



# DRAGHI DELL'ISOLA DELLE TEMPESTE MARINAI ANNEGATI

Il Set introduttivo di *DUNGEONS & DRAGONS: Draghi dell'Isola delle Tempeste* è la tua porta d'accesso verso avventure piene di azione nel gioco di narrazione cooperativa *DUNGEONS & DRAGONS!* Gustati subito un assaggio dell'avventura con "Marinai annegati", l'entusiasmante incontro che dà il via all'intera storia.

Oltre all'incontro "Marinai annegati", troverai cinque schede personaggio già pronte per l'avventura e un elenco curato di incantesimi e relative descrizioni per i personaggi che usano la magia. Se non hai un dado a venti facce, ti consigliamo di utilizzare una delle tante app disponibili sul mercato per il lancio dei dadi.

Non preoccuparti se non hai mai giocato a D&D prima. Questo incontro è un ottimo punto di partenza!

Per scoprire come svolgerlo, guarda il video "Encounter Walk-Through: Drowned Sailors" su [playdnd.com](https://playdnd.com): il video spiega tutto ciò che devi sapere. Su [playdnd.com](https://playdnd.com) puoi trovare molti altri strumenti utili sia per i giocatori che per i Dungeon Master.

## DUNGEON MASTER!



Guarda il video "l'Isola delle Tempeste, GUIDA PER I NUOVI DM" per scoprire come svolgere questo incontro!



## PANORAMICA

Un'avventura di D&D è un insieme di luoghi, missioni e sfide che ispirano la narrazione di una storia. L'epilogo di tale storia è determinato dalle azioni e dalle decisioni dei personaggi dei giocatori, oltre che da ciò che stabiliscono i dadi.

*Draghi dell'Isola delle Tempeste* trascina i personaggi nel bel mezzo di un'antica guerra tra draghi, mentre esplorano un'isola che è stata a lungo un campo di battaglia di tale conflitto.

Per iniziare, chiedi a ogni giocatore di scegliere un personaggio da interpretare. Sono inclusi cinque personaggi stampati su fogli separati. Di' ai giocatori di leggere la scheda del loro personaggio, di dargli un nome e definirne la personalità e l'aspetto. Incoraggia i giocatori a scrivere sulle schede dei personaggi per farli propri. Fornisci loro anche l'allegato "Incantesimi", che illustra incantesimi utili per il chierico e il mago. Se i giocatori hanno domande sui loro personaggi, su [playdnd.com](http://playdnd.com) potranno trovare risorse aggiuntive.

## BACKGROUND DELL'AVVENTURA

L'origine di *Sonno del drago* è radicata nell'antico conflitto tra i buoni draghi metallici (d'oro, d'argento, di bronzo, di ottone e di rame) e i malvagi draghi cromatici (rossi, blu, verdi, neri e bianchi). Secoli fa, i draghi metallici imprigionarono una furiosa femmina di drago rosso sotto il fondo dell'oceano. Ma la sua furia fu proprio ciò che causò l'attività vulcanica sottomarina che portò alla luce l'Isola delle Tempeste, su cui si erge *Sonno del drago*.

La potente magia della draghessa imprigionata ha lasciato un segno indelebile sull'Isola delle Tempeste, attirando altri draghi sull'isola e rendendola un campo di battaglia ricorrente. Le cicatrici spirituali dei draghi che sono morti in tale luogo hanno dato origine a mostri e magie imprevedibili, ed è qui che inizia l'avventura!



## BENVENUTI A SONNO DEL DRAGO

L'AVVENTURA INIZIA IN UN PICCOLO CHIOSTRO SULL'ISOLA delle Tempeste chiamato Sonno del drago, un paradiso e porto sicuro in cui individui stanchi del mondo vengono a cercare pace, riconciliazione e illuminazione. Qui i personaggi vengono a conoscenza dei pericoli dell'Isola delle Tempeste.

Ogni personaggio ha un motivo specifico per raggiungere il chiostro, come mostrato nelle schede dei personaggi. Puoi anche permettere ai giocatori di inventare il motivo per cui i loro personaggi cercano la saggezza e l'assistenza di Runara l'Antica, la donna che gestisce il chiostro.

Leggi il seguente testo quando vuoi iniziare l'avventura:

Il vostro viaggio verso l'Isola delle Tempeste è stato tranquillo e l'isola ormai visibile all'orizzonte promette vere meraviglie. Sotto di voi, le alghe brillano di innumerevoli colori vivaci e i raggi del sole sfidano il cielo nuvoloso per illuminare l'erba rigogliosa e la scura roccia basaltica dell'isola. Evitando le rocce che sporgono dall'oceano, la vostra nave si dirige verso un porto tranquillo sul lato nord dell'isola.

In alto sopra di voi, in cima a un'imponente scogliera, compare un grande tempio a cielo aperto. La nave getta

l'ancora all'imboccatura del porto e due marinai vi conducono a riva. Avete tutto il tempo per ammirare l'imponente statua al centro del tempio, raffigurante un vecchio circondato da sette uccelli canori. Un lungo sentiero si snoda lungo il lato della scogliera fino al tempio, costellato lungo il percorso da aperture nella roccia.

I marinai vi fanno sbarcare su un molo traballante a cui è fissata saldamente una grande barca a remi. Vi indicano l'imboccatura del sentiero e vi augurano buona fortuna prima di tornare alla nave. La vostra visita a Sonno del drago ha inizio!

Prima di continuare con l'avventura, incoraggia i giocatori a presentare agli altri il loro personaggio, se non l'hanno già fatto. Potrebbero voler parlare della ragione per cui vogliono visitare Sonno del drago, oppure potrebbero preferire di mantenerla segreta per il momento.

Chiedi ai giocatori di fornirti l'ordine di marcia non appena iniziano a muoversi per raggiungere il chiostro. Chi apre la fila e chi sta dietro? Prendi nota di questo ordine di marcia.

Quando sei pronto, continua con la sezione "Marinai annegati".

## MARINAI ANNEGATI

Leggi il seguente testo per dare inizio all'incontro:

State per lasciarvi la spiaggia alle spalle e iniziare la vostra scalata, quando udite un trambusto di schizzi d'acqua e un gemito gorgogliante alle vostre spalle. Tre figure stanno emergendo barcollando dall'acqua, a una decina di metri di distanza da voi. Sono vestiti da marinai, ma la loro pelle è grigia e sembrano morti annegati. L'acqua del mare gocciola dalle loro bocche aperte mentre barcollano verso di voi.

I tre marinai barcollanti sono **zombi**, i cadaveri animati dei marinai morti in un recente naufragio. I personaggi devono fare una scelta: possono voltarsi e affrontare gli zombi, oppure possono proseguire lungo il percorso e lasciarsi alle spalle gli zombi lenti e barcollanti.

Se i personaggi si girano e combattono, questo è il primo combattimento dell'avventura. Ecco i passaggi da seguire per svolgerlo:

1. Rileggi la scheda delle statistiche dello zombi di seguito.
2. Usa le regole di iniziativa per determinare chi agisce per primo, secondo, terzo e così via. Tieni traccia del punteggio di iniziativa di tutti sul tuo taccuino.
3. Gli zombi si muovono verso i personaggi in base al loro punteggio di iniziativa. Se si avvicinano abbastanza, effettuano attacchi in mischia. La scheda delle statistiche degli zombi contiene le informazioni necessarie per risolvere questi attacchi.
4. In base al loro punteggio di iniziativa, i personaggi possono scegliere di eseguire le azioni presenti sulla loro scheda del personaggio.
5. Gli zombi combattono finché non vengono sconfitti.

**Consiglio: Fortezza non morta.** Il tratto Fortezza non morta degli zombi riflette quanto è difficile uccidere questi cadaveri ambulanti. Quando questo tratto impedisce a uno zombi di morire, dai ai giocatori un suggerimento su cosa è successo. Potresti dire: "Questo avrebbe dovuto eliminare la creatura, che però rifiuta di smettere di muoversi!" Parallelamente, ogni volta che uno zombi subisce danni radiosi (come quelli del trucchetto *fiamma sacra* del chierico) potresti descrivere come la creatura ululi in agonia. Questa narrazione può aiutare i giocatori a rendersi conto che i danni radiosi sono un ottimo modo per aggirare il tratto Fortezza non morta. Se i giocatori domandano se i loro personaggi sanno qualcosa su come combattere gli zombi, chiedi loro di effettuare una prova di Intelligenza con CD 10. Chi supera la prova potrebbe ricordare che un colpo particolarmente potente (un colpo critico) o dei danni radiosi possono aiutare a sconfiggere uno zombi.

**L'aiuto di Runara.** Nell'improbabile eventualità che gli zombi sconfiggano gli avventurieri, Runara l'Antica giunge in loro soccorso. I personaggi si svegliano in un tempio al Sonno del drago. Runara spiega di aver sentito il trambusto del combattimento e di essere arrivata giusto in tempo per impedire agli zombi di trascinare i personaggi in mare.

### Evitare gli zombi.

Se i personaggi non se la stanno cavando bene contro gli zombi o se decidono di non combatterli, possono scappare facilmente dai mostri lenti e barcollanti. Gli zombi non li seguono lungo il sentiero verso Sonno del drago. I personaggi avranno un'altra opportunità di affrontare gli zombi nel manuale dell'avventura.



## ZOMBI

Non morto Medio, generalmente neutrale malvagio

Classe Armatura 8

Punti Ferita 22 (3d8 + 9)

Velocità 6 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Tiri Salvezza Sag +0

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m

Lingue capisce le lingue che conosceva in vita, ma non è in grado di parlarle

Sfida 1/4

Bonus di competenza +2

**Fortezza non morta.** Se i danni azzerano i Punti Ferita dello zombi, la creatura effettua un tiro salvezza su Costituzione con CD 5 + i danni subiti, a meno che non siano radiosi o causati da un colpo critico. In caso di successo, invece, lo zombi scende a 1 Punto Ferita.

**Natura insolita.** Lo zombi non necessita di respirare, mangiare, bere o dormire.

### Azioni

**Schianto.** Attacco con arma da mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpo: 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

## ALLEGATO: INCANTESIMI

Se stai interpretando un personaggio che usa la magia, noterai che sulla sua scheda sono elencati molti emozionanti incantesimi. Per questo incontro, abbiamo limitato gli incantesimi a quelli che riteniamo possano essere più utili. Ulteriori incantesimi e le relative descrizioni possono essere trovati nel *Set introduttivo di D&D: Draghi dell'Isola delle Tempeste*.

### INCANTESIMI DA CHIERICO

#### FIAMMA SACRA

*Trucchetto di Invocazione*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Gittata:** 18 metri

**Componenti:** V, S

**Durata:** Istantanea

Un bagliore simile a una fiamma discende su una creatura entro gittata che sei in grado di vedere. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Destrezza, altrimenti subisce 1d8 danni radiosi. Per questo tiro salvezza, il bersaglio non trae beneficio dalla copertura.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando arrivi al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

#### CURA FERITE

*Invocazione di 1° livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Gittata:** Contatto

**Componenti:** V, S

**Durata:** Istantanea

Una creatura che tocchi recupera un numero di Punti Ferita pari a 1d8 + il tuo modificatore di caratteristica da incantatore. Questo incantesimo non ha effetto sui non morti o sui costrutti.

**Ai livelli superiori.** Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, la guarigione aumenta di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

### INCANTESIMI DA MAGO

#### RAGGIO DI GELO

*Trucchetto di Invocazione*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Gittata:** 18 metri

**Componenti:** V, S

**Durata:** Istantanea

Un raggio gelido di luce bianco-azzurra sfreccia verso una creatura entro gittata, effettuando un attacco a distanza con incantesimo contro il bersaglio. Se lo colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni da freddo e la sua velocità è ridotta di 3 metri fino all'inizio del tuo turno successivo.

I danni di questo incantesimo aumentano di 1d8 quando arrivi al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

#### ONDA TONANTE

*Invocazione di 1° livello*

**Tempo di lancio:** 1 azione

**Gittata:** Incantatore (cubo con spigolo di 4,5 metri)

**Componenti:** V, S

**Durata:** Istantanea

Un'ondata di energia tonante si propaga da te. Ogni creatura entro un cubo con spigolo di 4,5 metri originato da te deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, subisce 2d8 danni da tuono e viene spinta a una distanza di 3 metri, mentre, in caso di successo, subisce soltanto la metà di quei danni (arrotondati per difetto) e non viene spinta.

Inoltre, gli oggetti non fissati e completamente situati all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo vengono automaticamente spinti a una distanza di 3 metri da te. L'incantesimo emette il rumore di una fragorosa esplosione udibile fino a 90 metri di distanza.

**Ai livelli superiori.** Quando lanci questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o superiore, i danni aumentano di 1d8 per ogni slot di livello superiore al 1°.

# C'È TANTO ALTRO DA SCOPRIRE!

Continua la storia con il *Set introduttivo di D&D: Draghi dell'Isola delle Tempeste*, ora disponibile! Questo set contiene le regole essenziali del gioco più tutto il necessario per interpretare eroici personaggi rimasti inavvicinati in un'antica guerra tra draghi mentre esplorano i segreti dell'Isola delle Tempeste. Preparati per ore di avventura epica!

Scopri ulteriori suggerimenti, strumenti e video walkthrough per aiutarti a iniziare su [playdnd.com](http://playdnd.com).



## RICONOSCIMENTI

**Direzione creativa:** James Wyatt

**Design:** Sydney Adams, Makenzie De Armas, Dan Dillon

**Sviluppo regole:** Jeremy Crawford, Ben Petrisor

**Direzione artistica:** Kate Irwin

**Design grafico:** Matt Cole, Bob Jordan, Trish Yochum

**Illustrazione copertina:** Karl Kopinski

**Cartografia:** Mike Schley

**Illustrazioni interne:** Conceptopolis, Jenn Ravenna

**Illustrazioni schede dei personaggi:** Richard Whitters, Shawn Wood

**Editing:** Judy Bauer, Michele Carter

**Gestione prodotto:** Natalie Egan

**Produzione:** Rob Hawkey

NOME PERSONAGGIO

Chierico

CLASSE

1°

LIVELLO

Soldato

BACKGROUND

Nano delle Colline

RAZZA

Media

TAGLIA

Legale Buono

ALLINEAMENTO

+2 BONUS DI COMPETENZA

FORZA

+2

14

DESTREZZA

-1

8

COSTITUZIONE

+2

15

INTELLIGENZA

+0

10

SAGGEZZA

+3

16

CARISMA

+1

12

TIRI SALVEZZA

- +2 Forza
- 1 Destrezza
- +2 Costituzione
- +0 Intelligenza
- +5 Saggezza
- +3 Carisma

ABILITÀ

- 1 Acrobazia (Des)
- +3 Addestrare Animali (Sag)
- +0 Arcano (Int)
- +4 Atletica (For)
- 1\* Furtività (Des)
- +0 Indagare (Int)
- +1 Inganno (Car)
- +3 Intimidire (Car)
- +1 Intrattenere (Car)
- +3 Intuizione (Sag)
- +5 Medicina (Sag)
- +0 Natura (Int)
- +3 Percezione (Sag)
- +1 Persuasione (Car)
- 1 Rapidità di Mano (Des)
- +2 Religione (Int)
- +3 Sopravvivenza (Sag)
- +0 Storia (Int)

\*Vedi il tuo equipaggiamento.

18 CLASSE ARMATURA

-1  
INIZIATIVA

7,5 metri  
VELOCITÀ

Punti Ferita Massimi 11

PUNTI FERITA ATTUALI

Totale 1d8

DADI VITA

SUCCESSI ○○○○

FALLIMENTI ○○○○

TS CONTRO MORTE

- ◆ Cotta di maglia\*
- ◆ Scudo
- ◆ Mazza
- ◆ Ascia
- ◆ Simbolo sacro
- ◆ Zaino
- ◆ Giaciglio
- ◆ Gavetta
- ◆ Acciarino e pietra focaia
- ◆ 10 torce

- ◆ 10 giorni di razioni
- ◆ Otre
- ◆ 15 metri di corda di canapa
- ◆ Mostrina con gradi
- ◆ Lama rotta ottenuta come trofeo da un nemico caduto
- ◆ Set di dadi in osso
- ◆ Set di abiti comuni
- ◆ Borsa

\*Mentre indossi questa armatura, hai uno svantaggio nelle prove di Destrezza (Furtività).

EQUIPAGGIAMENTO

## COMPETENZE

Possiedi le seguenti competenze. Il regolamento spiega cosa significa competenza.

**Tiri Salvezza.** Le competenze nei tiri salvezza sono indicate dal simbolo ● nell'elenco dei Tiri Salvezza a sinistra.

**Abilità.** Le competenze nelle abilità sono indicate dal simbolo ● nell'elenco delle Abilità a sinistra.

**Equipaggiamento.** Hai competenza con tutte le armature, gli scudi, le armi semplici, le asce da battaglia e i martelli da guerra.

## LINGUE

Sai parlare, leggere e scrivere in Comune, Nanico, Elfico e Goblin.

## ATTACCHI

Inizi con le seguenti armi, che puoi usare per effettuare attacchi.

**Ascia.** In mischia (contro un bersaglio entro 1,5 metri da te) puoi attaccare con un'ascia. Puoi anche lanciare un'ascia a un bersaglio fino a 6 metri di distanza, o fino a 18 metri di distanza con svantaggio nel tiro per colpire. In ogni caso, tira **1d20 + 4** per vedere se colpisce. Così facendo, l'obiettivo subisce **1d6 + 2 danni taglianti**.

**Mazza.** In mischia (contro un bersaglio entro 1,5 metri da te) puoi attaccare con la mazza. Tira **1d20 + 4** per vedere se colpisce. Così facendo, l'obiettivo subisce **1d6 + 2 danni contundenti**.

## CHIERICO

Nei panni di chierico, eserciti la magia conferita da un dio. Veneri la divinità Marthammor Duin, che veglia sui viaggiatori e sugli emarginati.

La classe del chierico offre i seguenti privilegi.

**Dominio Divino.** Attingi magia da un dominio divino, una sfera di influenza magica, associato alla tua divinità. Il tuo dominio è la Vita. Questo dominio offre privilegi descritti in altre parti della scheda del personaggio.

**Incantesimi Preparati.** Al termine di ogni riposo lungo, puoi preparare quattro incantesimi di 1° livello e renderli disponibili per il lancio. Puoi sceglierli tra gli incantesimi di 1° livello elencati sul retro di questa scheda. Oltre a questi quattro, hai sempre altri due incantesimi preparati grazie al Dominio della Vita: *benedizione* e *cura ferite*.

Scrivi qui i tuoi incantesimi preparati:

<i>benedizione</i>	<i>cura ferite</i>

**Slot Incantesimo.** Hai due slot incantesimo di 1° livello che puoi usare per lanciare gli incantesimi preparati. Puoi usarli per lanciare due diversi incantesimi o per lanciare lo stesso incantesimo due volte. Recuperi tutti gli slot incantesimo quando completi un riposo lungo.

Puoi tenere traccia dei tuoi slot incantesimo spesi spuntandoli nella tabella Incantesimi sull'altro lato di questa scheda, dove ogni slot incantesimo è rappresentato da una casella.

**Trucchetti.** Conosci alcuni trucchetti, cioè incantesimi che puoi lanciare senza spendere slot incantesimi. Conosci i seguenti trucchetti, ognuno dei quali è spiegato in dettaglio nel regolamento:

<i>luce</i>	<i>taumaturgia</i>
<i>fiamma sacra</i>	

**Attacchi magici e Tiri Salvezza.** Quando una creatura effettua un tiro salvezza per resistere a uno degli incantesimi, la CD del tiro salvezza è **13**. Quando effettui un attacco con incantesimo, tira **1d20 + 5** per vedere se colpisce. Questi numeri si basano sulla tua caratteristica da incantatore, che è Saggezza.

**CD del tiro salvezza sugli incantesimi = 13**  
**Tiro per colpire degli incantesimi = 1d20 + 5**

13

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

MR

MA

ME

MO 10

MP

DENARI

Continua sul retro

**Celebrare Rituali.** Un chierico può lanciare un incantesimo da chierico come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale e il chierico lo ha preparato. Il regolamento spiega i rituali.

**Discepolo della Vita.** Grazie al Dominio della Vita, i tuoi incantesimi curativi sono particolarmente efficaci. Ogni volta che ripristini i Punti Ferita di una creatura usando un incantesimo di 1° livello o di livello superiore, quella creatura recupera un ammontare di Punti Ferita aggiuntivi pari a 2 + il livello dell'incantesimo.

## NANO DELLE COLLINE

I nani sono robusti e resistenti come la pietra da cui si dice siano stati generati, che ha resistito a secoli di intemperie. Un nano delle colline possiede i seguenti tratti.

**Scurovisione.** In condizioni di luce fioca, sei in grado di vedere fino a una distanza di 18 metri come se la luce fosse intensa, mentre in condizioni di oscurità e nello stesso raggio come se la luce fosse fioca. Nell'oscurità riconosci i colori solamente come sfumature di grigio.

**Resilienza nanica.** Possiedi resistenza ai danni da veleno e disponi di vantaggio nei tiri salvezza eseguiti per evitare o terminare la condizione avvelenato su di te.

**Esperto minatore.** Quando effettui una prova di Intelligenza (Storia) relativa all'origine di una struttura in pietra, hai competenza nell'abilità Storia; aggiungi quindi alla prova il doppio del tuo bonus di competenza anziché il tuo normale bonus di competenza (perciò tira un d20 + 4 per la prova).

**Robustezza nanica.** I tuoi Punti Ferita massimi aumentano di 1 e aumentano di nuovo di 1 ogni volta che acquisisci un livello (incluso nei tuoi Punti Ferita).

**Armatura pesante.** La tua velocità non si riduce se indossi un'armatura pesante.

## BACKGROUND DEL SOLDATO

Hai ricevuto una formazione da soldato sull'isola di Mintarn e ti sei unito a una compagnia di mercenari. Hai viaggiato fino alla città di Verdinverno con la tua compagnia per prestare servizio sia nell'esercito che nella milizia cittadina. Col tempo, molti dei tuoi commilitoni hanno iniziato a deluderti. Sembrava che godessero della loro autorità a scapito delle persone che avrebbero dovuto proteggere.

Il tuo background ha plasmato il tuo carattere in modo importante. Nel corso della carriera militare hai imparato diverse lingue (mostrate nella sezione "Lingue" precedente). Le tue competenze nelle abilità Atletica e Intimidire riflettono la preparazione fisica e la capacità di sorprendere i nemici.

Di recente hai sognato un'ombra che avanza strisciando sul mare e avvolge un'isola nella sua oscurità. Inizialmente ignoravi i tuoi sogni, finché non hai cominciato a sentire una voce che t'implorava di resistere alla fame eterna della morte. Certo dei desideri della tua divinità, hai rassegnato le dimissioni dal tuo incarico e sei partito in missione.

**Obiettivo personale: bandire un'Ombra di Morte.** La ricerca delle immagini apparse nei tuoi sogni ti ha portato all'Isola delle Tempeste, non lontano da Verdinverno. Lì, un monastero nascosto ospita un tempio dedicato al dio drago Bahamut, protettore degli eroi e campione di giustizia. Forse qualcuno al chostro possiede la chiave del destino imminente che devi scongiurare, come desidera la tua divinità.

## RENDERE TUO QUESTO PERSONAGGIO

Segui questi passaggi per rendere il personaggio davvero tuo:

1. Scegli un nome e scrivilo nello spazio "Nome del personaggio" nella parte anteriore di questo foglio. Il tuo personaggio può avere un nome qualsiasi; puoi trarre ispirazione da una cultura del mondo reale o da un'opera letteraria.
2. Decidi che aspetto ha il personaggio e determinane il genere. Decidi l'altezza, il peso, l'età e il colore di occhi, capelli e pelle. Puoi usare i disegni presenti in questa pagina come fonte di ispirazione o scegliere tutto tu. Puoi assegnare al tuo personaggio anche altre caratteristiche fisiche, come una cicatrice, un'andatura zoppicante, un paio di occhiali o un tatuaggio.
3. Arricchisci la personalità del tuo personaggio e scopri il suo allineamento leggendo il regolamento (puoi scegliere un allineamento diverso tra le opzioni che trovi scritte). L'obiettivo è scegliere e assegnare al personaggio tratti e peculiarità di tuo gradimento.

## ACQUISIRE LIVELLI

Il DM ti avviserà quando raggiungi il 2° e poi il 3° livello. Quando raggiungi un nuovo livello, ottieni i privilegi seguenti per quel livello.

## DADI VITA E PUNTI FERITA

Con ogni livello raggiunto, ottieni un Dado Vita aggiuntivo (d8) che puoi usare per curarti quando fai un riposo breve (come spiegato nel regolamento). Quando sali di livello, aggiungi il nuovo Dado Vita alla casella dei Dadi Vita su questa scheda e aggiungi 1d8 + 3 ai tuoi Punti Ferita massimi (ciò include il beneficio di Robustezza nanica).

## AVANZAMENTO DEGLI INCANTESIMI

Avanzando di livello ottieni l'accesso a più incantesimi. Puoi preparare un numero di incantesimi pari al tuo livello + il tuo modificatore di Saggezza, come mostrato nella tabella Incantesimi. Ottieni anche più slot incantesimi.

### INCANTESIMI

Livello da mago	Incantesimi Preparati	Slot di 1° livello	Slot di 2° livello
1°	4	□□	—
2°	5	□□□	—
3°	6	□□□□	□□

### PRIVILEGI DI 2° LIVELLO

**Incanalare Divinità.** Puoi incanalare la magia divina dalla tua divinità, alimentando uno dei due effetti: Scacciare Non Morti o Preservare Vita. Quando usi Incanalare Divinità, scegli quale di questi effetti creare; devi poi completare un riposo breve o lungo per utilizzare di nuovo Incanalare Divinità.

**Scacciare Non Morti.** Con un'azione, brandisci il tuo simbolo sacro; ogni non morto che sei in grado di vedere e sentire, e che si trova entro una distanza di 9 metri, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti viene trasformato per 1 minuto o finché non subisce danni. Una creatura trasformata deve usare i suoi turni per allontanarsi il più possibile da te e non può terminare volontariamente il suo movimento in uno spazio entro una distanza di 9 metri da te. Inoltre, non può effettuare reazioni. Come azione, può usare solo l'azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che le impedisce di muoversi. Se non può muoversi in alcuno spazio, la creatura può usare l'azione di Schivata.

**Preservare Vita.** Come azione, presenta il tuo simbolo sacro e scegli una o più creature da curare entro una distanza di 9 metri, quindi distribuisce fino a 10 Punti Ferita tra di esse. Questo privilegio può riportare una creatura a non più della metà dei suoi Punti Ferita massimi.

### PRIVILEGI DI 3° LIVELLO

**Incantesimi.** Ora puoi preparare e lanciare incantesimi di 2° livello. Oltre agli incantesimi che scegli di preparare, hai sempre due incantesimi preparati extra: *ristorare inferiore* e *arma spirituale*.

**Preservare Vita.** Quando usi Preservare Vita, ora puoi distribuire fino a 15 Punti Ferita.

## LISTA DEGLI INCANTESIMI DA CHIERICO

### Incantesimi di 1° livello

Benedizione  
Comando  
Cura Ferite  
Dardo Tracciante  
Individuazione del Magico (rituale)  
Parola Guaritrice  
Protezione dal bene e dal male  
Santuario  
Scudo della Fede

### Incantesimi di 2° livello

Arma Spirituale  
Blocca Persone  
Ristorare Inferiore



SHAWN WOOD



NOME PERSONAGGIO

Guerriero

CLASSE

1°

LIVELLO

Eroe popolare

BACKGROUND

Elfo dei boschi

RAZZA

Media

TAGLIA

Neutrale Buono

ALLINEAMENTO

+2 BONUS DI COMPETENZA

FORZA

+1

13

DESTREZZA

+3

17

COSTITUZIONE

+2

14

INTELLIGENZA

+0

10

SAGGEZZA

+1

13

CARISMA

-1

8

● +3 Forza

○ +3 Destrezza

● +4 Costituzione

○ +0 Intelligenza

○ +1 Saggezza

○ -1 Carisma

TIRI SALVEZZA

● +5 Acrobazia (Des)

● +3 Addestrare Animali (Sag)

○ +0 Arcano (Int)

○ +1 Atletica (For)

○ +3 Furtività (Des)

○ +0 Indagare (Int)

○ -1 Inganno (Car)

○ -1 Intimidire (Car)

○ -1 Intrattenere (Car)

○ +1 Intuizione (Sag)

○ +1 Medicina (Sag)

○ +0 Natura (Int)

● +3 Percezione (Sag)

○ -1 Persuasione (Car)

○ +3 Rapidità di Mano (Des)

○ +0 Religione (Int)

● +3 Sopravvivenza (Sag)

● +2 Storia (Int)

ABILITÀ

14

CLASSE ARMATURA

+3

INIZIATIVA

10,5

metri

VELOCITÀ

Punti Ferita Massimi 12

PUNTI FERITA ATTUALI

Totale 1d10

DADI VITA

SUCCESSI ○○○○

FALLIMENTI ○○○○

TS CONTRO MORTE

- ◆ Armatura di cuoio
- ◆ Arco lungo
- ◆ 20 frecce
- ◆ Spadone
- ◆ Zaino
- ◆ Giaciglio
- ◆ Gavetta
- ◆ Acciarino e pietra focaia
- ◆ 10 torce
- ◆ 10 giorni di razioni

- ◆ Otre
- ◆ 15 metri di corda di canapa
- ◆ Pala
- ◆ Pentola di ferro
- ◆ Set di abiti comuni
- ◆ Borsa

EQUIPAGGIAMENTO

## COMPETENZE

Possiedi le seguenti competenze. Il regolamento spiega cosa significa competenza.

**Tiri Salvezza.** Le competenze nei tiri salvezza sono indicate dal simbolo ● nell'elenco dei Tiri Salvezza a sinistra.

**Abilità.** Le competenze nelle abilità sono indicate dal simbolo ● nell'elenco delle Abilità a sinistra.

**Equipaggiamento.** Hai competenza con tutte le armature, gli scudi, le armi semplici e le armi da guerra.

## LINGUE

Sai parlare, leggere e scrivere in Comune, Nanico, Elfico e Halfling.

## ATTACCHI

Inizi con le seguenti armi, che puoi usare per effettuare attacchi.

**Arco lungo.** Puoi tirare con l'arco lungo a un bersaglio fino a 45 metri di distanza, o fino a 180 metri di distanza con svantaggio nel tiro per colpire. Tira **1d20 + 7** per vedere se colpisci. Così facendo, l'obiettivo subisce **1d8 + 3 danni perforanti**.

**Spadone.** In mischia (contro un bersaglio entro 1,5 metri da te) puoi attaccare con il tuo spadone. Tira **1d20 + 3** per vedere se colpisci. Così facendo, l'obiettivo subisce **2d6 + 1 danni taglienti**.

## GUERRIERO

I guerrieri sono maestri del combattimento marziale e se la cavano bene con una varietà di armi e armature. Apprendono le basi di tutti gli stili di combattimento e si specializzano nell'arte che preferiscono (nel tuo caso, nel tiro con l'arco). La combinazione tra ampie capacità generiche ed estrema specializzazione fa dei guerrieri i combattenti per eccellenza sia sui campi di battaglia che nei dungeon.

La classe del guerriero offre i seguenti privilegi.

**Recuperare Energie.** Possiedi una riserva limitata di resistenza fisica a cui puoi attingere per proteggerti dai danni. Puoi usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di Punti Ferita pari a **1d10 + il tuo livello da guerriero**.

Una volta utilizzato questo privilegio, non puoi più utilizzarlo finché non completi un riposo breve o lungo.

**Stile di Combattimento: Tiro con l'arco.**

Ottieni un bonus di +2 ai tiri per colpire che effettui con le armi a distanza. Questo bonus è già incluso nel tuo attacco con l'arco lungo.

## ELFO DEI BOSCHI

Gli elfi sono un popolo dalla grazia ultraterrena, longevo e passionale. Agli albori del multiverso, i primi elfi dei boschi si innamorarono delle foreste del mondo e assunsero misticamente le caratteristiche di quei regni boschivi. La rapidità di passo, unita alla capacità di nascondersi nel fogliame o in altri fenomeni naturali, sono indizi del tuo mutamento mistico.

Un elfo dei boschi possiede i seguenti tratti.

**Scurovisione.** In condizioni di luce fioca, sei in grado di vedere fino a una distanza di 18 metri come se la luce fosse intensa, mentre in condizioni di oscurità e nello stesso raggio come se la luce fosse fioca. Nell'oscurità riconosci i colori solamente come sfumature di grigio.

**Retaggio fatato.** Disponi di vantaggio sui tiri salvezza eseguiti per evitare o terminare la condizione affascinato su di te.

**Trance.** Gli elfi non hanno bisogno di dormire e la magia non può farli addormentare. Puoi completare un riposo lungo in 4 ore rimanendo in uno stato di trance meditativa, durante il quale resti cosciente.

**Maschera della selva.** Puoi effettuare l'azione Nascondersi anche quando sei semplicemente oscurato da fogliame, pioggia fitta, neve, foschia o altri fenomeni naturali.

13 SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

MR

MA

ME

MO 10

MP

DENARI

Continua sul retro

Guerriero Elfo (Eroe popolare), pagina 1 di 2

TM & © 2022 Wizards of the Coast LLC. È permesso fotocopiare questa scheda per uso personale.

## BACKGROUND DELL'EROE POPOLARE

I tuoi genitori vivevano nel prospero villaggio di Tuonceppo, a est della città di Verdinverno e ai margini del Bosco di Verdinverno. Ma trent'anni or sono, quando il vicino Monte Pietrarsa eruttò, i tuoi genitori fuggirono portandoti con sé, probabilmente quando eri ancora infante (dipende da quanti anni hai). La tua famiglia si spostò di villaggio in villaggio per tutta la regione, trovando lavoro dove potevano come braccianti.

Il tuo background ha plasmato il tuo carattere in modo importante. Hai imparato le lingue di diversi popoli (mostrate in "Lingue" nella parte anteriore di questo foglio). Le tue abilità in Addestrare Animali e Sopravvivenza riflettono anche la tua educazione, oltre alla capacità di lavorare con gli animali e di vivere nel mondo naturale.

Hai trascorso gli ultimi anni a Verdinverno come falegname nei moli affollati della città. Tuttavia, sia tu che le persone che ti circondano sapete che il destino ti riserva molto di più. Una volta ti sei opposto a un capitano violento, quindi gli altri portuali nutrono grande rispetto nei tuoi confronti. Un giorno ce la farai. Sarai un eroe.

**Obiettivo personale: determinare il proprio destino.** Nello sperduto chiostro di Sonno del drago vive un vecchio sapiente che, secondo le voci, possiede una grande saggezza o forse un'intuizione soprannaturale. Il chiostro ospita un tempio dedicato al dio drago Bahamut, protettore degli eroi e campione di giustizia. Forse Runara l'Antica può aiutarti a determinare con esattezza il destino eroico che ti aspetta e a metterti sulla strada giusta per compierlo. In questo modo, puoi diventare l'eroe che sai di poter essere.

## RENDERE TUO QUESTO PERSONAGGIO

Segui questi passaggi per rendere il personaggio davvero tuo:

1. Scegli un nome e scrivilo nello spazio "Nome del personaggio" nella parte anteriore di questo foglio. Il tuo personaggio può avere un nome qualsiasi; puoi trarre ispirazione da una cultura del mondo reale o da un'opera letteraria.
2. Decidi che aspetto hai e determina il genere del personaggio. Decidi l'altezza, il peso, l'età e il colore di occhi, capelli e pelle. Puoi usare i disegni presenti in questa pagina come fonte di ispirazione o scegliere tutto tu. Puoi assegnare al tuo personaggio anche una caratteristica fisica particolare, come una cicatrice, un'andatura zoppicante, un paio di occhiali o un tatuaggio. Puoi scrivere degli appunti sull'aspetto del tuo personaggio nello spazio "Appunti" in basso.
3. Arricchisci la personalità del tuo personaggio e scopri il suo allineamento leggendo il regolamento (puoi scegliere un allineamento diverso tra le opzioni che trovi scritte). L'obiettivo è scegliere e assegnare al personaggio tratti e peculiarità di tuo gradimento.

## ACQUISIRE LIVELLI

Il DM ti avviserà quando raggiungi il 2° e poi il 3° livello. Quando raggiungi un nuovo livello, ottieni i privilegi seguenti per quel livello.

## DADI VITA E PUNTI FERITA

Con ogni livello raggiunto, ottieni un Dado Vita aggiuntivo (d10) che puoi usare per curarti quando fai un riposo breve (come spiegato nel regolamento). Quando sali di livello, aggiungi il nuovo Dado Vita alla casella dei Dadi Vita su questa scheda e aggiungi 1d10 + 2 ai tuoi Punti Ferita massimi.

## PRIVILEGIO DI 2° LIVELLO

**Azione Impetuosa.** Puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per un istante. Nel tuo turno puoi effettuare un'azione aggiuntiva.

Una volta utilizzato questo privilegio, non puoi più utilizzarlo finché non completi un riposo breve o lungo.

## PRIVILEGIO DI 3° LIVELLO

**Critico Migliorato.** I tuoi attacchi con un'arma mettono a segno un colpo critico con un risultato di 19 o 20 nel tiro.



NOME PERSONAGGIO

Paladino

CLASSE

Umano

RAZZA

1°

LIVELLO

Media

TAGLIA

Nobile

BACKGROUND

Legale Buono

ALLINEAMENTO

**FORZA**

+3

16

**DESTREZZA**

-1

9

**COSTITUZIONE**

+2

15

**INTELLIGENZA**

+0

11

**SAGGEZZA**

+1

13

**CARISMA**

+2

14

+2 **BONUS DI COMPETENZA**

+3 Forza

-1 Destrezza

+2 Costituzione

+0 Intelligenza

+3 Saggezza

+4 Carisma

**TIRI SALVEZZA**

-1 Acrobazia (Des)

+1 Addestrare Animali (Sag)

+0 Arcano (Int)

+5 Atletica (For)

-1\* Furtività (Des)

+0 Indagare (Int)

+2 Inganno (Car)

+2 Intimidire (Car)

+2 Intrattenere (Car)

+3 Intuizione (Sag)

+1 Medicina (Sag)

+0 Natura (Int)

+1 Percezione (Sag)

+4 Persuasione (Car)

-1 Rapidità di Mano (Des)

+0 Religione (Int)

+1 Sopravvivenza (Sag)

+2 Storia (Int)

\*Vedi il tuo equipaggiamento.

**ABILITÀ**

11 **SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA**

MR

MA

ME

MO

MP

25

**DENARI**

18 **CLASSE ARMATURA**

-1 **INIZIATIVA**

9 metri **VELOCITÀ**

Punti Ferita Massimi 12

**PUNTI FERITA ATTUALI**

Totale 1d10 **DADI VITA**

SUCCESSI

FALLIMENTI

**TS CONTRO MORTE**

- ◆ Cotta di maglia\*
- ◆ Ascia da battaglia
- ◆ Scudo
- ◆ 5 giavellotti
- ◆ Simbolo sacro
- ◆ Zaino
- ◆ Giaciglio
- ◆ Gavetta
- ◆ Acciarino e pietra focaia
- ◆ 10 torce
- ◆ 10 giorni di razioni
- ◆ Otre
- ◆ 15 metri di corda di canapa
- ◆ Set di abiti eleganti
- ◆ Anello con sigillo
- ◆ Pergamena del lignaggio
- ◆ Borsa

\*Mentre indossi questa armatura, hai uno svantaggio nelle prove di Destrezza (Furtività).

**EQUIPAGGIAMENTO**

## COMPETENZE

Possiedi le seguenti competenze. Il regolamento spiega cosa significa competenza.

**Tiri Salvezza.** Le competenze nei tiri salvezza sono indicate dal simbolo ● nell'elenco dei Tiri Salvezza a sinistra.

**Abilità.** Le competenze nelle abilità sono indicate dal simbolo ● nell'elenco delle Abilità a sinistra.

**Equipaggiamento.** Hai competenza con tutte le armature, gli scudi, le armi semplici e le armi da guerra.

## LINGUE

Sai parlare, leggere e scrivere in Comune, Draconico, Gigante e Nanico.

## ATTACCHI

Inizi con le seguenti armi, che puoi usare per effettuare attacchi.

**Ascia da battaglia.** In mischia (contro un bersaglio entro 1,5 metri da te) puoi attaccare con la tua ascia da battaglia. Tira **1d20 + 5** per vedere se colpisci. Così facendo, il bersaglio subisce **1d8 + 3 danni taglienti** o 1d10 + 3 danni taglienti se l'ascia da battaglia è impugnata con due mani (vale a dire che hai riposto lo scudo).

**Giavellotto.** In mischia (contro un bersaglio entro 1,5 metri da te) puoi attaccare con un giavellotto. Puoi anche lanciare un giavellotto a un bersaglio fino a 9 metri di distanza, o fino a 36 metri di distanza con svantaggio nel tiro per colpire. In ogni caso, tira **1d20 + 5** per vedere se colpisci. Così facendo, il bersaglio subisce **1d6 + 3 danni perforanti**.

## PALADINO

I paladini prestano giuramento agli dei, agli antichi ordini e alle grandi cause. Il giuramento di un paladino è un legame potente che trasforma un guerriero devoto in un campione benedetto. Hai prestato giuramento al dio drago Bahamut, protettore degli eroi e campione di giustizia.

La classe del paladino offre i seguenti privilegi.

**Senso Divino.** Con un'azione, puoi spalancare i tuoi sensi alla presenza di una grande malvagità e di una potente bontà. Fino al termine del tuo turno successivo, conosci la posizione di qualsiasi celestiale, immondo o non morto entro 18 metri da te, purché non sia dietro copertura totale. Conosci il tipo di qualsiasi essere di cui avverti la presenza, ma non la sua identità. All'interno dello stesso raggio, rilevi anche la presenza di qualsiasi luogo od oggetto che è stato consacrato o profanato.

**Imposizione delle Mani.** Il tuo tocco benedetto può guarire le ferite. Possiedi una riserva di potere curativo che si riempie quando fai un riposo lungo. Con quella riserva, puoi ripristinare un totale di 5 Punti Ferita.

Con un'azione, puoi toccare una creatura e attingere al potere contenuto nella riserva. In questo modo, ripristini un determinato numero di Punti Ferita a quella creatura, fino a un valore massimo corrispondente ai punti rimasti nella tua riserva.

In alternativa, puoi spendere 5 Punti Ferita della tua riserva per curare il bersaglio da una malattia o per neutralizzare un veleno che lo ha colpito. Puoi curare più malattie e neutralizzare più veleni con un solo uso di Imposizione delle Mani, spendendo Punti Ferita separatamente per ciascuno.

Questo privilegio non ha effetto sui non morti o sui costrutti.

## GLI ESSERI UMANI

Gli umani sono gli esseri più numerosi dei Forgotten Realms. Vivono in villaggi, paesi e città di tutto il mondo insieme a elfi, nani, halfling e altri popoli. Gli avventurieri umani sono spesso motivati a lasciare un'eredità duratura.

## BACKGROUND DEL NOBILE

La tua famiglia non è estranea alla ricchezza, al potere e ai privilegi. Nei giorni gloriosi di Verdinverno, i tuoi genitori governavano la contea di Corlinn Hill, situata sulle colline a nord-est della città. Tuttavia, trent'anni or sono il Monte Pietrarsa eruttò devastando Verdinverno e cancellando Corlinn Hill. Non crescesti in una tenuta, ma in una casetta ad Acquafonda. Da adulto, erediterai solamente un titolo.

Il tuo background ha plasmato il tuo carattere. Hai imparato le lingue dei nani e dei giganti da un tutore durante la tua infanzia (mostrate in "Lingue" nella parte anteriore di questo foglio) e le tue competenze nelle abilità Storia e Persuasione riflettono la tua educazione alla storia e alle buone maniere.

Da quando hai prestato giuramento a Bahamut, sei tornato a Verdinverno e sei diventato un campione per coloro che vengono dimenticati dalle istituzioni che dovrebbero invece proteggerli. Di recente, la tua determinazione è stata minata dalla corruzione presente tra le guardie cittadine e gli aristocratici al potere.

**Obiettivo personale: pellegrinaggio rigenerante.** Nel tentativo di rinvigorire la tua determinazione, hai appreso di un remoto monastero situato su una piccola isola e chiamato Sonno del drago. Il monastero ospita un tempio dedicato al dio drago Bahamut. Senti quindi l'impulso di dirigerti lì per contemplare il tuo posto nel mondo.

## RENDERE TUO QUESTO PERSONAGGIO

Segui questi passaggi per rendere il personaggio davvero tuo:

1. Scegli un nome e scrivilo nello spazio "Nome del personaggio" nella parte anteriore di questo foglio. Il tuo personaggio può avere un nome qualsiasi; puoi trarre ispirazione da una cultura del mondo reale o da un'opera letteraria.
2. Decidi che aspetto hai e determina il genere del personaggio. Decidi l'altezza, il peso, l'età e il colore di occhi, capelli e pelle. Puoi usare i disegni presenti in questa pagina come fonte di ispirazione o scegliere tutto tu. Puoi assegnare al tuo personaggio anche una caratteristica fisica particolare, come una cicatrice, un'andatura zoppicante, un paio di occhiali o un tatuaggio.
3. Arricchisci la personalità del tuo personaggio e scopri il suo allineamento leggendo il regolamento (puoi scegliere un allineamento diverso tra le opzioni che trovi scritte). L'obiettivo è scegliere e assegnare al personaggio tratti e peculiarità di tuo gradimento.

## ACQUISIRE LIVELLI

Il DM ti avviserà quando raggiungi il 2° e poi il 3° livello. Quando raggiungi un nuovo livello, ottieni i privilegi seguenti per quel livello.

### DADI VITA E PUNTI FERITA

Con ogni livello raggiunto, ottieni un Dado Vita aggiuntivo (d10) che puoi usare per curarti quando fai un riposo breve (come spiegato nel regolamento). Quando sali di livello, aggiungi il nuovo Dado Vita alla casella dei Dadi Vita su questa scheda e aggiungi 1d10 + 2 ai tuoi Punti Ferita massimi.

### PRIVILEGI DI 2° LIVELLO

**Incantesimi preparati.** Al termine di ogni riposo lungo, puoi preparare tre incantesimi di 1° livello e renderli disponibili per il lancio. Puoi sceglierli tra gli incantesimi di 1° livello elencati in basso. Scrivi qui i tuoi incantesimi preparati:

---

---

---

**Slot Incantesimo.** Hai due slot incantesimo di 1° livello che puoi usare per lanciare gli incantesimi preparati. Puoi usarli per lanciare due diversi incantesimi o per lanciare lo stesso incantesimo due volte. Recuperi tutti gli slot incantesimo quando completi un riposo lungo. Puoi tenere traccia dei tuoi slot incantesimo spesi spuntandoli nella tabella Incantesimi, dove ogni slot incantesimo è rappresentato da una casella.

### INCANTESIMI

Livello da Paladino	Incantesimi Preparati	Slot di 1° livello
2°	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3°	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**Attacchi magici e Tiri Salvezza.** Quando una creatura effettua un tiro salvezza per resistere a uno degli incantesimi, la CD del tiro salvezza è 12. Quando effettui un attacco con incantesimo, tira 1d20 + 4 per vedere se colpisci. Questi numeri si basano sulla tua caratteristica da incantatore, che è Carisma.

CD del tiro salvezza sugli incantesimi = 12  
Tiro per colpire degli incantesimi = 1d20 + 4

**Stile di Combattimento: protezione.** Quando una creatura che sei in grado di vedere attacca un bersaglio diverso da te situato entro 1,5 metri da te, puoi usare la sua reazione per infliggere svantaggio nel tiro per colpire della creatura. Devi impugnare uno scudo.

**Punizione Divina.** Quando colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere uno slot incantesimo per infliggere 2d8 danni radiosi al bersaglio in aggiunta ai danni dell'arma. Il danno extra aumenta di 1d8 se il bersaglio è un non morto o un immondo.

**Imposizione delle Mani.** La riserva curativa di Imposizione delle Mani aumenta a 10.

### PRIVILEGI DI 3° LIVELLO

**Salute Divina.** La magia divina che scorre in te ti rende immune alle malattie.

**Imposizione delle Mani.** La riserva curativa di Imposizione delle Mani aumenta a 15.

**Incantesimi.** Ottieni uno slot incantesimo, come mostrato nella tabella Incantesimi. Oltre agli incantesimi che scegli di preparare, hai sempre due incantesimi preparati extra: *protezione dal bene e dal male* e *santuario*.

**Incanalare Divinità.** Puoi incanalare la magia divina del tuo giuramento, alimentando uno dei due effetti: Arma Sacra o Scacciare Sacrileghi. Quando usi Incanalare Divinità, scegli quale di questi effetti creare; devi poi completare un riposo breve o lungo per utilizzare di nuovo Incanalare Divinità.

**Arma Sacra.** Con un'azione, presenti il tuo simbolo sacro e intridi un'arma che stai impugnando di energia positiva. Per 1 minuto, aggiungi +2 ai tiri per colpire effettuati con quell'arma. Inoltre, l'arma emana luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri. Se l'arma non è già magica, diventa magica per la durata dell'incantesimo. Puoi terminare questo effetto nel tuo turno come parte di qualsiasi altra azione. Se non stai più impugnando o trasportando quest'arma, oppure se perdi i sensi, questo effetto termina.

**Scacciare Sacrileghi.** Con un'azione, brandisci il tuo simbolo sacro; ogni immondo o non morto che sei in grado di vedere e sentire, e che si trova entro una distanza di 9 metri, deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 12, altrimenti viene trasformato per 1 minuto o finché non subisce danni. Una creatura trasformata deve usare i suoi turni per allontanarsi il più possibile da te e non può terminare volontariamente il suo movimento in uno spazio entro una distanza di 9 metri da te. Inoltre, non può effettuare reazioni. Come azione, può usare solo l'azione di Scatto o tentare di fuggire da un effetto che le impedisce di muoversi. Se non può muoversi in alcuno spazio, la creatura può usare l'azione di Schivata.

## LISTA DEGLI INCANTESIMI DA PALADINO

### Incantesimi di 1° livello

Benedizione  
Comando  
Cura Ferite  
Individuazione del magico  
Protezione dal bene e dal male  
Scudo della Fede



SHAWN WOOD

NOME PERSONAGGIO

Ladro

CLASSE

1°

LIVELLO

Criminale

BACKGROUND

Halfling Piedelesto

RAZZA

Piccola

TAGLIA

Caotico Buono

ALLINEAMENTO

**FORZA**

-1

8

**DESTREZZA**

+3

16

**COSTITUZIONE**

+1

12

**INTELLIGENZA**

+1

13

**SAGGEZZA**

+0

10

**CARISMA**

+3

16

+2 **BONUS DI COMPETENZA**

-1 Forza

+5 Destrezza

+1 Costituzione

+3 Intelligenza

+0 Saggezza

+3 Carisma

**TIRI SALVEZZA**

+5 Acrobazia (Des)

+0 Addestrare Animali (Sag)

+1 Arcano (Int)

-1 Atletica (For)

+7 Furtività (Des)

+3 Indagare (Int)

+5 Inganno (Car)

+3 Intimidire (Car)

+3 Intrattenere (Car)

+0 Intuizione (Sag)

+0 Medicina (Sag)

+1 Natura (Int)

+2 Percezione (Sag)

+3 Persuasione (Car)

+5 Rapidità di Mano (Des)

+1 Religione (Int)

+0 Sopravvivenza (Sag)

+1 Storia (Int)

**ABILITÀ**

14 **CLASSE ARMATURA**

+3 **INIZIATIVA**

7,5 **metri VELOCITÀ**

Punti Ferita Massimi 9

**PUNTI FERITA ATTUALI**

Totale 1d8 **DADI VITA**

SUCCESSI

FALLIMENTI

**TS CONTRO MORTE**

- ◆ Armatura di cuoio
- ◆ Arco corto
- ◆ 20 frecce
- ◆ 2 pugnali
- ◆ Arnesi da scasso
- ◆ Zaino
- ◆ Sacchetto con 1.000 sfere metalliche
- ◆ 3 metri di corda
- ◆ Campanella
- ◆ 5 candele
- ◆ 2 piedi di porco
- ◆ Martello
- ◆ 10 chiodi da rocciatore
- ◆ Lanterna schermabile
- ◆ 2 boccette di olio
- ◆ 5 giorni di razioni
- ◆ Acciarino e pietra focaia
- ◆ Otre
- ◆ 15 metri di corda di canapa
- ◆ Set di abiti comuni comprensivi di cappuccio
- ◆ Borsa

**EQUIPAGGIAMENTO**

12 **SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA**

MR MA ME MO MP

15

**DENARI**

## COMPETENZE

Possiedi le seguenti competenze. Il regolamento spiega cosa significa competenza.

**Tiri Salvezza.** Le competenze nei tiri salvezza sono indicate dal simbolo ● nell'elenco dei Tiri Salvezza a sinistra.

**Abilità.** Le competenze nelle abilità sono indicate dal simbolo ● nell'elenco delle Abilità a sinistra.

**Equipaggiamento.** Hai competenza con armature leggere, armi semplici, balestre a mano, spade corte, spade lunghe e stocchi. Hai anche competenza con gli arnesi da scasso.

## LINGUE

Sai parlare, leggere e scrivere in Comune, Goblin e Halfling.

## ATTACCHI

Inizi con le seguenti armi, che puoi usare per effettuare attacchi.

**Pugnale.** In mischia (contro un bersaglio entro 1,5 metri da te) puoi attaccare con il tuo pugnale. Puoi anche lanciare un pugnale a un bersaglio fino a 6 metri di distanza, o fino a 18 metri di distanza con svantaggio nel tiro per colpire. In ogni caso, tira **1d20 + 5** per vedere se colpisci. Così facendo, il bersaglio subisce **1d4 + 3 danni perforanti**.

**Arco corto.** Puoi tirare con l'arco corto a un bersaglio fino a 24 metri di distanza, o fino a 98 metri di distanza con svantaggio nel tiro per colpire. Tira **1d20 + 5** per vedere se colpisci. Così facendo, il bersaglio subisce **1d6 + 3 danni perforanti**.

## LADRO

I ladri sviluppano una versatilità che ben pochi altri personaggi possono eguagliare. Quando giunge il momento di combattere, i ladri prediligono l'astuzia alla forza bruta e sono in grado di infliggere un colpo preciso dove il danno è maggiore.

La classe del ladro offre i seguenti privilegi.

**Maestria.** Il tuo bonus di competenza raddoppia per ogni prova di caratteristica effettuata quando usi l'abilità Furtività (il bonus raddoppiato è incluso nel tuo elenco di Abilità) o la tua competenza con gli arnesi da scasso.

**Attacco Furtivo.** Una volta per turno, quando colpisci una creatura con un attacco basato sulla Destrezza (ad esempio con il pugnale o l'arco corto) e disponi di vantaggio nel tiro per colpire, puoi infliggere **1d6** danni extra al tuo bersaglio. Non necessiti di vantaggio se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri di distanza da esso e tale nemico non è incapacitato. Tuttavia, non puoi infliggere questo danno extra se subisci svantaggio nel tiro per colpire.

**Gergo Ladresco.** Conosci il gergo ladresco, un misto di dialetto, termini colloquiali e codici, che ti permette di nascondere dei messaggi in una conversazione apparentemente normale. Comprendi anche un insieme di segni e simboli segreti utilizzati per trasmettere messaggi brevi e semplici.

## HALFLING PIEDELESTO

Gli halfling sono esseri di piccola taglia, ma sono benedetti con la fortuna e il coraggio degni del drago più potente. Gli halfling piedelesto sono abilissimi nel nascondersi e riescono a posizionarsi alle spalle di amici o nemici di taglia maggiore senza farsi notare.

Un halfling piedelesto possiede i seguenti tratti.

**Fortunato.** Quando ottieni 1 con un d20 in un tiro per colpire, in una prova di caratteristica o in un tiro salvezza, puoi ripetere il tiro del dado e devi usare il nuovo risultato.

**Coraggioso.** Disponi di vantaggio nei tiri salvezza eseguiti per evitare o rimuovere la condizione impaurito su di te.

**Agilità Halfling.** Puoi muoverti attraverso gli spazi di qualsiasi creatura più grande.

**Furtività Innata.** Puoi tentare di nasconderti se sei oscurato da una singola creatura, purché questa sia più grande di te di almeno una taglia.

Continua sul retro

## BACKGROUND DEL CRIMINALE

In giovane età ti sei imbattuto in una gilda di ladri chiamata Forca dorata. Negli ultimi anni la gilda ha prosperato e la sua influenza si sta diffondendo in tutta la Costa della Spada. Hai seguito la sua diffusione nella speranza di trovare fortuna nella città di Verdinverno.

Il tuo background ha plasmato il tuo carattere in modo importante. Hai imparato a usare gli arnesi da scasso da mascalzoni e giocatori d'azzardo (mostrati in "Competenze" nella parte anteriore di questo foglio) e allo stesso tempo hai imparato la lingua Goblin. Le tue competenze nelle abilità Inganno e Furtività riflettono anche la tua formazione; sei infatti in grado di cavarti d'impiccio con la dialettica e di agire furtivamente davanti a occhi ostili.

A Verdinverno hai avuto una buona sorte, ma non hai ottenuto le ricchezze che speravi. Hai udito la storia di un contrabbandiere che raccontava di un membro di alto rango della Forca dorata rivelatosi un traditore. Questi ha infatti ucciso il proprio compagno ed è fuggito con il grande tesoro di un sovrano come riscatto. Grazie ai numerosi dettagli che hai scovato in giro, che non fanno che confermare la storia, sei certo che sia molto più di una semplice voce.

**Obiettivo personale: trovare la fortuna perduta.** Chiunque fosse quel membro della gilda che è fuggito con l'oro, ha coperto bene le proprie tracce. La pista di Verdinverno è ormai fredda, ma recentemente hai appreso di un remoto monastero situato su un'isola e chiamato Sonno del drago. Il chiostro ospita un tempio dedicato al dio drago Bahamut, protettore degli eroi e campione di giustizia. Attualmente nel monastero vive anche una comunità di eremiti; l'isola è il posto ideale per chiunque voglia sfuggire al proprio passato. Se quel tesoro è lì, lo troverai.

## RENDERE TUO QUESTO PERSONAGGIO

Segui questi passaggi per rendere il personaggio davvero tuo:

1. Scegli un nome e scrivilo nello spazio "Nome del personaggio" nella parte anteriore di questo foglio. Il tuo personaggio può avere un nome qualsiasi; puoi trarre ispirazione da una cultura del mondo reale o da un'opera letteraria.
2. Decidi che aspetto hai e determina il genere del personaggio. Decidi l'altezza, il peso, l'età e il colore di occhi, capelli e pelle. Puoi usare i disegni presenti in questa pagina come fonte di ispirazione o scegliere tutto tu. Puoi assegnare al tuo personaggio anche una caratteristica fisica particolare, come una cicatrice, un'andatura zoppicante, un paio di occhiali o un tatuaggio. Puoi scrivere degli appunti sull'aspetto del tuo personaggio nello spazio "Appunti" in basso.
3. Arricchisci la personalità del tuo personaggio e scopri il suo allineamento leggendo il regolamento (puoi scegliere un allineamento diverso tra le opzioni che trovi scritte). L'obiettivo è scegliere e assegnare al personaggio tratti e peculiarità di tuo gradimento.

## ACQUISIRE LIVELLI

Il DM ti avviserà quando raggiungi il 2° e poi il 3° livello. Quando raggiungi un nuovo livello, ottieni i privilegi seguenti per quel livello.

## DADI VITA E PUNTI FERITA

Con ogni livello raggiunto, ottieni un Dado Vita aggiuntivo (d8) che puoi usare per curarti quando fai un riposo breve (come spiegato nel regolamento). Quando sali di livello, aggiungi il nuovo Dado Vita alla casella dei Dadi Vita su questa scheda e aggiungi 1d8 + 1 ai tuoi Punti Ferita massimi.

## PRIVILEGIO DI 2° LIVELLO

**Azione scaltra.** La tua rapidità di pensiero e la tua agilità ti consentono di muoverti e agire rapidamente, così puoi effettuare un'azione bonus in ognuno dei tuoi turni in combattimento. Questa azione può essere usata solo per effettuare l'azione Disimpegno, Nascondersi o Scatto.

## PRIVILEGI DI 3° LIVELLO

**Lavoro al secondo piano.** Ottieni l'abilità di scalare più velocemente rispetto al normale; perciò, scalare non richiede più un movimento extra. Inoltre, quando effettui un salto in lungo con rincorsa, la distanza che puoi coprire aumenta di una distanza in centimetri pari al tuo modificatore di Destrezza.

**Mani Veloci.** Puoi usare l'azione bonus che ti conferisce la tua Azione Scaltra per effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano), effettuare l'azione Usare un oggetto, oppure usare i tuoi arnesi da scasso per provare a disattivare una trappola o scassinare una serratura.

**Attacco Furtivo.** Infliggi 2d6 danni con il tuo Attacco Furtivo, invece di 1d6.



SHAWN WOOD

APPUNTI

NOME PERSONAGGIO

Mago

CLASSE

1°

LIVELLO

Sapiente

BACKGROUND

Elfo alto

RAZZA

Media

TAGLIA

Neutrale Buono

ALLINEAMENTO

**FORZA**

+0

10

**DESTREZZA**

+2

15

**COSTITUZIONE**

+2

14

**INTELLIGENZA**

+3

16

**SAGGEZZA**

+1

12

**CARISMA**

-1

8

+2 BONUS DI COMPETENZA

TIRI SALVEZZA

- +0 Forza
- +2 Destrezza
- +2 Costituzione
- +5 Intelligenza
- +3 Saggezza
- 1 Carisma

ABILITÀ

- +2 Acrobazia (Des)
- +1 Addestrare Animali (Sag)
- +5 Arcano (Int)
- +0 Atletica (For)
- +2 Furtività (Des)
- +5 Indagare (Int)
- 1 Inganno (Car)
- 1 Intimidire (Car)
- 1 Intrattenere (Car)
- +3 Intuizione (Sag)
- +1 Medicina (Sag)
- +3 Natura (Int)
- +3 Percezione (Sag)
- 1 Persuasione (Car)
- +2 Rapidità di Mano (Des)
- +3 Religione (Int)
- +1 Sopravvivenza (Sag)
- +5 Storia (Int)

12 CLASSE ARMATURA

+2 INIZIATIVA

9 metri VELOCITÀ

Punti Ferita Massimi 8

PUNTI FERITA ATTUALI

Totale 1d6 DADI VITA

SUCCESSI ○○○○

FALLIMENTI ○○○○

TS CONTRO MORTE

EQUIPAGGIAMENTO

- ◆ Spada corta
- ◆ Borsa per componenti
- ◆ Libro degli incantesimi
- ◆ Zaino
- ◆ Libro di leggende
- ◆ 2 boccette di inchiostro
- ◆ Pennino
- ◆ 10 fogli di pergamena
- ◆ Sacchetto di sabbia
- ◆ Coltellino
- ◆ Una lettera di un collega defunto che pone una domanda a cui non hai ancora trovato risposta
- ◆ Set di abiti comuni
- ◆ Borsa

13 SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA

DENARI

MR MA ME MO MP

10

## COMPETENZE

Possiedi le seguenti competenze. Il regolamento spiega cosa significa competenza.

**Tiri Salvezza.** Le competenze nei tiri salvezza sono indicate dal simbolo ● nell'elenco dei Tiri Salvezza a sinistra.

**Abilità.** Le competenze nelle abilità sono indicate dal simbolo ● nell'elenco delle Abilità a sinistra.

**Equipaggiamento.** Hai competenza con archi corti, balestre leggere, bastoni ferrati, dardi, fionde, pugnali, spade corte e spade lunghe.

## LINGUE

Sai parlare, leggere e scrivere in Celestiale, Comune, Draconico, Elfico e Nanico.

## ATTACCHI

Gli incantesimi sono il tuo miglior strumento da battaglia, ma puoi usare anche un'arma.

**Spada corta.** In mischia (contro un bersaglio entro 1,5 metri da te) puoi attaccare con la tua spada corta. Tira **1d20 + 4** per vedere se colpisci. Così facendo, il bersaglio subisce **1d6 + 2 danni perforanti**.

## MAGO

I maghi sono studiosi di magia che esercitano incantesimi alimentati dalla magia del cosmo. Il richiamo della conoscenza strappa i maghi alla sicurezza delle loro biblioteche e li conduce in antiche rovine e città perdute.

La classe del mago offre i seguenti privilegi.

**Libro degli incantesimi.** Possiedi un libro degli incantesimi che contiene questi incantesimi di 1° livello, ciascuno dei quali è spiegato in dettaglio nel regolamento:

armatura magica      onda tonante  
 dardo incantato      scudo  
 individuazione del magico      sonno

**Incantesimi preparati.** Quando finisci un riposo lungo, puoi preparare quattro incantesimi di 1° livello e renderli disponibili per il lancio.

Puoi sceglierli tra gli incantesimi del tuo libro degli incantesimi. Scrivi qui i tuoi incantesimi preparati:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Slot Incantesimo.** Hai due slot incantesimo di 1° livello che puoi usare per lanciare gli incantesimi preparati. Puoi usarli per lanciare due diversi incantesimi o per lanciare lo stesso incantesimo due volte. Recuperi tutti gli slot incantesimo quando completi un riposo lungo.

Puoi tenere traccia dei tuoi slot incantesimo spesi spuntandoli nella tabella Incantesimi sull'altro lato di questa scheda, dove ogni slot incantesimo è rappresentato da una casella.

**Trucchetti.** Conosci alcuni trucchetti, cioè incantesimi che puoi lanciare senza spendere slot incantesimi. Conosci i seguenti trucchetti, ognuno dei quali è spiegato in dettaglio nel regolamento:

mano magica      raggio di gelo  
 prestidigitazione      stretta folgorante

**Attacchi magici e Tiri Salvezza.** Quando una creatura effettua un tiro salvezza per resistere a uno degli incantesimi, la CD del tiro salvezza è **13**. Quando effettui un attacco con incantesimo, tira **1d20 + 5** per vedere se colpisci. Questi numeri si basano sulla tua caratteristica da incantatore, che è Intelligenza.

**CD del tiro salvezza sugli incantesimi = 13**  
**Tiro per colpire degli incantesimi = 1d20 + 5**

**Celebrare Rituali.** Puoi lanciare un incantesimo da mago come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale ed è nel tuo libro degli incantesimi. Non è necessario che tu abbia preparato quell'incantesimo. Il regolamento spiega i rituali.

**Recupero Arcano.** Puoi recuperare parte della tua energia magica studiando il libro degli incantesimi. Una volta al giorno, durante un riposo breve, puoi recuperare uno slot incantesimo di 1° livello.

Continua sul retro

## ELFO ALTO

Gli elfi sono un popolo dalla grazia ultraterrena, longevo e passionale. Agli albori del multiverso, i primi elfi alti si stabilirono negli incroci fatati, luoghi in cui il mondo naturale e la Selva Fatata, un regno fantastico di magia ed emozione, si toccano e si sovrappongono. Gli elfi alti assunsero misticamente caratteristiche di entrambi i regni. La tua facilità nell'utilizzo del linguaggio e la tua innata comprensione della magia utile sono una conseguenza di quell'adattamento mistico.

Un elfo alto possiede i seguenti tratti.

**Scurovisione.** In condizioni di luce fioca, sei in grado di vedere fino a una distanza di 18 metri come se la luce fosse intensa, mentre in condizioni di oscurità e nello stesso raggio come se la luce fosse fioca. Nell'oscurità riconosci i colori solamente come sfumature di grigio.

**Retaggio fatato.** Disponi di vantaggio sui tiri salvezza eseguiti per evitare o terminare la condizione affascinato su di te.

**Trance.** Gli elfi non hanno bisogno di dormire e la magia non può farti addormentare. Puoi completare un riposo lungo in 4 ore rimanendo in uno stato di trance meditativa, durante il quale resti cosciente.

**Trucchetto.** Il tuo trucchetto *prestidigitazione* (elencato sopra) riflette la magia innata di un alto elfo, non i tuoi studi da mago.

## BACKGROUND DEL SAPIENTE

I tuoi genitori scoprirono il tuo talento magico all'alba della tua lunga vita da elfo. Fece quindi in modo che diventassi apprendista presso un mago benevolo della città di Verdinverno. Eccellesti negli studi e stringesti amicizie e rivalità con altri apprendisti. Hai sempre avuto un talento particolare per le forze energetiche e appariscenti, e hai concentrato i tuoi studi sulla scuola di invocazione.

Il tuo background ha plasmato il tuo carattere in modo importante. Ti guida un segreto cercato da un tuo collega. Le tue competenze nelle abilità Arcano e Storia riflettono anche la tua formazione; hai studiato la natura della magia e i grandi maghi del passato che ne facevano uso.

Dopo aver concluso il tuo apprendistato, ti separasti dai tuoi compagni per occuparti dei tuoi studi. Di recente, hai ricevuto una lettera da uno dei tuoi colleghi, che ti ha indicato una fonte di conoscenza perduta. Poco dopo l'arrivo della lettera, hai appreso una tragica notizia: il tuo amico è morto in circostanze misteriose.

**Obiettivo personale: scoprire la conoscenza perduta.** La lettera parlava di un osservatorio arcano, costruito da maghi ormai defunti su un'isola poco distante, e alludeva a una potente magia nascosta al suo interno. Sull'isola si trova anche un piccolo monastero noto come Sonno del drago. Il monastero ospita anche un tempio dedicato al dio drago Bahamut, protettore degli eroi e campione di giustizia. La custode del tempio potrebbe avere delle informazioni relative all'osservatorio. Runara l'Antica può indirizzarti verso la conoscenza che il tuo amico non ha mai trovato.

## RENDERE TUO QUESTO PERSONAGGIO

Segui questi passaggi per rendere il personaggio davvero tuo:

1. Scegli un nome e scrivilo nello spazio "Nome del personaggio" nella parte anteriore di questo foglio. Il tuo personaggio può avere un nome qualsiasi; puoi trarre ispirazione da una cultura del mondo reale o da un'opera letteraria.
2. Decidi che aspetto hai e determina il genere del personaggio. Decidi l'altezza, il peso, l'età e il colore di occhi, capelli e pelle. Puoi usare i disegni presenti in questa pagina come fonte di ispirazione o scegliere tutto tu. Puoi assegnare al tuo personaggio anche una caratteristica fisica particolare, come una cicatrice, un'andatura zoppicante, un paio di occhiali o un tatuaggio.
3. Arricchisci la personalità del tuo personaggio e scopri il suo allineamento leggendo il regolamento (puoi scegliere un allineamento diverso tra le opzioni che trovi scritte). L'obiettivo è scegliere e assegnare al personaggio tratti e peculiarità di tuo gradimento.

## ACQUISIRE LIVELLI

Il DM ti avviserà quando raggiungi il 2° e poi il 3° livello. Quando raggiungi un nuovo livello, ottieni i privilegi seguenti per quel livello.

## DADI VITA E PUNTI FERITA

Con ogni livello raggiunto, ottieni un Dado Vita aggiuntivo (d6) che puoi usare per curarti quando fai un riposo breve (come spiegato nel regolamento). Quando sali di livello, aggiungi il nuovo Dado Vita alla casella dei Dadi Vita su questa scheda e aggiungi 1d6 + 2 ai tuoi Punti Ferita massimi.

## AVANZAMENTO DEGLI INCANTESIMI

Avanzando di livello ottieni l'accesso a più incantesimi. Puoi preparare un numero di incantesimi pari al tuo livello + il tuo modificatore di Intelligenza, come mostrato nella tabella Incantesimi. Ottieni anche più slot incantesimi.

## INCANTESIMI

Livello da mago	Incantesimi Preparati	Slot di 1° livello	Slot di 2° livello
1°	4	□□	—
2°	5	□□□	—
3°	6	□□□□	□□

**Aggiungere incantesimi al tuo libro degli incantesimi.** Ogni volta che acquisisci un livello da mago, puoi aggiungere due incantesimi da mago a tua scelta al tuo libro degli incantesimi. Puoi sceglierli tra gli incantesimi da mago elencati in basso. Ognuno di questi incantesimi deve appartenere a un livello di cui possiedi degli slot incantesimo. Nel corso delle tue avventure potresti trovare anche libri e pergamene che contengono altri incantesimi da aggiungere al tuo libro degli incantesimi.

**Copiare un incantesimo nel libro.** Quando entri in possesso di un incantesimo da mago, puoi aggiungerlo al tuo libro degli incantesimi se appartiene a un livello di cui possiedi degli slot incantesimo e se disponi del tempo per decifrarlo e copiarlo.

Per ogni livello dell'incantesimo, il processo di trascrizione richiede 2 ore e costa 50 mo. Il costo comprende le componenti materiali che consumi nel corso dei tuoi esperimenti per padroneggiare l'incantesimo, nonché gli inchiostri pregiati necessari per trascriverlo. Una volta speso l'ammontare di tempo e il denaro necessari, puoi preparare l'incantesimo proprio come tutti gli altri tuoi incantesimi.

## PRIVILEGI DI 2° LIVELLO

**Invocatore Sapiente.** Il tempo e il denaro che devi spendere per copiare un incantesimo di invocazione nel tuo libro degli incantesimi sono dimezzati.

**Plasmare Incantesimi.** Quando lanci un incantesimo di invocazione che influenza le altre creature che sei in grado di vedere, puoi scegliere un numero di quelle creature pari a 1 + il livello dell'incantesimo. Le creature scelte superano automaticamente i loro tiri salvezza contro l'incantesimo e non subiscono alcun danno se normalmente subirebbero la metà dei danni.

## PRIVILEGI DI 3° LIVELLO

**Recupero Arcano.** Ora puoi recuperare due slot incantesimo di 1° livello o uno slot incantesimo di 2° livello (a tua scelta).

**Incantesimi.** Ora puoi preparare e lanciare incantesimi di 2° livello.

## LISTA DEGLI INCANTESIMI DA MAGO

### Incantesimi di 1° livello

Armatura magica  
Comprensione dei Linguaggi (rituale)  
Dardo Incantato  
Individuazione del Magico (rituale)  
Onda Tonante  
Protezione dal bene e dal male  
Raggio di infermità  
Scudo  
Sonno

### Incantesimi di 2° livello

Blocca Persone  
Frantumare  
Invisibilità  
Passo Velato  
Sfera Infuocata



RICHARD WHITTERS