificato è strettamente vincolato al dio che lo ha cresciuto. Può continuare a perseguire gli obiettivi e le imprese della sua vita mortale, ma di tanto in tanto la sua divinità lo convoca per una missione specifica o lo invia a compiere un incarico importante, e il personaggio è tenuto a rispondere a queste chiamate. Dal momento che un tempo era mortale, può riassumere il suo aspetto mortale ogni volta che può, celando la sua natura di immortale. Questa qualità ne fa un prezioso servitore, dal momento che gli consente di recarsi là dove gli altri angeli non potrebbero mai spingersi; gli



CONCEPT ART: HOUSE LLC

angeli beatificati spesso fungono da spie o da consiglieri per i mortali sulle questioni più importanti, senza mai rivelare la loro natura.

IMMORTALITÀ

Perfino i santi e le altre anime elette conoscono l'amaro morso della morte, ma all'angelo beatificato viene risparmiata questa sorte. Dal momento della sua ascensione, egli diventa immortale. Per qualche tempo vaga per il mondo, come campione di quelle cause che la sua divinità ritiene importanti. Ma prima o poi viene chiamato a servire il suo padrone nei domini astrali, e si lascia gli affari del mondo mortale alle spalle.

PRIVILEGI DELL'ANGELO BEATIFICATO

Natura Angelica (21° livello): L'origine del personaggio cambia in immortale e il personaggio cessa di invecchiare. L'angelo beatificato ottiene la capacità di parlare il Supernal, resistenza 15 al fuoco e resistenza 15 al radioso. È immune agli attacchi di paura. L'angelo beatificato ottiene inoltre un paio di ali angeliche, che può manifestare o occultare come azione minore. Finché le sue ali si manifestano, ottiene una velocità di volo pari alla propria velocità +2, ma deve atterrare alla fine del suo turno. Se il suo turno si conclude quando è ancora in volo, l'angelo beatificato scende rapidamente e atterra senza subire danni. Finché le sue ali sono occultate, la sua natura angelica è celata e l'angelo beatificato assomiglia al mortale che era in precedenza.

Se il personaggio possiede già le ali a causa di un'altra fonte (come ad esempio il cammino leggendario di anima prescelta, vedi pagina 98), queste ali angeliche si sostituiscono al paio di ali che aveva ottenuto in precedenza.

Rinato nella Luce (24° livello): Una volta al giorno, quando l'angelo beatificato muore, il suo corpo scompare in un lampo radioso. Ogni nemico entro 10 quadretti da lui subisce 2d10 + il modificatore di Saggezza dell'angelo beatificato danni radiosi ed è accecato (tiro salvezza termina). L'angelo beatificato ricompare in una colonna di luce alla fine dell'incontro al massimo dei punti ferita e privato di qualsiasi effetto nocivo.

Forma Angelica (30° livello): Gli attacchi contro l'angelo beatificato subiscono una penalità di -2 fintanto che l'angelo non è sanguinante. Inoltre, finché le sue ali angeliche si manifestano, l'angelo beatificato può fluttuare. (Non ha più bisogno di atterrare alla fine del proprio turno.)

POTERE DELL'ANGELO BEATIFICATO

Schiere Angeliche Angelo Beatificato Utilità 26

L'angelo beatificato vola per breve distanza, mentre una schiera di angeli minori compare per trasportare i suoi compagni fuori pericolo.

Incontro ♦ Divino

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio. Inoltre, il personaggio vola della sua velocità +2 e atterra, e come azione gratuita i personaggi scelti come bersaglio possono volare 8 quadretti e atterrare, senza provocare attacchi di opportunità.

AVATAR DELLA GIUSTIZIA

Il solo scopo di un avatar della giustizia è mantenere in equilibrio la bilancia della giustizia, punendo i malvagi e ricompensando i virtuosi.

Prerequisito: 21° livello, talento Giustizia Immediata

L'avatar della giustizia è un dio della giustizia incarnatosi in una forma mortale. Per tutta la sua vita ha combattuto le ingiustizie, ma ora finalmente sa chi è in realtà. La sua autocoscienza si fonde con la verità divina e la sua coscienza diventa un tutt'uno con il concetto di giustizia. Negli anni a venire, la gente ricorderà che l'avatar era un'incarnazione della divinità, un campione splendente che combatté i torti e un fulgido esempio di rettitudine e di coraggio che hanno governato tutta la sua vita; ora, tuttavia, è compito dell'avatar forgiare quella leggenda tramite le sue gesta.

Il suo vero io potrebbe essere quello di Bahamut, di qualche altra divinità attiva, o perfino di una divinità defunta come Amoth: un avatar di una divinità dormiente, di un dio intruso o di un principio cosmico che è comparso inaspettatamente nel mondo. A prescindere dalla divinità che l'avatar della giustizia incarna, egli coglie il suo destino di grande legiferatore e di forza delle rettitudine. Una volta assunto l'aspetto della giustizia stessa, è la conoscenza divina a guidarlo sulla retta via.

IMMORTALITÀ

Il cammino dell'avatar della giustizia potrebbe condurlo a eliminare una potente causa di ingiustizia, come ad esempio una divinità malvagia. Gli dèi malvagi e i loro adoratori hanno poca tolleranza per la giustizia, dal momento che sguazzano nelle crudeltà, nei furti e negli omicidi. Distruggere una di queste divinità porta i piatti della bilancia più vicini all'equilibrio.

Riunione divina: Durante la sua Cerca del Destino, l'avatar della giustizia inizia a cambiare. Non prende più decisioni, ma si limita a eseguire il volere della giustizia. Quando il suo ultimo nemico è stato sconfitto, abbandona il suo corpo mortale che si dissolve in polvere argentata e viene spazzato via dal vento. La sua anima fa ritorno al suo io eterno e si ricongiunge a esso, portando con sé tutte le gioie, i dolori, la saggezza e la compassione che ha sperimentato durante i suoi anni come mortale. La sua esistenza mortale si è conclusa, ma il dio della giustizia ricorderà per sempre le lezioni che ha appreso nel periodo in cui ha vagato per il mondo, e saprà stemperare il proprio giudizio con i ricordi delle sue esperienze mortali.

PRIVILEGI DELL'AVATAR DELLA GIUSTIZIA

Giusta Conseguenza (21° livello): Quando un nemico colpisce l'avatar della giustizia o un alleato a lui adiacente, l'alleato successivo che attacca quel nemico prima della fine del turno successivo del personaggio ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire.

Mente della Giustizia (21° livello): Sia il punteggio di Intelligenza che quello di Saggezza dell'avatar della giustizia aumentano di 2.

Giustizia Rediviva (24° livello): Ogni giorno, la prima volta che l'avatar della giustizia inizia il proprio



turno morente o morto, torna in vita. Recupera un ammontare di punti ferita pari al suo valore di sanguinante. Ogni alleato entro 10 quadretti da lui ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio e ogni nemico entro 10 quadretti da lui ottiene una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Castigo Istantaneo (30° livello): Ogni volta che un nemico entro 5 quadretti dal personaggio mette a segno un colpo critico contro il personaggio o uno dei suoi alleati, quel nemico subisce danni pari ai danni che ha inferto con il colpo critico.

POTERE DELL'AVATAR DELLA GIUSTIZIA

Parola della Disfatta Avatar della Giustizia Utilità 26

L'avatar della giustizia considera l'attacco ingiusto, e ne inverte gli effetti.

Giornaliero ♦ **Divino, Guarigione**

Reazione immediata **Distanza 10**

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio è colpito da un attacco

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio non subisce danni dall'attacco che attiva il potere e ottiene punti ferita pari ai danni che avrebbe subito.

PARAMENTI DELLA GIUSTIZIA

Un avatar della giustizia potrebbe decidere di usare dei simboli che rappresentano la giustizia come suoi paramenti. Ecco alcuni dei simboli più comuni usati dagli avatar della giustizia:

- ♦ Piatti della bilancia
- ♦ Fiamme (specialmente se bianche o d'argento)
- ♦ Armi a due lame (come una spada o un'ascia da battaglia)
- ♦ Occhi chiusi o una benda

AVATAR DELLA GUERRA

Un avatar della guerra sa bene che la pace non può durare, e quando fallirà, lui sarà lì, pronto a prendere in pugno la situazione.

Prerequisito: 21° livello, talento Sentiero di Guerra

Il richiamo della battaglia è forte per chi in realtà è un dio della guerra. Per lo spazio di una vita mortale, il dio si è incarnato in una forma umanoide, condividendo l'esistenza e la coscienza con un eroe mortale. Quando parla, un avatar della guerra parla per il suo vero io divino. Quando agisce, agisce secondo le indicazioni della sua essenza divina. Egli esiste per caldeggiare le cause per cui vale la pena combattere, per fornire alla gente del mondo un fulgido esempio di valore e di abilità, e per insegnare alla gente come sopravvivere in un mondo immerso nell'oscurità e nel disordine.

Un avatar della guerra è probabilmente l'incarnazione di Bahamut, Kord, Bane, o forse di una divinità defunta della guerra come Tuern. Tuttavia, la guerra è una forza cosmica che sembra dotata di coscienza propria, e l'avatar potrebbe perfino essere l'incarnazione del principio della guerra, o un eroe eterno che rinasce per combattere in ogni conflitto che scoppia sul mondo dei mortali.

La vita come avventuriero gli ha aperto gli occhi e gli ha rivelato che la discordia e il male sono ovunque. L'avatar della guerra ha viaggiato per molte terre, sia civilizzate che selvagge, e l'unica costante che ha notato è la fragilità della pace. Gli altri si sforzano in ogni modo di fermare la guerra, ma l'avatar della guerra crede che il conflitto sia lo stato naturale del mondo. Egli riconosce che il conflitto è ovunque e abbraccia questa verità. Le macchinazioni degli usurpatori, dei tiranni e dei condottieri condurranno sempre la civiltà verso la violenza e la distruzione... ma a volte è proprio da queste forze distruttive che nasceranno le civiltà più potenti e durature.

IMMORTALITÀ

La via verso l'immortalità è disseminata di pericoli per un avatar della guerra. A causa della sua sete di conflitti, l'avatar della guerra si cimenta in molti scontri con i mortali. La storia narra di vari avatar della guerra caduti nel corso di un'epica battaglia... forse il destino del personaggio è quello di forgiare la leggenda di un eroe che riuscirà soltanto a ottenere una morte nobile. La sfida suprema consiste nel muovere battaglia agli dèi e ai primordiali. Forse l'avatar della guerra spera di usurpare il potere di Bane e di conquistare il suo pianeta di origine, Chernoggar, o di scatenare una pioggia di distruzione sui primordiali sopravvissuti; fatto sta che in lui arde un'ambizione bellica come non accadeva in nessuna creatura da millenni.

Riunione divina: Quando la cerca finale dell'avatar della guerra è compiuta e l'ultimo nemico giace sconfitto ai suoi piedi, la sua incarnazione mortale ha termine. Il suo corpo si sbriciola in un cumulo di polvere grigia che viene spazzata via al suono del verso dei corvi e di loggore bandiere agitate da un

vento gelido. La sua anima scende ai domini astrali per riunirsi al suo essere divino, portando con sé una vita di ricordi: battaglie vinte, battaglie perdute, gesta di coraggio e atti di codardia.

PRIVILEGI DELL'AVATAR DELLA GUERRA

Padrone del Campo di Battaglia (21° livello): L'avatar della guerra non concede mai vantaggio in combattimento.

Potere nel Conflitto (21° livello): Sia il punteggio di Forza che quello di Intelligenza dell'avatar della guerra aumentano di 2.

Invoker della Guerra (24° livello): Il potere di Incanalare Divinità *sentiero di guerra* dell'avatar della guerra concede un bonus di +4 al tiro dei danni in aggiunta a un bonus di +2 ai tiri per colpire.

Signore della Guerra (30° livello): Il primo attacco del signore della guerra che va a segno in un incontro infligge 25 danni extra.

POTERE DELL'AVATAR DELLA GUERRA

Fomentare Conflitti Avatar della Guerra Utilità 26

L'avatar della guerra alza la sua arma o il suo strumento e lancia un maestoso grido di guerra, invocando i suoi poteri da battaglia. Il suo grido e i suoi poteri divini inducono gli alleati ad agire con più fervore contro i nemici vicini.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore

Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può effettuare un attacco a volontà come azione gratuita. Se il bersaglio possiede un potere divino di attacco a incontro che non ha ancora usato, può usare invece quel potere come azione gratuita.



AVATAR DELLA LIBERTÀ

Tirannia, schiavitù, oppressione: questi sono i nemici di un avatar della libertà, che lotta contro tutti coloro che si credono al di sopra degli altri.

Prerequisito: 21° livello, talento Sentiero della Libertà

Un avatar della libertà è l'incarnazione di una divinità della libertà e della liberazione. Ogni parola da lui pronunciata, ogni azione da lui intrapresa è in completo accordo con il volere della sua divinità, in quanto le sue scelte e quelle della divinità sono la stessa cosa. Prima o poi, l'avatar della libertà abbandonerà la sua forma mortale e si riunirà alla sua essenza nei domini celestiali, ma fino ad allora rimane un campione, un maestro e un esempio per tutto ciò che la divinità e l'avatar hanno a cuore. Un avatar della libertà può anche incarnare gli aspetti di liberazione della sua divinità. Potrebbe essere Avandra o Melora in forma mortale.

A prescindere dalla sua identità divina, egli crede che lo stato naturale dei mortali sia uno stato libero da qualsiasi forma di oppressione. Un avatar della libertà combatte strenuamente contro qualsiasi forza che cerchi di soggiogare gli altri e contro le divinità della guerra e della dominazione, come Asmodeus e Bane. Egli crede che il libero arbitrio sia un diritto fondamentale di tutte le creature mortali, e che non esista nessun destino già scritto in partenza. Ispira i derelitti con le sue parole di libertà e li guida nella lotta per spodestare i loro perfidi padroni.



IMMORTALITÀ

Quando le tribolazioni della vita giungono al termine e la Cerca del Destino dell'avatar della libertà giunge a compimento, egli è pronto a liberarsi dalle catene della mortalità e del mondo fisico. Altre grandi lotte lo attendono nel cosmo più vasto, e l'immortalità rappresenta un'opportunità per continuare a combattere contro le forze di oppressione che imperversano nell'universo. Fintanto che la tirannia continuerà a esistere, la libertà di tutti non sarà mai al sicuro.

Riunione divina: Alla conclusione della propria Cerca del Destino, l'avatar della libertà abbandona la sua attuale incarnazione. In una luce dorata e con un rombo di tuono, la sua anima ascende ai domini celesti per riunirsi alla propria divinità. L'avatar della libertà torna a essere Avandra, Melora, o uno spirito cosmico della rivoluzione, ma conserva comunque il ricordo della sua identità mortale. Nei secoli a venire, il ricordo delle sue esperienze e i compagni della sua vita mortale influenzeranno i suoi pensieri e le sue azioni divine.

PRIVILEGI DELL'AVATAR DELLA LIBERTÀ

Libertà del Corpo e della Mente (21° livello):

Sia il punteggio di Destrezza che quello di Saggezza dell'avatar della libertà aumentano di 2.

Liberazione della Mente (21° livello): Gli alleati adiacenti all'avatar della libertà ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza per non essere dominati, immobilizzati, rallentati o trattenuti.

Libertà Rediviva (24° livello): Ogni giorno, la prima volta in cui l'avatar della libertà inizia il suo turno morente o morto, torna in vita. Recupera un ammontare di punti ferita pari al suo valore di sanguinante e ogni alleato entro 10 quadretti da lui termina qualsiasi effetto che lo rende immobilizzato, rallentato o trattenuto a cui sia attualmente soggetto.

Agente della Libertà (30° livello): L'avatar della libertà non può essere dominato, immobilizzato, pietrificato, rallentato o trattenuto. Ignora il terreno difficile e può scattare della sua velocità come azione di movimento.

POTERE DELL'AVATAR DELLA LIBERTÀ

Catene infrante

Avatar della Libertà Utilità 26

Sollevando la sua arma o il suo strumento, l'avatar della libertà proclama a gran voce che non tollererà alcuna oppressione. I suoi alleati, in risposta a quell'appello, si scrollano di dosso le loro afflizioni.

Giornaliero + **Divino, Stabile**

Azione minore

Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, quando un alleato inizia il suo turno entro 5 quadretti dal personaggio, quell'alleato può effettuare un tiro salvezza contro ogni effetto presente su di sé e a cui un tiro salvezza possa porre termine.

AVATAR DELLA MORTE

La vita è fugace, mentre la morte è per sempre. I nemici di un avatar della morte farebbero bene a ricordarsene, quando lo affrontano.

Prerequisito: 21° livello, talento Rintocco di Morte

Un avatar della morte è l'incarnazione mortale di una divinità che esercita il dominio sulla morte. Jozan il chierico non esiste più: ora egli è diventato la Regina Corvo, che temporaneamente si incarna nella forma di Jozan. Il suo corpo è un semplice guscio, un vascello temporaneo che ospita l'inconcepibile potenza dell'anima di una divinità. Il personaggio è nato per diventare la forma mortale della Regina Corvo, e mano a mano che il suo potere e le sue conoscenze aumentano, la sua luce (o la sua tenebra) interiore si fa sempre più intensa e si rivela a tutti. Forse il personaggio in precedenza non aveva intuito la verità sulla sua natura, ma ora sa esattamente chi è. Un avatar della morte incarna l'aspetto della morte della sua divinità. Quasi sicuramente si tratta della Regina Corvo, ma in qualche rara occasione si manifesta un avatar di un dio defunto, assopito o estraneo: il personaggio potrebbe essere un avatar del dio defunto Nerull, o di un'altra divinità della morte intenzionata a strappare alla Regina Corvo la sua supremazia.

Bene e male sono soltanto parole per un avatar della morte, in quanto la morte rende insignificanti tutte le cause. Un avatar della morte fissa le orbite vuote dei re defunti da tempo, contempla le pianure gremite di anime della Coltre Oscura e si erge su campi di battaglia grondanti sangue. Dinanzi a tutto questo, non sente alcun dolore, nessun rimorso... soltanto una vaga sensazione di ironia al pensiero di tutte le sciocchezze a cui si aggrappano i mortali di fronte all'inevitabile. Le avventure sono un buon modo per passare il tempo prima che la vita giunga alla sua conclusione.

IMMORTALITÀ

Un avatar della morte si cura ben poco del destino del suo guscio mortale, in quanto sa che è solo questione di tempo prima che si riunisca al suo vero io. Dopotutto, perfino gli dèi devono morire, prima o poi. Una o due incarnazioni precedenti si sono ribellate

1 MOLTI USI DEGLI AVATAR

Le divinità creano gli avatar per molti motivi. Alcune vogliono sperimentare la mortalità e imparare dalle sofferenze dei mortali. Altre usano i loro avatar come agenti e campioni per combattere contro i loro nemici nel mondo. Altri ancora inviano i propri avatar come insegnanti e guide per ispirare i loro seguaci. Certe divinità potrebbero inoltre scegliere di incarnare i loro avatar in segreto o di profetizzare il loro arrivo, affinché possano incarnarsi con la piena consapevolezza della loro vera natura, oppure per consentire ai propri involucri mortali di vivere veramente la vita di un mortale prima di giungere a conoscenza del loro destino.



alla Regina Corvo nelle ere passate, usando i loro poteri per prolungare le loro esistenze mortali. Spetta al personaggio scegliere se affrontare questo fato con gioia, rassegnazione o ribellione.

Riunione divina: Quando l'avatar della morte completa la sua impresa finale, l'obiettivo della sua incarnazione attuale è raggiunto. I venti dell'oblio trascinano il suo corpo nel nulla e consentono alla sua anima di fare ritorno alla propria origine divina. L'avatar della morte si ricongiunge alla divinità di cui era l'incarnazione e riprende la sua esistenza eterna.

PRIVILEGI DELL'AVATAR DELLA MORTE

La Morte Viene per Tutti (21° livello): I poteri dell'avatar della morte ignorano la resistenza al necrotico fino a 20.

Preveggenza della Mortalità (21° livello): Sia il punteggio di Intelligenza che il punteggio di Saggiezza dell'avatar della morte aumentano di 2.

Ritorno in Vita Letale (24° livello): Ogni giorno, la prima volta che l'avatar della morte inizia il proprio turno morente o morto, torna in vita. Recupera punti ferita pari al suo valore di sanguinante e ogni nemico entro 10 quadretti da lui ottiene vulnerabilità 15 al necrotico fino alla fine del turno successivo dell'avatar della morte.

Araldo della Dipartita (30° livello): I nemici che concludono il loro turno in posizione adiacente all'araldo della morte e che possiedono 25 punti ferita o meno muoiono.

POTERE DELL'AVATAR DELLA MORTE

Morte Inevitabile Avatar della Morte Utilità 26

Attorno all'avatar della morte si leva un turbine di energia oscura che poi si trasforma in un'esplosione che investe tutti i suoi nemici, impedendo alle loro ferite di rimarginarsi.

Giornaliero + Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene vulnerabilità 10 a tutti i danni e non può recuperare punti ferita dai poteri di guarigione o rigenerazione (tiro salvezza termina entrambi).

AVATAR DELLA SPERANZA

Un avatar della speranza crede fermamente che tale forza possa risollevare chiunque, anche nel momento più buio. Con le parole e con i fatti, egli diffonde la speranza ovunque si rechi.

Prerequisito: 21° livello, talento Speranza
Duratura

Un avatar della speranza è un aspetto di una divinità della speranza che ha scelto di incarnarsi in un corpo mortale per qualche tempo. Egli ora sa di essere sia una divinità che un guscio mortale allo stesso tempo. Quando parla e quando agisce, il suo dio parla e agisce attraverso di lui. Non importa quale sia il suo nome: egli resta sempre un faro di speranza in un mondo di oscurità. Le forze del dolore non tollerano la sua presenza: egli porta ottimismo e virtù nei luoghi di disperazione e di tristezza.

Un avatar della speranza è un nemico di tutti gli dèi del male, in quanto essi mirano a distruggere la speranza. Combatte con particolare ferocia i diavoli e i demoni, i primi per le loro mire maliziose, e i secondi per le loro intenzioni puramente distruttive. È senz'altro vero che l'avatar della speranza ha visto cose terribili nel corso dei suoi viaggi: delitti, crudeltà, schiavitù, guerra... ma questi orrori non hanno fatto altro che rafforzare la sua determinazione. Attraverso il suo potere, i fulcri di luce che emergono dal mare di oscurità brillano con maggiore intensità per qualche tempo.

IMMORTALITÀ

L'avatar della speranza ha lottato contro la disperazione per tutta la vita, portando la luce negli angoli più bui del mondo. Le sue esperienze gli hanno insegnato che la gente ha bisogno soltanto di un pizzico di ispirazione per trovare la speranza, quindi si è posto il compito di fungere da esempio, diventando una leggenda che ispirerà tutti i mortali dei secoli a venire. **Riunione divina:** Quando un avatar della speranza completa la sua Cerca del Destino, la sua anima esplose in una fiammata dorata che consuma la sua forma mortale e si riunisce al suo vero io immortale.

PRIVILEGI DELL'AVATAR DELLA SPERANZA

Coraggio Indomito (21° livello): L'avatar della speranza è immune agli effetti di paura. Inoltre, sia

CREARE UN AVATAR

Molte divinità si sono incarnate in un avatar soltanto poche volte nell'arco di tutti i secoli di esistenza del mondo, anche se ce ne sono alcune che non l'hanno mai fatto e altre (come ad esempio Moradin e Avandra) che si incarnano a ogni nuova generazione di mortali. La creazione di un avatar indebolisce il dio per qualche tempo e può renderlo più vulnerabile ai suoi nemici. Trovarsi in due posti simultaneamente è difficile, anche per un dio. In passato, i diavoli più potenti o i mortali più perversi sono riusciti a intrappolare, ricattare o corrompere alcune divinità attraverso i loro avatar. Tuttavia si tratta di un'impresa estremamente difficoltosa, in quanto la divinità può porre termine all'incarnazione in qualsiasi momento e ricongiungerla al suo vero io.



l'avatar che qualsiasi alleato entro 5 quadretti da lui ottengono un bonus di +1 ai tiri salvezza.

Volontà Incrollabile (21° livello): Sia il punteggio di Saggezza che quello di Carisma dell'avatar della speranza aumentano di 2.

Speranza Rediviva (24° livello): Ogni giorno, la prima volta che l'avatar della speranza inizia il suo turno morente o morto, ritorna in vita. Recupera un ammontare di punti ferita pari al suo valore di sanguinante e ogni alleato entro 10 quadretti da lui ottiene 20 punti ferita temporanei.

Trionfo del Cuore (30° livello): Una volta al giorno, l'avatar della speranza può cambiare il risultato di un singolo tiro del d20 effettuato da un alleato in un 20. Per farlo l'avatar della speranza non deve usare nessuna azione, ma deve essere cosciente.

POTERE DELL'AVATAR DELLA SPERANZA

Elevare lo Spirito Avatar della Speranza Utilità 26

L'avatar della speranza evoca un'entità angelica che infonde in uno dei suoi alleati un nuovo flusso di speranza e la solidità mentale di resistere a ogni forma di controllo.

Giornaliero ♦ **Divino, Evocazione**

Azione minore Distanza 10

Effetto: Il personaggio evoca una figura angelica in un quadretto entro gittata. La figura rimane fino alla fine del turno successivo del personaggio. Finché la figura si trova nello spazio di un alleato, quell'alleato ottiene un bonus di potere +4 a tutte le difese e non può essere dominato. Se un alleato è influenzato da un effetto di dominazione a cui un tiro salvezza può porre termine finché la figura si trova nel suo spazio, quell'effetto termina immediatamente. Come azione di movimento, il personaggio può muovere la figura di 5 quadretti.

Mantenere minore: La figura permane.

AVATAR DELLA TEMPESTA

L'avatar della tempesta cavalca la furia della natura e scatena la forza del tuono e del fulmine. Ovunque egli si rechi, la tempesta lo segue da vicino.

Prerequisito: 21° livello, talento Sacrificio della Tempesta

Un avatar della tempesta è due creature allo stesso tempo: un grande eroe mortale e il dio delle tempeste. Ha sempre saputo di essere diverso dalla gente attorno a lui, ma ora sa chi è e perché il suo cuore canta quando il fulmine cade e il tuono romba in lontananza. È destinato a vagare per il mondo in forma mortale per il breve periodo di una vita, per fungere da ispirazione a coloro che adorano il suo vero io, e da terribile nemico per coloro che gli si oppongono. Quando la sua incarnazione avrà termine ed egli si ricongiungerà al suo io immortale, la gente canterà le lodi delle sue gesta per secoli e secoli e riconoscerà il tocco del divino nelle sue imprese.

Un avatar della tempesta è probabilmente un'incarnazione di Kord. Tuttavia, esistono anche divinità minori delle tempeste o poteri assopiti che a volte si incarnano come avatar, quindi il personaggio potrebbe anche essere il vascello mortale di un'altra divinità, o perfino un principio cosmico della tempesta e della distruzione.

Il tuono e i fulmini sono le sue armi, e l'avatar le brandisce con tutta la furia e la collera delle tempeste più violente. Ovunque egli si rechi, le tempeste lo seguono a breve distanza. Egli ne è il padrone e usa il loro potere per scatenare la vendetta contro i suoi nemici.

IMMORTALITÀ

È raro che la longevità conti qualcosa per un avatar della tempesta. Egli sa che la vita e la civiltà sono cose fugaci in questo mondo, e che vento e pioggia a sufficienza possono spazzare via ogni cosa che esiste. L'avatar della tempesta potrebbe vagare per le terre selvagge e condurre una vita solitaria, oppure esultare nella comunione perenne con le forze primeve dell'universo. Potrebbe perfino sfidare il Caos Elementale, e combattere i primordiali per contendersi con loro il controllo sulle tempeste.

Riunione divina: Quando l'avatar della tempesta porta a termine la sua cerca finale, la sua esistenza mortale giunge al termine ed egli fa ritorno alla sua forma divina. Il suo tuono svanisce in un lampo accecante e con un rombo di tuono, sfrecciando verso il cielo tra le nere nubi tempestose che si sono radunate sopra di lui. La sua ascensione è celebrata da un temporale di potenza spettacolare. Anche se la sua vita da mortale giunge al termine, i suoi ricordi, le sue passioni e le sue lotte ora fanno parte del suo vero essere divino.

PRIVILEGI DELL'AVATAR DELLA TEMPESTA

Forza della Tempesta (21° livello): Sia il punteggio di Costituzione che quello di Forza dell'avatar della tempesta aumentano di 2.

Mano Tempestosa (21° livello): Quando l'avatar della tempesta usa un potere da fulmine o da tuono, può decidere di trasformare i danni da fulmine o da tuono in danni da fulmine e da tuono (se lo fa, il potere acquisisce la parola chiave del secondo tipo di danni, se non lo possedeva già).

Tuono Redivivo (24° livello): Ogni giorno, la prima volta che l'avatar della tempesta inizia il suo turno morente o morto, torna in vita. Recupera un ammontare di punti ferita pari al suo valore di sanguinante, e ogni nemico entro 5 quadretti da lui subisce 2d10 + modificatore di Costituzione danni da tuono e viene spinto di 2 quadretti.

Viandante del Vento (30° livello): L'avatar della tempesta ottiene velocità di volo pari alla propria velocità +2 e può fluttuare.

POTERE DELL'AVATAR DELLA TEMPESTA

Adunata della Tempesta

Avatar della Tempesta Utilità 26

L'avatar della tempesta si erge nell'occhio del ciclone, circondato da tuoni rombanti e da fulmini crepitanti che rendono i nemici vicini vulnerabili.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore

Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, qualsiasi nemico che concluda il suo turno entro 5 quadretti dal personaggio ottiene vulnerabilità 10 al fulmine e vulnerabilità 10 al tuono fino alla fine del turno successivo del personaggio.



AVATAR DELLA VITA

Nonostante la guerra, il caos e l'odio, la vita resiste, e l'avatar della vita si assicura che le forze della vita non cedano mai.

Prerequisito: 21° livello, talento Flusso di Vita

L'avatar della vita è l'incarnazione di un dio, un essere mortale e uno immortale uniti nella stessa carne. Esiste allo scopo di combattere gli avversari del suo vero io divino nel mondo mortale, per fornire ispirazione e speranza a tutti coloro che adorano il suo io divino e forse anche per imparare cosa significhi davvero camminare di persona per il mondo che il dio ha contribuito a plasmare all'alba dei tempi. Allo stesso tempo, è anche l'individuo mortale che ha vissuto tutta la sua vita attuale, ed è destinato a diventare parte di quel dio che ha servito così bene.

Gli avatar rappresentano molti aspetti diversi degli dèi, ma l'avatar della vita incarna specificamente il principio vitale, lo spirito animatore della propria divinità. Per lui, tutte le forme di vita sono sacre e si erge a protettore divino di tali forme. Il tempo trascorso come avventuriero gli ha insegnato quanto può essere precaria la vita, che si tratti della vita di una farfalla che lotta per uscire dal bozzolo o di quella di una civiltà che tenta di crescere su una terra di confine popolata da orchi e da goblin. Un avatar della vita detesta uccidere, ma riconosce che a volte la natura del mondo non lascia altra scelta se non quella di uccidere o essere uccisi.

IMMORTALITÀ

Un avatar della vita potrebbe essere benedetto da una longevità incredibile. La sua vocazione potrebbe spingerlo a ritirarsi in un monastero o in un tempio per vivere nell'anonimato e proteggere una piccola comunità dai pericoli. Il suo destino potrebbe essere quello di vincere una grande malattia che dilaga per il mondo, di combattere un'epidemia magica o di porre fine a una versione corrotta o distorta della vita che minaccia l'ordine naturale. Oppure potrebbe sentirsi spinto a vagare per i piani, per diffondere le sue conoscenze di speranza e guarigione ovunque si rechi.

Riunione divina: Dopo avere completato la sua Cerca del Destino e avere vissuto pienamente gli anni che gli sono stati concessi, l'avatar della vita viene richiamato a ricongiungersi con il suo vero io. Coricatosi in una verde radura nel cuore di una foresta, egli lascia che il suo corpo si dissolva in polvere, andando a nutrire piante, fiori e rampicanti. La sua anima fa ritorno al suo io divino e improvvisamente ricorda l'immane potere e comprensione che soltanto le divinità possono detenere. Ma una parte del suo io mortale sopravvive comunque, dal momento che i suoi ricordi, le sue preoccupazioni e i suoi viaggi ora sono diventati anche parte della divinità.

PRIVILEGI DELL'AVATAR DELLA VITA

Durevolezza Illimitata (21° livello): Quando l'avatar della vita ottiene un 20 a un tiro salvezza, ogni alleato entro la sua linea di visuale può effet-



tuare un tiro salvezza contro un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine.

Saggezza della Vita (21° livello): Sia il punteggio di Costituzione che quello di Saggezza dell'avatar della vita aumentano di 2.

Energia Vitale Rediviva (24° livello): Ogni giorno, la prima volta che l'avatar della vita inizia il proprio turno morente o morto, ritorna in vita. Recupera un ammontare di punti ferita pari al suo valore di sanguinante e ogni alleato entro 10 quadretti da lui può spendere un impulso curativo.

Persistenza della Vita (30° livello): L'avatar della vita e ogni alleato entro 5 quadretti da lui possono usare l'azione di recuperare energie come azione minore. Se un personaggio può già usare recuperare energie come azione minore, allora può usarlo come azione gratuita. Quando il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui usa recuperare energie, recupera il doppio dei punti ferita normalmente previsti.

POTERE DELL'AVATAR DELLA VITA

Fonte della Vita

Avatar della Vita Utilità 26

Formando un cerchio con le dita, l'avatar della vita genera una sfera di energia divina che aiuta sia lui che i suoi alleati a guarire costantemente dalle proprie ferite.

Giornaliero + **Divino, Guarigione**

Azione minore

Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione.

Effetto: Ogni bersaglio ottiene rigenerazione pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio fino alla fine dell'incontro.

ELETTO

Ogni divinità sceglie un eletto che funga da vascello del suo potere nel mondo dei mortali.

Prerequisito: 21° livello, qualsiasi classe divina

La divinità ha scelto il personaggio affinché funga da suo agente nel mondo mortale. Egli veglia sui fedeli della sua divinità, protegge i luoghi sacri e si sforza di combattere i nemici della sua divinità. Al fine di prepararlo a tale scopo, la divinità conferisce all'eletto una scintilla di luce divina che genera poteri simili a quelli di un semidio. Analogamente al destino epico del Semidio descritto nel Manuale del Giocatore, questa scintilla divina incrementa le capacità dell'eletto e gli conferisce una grande robustezza fisica. Tuttavia, il potere di utilità conferitogli dal suo destino epico è specifico della divinità che serve ed è diverso da tutti gli altri.

A differenza di un semidio, un eletto giura fedeltà a una divinità in particolare. A volte le divinità lasciano l'eletto libero di combattere per le cause che ritiene più opportune, fidandosi delle capacità di giudizio che ha dimostrato nel corso della sua carriera da avventuriero. Altre divinità potrebbero invece assegnargli missioni di importanza vitale e assicurarsi che l'eletto dia sempre la priorità ai loro interessi.

Non tutte le divinità hanno il potere o l'inclinazione a scegliere un Eletto. Alcune ne nominano anche più di uno contemporaneamente, ma in genere quasi tutte le divinità dispongono di un solo eletto alla volta. Spesso le divinità concedono questo onore ai più fedeli dei loro adoratori, ma c'è anche qualche dio che si diverte a scegliere un mortale immeritevole o volubile come suo agente terreno.

IMMORTALITÀ

Gli eletti spesso vivono per molti secoli. Tuttavia, mano a mano che un eletto si fa più potente, il fuoco divino che arde nella sua anima finisce inevitabilmente per trasfigurare il suo corpo mortale. Quando della sua natura mortale non rimane più alcun vestigio, per l'eletto giunge il momento di riunirsi alla sua divinità nei domini astrali e lottare in nome delle sue cause da lassù. Al suo posto, un altro mortale meritevole verrà cresciuto come nuovo eletto.

PRIVILEGI DELL'ELETTO

L'eletto possiede gli stessi privilegi del destino epico del Semidio.

Scintilla Divina (21° livello): L'eletto aumenta due punteggi di caratteristica a sua scelta di 2 punti ciascuno.

Recupero Divino (24° livello): La prima volta in ogni giornata in cui l'eletto scende a 0 punti ferita o meno, recupera un numero di punti ferita pari alla metà del suo totale massimo di punti ferita.

Miracolo Divino (30° livello): Quando l'eletto ha utilizzato l'ultimo potere a incontro che gli rimane, recupera l'uso di un potere a incontro a sua scelta. In tal modo, non rimarrà mai a corto di poteri a incontro.

POTERI DELL'ELETTO

Ogni eletto possiede uno specifico potere di utilità di livello 26 concessogli dalla sua divinità. Di seguito sono descritti i poteri associati alle divinità buone, legali buone o senza allineamento.

Libertà è Vita

Eletto di Avandra Utilità 26

Strisce di simboli lucenti fluiscono dall'eletto di Avandra, collegandolo ai suoi alleati in un fiume di luce celestiale.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, sia il personaggio che ogni alleato entro 20 quadretti da lui ottengono un bonus di +10 ai tiri salvezza.

Ali Protettrici

Eletto di Bahamut Utilità 26

Non c'è alcuna vergogna nel rifugiarsi sotto le ali protettrici del Drago di Platino.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione minore Mischia 1

Effetto: Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita pari al suo valore di sanguinante. Anche un alleato a lui adiacente recupera un ammontare di punti ferita pari al valore di sanguinante del personaggio.

Arcani Maggiori

Eletto di Corellon Utilità 26

La padronanza di Corellon nelle arti arcane consente al suo eletto di scegliere se potenziare gli attacchi o le difese dei suoi alleati e i propri.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, all'inizio del proprio turno, ogni bersaglio può scegliere se ottenere un bonus di potere +2 ai tiri per colpire dei propri strumenti o un bonus di +4 a Tempra, Riflessi e Volontà fino all'inizio del proprio turno successivo.

Inno del Progresso

Eletto di Erathis Utilità 26

La severa efficienza di Erathis ispira i compagni dell'eletto a portare a termine il compito necessario.

Giornaliero ♦ Divino

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni bersaglio mette a segno un colpo critico con un qualsiasi attacco a volontà con un risultato di 16-20 al tiro del dado.

ALLEATI DIVINI ATTIRANO NEMICI DIVINI

Com'è facile immaginare, i nemici della divinità sono anche i nemici del personaggio. Quest'ultimo, tuttavia, è un bersaglio assai più accessibile. Dal momento che ben pochi esseri contemplanò l'idea di sfidare Pelor in persona, distruggere l'Eletto di Pelor è un obiettivo ben più realistico e raggiungibile. Molte divinità non attaccano direttamente gli Eletti dei loro rivali, ma non si fanno scrupolo a ordinare ai propri Eletti o ad altri servitori minori di farlo.

Preveggenza Infallibile Eletto di Ioun Utilità 26

Suggerimenti di azione e intenzione si diffondono come scie velate che soltanto l'eletto e i suoi amici riescono a vedere. Seguendo le scie è possibile penetrare il velo del tempo.

Giornaliero ✦ **Divino**

Azione minore **Distanza 10**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio può eseguire un'azione standard extra nel proprio turno successivo.

Mantenere minore: Il personaggio sceglie un alleato diverso entro gittata. Quell'alleato può eseguire un'azione standard extra nel suo turno successivo. Il personaggio non può scegliere lo stesso alleato come bersaglio di questo potere per più di una volta nello stesso incontro.

Prova di Forza Eletto di Kord Utilità 26

Forte? Meritevole? Sarà Kord a giudicare.

Giornaliero ✦ **Divino**

Azione minore **Mischia 1**

Bersaglio: Il personaggio e un nemico

Effetto: I bersagli si colpiscono simultaneamente a vicenda con un attacco basilare in mischia come azioni gratuite.

Se il personaggio infligge più danni del nemico, può eseguire un'azione standard come azione gratuita. Qualsiasi tiro per colpire effettuato con questa azione standard ottiene un bonus di potere +4.

Impulso Selvaggio Eletto di Melora Utilità 26

La volontà selvaggia di Melora benedice coloro che sono in grado di uccidere con le loro forze.

Giornaliero ✦ **Divino**

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e qualsiasi alleato entro 5 quadretti da lui può mettere a segno un colpo critico con qualsiasi potere di attacco giornaliero con un risultato di 18-20 al tiro del dado.

Forgia della Creazione Eletto di Moradin Utilità 26

Il fervore delle antiche fucine della creazione di Moradin ispira l'eletto e i suoi alleati a tempestare di colpi i loro nemici.

Giornaliero ✦ **Divino**

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e qualsiasi suo alleato che colpiscano con almeno un attacco recuperano la loro azione di recuperare energie se l'hanno già usata durante questo incontro e ottengono l'uso di un altro potere giornaliero di un oggetto magico.

Equilibrio Celestiale Eletto di Pelor Utilità 26

Contro i nemici più potenti, esiste solo una speranza: Pelor trionferà.

Giornaliero ✦ **Divino, Guarigione**

Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 10**

Attivazione: Una creatura entro 10 quadretti dal personaggio spende un punto azione

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può usare un impulso curativo e ottenere un bonus di +1 a tutte le difese fino alla fine dell'incontro.



La Morte è Vicina Eletto della Regina Corvo Utilità 26

L'ombra dell'ala della regina scende sul combattimento in corso.

Giornaliero ✦ **Divino**

Azione minore **Personale**

Requisito: Il personaggio o uno dei suoi alleati deve avere fallito un tiro salvezza contro la morte durante questo incontro.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire.

Falce di Luna Eletto di Sehanine Utilità 26

La dea benedice e maledice, a volte con le stesse parole.

Giornaliero ✦ **Divino**

Azione minore **Personale**

Effetto: All'inizio di ogni turno del personaggio fino alla fine dell'incontro, come azione gratuita, il personaggio sceglie un alleato e un nemico entro la sua linea di visuale. L'alleato scelto dal personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Il nemico scelto dal personaggio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

SANTO

Il santo è un servitore mortale perfezionato di una divinità, un fulgido esempio di tutto ciò che alla divinità sta a cuore.

Prerequisito: 21° livello, qualsiasi classe divina

In riconoscimento della sua fede, della sua santità, del suo coraggio e della sua devozione, il personaggio ascende alla santità. Dal giorno in cui intraprende questo cammino, può fregiarsi del titolo di Santo. Attraverso sogni, presagi o apparizioni angeliche, la sua divinità annuncia la sua santificazione a tutti i seguaci del mondo. Coloro che condividono la sua fede lo tengono in grande stima, mentre i nemici del suo dio lo considerano il più temibile degli avversari. Un santo può essere un grande crociato, un possente profeta o un saggio riverito. In ogni caso, resta un brillante esempio dei valori e della guida della sua divinità.

IMMORTALITÀ

Nel mondo mortale, il santo beneficia soltanto degli anni che la natura e il fato hanno deciso di concedergli. Potrebbe vivere fino a un'età venerabile, oppure morire giovane come eroe o come martire. Quando la morte sopraggiunge, il santo incontra la sua divinità con gioia, in quanto ora si recherà alla presenza di colui che ha servito così a lungo e così bene. Il suo corpo mortale rimane intonso e sembra essere soltanto addormentato; perfino le ferite più terribili svaniscono lentamente e trasformano il suo corpo in un simbolo imperituro di grazia divina.

L'immortalità del santo lo attende oltre questo mondo, quando egli sarà accettato ai vertici delle anime beate a cui è stata concessa una vita dopo la morte in un dominio divino. Nel dominio della sua divinità, il santo ottiene un nuovo corpo immortale. Egli si unisce alla corte celestiale del suo dio come consigliere saggio e stimato. In tutto il mondo è considerato un modello di devozione e di onore. Quando i mortali affrontano sfide e tribolazioni simili a quelle che il santo ha affrontato in vita, si rincuorano prendendolo ad esempio.

PRIVILEGI DEL SANTO

Grazia Santificata (21° livello): Il santo ottiene un bonus di +2 a Tempra, Riflessi e Volontà e resistenza ai danni necrotici pari a 15 + il suo modificatore di Saggia. Non può essere dominato; qualsiasi attacco o effetto che lo renderebbe dominato lo rende invece frastornato.

Tocco Santificato (24° livello): Quando il santo consente a una creatura a lui adiacente di usare un

SANTI OSCURI

Anche se sono pochi i santi che servono una divinità malvagia, quelli che lo fanno sono esseri estremamente temibili. Un santo oscuro ottiene resistenza al radioso anziché resistenza al necrotico al 21° livello.



impulso curativo, il destinatario può anche effettuare un tiro salvezza. Quando concede un tiro salvezza a una creatura a lui adiacente, quella creatura può anche usare un impulso curativo. Quando usa l'abilità Guarire, qualsiasi creatura a cui conceda un tiro salvezza o che riesca a stabilizzare con una prova di Guarire può usare un impulso curativo.

Aureola Dorata (30° livello): Il volto del santo proietta un alone di luce sacra. La sua aureola emana luce intensa entro 5 quadretti e il santo ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia e di Intimidire. Il santo può sopprimere o riattivare la sua aureola come azione gratuita. Inoltre, quando usa un potere divino di guarigione, il destinatario recupera 25 punti ferita aggiuntivi.

POTERE DEL SANTO

Ritorno in Vita Santificato

Santo Utilità 26

Un'aureola splendente di luce dorata compare attorno alla testa del santo. Un alleato caduto viene risollevato e curato dalla luce celestiale dell'aureola.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Azione standard Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato morto o morente entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio torna al massimo dei suoi punti ferita, pone fine a un qualsiasi effetto presente su di lui e a cui un tiro salvezza può porre termine e si rialza in piedi.

Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e a tutte le difese.

NUOVI RITUALI

Esistono innumerevoli riti minori nelle sacre scritture custodite nei vari santuari e templi del mondo. I rituali, d'altro canto, sono potenti cerimonie magiche che possono evocare e dare forma a meravigliosi e duraturi effetti magici. Sebbene qualsiasi personaggio dotato del talento Incantatore Rituale possa padroneggiare e celebrare i rituali contenuti in questa sezione, molti di essi sono associati all'abilità Religione, e quindi sono più facilmente accessibili per i personaggi divini che non per gli altri.

RITUALI ORDINATI PER LIVELLO

Liv	Rituale	Abilità chiave
1	Creare Acqua Santa	Religione
4	Veglia di Ferro	Religione
6	Lamento del Ladro	Arcano o Religione
12	Marchio di Giustizia	Religione
12	Tempio Consacrato	Religione
16	Comando Imperioso	Religione
20	Asilo	Religione
25	Lenire Spirito	Guarire

ASILO

Un luogo sacro alla divinità dell'incantatore è sempre aperto a coloro che ne hanno bisogno.

Livello: 20
Categoria: Viaggio
Tempo: 8 ore
Durata: Permanente finché scaricato
Costo delle componenti: 5.000 mo, più 4 impulsi curativi e un focus del valore di 5.000 mo
Prezzo di mercato: 25.000 mo
Abilità chiave: Religione (nessuna prova)

L'incantatore deve celebrare questo rituale all'interno di un santuario, di un tempio o di un altro luogo di importanza religiosa per la propria divinità. Asilo mette in sintonia il focus del rituale con quel luogo, collegando i due finché il rituale non viene scaricato. Dopo il tempo richiesto per celebrare il rituale, la creatura che impugna il focus può usare un'azione standard per attivare l'effetto del rituale: alla fine del suo turno successivo, la creatura e fino a otto creature consenzienti entro la sua linea di visuale si teletrasportano nel luogo sacro con cui il focus è stato messo in sintonia e il rituale è scaricato.

Asilo è in grado di attraversare qualsiasi distanza e confine planare. Qualsiasi effetto o condizione che impedisca il teletrasporto impedisce anche a questo rituale di funzionare (ma non lo scarica).

Focus: Un rosario, un libro sacro o un altro oggetto dalle valenze religiose.

COMANDO IMPERIOSO

Pervaso dall'autorità dei giusti, l'incantatore ordina a un'entità immortale di servirlo.

Livello: 16
Categoria: Vincolo
Tempo: 1 ora
Durata: 8 ore o finché scaricato
Costo delle componenti: 3.000 mo
Prezzo di mercato: 7.500 mo
Abilità chiave: Religione

L'incantatore ottiene il comando di una creatura immortale il cui livello non sia superiore al proprio. Il soggetto di questo rituale deve essere in grado di vedere e sentire l'incantatore e deve rimanere entro 5 quadretti da lui per l'intera durata della celebrazione del rituale. Dal momento che buona parte delle creature non si sottopone volontariamente a questo rituale, l'incantatore deve in genere trovare il modo di rendere la creatura indifesa o di intrappolarla grazie a un rituale di Cerchio Magico. A meno che non sia impossibilitata a farlo, la creatura può andarsene in qualsiasi momento. Infine, l'incantatore deve essere in grado di comunicare con la creatura, altrimenti il rituale fallirà automaticamente.

Per determinare la portata della propria autorità sul soggetto, l'incantatore deve prendere parte a una sfida di abilità speciale durante la celebrazione del rituale. Le CD delle prove di questa sfida sono pari al livello del soggetto +10. Religione è l'abilità primaria; ogni volta che l'incantatore o un alleato superano una prova di Religione relativa alla sfida, l'incantatore o un suo alleato possono usare Arcano, Diplomazia, Intimidire o Storia per una prova successiva. Una volta raggiunti 3 fallimenti o ottenuti 10 successi, la sfida di abilità ha termine. Si consulta la tabella seguente e si applica l'effetto associato al numero di successi ottenuti.

Numero di successi	Effetto
0 o 1	La creatura ottiene autorità sull'incantatore, e può impartire un ordine a cui l'incantatore deve obbedire, assegnandogli un incarico che richieda fino a un giorno di attività.
2 o 3	L'incantatore ottiene autorità immediata sulla creatura. Può ordinarle di eseguire un incarico che non richieda più di 5 minuti di attività.
4 o 5	L'incantatore ottiene autorità moderata sulla creatura. Può ordinarle di eseguire un incarico che richieda fino a un giorno di attività.
6 o 7	L'incantatore ottiene autorità significativa sulla creatura. Può ordinarle di eseguire un incarico che richieda fino a una settimana di attività.
8 o 9	L'incantatore ottiene autorità maggiore sulla creatura. Può ordinarle di eseguire un incarico che richieda fino a un mese di attività.
10	L'incantatore ottiene autorità suprema sulla creatura. Può ordinarle di eseguire un incarico che richieda fino a un anno e un giorno di attività.

Quando l'incarico impartito è completato, il rituale è scaricato e la creatura (o l'incantatore) si libera dal servizio. È possibile richiedere qualsiasi tipo di servizio che non costringa il soggetto a obbedire a molteplici comandi, a prendere parte a un combattimento o che comporti inevitabilmente la morte della creatura. (Il soggetto può prendere parte a un combattimento per completare l'incarico, se lo desidera, ma non è obbligato a farlo.) Se l'incarico è impossibile, come ad esempio ordinare a una creatura che non sa volare di spiccare il volo in cielo, la creatura può ignorare il comando.

LAMENTO DEL LADRO

Chi ha propositi criminali scopre che le sue doti lo tradiscono quando cerca di entrare in un'area protetta da questa magia.

Livello: 6
Categoria: Interdizione più 2 impulsi curativi
Tempo: 1 ora
Durata: 24 ore o più (vedi testo)
Costo delle componenti: 140 mo.
Prezzo di mercato: 360 mo
Abilità chiave: Arcano o Religione

Le creature entro l'area soggetta all'interdizione subiscono una penalità di -5 alle prove di Furtività e Manolesta.

La prova di Arcano o di Religione determina la dimensione dell'area interdetta.

Risultato della prova di abilità	Area interdetta
9 o meno	Emanazione 1
10-19	Emanazione 3
20-29	Emanazione 5
30-39	Emanazione 8
40 o più	Emanazione 12

L'effetto di interdizione dura per 24 ore, ma l'incantatore (ma non i suoi assistenti) può prolungare la durata di altre 24 ore per ogni impulso curativo extra che spende appena prima che la durata attuale si esaurisca. Non è necessario che l'incantatore si trovi nella stessa area e nemmeno sullo stesso piano per riuscire a prolungare la durata. Se l'incantatore riesce a prolungare la durata del rituale per un anno e un giorno senza interruzioni, l'effetto diventa permanente.

LENIRE SPIRITO

Il ricordo della morte svanisce e lo spirito si consolida nella carne.

Livello: 25
Categoria: Ripristino
Tempo: 2 ore
Durata: Istantanea
Costo delle componenti: 25.000 mo
Prezzo di mercato: 70.000 mo
Abilità chiave: Guarire (nessuna prova)

L'incantatore designa una creatura a lui adiacente attualmente sotto l'effetto di una penalità di morte, come ad esempio quella impartita dal rituale Rianimare Morti. Questo rituale riduce la penalità di morte del soggetto di 1.



CREARE ACQUA SANTA

L'acqua scintillante creata dall'incantatore sembra in grado di annullare qualsiasi impurità.

Livello: 1
Categoria: Creazione
Tempo: 1 ora
Durata: 24 ore
Costo delle componenti: Speciale
Prezzo di mercato: 50 mo
Abilità chiave: Religione (nessuna prova)

Questo rituale infonde un bagliore radioso in una piccola quantità di acqua comune. Il costo di questa operazione dipende dal livello dell'acqua santa che si desidera creare. Un incantatore non può creare acqua santa di livello superiore al proprio. Oltre ai suoi effetti sui non morti e sui demoni, l'acqua santa funziona sotto ogni altro aspetto come acqua pura. Può essere riconosciuta come tale rispetto all'acqua normale esaminandola e superando una prova di Arcano o di Religione con CD 15.

Acqua Santa

Livello 1+

I non morti e i demoni sono vulnerabili al contatto con questo liquido.

Liv 1	20 mo	Liv 16	1.800 mo
Liv 6	75 mo	Liv 21	9.000 mo
Liv 11	350 mo	Liv 26	45.000 mo

Oggetto alchemico

Potere (Consumabile ♦ Radioso): Azione minore. Il personaggio effettua un attacco: Gittata 3/6; +4 contro Riflessi; se colpisce il bersaglio, l'attacco infligge 1d10 danni radiosi su una creatura non morta o un demone.

Livello 6: +9 contro Riflessi; 1d10 danni radiosi.

Livello 11: +14 contro Riflessi; 2d10 danni radiosi.

Livello 16: +19 contro Riflessi; 2d10 danni radiosi.

Livello 21: +24 contro Riflessi; 3d10 danni radiosi.

Livello 26: +29 contro Riflessi; 3d10 danni radiosi.

MARCHIO DI GIUSTIZIA

Alcune lezioni si imparano meglio tramite sofferenza. La magia dell'incantatore si assicura che la creatura colpevole continui a compiere malefatte soltanto a suo rischio e pericolo.

Livello: 12	Costo delle componenti: 1.000 mo
Categoria: Vincolo	Prezzo di mercato: 2.600 mo
Tempo: 10 minuti	Abilità chiave: Religione
Durata: Permanente	(nessuna prova)

L'incantatore traccia un marchio sul soggetto del rituale, che deve essere consenziente o indifeso per la durata della celebrazione del rituale. A rituale completato, l'incantatore designa un'azione o un tipo di comportamento che il marchio vieta e sceglie una delle seguenti penalità o un'altra creata dal giocatore in collaborazione con il DM. Quando il soggetto esegue l'azione proibita o tiene il comportamento proibito, il soggetto è affetto dalla penalità prevista per le 24 ore successive. Alcuni esempi di penalità possono essere:

Inettitudine: Quando il soggetto ottiene un successo a un tiro del d20, deve ripetere il tiro e usare il secondo risultato.

Debolezza della carne: Il soggetto ottiene vulnerabilità 10 a tutti i danni.

Maledizione della solitudine: Il soggetto è accecato e assordato.

A prescindere dalla distanza, l'incantatore è consapevole di ogni attivazione della penalità da parte del soggetto e di quando la penalità si esaurisce. Il rituale di Rimuovi Afflizione può porre fine all'effetto del Marchio di Giustizia, usando il doppio del livello dell'incantatore come penalità alla prova di Guarire.

TEMPIO CONSACRATO

Un santuario lucente appare nell'area, accogliendo i puri di cuore e suscitando paura in coloro che sono divorati dalla corruzione.

Livello: 12	Costo delle componenti: 520 mo
Categoria: Creazione	Prezzo di mercato: 1.300 mo
Tempo: 1 ora	Abilità chiave: Religione
Durata: 8 ore	(nessuna prova)

Il rituale di Tempio Consacrato crea un tempio lucente associato alla divinità dell'incantatore. Il tempio occupa un'emanazione ravvicinata 7 e si materializza attorno all'incantatore. La struttura comprende tutti gli elementi artistici appropriati che l'incantatore desidera; gli esterni sono decorati con bassorilievi, vetri istoriati e altri elementi decorativi, e gli interni contengono altari, statue e altri oggetti appropriati per la fede dell'incantatore.

Il tempio è comodo e le creature al suo interno si sentono vicine al dio dell'incantatore. Il tempio è immune ai danni. È possibile accedere al suo interno soltanto tramite la porta principale (l'unica). Le pareti del tempio, compresa la porta, sono ostacoli solidi. Il tempio e tutti i suoi contenuti (compresi gli eventuali oggetti rimossi dal tempio) svaniscono alla fine della durata del rituale.

I demoni e i non morti non possono varcare la soglia del tempio. Qualsiasi creatura situata entro l'emanazione (fatta eccezione per l'incantatore) nel momento in cui il tempio si materializza viene spinta in uno spazio al di fuori del tempio, più vicino possibile alla sua vecchia posizione. Se non esiste spazio a sufficienza per ospitare il tempio o per spingere le creature all'esterno, il rituale non può essere celebrato.

VEGLIA DI FERRO

Meditazione e preghiera sono l'unica forma di sostentamento di cui l'incantatore ha bisogno.

Livello: 4	Costo delle componenti: 35 mo
Categoria: Esplorazione	Prezzo di mercato: 170 mo
Tempo: 10 minuti	Abilità chiave: Religione
Durata: 8 ore	(nessuna prova)

L'incantatore si appella alla fede nel suo dio affinché spazzi via da lui ogni traccia di fatica e ogni bisogno. Veglia di Ferro soddisfa le necessità di acqua e cibo per il corpo dell'incantatore quando viene celebrato e gli consente di rimanere sveglio e allerta senza sottoporsi a un riposo esteso per tutta la durata del rituale.



GLOSSARIO

Questo breve glossario contiene dei termini di gioco che compaiono in questo libro e che vengono spiegati in un libro diverso dal *Manuale del Giocatore*.

attaccare oggetti: Con il permesso del DM, un personaggio può usare un potere con cui normalmente attacca le creature per attaccare gli oggetti. Vedi la *Guida del Dungeon Master*, pagina 65, per infliggere danni agli oggetti.

fluttuare: Se una creatura possiede una velocità di volo e può fluttuare, può rimanere in aria senza muoversi durante il suo turno. Può inoltre scattare ed effettuare attacchi di opportunità mentre vola.

percezione tellurica: Se una creatura possiede percezione tellurica, può vedere nitidamente le creature e gli oggetti entro una distanza specifica, anche se sono invisibili, oscurate o fuori dalla linea di effetto, ma sia la creatura che ciò che essa intende vedere devono essere a contatto con il suolo o con la stessa sostanza, come ad esempio l'acqua o una ragnatela. Altrimenti, la creatura si affida alla sua vista normale.

velocità di volo: Se una creatura possiede velocità di volo, può volare di un numero di quadretti pari fino a quella velocità come azione di movimento. Per rimanere in aria deve muoversi di almeno 2 quadretti durante il suo turno, altrimenti precipita alla fine del suo turno. Mentre vola, una creatura non può scattare o effettuare attacchi di opportunità, e se precipita cade a terra prona. Vedi la *Guida del Dungeon Master*, pagina 47, per ulteriori informazioni sul volo.

vista cieca: Una creatura dotata di vista cieca riesce a vedere nitidamente le creature o gli oggetti entro un raggio specificato ed entro linea di effetto anche se sono invisibili o oscurate. Altrimenti, la creatura deve affidarsi alla sua vista normale.

vista reale: Se una creatura è dotata di vista reale, può vedere le creature o gli oggetti invisibili entro una distanza specifica, purché rientrino nella sua linea di visuale.

RIGUARDO AGLI AUTORI

ROB HEINSOO ha diretto la creazione del Gioco di Ruolo di D&D® 4a Edizione. I suoi titoli pubblicati per la 4a Edizione comprendono il supplemento *Poteri Marziali™* e la *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS®*. Le sue altre creazioni comprendono *Three-Dragon Ante™* e *DUNGEONS & DRAGONS Inn Fighting™*.

RICHARD BAKER è un creatore di giochi più volte premiato che ha scritto numerose avventure e supplementi di D&D, tra cui *il Manuale dei Piani™*, *Poteri Divini™* e *il Draconomicon™ 2*. Rich è anche un autore di romanzi di FORGOTTEN REALMS di grande successo, tra cui *Swordmage* e *Corsair* nella serie "Le Lame del Mare della Luna".

ROBERT J. SCHWALB lavora come autore indipendente per Wizards of the Coast; i suoi titoli più recenti comprendono *Poteri Marziali™*, *Draconomicon™* e *il Manuale del Giocatore® 2*. Robert vive nel Tennessee con sua moglie Stacey, dall'incredibile pazienza, e il suo branco di gatti mannari immondi, ma è felice soprattutto quando è incatenato alla scrivania a lavorare per i suoi oscuri padroni di Seattle.

LOGAN BONNER ha lasciato le Grandi Pianure del Kansas per trasferirsi a Seattle quando ha ottenuto un lavoro presso Wizards of the Coast. I suoi titoli comprendono la *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS®* e la *Cripta dell'Avventuriero™*, nonché vari *Dungeon Tiles di D&D™* e prodotti delle *Miniature di D&D®*.



SCATENA LA FURIA DEGLI DÈI

A difesa di una terra tormentata da mostri e tiranni si ergono i campioni della fede, fari di luce in un mondo di tenebra. Brandendo armi e incantesimi, lottano eroicamente contro il male e il caos. Animati da una fede incrollabile, sferrano colpi che echeggiano in tutti i cieli.

Questo supplemento di DUNGEONS & DRAGONS® presenta opzioni inedite per tutti i personaggi divini, tra cui nuovi poteri, talenti, cammini leggendari e destini epici appositamente concepiti per le classi del chierico, dell'invocatore, del paladino e del vendicatore.

Poteri Divini™ contiene anche le regole relative ai domini divini, nonché nuovi sviluppi e privilegi di classe che consentiranno a tutti i giocatori di interpretare nuove versioni delle loro classi divine preferite.

Da utilizzare con questi prodotti base della 4ª Edizione di DUNGEONS & DRAGONS®:

Manuale del Giocatore® Guida del Dungeon Master®

Manuale dei Mostri®

Miniature di D&D® Dungeon Tiles di D&D™



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-242-6



9 788882 882426

Prezzo € 34,95