



WOTSC

MANUALE DEL GIOCATORE

UNA GUIDA PER GIOCATORI ESPERTI E NON.

WHISPERS OF THE SWORD COAST



ENVENUTO, VIANDANTE.

La Costa della Spada è una terra di opportunità e pericoli, dove solo chi è davvero preparato può lasciare un segno.

Se desideri calcare le sue strade, varcare le sue taverne o avventurarti nelle sue lande selvagge, dovrai prima imparare come

accedervi.

Non servono incantesimi né preghiere: solo tre chiavi. Senza di esse, Baldur's Gate e le altre città della Costa rimarranno per te porte chiuse.

LE TRE CHIAVI PER INIZIARE

Primo: il client del server.

È il tuo accesso al mondo di gioco: senza di esso, resteresti a osservare da lontano.

Secondo: un account *Forumfree*.

È il tuo biglietto d'ingresso nella comunità: qui potrai presentarti, condividere il tuo background e unirti agli altri avventurieri.

Terzo: *Discord*.

La taverna virtuale dove si pianificano spedizioni, si scambiano informazioni e si intrecciano legami tra i personaggi.

Con queste tre chiavi in mano, il viaggio può cominciare.

Ma ricorda: varcare la soglia è solo l'inizio. La Costa della Spada non è un luogo indulgente verso gli sprovveduti.

SCEGLI LA TUA STRADA

Ogni avventuriero deve conoscere il proprio cammino. Non basta impugnare una spada o padroneggiare qualche formula arcana: occorre scegliere quale via seguire, poiché ogni classe rappresenta una diversa filosofia di vita e un destino distinto.

Ecco le vie più battute dagli avventurieri della Costa:

- **Guerriero**
- **Chierico**
- **Mago**
- **Ladro**
- **Ranger**
- **Druido**
- **Barbaro**
- **Bardo**
- **Monaco**
- **Paladino**
- **Stregone**

Scegli con saggezza: ogni via offre potere e conoscenza, ma tutte richiedono un prezzo.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO — POINT BUY SYSTEM

In questa ambientazione, la forza del destino lascia spazio alla disciplina della scelta.

La creazione del personaggio utilizza il **Point Buy System** con un totale di **20 punti** da distribuire tra le caratteristiche base.

Ogni incremento di punteggio comporta un costo crescente: pianifica con attenzione, perché ogni punto speso definisce il tuo potenziale futuro.

Dopo aver completato la scheda, applica i **modificatori razziali** in base alla tua **razza**.

Ogni razza dispone di bonus specifici e tratti unici che verranno implementati progressivamente.

RAZZE DISPONIBILI

Le seguenti razze sono attualmente selezionabili:

Elfi

Modificatori: +2 Destrezza, +2 Intelligenza, -2

Costituzione

Eleganti e agili, gli elfi uniscono grazia e intuito, ma la loro fragilità fisica li rende più vulnerabili in battaglia.

Gnomi

Modificatori: +2 Costituzione, +2 Carisma, -2 Forza

Piccoli ma tenaci, gli gnomi sono dotati di spirito brillante e una sorprendente resistenza.

Halfling

Modificatori: +2 Destrezza, +2 Carisma, -2 Forza

Agili e intraprendenti, gli halfling compensano la loro minuta statura con astuzia e determinazione.

Mezzelfi

Modificatori: +2 a una caratteristica a scelta

Eredi di due mondi, i mezzelfi incarnano la versatilità e la capacità di adattarsi a ogni situazione.

Mezzorchi

Modificatori: +2 a una caratteristica a scelta

Nati dall'unione di forza e istinto, i mezzorchi possono incanalare la loro energia verso qualsiasi talento scelgano di coltivare.

Nani

Modificatori: +2 Costituzione, +2 Saggezza, -2 Carisma

Robusti e risoluti, i nani sono maestri di perseveranza e buon senso, sebbene talvolta bruschi nei modi.

Umani

Modificatori: +2 a una caratteristica a scelta

Adattabili e ambiziosi, gli umani eccellono nella loro capacità di reinventarsi e perseguire qualsiasi destino.

GUERRIERO

IL GUERRIERO È IL SIMBOLO DELLA DISCIPLINA MARZIALE E della forza fisica applicata alla strategia. È colui che padroneggia l'arte delle armi e delle armature, affinando la propria tecnica fino a trasformare ogni scontro in una dimostrazione di controllo e potenza.

Addestrato alla guerra in ogni sua forma, il guerriero può servire come soldato, cavaliere, mercenario o comandante. La sua competenza gli consente di adattarsi a qualsiasi campo di battaglia, che si tratti di duelli rituali, assedi o guerre su larga scala. Più di ogni altra classe, incarna l'equilibrio tra disciplina, istinto e capacità tattica.

Allineamento: Qualsiasi

Dado Vita: d10

Abilità di Classe: Addestrare Animali, Artigianato, Cavalcare, Conoscenze (Dungeon), Conoscenze (Ingegneria), Intimidire, Nuotare, Professione, Scalare, Sopravvivenza.

Gradi per livello: 2 + modificatore di Intelligenza.

Competenza in Armi e Armature: Tutte le armi, tutte le armature e tutti gli scudi, incluso quello a torre.

PRIVILEGI DI CLASSE

TALENTO BONUS

Dal 1° livello, e poi a ogni livello pari, il guerriero ottiene un talento bonus. Dal 4° livello, e successivamente ogni quattro livelli, può sostituire uno di questi talenti con uno nuovo. Tuttavia, non è possibile sostituire talenti che fungono da prerequisiti per altri.

AUDACIA

Dal 2° livello, il guerriero ottiene un bonus +1 ai tiri salvezza contro effetti di paura. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli successivi.

ADDESTRAMENTO NELLE ARMATURE

Dal 3° livello, il guerriero riduce di 1 la penalità di armatura alle prove e aumenta di 1 il massimo bonus di Destrezza consentito. Ogni quattro livelli successivi, questi valori aumentano di ulteriori +1.

A partire dal 7° livello, il guerriero può muoversi alla propria velocità normale anche indossando un'armatura pesante.

ADDESTRAMENTO NELLE ARMI

Dal 5° livello, il guerriero seleziona un gruppo di armi. Ottiene un bonus +1 ai tiri per colpire e ai danni con le armi appartenenti a quel gruppo. Ogni quattro livelli successivi, il guerriero può scegliere un nuovo gruppo o aumentare i bonus con quelli già selezionati.

AVANZAMENTO DEL GUERRIERO

Livello	Bonus	TxC	Tempra	Riflessi	Volontà	Privilegi di Classe
1	+1	+2	+0	+0		Talento Bonus
2	+2	+3	+0	+0		Audacia +1, Talento Bonus
3	+3	+3	+1	+1		Addestramento nelle Armature 1
4	+4	+4	+1	+1		Talento Bonus
5	+5	+4	+1	+1		Addestramento nelle Armi 1
6	+6/+1	+5	+2	+2		Audacia +2, Talento Bonus
7	+7/+2	+5	+2	+2		Addestramento nelle Armature 2
8	+8/+3	+6	+2	+2		Talento Bonus
9	+9/+4	+6	+3	+3		Addestramento nelle Armi 2
10	+10/+5	+7	+3	+3		Audacia +3, Talento Bonus
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3		Addestramento nelle Armature 3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4		Talento Bonus



CHIERICO

L CHIERICO È IL RAPPRESENTANTE MORTALE DEL POTERE divino, un ponte tra il mondo materiale e la volontà degli dèi. Attraverso la preghiera, il rituale e la disciplina spirituale, incanala energie che trascendono la magia arcana, operando miracoli di guarigione, protezione o distruzione.

Ogni chierico riflette l'indole della divinità che serve: un devoto di Lathander predicherà la rinascita e la luce, mentre un seguace di Bane incarna il dominio e la forza. Alcuni dedicano la propria vita al conforto dei fedeli, altri impugnano la fede come un'arma per estirpare l'empietà o imporre la propria dottrina.

Al di là delle differenze, tutti i chierici condividono un comune denominatore: sono canali viventi del potere divino, capaci di evocare la grazia o l'ira degli dèi. Pochi avversari possono ignorare una tale forza, e ancor meno osano sfidarla.

Allineamento: Dipende dalla divinità. Un chierico non può essere più di una casella distante dall'allineamento del proprio dio (non in diagonale).

Dado Vita: d8

Abilità di Classe: Artigianato, Concentrazione, Conoscenze (Arcane), Conoscenze (dei Piani), Conoscenze (Religioni), Conoscenze (Storia), Diplomazia, Guarire, Professione, Sapienza Magica.

Gradi per livello: 2 + modificatore di Intelligenza.

Armi: Tutte le armi semplici.

Armature: Leggere, medie, pesanti e scudi.

PRIVILEGI DI CLASSE

INCANTESIMI

Il chierico riceve la capacità di lanciare incantesimi divini concessi direttamente dalla propria divinità. Non necessita di libri o formule, ma di un simbolo sacro e di fede incrollabile. La Saggezza determina la potenza e il numero di incantesimi giornalieri.

SCACCIARE O INTIMORIRE NON MORTI

Un chierico buono può scacciare o distruggere i non morti, mentre un chierico malvagio può invece intimidirli o controllarli. In entrambi i casi, la capacità è basata sul Carisma e rappresenta una manifestazione diretta della volontà divina.

AVANZAMENTO DEL CHIERICO

Livello	TxC	Tempra	Riflessi	Volontà	Privilegi di Classe
1	+0	+2	+0	+2	Scacciare o Intimorire Non Morti
2	+1	+3	+0	+3	—
3	+2	+3	+1	+3	—
4	+3	+4	+1	+4	—
5	+3	+4	+1	+4	—
6	+4	+5	+2	+5	—
7	+5	+5	+2	+5	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	—
9	+6/+2	+6	+3	+6	—
10	+7/+3	+7	+3	+7	—
11	+8/+4	+7	+3	+7	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	—

INCANTESIMI AL GIORNO

Livello	0	1	2	3	4	5	6
1	3	1	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-
4	5	3	2	-	-	-	-
5	5	3	2	1	-	-	-
6	5	3	3	2	-	-	-
7	6	4	3	2	1	-	-
8	6	4	3	3	2	-	-
9	6	4	4	3	2	1	-
10	6	4	4	3	3	2	-
11	6	5	4	4	3	2	1
12	6	5	4	4	3	3	2

COMANDI DEL CHIERICO

Comando	Descrizione
.converti	Converte un incantesimo preparato in un incantesimo di cura o ferita (a seconda dell'allineamento).
.scacciare	Attiva la capacità di scacciare o intimidire i non morti presenti.
.poteredominio	Invoca il potere associato a uno dei domini della divinità.

MAGO

L MAGO È UN INDIVIDUO CHE HA SCELTO DI DEDICARE LA propria vita allo studio sistematico della magia, delle sue leggi e delle sue applicazioni. A differenza di altre forme di potere arcano, la sua è una disciplina che nasce dallo studio, dalla pratica e dalla comprensione profonda delle forze che permeano il multiverso.

Attraverso l'analisi e l'esperimento, il mago impara a plasmare la realtà mediante simboli, parole e gesti che canalizzano l'energia magica grezza. La sua conoscenza è accumulata con metodo e sacrificio, spesso a scapito della vita sociale o fisica. Per un mago, la magia è scienza e linguaggio, e la comprensione di entrambi è ciò che lo distingue da chi la teme o la usa senza comprenderla.

Alcuni maghi scelgono di dedicarsi interamente a una specifica scuola di magia, perfezionandone i principi e raggiungendo una maestria impareggiabile in quell'ambito. Altri preferiscono mantenere uno studio più ampio, divenendo versatili conoscitori di ogni arte arcaica. In entrambi i casi, il mago rappresenta la mente analitica e la razionalità applicata a ciò che, per molti, è ancora mistero.

Allineamento: Qualsiasi

Dado Vita: d4

Abilità di classe: Artigianato, Concentrazione, Tutte le conoscenze, Decifrare scritture, Professione, Sapienza Magica

Gradi per livello: 2 + modificatore di Intelligenza

Armi: balestra pesante, balestra leggera, bastone ferrato, pugnale, pugnale da lancio, randello

Armature: Nessuna

PRIVILEGI DI CLASSE

INCANTESIMI

Il mago è in grado di manipolare l'energia magica del mondo attraverso formule studiate e codificate. Il suo potere deriva dal **libro degli incantesimi**, che contiene le conoscenze necessarie per preparare gli incantesimi desiderati. Senza il proprio libro, il mago può lanciare solo gli incantesimi già memorizzati o conservati in pergamene.

SCRIVERE PERGAMENE

Al 1° livello, il mago ottiene automaticamente il talento **Scrivere Pergamene**. Ogni formula inscritta è una rappresentazione permanente della conoscenza arcaica che egli possiede.

TALENTI BONUS

Ogni cinque livelli, il mago ottiene un **talento bonus**, che deve essere scelto tra i talenti di **metamagia** o **padronanza degli incantesimi**.

CHARACTER ADVANCEMENT

Livello	TxC	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Scrivere Pergamene
2°	+1	+0	+0	+3	
3°	+1	+1	+1	+3	
4°	+2	+1	+1	+4	
5°	+2	+1	+1	+4	Talento Bonus
6°	+3	+2	+2	+5	
7°	+3	+2	+2	+5	
8°	+4	+2	+2	+6	
9°	+4	+3	+3	+6	
10°	+5	+3	+3	+7	Talento Bonus
11°	+5	+3	+3	+7	
12°	+6/+1	+4	+4	+8	

INCANTESIMI AL GIORNO

Livello	0	1	2	3	4	5	6
1	3	1	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-
4	4	3	2	-	-	-	-
5	4	3	2	1	-	-	-
6	4	3	3	2	-	-	-
7	4	4	3	2	1	-	-
8	4	4	3	3	2	-	-
9	4	4	4	3	2	1	-
10	4	4	4	3	3	2	-
11	4	4	4	4	3	2	1
12	4	4	4	4	3	3	2

COMANDI DEL MAGO

Comando	Descrizione
.duellomagico	Inizia un duello magico con un altro incantatore arcano.
.ven	Utilizza <i>Ventriloquio</i> , facendo apparire la voce come proveniente dal soggetto dell'incantesimo.
.visibile	Interrompe gli incantesimi di invisibilità eventualmente presenti su sé stessi.
.fermaritirata	Blocca gli effetti dell'incantesimo <i>Ritirata Rapida</i> .

SCUOLE DI MAGIA E SPECIALIZZAZIONI

La magia arcana è suddivisa in **otto scuole principali**, ciascuna con una propria metodologia e filosofia di studio. Al 1° livello, un mago può scegliere di **specializzarsi** in una di esse, ottenendo una maggiore affinità con i suoi incantesimi, ma rinunciando a due scuole che divengono per lui proibite in modo permanente.

- **Abiurazione:** magia difensiva, protezioni e dissoluzioni. (**Abiuratore**)
- **Ammaliamento:** influenza mentale e controllo delle emozioni. (**Ammaliatore**)
- **Divinazione:** percezione e conoscenza del mondo. (**Divinatore**) – rinuncia a una sola scuola.
- **Evocazione:** richiamo di creature, oggetti o energie. (**Evocatore**)
- **Illusione:** inganno dei sensi e manipolazione percettiva. (**Illusionista**)
- **Invocazione:** manipolazione dell'energia pura e distruttiva. (**Invoker**)
- **Necromanzia:** manipolazione delle forze vitali e dell'energia negativa. (**Necromante**)
- **Trasmutazione:** alterazione della materia e delle forme viventi. (**Trasmutatore**)
- **Universale:** categoria neutra che include gli incantesimi accessibili a tutti i maghi. Non può essere scelta come scuola proibita o di specializzazione.

Nota: un mago specialista beneficia di vantaggi nella scuola prescelta, ma non potrà più lanciare incantesimi appartenenti alle scuole proibite. Solo il Divinatore è soggetto a un'unica rinuncia.

Il mago incarna la ricerca e l'analisi del sapere arcano: è colui che non si limita a usare la magia, ma la comprende e la definisce.



LADRO

L LADRO È UN INDIVIDUO CHE FA DELL'ASTUZIA, DELLA precisione e dell'adattabilità i propri strumenti principali. È abile nell'arte di muoversi inosservato, di leggere situazioni e persone, e di sfruttare ogni opportunità a proprio vantaggio.

Sia nelle strade delle città, nei vicoli oscuri o nei dungeon abbandonati, il ladro eccelle dove altri falliscono: osserva ciò che sfugge agli altri, agisce dove la prudenza trattiene, e sopravvive grazie alla propria intelligenza più che alla forza.

Le sue abilità spaziano dall'infiltrazione alla manipolazione, dalla raccolta di informazioni alla precisione chirurgica in combattimento. Alcuni li vedono come criminali, altri come indispensabili agenti dell'equilibrio; ma qualunque sia la loro motivazione i ladri comprendono una verità semplice: ogni serratura può essere aperta, ogni mente può essere letta e ogni situazione ha sempre una via d'uscita.

Allineamento: Qualsiasi

Dado vita: d6

Abilità di classe: Acrobazia, Artigianato, Artista della fuga, Ascoltare, Camuffare, Cercare, Conoscenze (locali), Decifrare scritture, Diplomazia, Disattivare congegni, Equilibrio, Falsificare, Intimidire, Intrattenere, Muoversi silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Percepire intenzioni, Professione, Raccolta informazioni, Raggirare, Rapidità di mano, Saltare, Scalare, Scassinare serrature, Utilizzo corde, Utilizzo oggetti magici, Valutare.

Gradi per livello: 8 + modificatore di Intelligenza

Armi: arco corto, arco corto composito, balestra a mano, balestra leggera, dardo da lancio, manganello, mazza leggera, pugnale, pugnale da lancio e spada corta. I ladri di taglia media sono inoltre competenti in: balestra pesante, bastone ferrato, mazza pesante, randello e stocco.

Armature: leggere

PRIVILEGI DI CLASSE

ATTACCO FURTIVO

Quando un avversario è colto alla sprovvista o non è in grado di difendersi adeguatamente, il ladro può infliggere danni extra grazie alla precisione dei suoi colpi. L'attacco furtivo non ha effetto contro creature prive di punti vitali o immuni ai colpi mirati, come non morti, costrutti o melme.

TRAPPOLE

Il ladro è in grado di individuare e disattivare trappole di ogni tipo, incluse quelle magiche. È l'unica classe capace di trovare trappole con una CD superiore a 20, rappresentando la massima competenza nel campo della sicurezza e dell'ingegneria nascosta.

SCHIVARE PRODIGIOSO

Al 3° livello, il ladro mantiene il bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche se colto alla sprovvista (ma non se immobilizzato o paralizzato).

Al 6° livello, ottiene l'abilità di evitare gli attacchi portati dai fianchi.

All'11° livello, riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi contro trappole.

CAPACITÀ SPECIALI (LIVELLO 10)

A partire dal 10° livello, il ladro può scegliere una **capacità speciale** dal seguente elenco o optare per un talento aggiuntivo.

Colpo Incapacitante:

Ogni volta che infligge danni da attacco furtivo, il bersaglio subisce anche 1 punto di danno temporaneo alla Forza.

Tiro Difensivo:

Una volta al giorno, quando sta per subire un colpo che gli infliggerebbe danni letali, può tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD pari al danno subito). In caso di successo, subisce solo metà dei danni.

Eludere Migliorato:

Come *Eludere*, ma anche in caso di fallimento del tiro salvezza contro effetti ad area, subisce solo metà dei danni.

Opportunista:

Una volta per round, il ladro può effettuare un attacco di opportunità contro un avversario appena colpito in mischia da un alleato.

Mente Sfuggente:

Se fallisce un tiro salvezza contro un effetto di ammalimento, può ripetere il tiro dopo un round.

Talento:

Il ladro può scegliere un talento al posto di una capacità speciale.

CHARACTER ADVANCEMENT

Livello	Txc	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+0	+0	+2	+0	Attacco Furtivo +1d6
2	+1	+0	+3	+0	
3	+2	+1	+3	+1	Schivare Prodigioso; Attacco Furtivo +2d6
4	+3	+1	+4	+1	
5	+3	+1	+4	+1	Attacco Furtivo +3d6
6	+4	+2	+5	+2	Schivare Prodigioso
7	+5	+2	+5	+2	Attacco Furtivo +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	
9	+6/+2	+3	+6	+3	Attacco Furtivo +5d6
10	+7/+3	+3	+7	+3	Capacità Speciali
11	+8/+4	+3	+7	+3	Schivare Prodigioso; Attacco Furtivo +6d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	

RANGER

L RANGER È UN ESPERTO DELLE TERRE SELVAGGE, abituato a sopravvivere dove la civiltà non arriva. È una figura capace di muoversi con agilità tra boschi, colline e rovine, di leggere le tracce lasciate dagli animali o dagli uomini, e di colpire con precisione letale chi minaccia l'equilibrio naturale.

La sua forza non risiede soltanto nella mira o nella destrezza, ma nella conoscenza profonda del territorio e dei suoi abitanti. I ranger sono esploratori, cacciatori, ricognitori e guardiani: si muovono silenziosi, si adattano a ogni ambiente e sanno attendere il momento giusto per agire. Alcuni servono comunità isolate o difendono confini impervi, altri scelgono la solitudine delle foreste o la vita da mercenari.

Sono uomini e donne che vivono secondo regole diverse da quelle delle città. Laddove la legge scritta perde significato, essi si affidano al proprio giudizio, al proprio arco e alla propria lama.

Allineamento: Qualsiasi

Dado Vita: d10

Abilità di classe: Addestrare Animali, Artigianato, Cavalcare, Conoscenze (Dungeon, Geografia, Natura), Furtività, Guarire, Intimidire, Nuotare, Percezione, Professione, Sapienza Magica, Scalare, Sopravvivenza.

Gradi per livello: 6 + modificatore Intelligenza

Armi: Tutte le armi semplici e da guerra.

Armature: Leggere e medie.

PRIVILEGI DI CLASSE

INCANTESIMI

A partire dal 6° livello (o dal 4° con sufficiente Saggezza), il ranger ottiene la capacità di lanciare incantesimi divini, derivati dal legame con la natura.

SEGUIRE TRACCE

Il ranger è addestrato nel seguire tracce di creature e individui, anche in condizioni difficili. Riceve il talento **Seguire Tracce** come privilegio di classe.

NEMICO PRESCELTO

Al 1° livello, il ranger sceglie una categoria di creature — come bestie, umanoidi o mostri specifici — come suo nemico prescelto. Ottiene un bonus di +1 ai danni e alle prove di abilità legate alla loro individuazione o conoscenza. Ogni 5 livelli, il ranger può scegliere un nuovo nemico o aumentare il bonus di uno precedente.

CHARACTER ADVANCEMENT

Livello	TxC	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+1	+2	+2	+0	Seguire Tracce; 1° Nemico Prescelto
2	+2	+3	+3	+0	—
3	+3	+3	+3	+1	—
4	+4	+4	+4	+1	—
5	+5	+4	+4	+1	2° Nemico Prescelto
6	+6/+1	+5	+5	+2	—
7	+7/+2	+5	+5	+2	—
8	+8/+3	+6	+6	+2	—
9	+9/+4	+6	+6	+3	—
10	+10/+5	+7	+7	+3	3° Nemico Prescelto
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	—
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	—

INCANTESIMI AL GIORNO

Livello	1°	2°	3°	4°
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	0	—	—	—
5	0	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	0	—	—
9	1	0	—	—
10	1	1	—	—
11	1	1	0	—
12	1	1	1	—

DRUIDO

I DRUIDI RAPPRESENTANO IL LEGAME DIRETTO TRA IL mondo naturale e le forze primordiali che lo governano. Custodi dell'Equilibrio, essi mantengono l'armonia tra la civiltà e la natura, preservando le leggi che regolano la vita e la morte, la crescita e la distruzione.

I druidi venerano la natura stessa come manifestazione dell'ordine cosmico. Il loro potere deriva da questa connessione, che permette loro di invocare la forza degli elementi, trasformarsi in creature selvatiche e guidare il corso naturale del mondo.

Allineamento: Deve includere almeno un elemento neutrale. Un druido può distanziarsi al massimo di una casella (non in diagonale) dall'allineamento della propria divinità.

Dado Vita: d8

Abilità di classe: Addestrare Animali, Artigianato, Cavalcare, Conoscenze (geografia e natura), Guarire, Nuotare, Percezione, Professione, Sapienza Magica, Scalare, Sopravvivenza, Volare.

Punti Abilità: 4 + modificatore Intelligenza per livello (×4 al 1° livello).

Armi: Bastone ferrato, dardo da lancio, falcetto, fionda, lancia corta, lancia, pugnale, pugnale da lancio, randello, scimitarra.

Armature: Leggere, medie e scudi (solo in materiali naturali). I druidi non indossano armature o scudi di metallo.

PRIVILEGI DI CLASSE

INCANTESIMI

Il druido lancia incantesimi divini derivanti dalla natura. Può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo della lista del druido, purché abbia la Sapienza necessaria (10 + livello dell'incantesimo).

COMPAGNO ANIMALE

Al 1° livello, un druido ottiene un compagno animale che lo accompagna e cresce insieme a lui. Il compagno agisce come alleato fedele, condividendo un legame empatico e beneficiando di capacità che aumentano con il livello del druido.

PASSO SENZA TRACCE

Dal 3° livello, il druido e i suoi alleati entro 3 metri non lasciano tracce e non possono essere rintracciati con mezzi naturali.

FORMA SELVATICA

A partire dal 5° livello, il druido può assumere la forma di animali di taglia piccola o media una volta al giorno. La durata e il numero di usi giornalieri aumentano con il livello. Al 8° livello può assumere forme grandi, all'11° minuscole, e al 12° forme crudeli.

IMMUNITÀ AI VELENI

Dal 9° livello, il druido diventa immune a tutti i veleni naturali e magici.

TABELLA DI AVANZAMENTO

Livello	Bonus d'attacco	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+0	+2	+0	+2	Compagno Animale
2	+1	+3	+0	+3	—
3	+2	+3	+1	+3	Passo senza tracce
4	+3	+4	+1	+4	—
5	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica (1/giorno)
6	+4	+5	+2	+5	Forma selvatica (2/giorno)
7	+5	+5	+2	+5	Forma selvatica (3/giorno)
8	+6/+1	+6	+2	+6	Forma selvatica grande
9	+6/+2	+6	+3	+6	Immunità ai veleni
10	+7/+3	+7	+3	+7	Forma selvatica (4/giorno)
11	+8/+4	+7	+3	+7	Forma selvatica minuscola
12	+9/+4	+8	+4	+8	Forma selvatica crudele

INCANTESIMI AL GIORNO

Livello	0	1	2	3	4	5	6
1	3	1	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—	—
5	5	3	2	1	—	—	—
6	5	3	3	2	—	—	—
7	6	4	3	2	1	—	—
8	6	4	3	3	2	—	—
9	6	4	4	3	2	1	—
10	6	4	4	3	3	2	—
11	6	5	4	4	3	2	1
12	6	5	4	4	3	3	2



COMANDI DEL DRUIDO

Comando	Descrizione
.formaselvaggia	Permette al druido di trasformarsi in un animale
.formaumana	Interrompe gli incantesimi di metamorfosi tornando alla propria forma umana
.traslazione	Se sotto effetto di traslazione arborea, permette di entrare in un albero. Una volta dentro, compare un gump tipo mappa per selezionare un altro albero dello stesso tipo e trasferirsi.

BARBARO

I BARBARI SONO GUERRIERI CHE TRAGGONO FORZA DALLE emozioni primordiali e dall'istinto di sopravvivenza. La loro potenza non nasce da addestramento militare o disciplina, ma da un legame viscerale con la vita stessa e dal desiderio di prevalere in ogni battaglia.

Abituati alla durezza della natura e alla brutalità della guerra, i barbari combattono con ferocia e determinazione, travolgendo i nemici con una forza incontrollabile. La loro Ira non è cieca rabbia, ma l'espressione fisica e spirituale di una potenza interiore che sfida i limiti umani.

Allineamento: Qualsiasi non legale

Dado Vita: d12

Abilità di Classe: Acrobazia, Addestrare Animali, Artigianato, Cavalcare, Conoscenze (natura), Intimidire, Nuotare, Percezione, Scalare, Sopravvivenza

Gradi per Livello: 4 + modificatore di Intelligenza (×4 al 1° livello)

Armi: Tutte le armi semplici e da guerra

Armature: Leggere, medie e scudi

PRIVILEGI DI CLASSE

ANALFABETISMO

Un barbaro comincia il gioco senza sapere leggere o scrivere. Può imparare spendendo 2 punti abilità.

IRA BARBARICA

Il barbaro può entrare in uno stato di furia controllata, guadagnando temporaneamente potenza e resistenza. Durante l'Ira, ottiene i seguenti benefici:

- **+4 Forza, +4 Costituzione, +2 ai tiri salvezza su Volontà**
- **-2 alla Classe Armatura (CA)**

L'Ira dura **3 + modificatore di Costituzione** round (basato sulla Costituzione aumentata).

Al termine, il barbaro è **affaticato** per la durata del combattimento successivo (-2 Forza, -2 Destrezza).

SCHIVARE PRODIGIOSO (2° LIVELLO)

Il barbaro mantiene il bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche se colto alla sprovvista o attaccato da un avversario invisibile, a meno che non sia immobilizzato.

PERCEPIRE TRAPPOLE (3° LIVELLO)

Il barbaro ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi contro trappole e +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole. Il bonus aumenta di +1 ogni tre livelli successivi (+2 al 6°, +3 al 9°, +4 al 12°).

SCHIVARE PRODIGIOSO MIGLIORATO (5° LIVELLO)

Un barbaro di 5° livello o superiore non può essere attaccato ai fianchi, a meno che l'avversario non possieda almeno quattro livelli in più nella classe che fornisce questa capacità.

RIDUZIONE DEL DANNO (7° LIVELLO)

La pelle e i muscoli del barbaro si induriscono al punto da ridurre i danni subiti. Egli ignora 1 punto di danno da ogni attacco fisico. Questo valore aumenta a 2 al 10° livello.

IRA SUPERIORE (11° LIVELLO)

Il potere dell'Ira aumenta ulteriormente. Durante l'Ira Superiore, i bonus diventano:

- **+6 Forza, +6 Costituzione, +3 Volontà**
- **-2 CA**

TABELLA DI AVANZAMENTO

Livello	Bonus				Speciale
	d'attacco	Tempra	Riflessi	Volontà	
1	+1	+2	+0	+0	Ira 1/giorno
2	+2	+3	+0	+0	Schivare Prodigioso
3	+3	+3	+1	+1	Percepire Trappole +1
4	+4	+4	+1	+1	Ira 2/giorno
5	+5	+4	+1	+1	Schivare Prodigioso Migliorato
6	+6/+1	+5	+2	+2	Percepire Trappole +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	Riduzione del Danno 1/-
8	+8/+3	+6	+2	+2	Ira 3/giorno
9	+9/+4	+6	+3	+3	Percepire Trappole +3
10	+10/+5	+7	+3	+3	Riduzione del Danno 2/-
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Ira Superiore
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Ira 4/giorno, Percepire Trappole +4

COMANDI DEL BARBARO

Comando	Descrizione
.irabarbarica	Attiva l'Ira Barbarica.
.velocitabarbaro	Attiva o disattiva la velocità aumentata del barbaro (se applicabile).

BARDO

L BARDO È UN ARTISTA E STUDIOSO DELLA PAROLA, della musica e del potere che esse esercitano sugli animi. È un viaggiatore e un osservatore, custode di storie e segreti tramandati attraverso canti e racconti. La sua forza risiede nella conoscenza, nella persuasione e nella capacità di influenzare gli altri, più che nella forza fisica o nella disciplina magica formale.

Attraverso l'arte e la parola, il bardo può ispirare coraggio, ingannare, ammaliare e infondere potere. Le sue canzoni muovono eserciti, placano animi o accendono rivolte. È al tempo stesso cronista, manipolatore e custode della memoria collettiva: la sua voce è uno strumento che può guarire o distruggere, a seconda di come viene usata.

Allineamento: Qualsiasi

Dado Vita: d8

Abilità di Classe: Acrobazia, Artigianato, Artista della Fuga, Camuffare, Conoscenze (tutte), Diplomazia, Furtività, Intimidire, Intrattenere, Intuizione, Linguistica, Percezione, Professione, Raggiare, Rapidità di Mano, Sapienza Magica, Scalare, Utilizzare Congegni Magici, Valutare

Gradi per Livello: 6 + modificatore di Intelligenza (×4 al 1° livello)

Armi: Tutte le armi semplici, più Arco Corto, Frusta, Manganello, Spada Corta, Spada Lunga e Stocco

Armature: Armature leggere e scudi

PRIVILEGI DI CLASSE

CONOSCENZE BARDICHE

Il bardo possiede una vasta rete di informazioni e aneddoti raccolti nei suoi viaggi.

Può effettuare una prova di **Conoscenze Bardiche** con un bonus pari al proprio livello da bardo + modificatore di Intelligenza.

Questo controllo consente di ricordare informazioni di varia natura, a discrezione del Master.

Esempi di difficoltà:

- **CD 10:** informazioni comuni o diffuse.
- **CD 20:** notizie rare o dettagli storici.
- **CD 25:** segreti o conoscenze specialistiche.
- **CD 30:** leggende, miti o informazioni quasi perdute.

INCANTESIMI

Il bardo lancia incantesimi arcani basati sul **Carisma**.

Non utilizza un libro degli incantesimi, ma conosce un numero limitato di formule apprese tramite esperienza e memorizzazione.

Non può applicare talenti come *Incantesimi Silenziosi* o *Rapidi*, poiché la componente verbale è parte integrante della sua magia.

MUSICA BARDICA

Il bardo può utilizzare la musica o la poesia per generare effetti magici.

Può attivare questa capacità un numero di volte al giorno pari al proprio livello da bardo.

Non può combattere o lanciare incantesimi mentre esegue una musica bardica.

Effetti principali:

- **Infondere Coraggio:** gli alleati entro 9 metri ottengono +1 ai tiri per colpire, +1 ai tiri salvezza contro paura e charme, e +1 ai tiri per i danni.
- **Affascinare:** una o più creature devono superare un TS su Volontà (CD 10 + metà livello da bardo + modificatore di Carisma) o restano affascinate.
- **Ispirare Competenza:** conferisce a un alleato +2 alle prove di una singola abilità.
- **Suggestionare un Affascinato:** (se applicato) permette di influenzare un soggetto già affascinato.
- **Ispirare Grandezza:** conferisce 2d10 + modificatore di Costituzione punti ferita temporanei, +2 ai tiri per colpire e +1 ai TS su Tempra.

TABELLA DI AVANZAMENTO

Livello	TxC	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+0	+0	+2	+2	Musica Bardica, competenza nelle armi
2	+1	+0	+3	+3	—
3	+2	+1	+3	+3	—
4	+3	+1	+4	+4	—
5	+3	+1	+4	+4	—
6	+4	+2	+5	+5	—
7	+5	+2	+5	+5	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	—
9	+6/+2	+3	+6	+6	—
10	+7/+3	+3	+7	+7	—
11	+8/+4	+3	+7	+7	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	—



INCANTESIMI CONOSCIUTI

Livello	0	1	2	3	4
1	4	—	—	—	—
2	5	2*	—	—	—
3	6	3	—	—	—
4	6	3	2*	—	—
5	6	4	3	—	—
6	6	4	3	—	—
7	6	4	4	2*	—
8	6	4	4	3	—
9	6	4	4	3	—
10	6	4	4	4	2*
11	6	4	4	4	3
12	6	4	4	4	3

INCANTESIMI AL GIORNO

Livello	0	1	2	3	4
1	2	—	—	—	—
2	3	0	—	—	—
3	3	1	—	—	—
4	3	2	0	—	—
5	3	3	1	—	—
6	3	3	2	—	—
7	3	3	2	0	—
8	3	3	3	1	—
9	3	3	3	2	—
10	3	3	3	2	0
11	3	3	3	3	1
12	3	3	3	3	2

COMANDI DEL BARDO

Comando **Descrizione**

.canzonebardo Attiva una performance bardica con effetti magici.

.suona [nota] Esegue una melodia o un effetto musicale con lo strumento selezionato.

MONACO

L MONACO È L'EMBLEMA DELLA DISCIPLINA PORTATA AL suo limite: un combattente che fa del corpo, della mente e dello spirito un'unica arma.

Addestrato alla perfezione fisica e alla calma interiore, il monaco incarna l'equilibrio tra forza e controllo. È capace di colpire con la precisione di una lama, di evitare pericoli con un semplice passo e di resistere a influenze mentali e veleni grazie alla padronanza del proprio Ki.

Pur privo di armature e armi convenzionali, il monaco compensa con movimenti rapidi, riflessi sovrumani e una forza interiore che si manifesta in poteri straordinari. Sul campo di battaglia agisce con efficienza e silenzio, sfruttando la velocità e la concentrazione per superare ostacoli e avversari.

Allineamento: Qualsiasi legale.

Dado Vita: d8

Abilità di Classe: Acrobazia, Artigianato, Artista della Fuga, Cavalcare, Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia), Furtività, Intimidire, Intrattenere, Intuizione, Nuotare, Percezione, Professione, Scalare.

Gradi per livello: 4 + modificatore di Intelligenza

Armi: Ascia, balestra leggera, bastone ferrato, fionda, giavellotto, kama, nunchaku, pugnale, pugnale da lancio, randello, shuriken, siangham.

Armature: Nessuna.

PRIVILEGI DI CLASSE

COLPO SENZ'ARMI

Il monaco è addestrato a utilizzare il proprio corpo come un'arma. I suoi attacchi senz'armi infliggono danni superiori rispetto a quelli di altri combattenti e possono essere potenziati tramite la forza del Ki.

RAFFICA DI COLPI

Il monaco può effettuare un attacco aggiuntivo in un round, utilizzando il miglior bonus di attacco base. Tutti gli attacchi del round subiscono una penalità di -2, che si riduce a -1 al 5° livello e scompare al 9°.

Dal livello 11, ottiene un secondo attacco extra al suo bonus di attacco base massimo.

BONUS ALLA CA

Finché il monaco non indossa armature o scudi, aggiunge il bonus di Saggezza alla Classe Armatura. Guadagna inoltre un bonus +1 alla CA al 5° livello, che aumenta di +1 ogni 5 livelli successivi.

Questo bonus si applica anche contro attacchi di contatto e colti alla sprovvista, ma viene perso se immobilizzato o appesantito.

ELUDERE

Quando supera un Tiro Salvezza sui Riflessi contro un attacco ad area, il monaco non subisce danni.

Funziona solo senza armatura. (Capacità Straordinaria)

TALENTI BONUS (1°, 2°, 6° LIVELLO)

Ai livelli indicati, il monaco ottiene un talento bonus scelto tra:

Attacco Stordente, Lottare Migliorato, Deviare Frecce, Riflessi da Combattimento, Disarmare Migliorato, Sbilanciare Migliorato.

MOVIMENTO VELOCE

Dal 12° livello, il monaco si muove al doppio della velocità base di una creatura della sua taglia.

MENTE LUCIDA

Dal 3° livello, il monaco ottiene un bonus +2 ai Tiri Salvezza contro effetti di ammalimento.

CADUTA LENTA

Dal 4° livello, se in prossimità di una parete, il monaco può ridurre i danni da caduta di una distanza crescente con il livello.

PUREZZA DEL CORPO

Dal 5° livello, il monaco diventa immune alle malattie non magiche.

INTEGRITÀ DEL CORPO

Dal 7° livello, il monaco può guarire sé stesso di un numero di punti ferita pari a due volte il proprio livello al giorno.

ELUDERE MIGLIORATO

Dal 9° livello, anche in caso di Tiro Salvezza sui Riflessi fallito, il monaco subisce soltanto metà dei danni.

COLPO KI

Dal 4° livello, gli attacchi senz'armi del monaco sono considerati magici ai fini di superare la riduzione del danno; dal 10° livello sono considerati armi assiomatiche.

CORPO ADAMANTINO

Dal 1° livello, il monaco diventa immune a tutti i veleni.

PASSO ABBONDANTE

Dal 12° livello, una volta al giorno, il monaco può utilizzare *Porta Dimensionale* come capacità magica.

Livello	TxC	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale	Raffica di Colpi	Danni senz'armi	Bonus CA
1	+0	+2	+2	+2	Colpo senz'armi, Raffica di Colpi, Talento Bonus	-2/-2	1d6	+0
2	+1	+3	+3	+3	Eludere, Talento Bonus	-1/-1	1d6	+0
3	+2	+3	+3	+3	Mente Lucida	+0/+0	1d6	+0
4	+3	+4	+4	+4	Colpo Ki (Magia), Caduta Lenta (6m)	+1/+1	1d8	+0
5	+3	+4	+4	+4	Purezza del Corpo	+2/+2	1d8	+1
6	+4	+5	+5	+5	Caduta Lenta (9m), Talento Bonus	+3/+3	1d8	+1
7	+5	+5	+5	+5	Integrità del Corpo	+4/+4	1d8	+1
8	+6/+1	+6	+6	+6	Caduta Lenta (12m)	+5/+5/+0	1d10	+1
9	+6/+1	+6	+6	+6	Eludere Migliorato	+6/+6/+1	1d10	+1
10	+7/+2	+7	+7	+7	Colpo Ki (Legge), Caduta Lenta (15m)	+7/+7/+2	1d10	+2
11	+8/+3	+7	+7	+7	Corpo Adamantino, Raffica Superiore	+8/+8/+8/+3	1d10	+2
12	+9/+4	+8	+8	+8	Passo Abbondante, Caduta Lenta (18m)	+9/+9/+9/+3	2d6	+2

COMANDI DEL MONACO

Comando	Descrizione
.attaccostordente	Attiva <i>Attacco Stordente</i> per il prossimo attacco in mischia
.integrità [pf]	Utilizza <i>Integrità del Corpo</i> per guarire sé stesso
.raffica	Attiva o disattiva <i>Raffica di Colpi</i>
.velocitamonaco	Attiva o disattiva il bonus di <i>Movimento Veloce</i>



PALADINO

IL PALADINO RAPPRESENTA LA SINTESI TRA FEDE E disciplina, un campione della legge e della giustizia che trae la propria forza dal credo e dalla rettitudine.

È il braccio armato del bene, un difensore dei deboli e un simbolo vivente di speranza. La sua vita è guidata da un codice sacro, che lo obbliga a perseguire l'onore, la verità e la pietà, anche quando queste vie si rivelano le più difficili da seguire.

Sul campo di battaglia il paladino combatte con determinazione incrollabile, sostenuto da poteri divini che premiano il suo spirito puro. È in grado di guarire i feriti, scacciare i non morti e punire il male con la forza della propria fede.

Essere paladino non è solo un titolo, ma una vocazione. Chi sceglie questa via accetta un giuramento che nessun fallimento può cancellare e nessun dubbio può spezzare.

Allineamento: Legale Buono

Eccezione: Sune accetta paladini nonostante la sua natura Caotica Buona (devono comunque mantenere allineamento Legale Buono).

Dado Vita: d10

Abilità di Classe: Addestrare Animali, Artigianato, Cavalcare, Conoscenze (nobiltà), Conoscenze (religione), Diplomazia, Guarire, Intuizione, Professione, Sapienza Magica

Gradi per Livello: 2 + modificatore di Intelligenza

Armi: tutte le armi semplici e da guerra

Armature: leggere, medie, pesanti e scudi

PRIVILEGI DI CLASSE

INDIVIDUAZIONE DEL MALE

A volontà, come l'incantesimo.

GRAZIA DIVINA

Aggiungi il modificatore di Carisma (se positivo) a tutti i Tiri Salvezza.

IMPOSIZIONE DELLE MANI

Cura te stesso o un alleato per un totale giornaliero di *livello × modificatore di Carisma* punti ferita.

In alternativa, puoi utilizzare questi punti per infliggere danni ai non morti tramite un attacco di contatto.

PUNIRE IL MALE

Una volta al giorno, aggiungi il modificatore di Carisma al tiro per colpire e il tuo livello ai danni contro una creatura malvagia.

AURA DI CORAGGIO

Il paladino è immune alla paura. Gli alleati entro 3 metri ottengono un bonus +4 ai Tiri Salvezza contro effetti di

paura, finché il paladino è cosciente.

SCACCIARE NON MORTI

Come un chierico di due livelli inferiori al proprio livello da paladino.

CAVALCATURA SPECIALE

Ottieni una cavalcatura leale, intelligente e straordinariamente resistente. La sua potenza cresce con l'esperienza del paladino.

INCANTESIMI

Dal 4° livello, il paladino può lanciare incantesimi divini, attingendo alla propria fede. Il livello dell'incantatore è pari alla metà del livello da paladino.

CODICE DI CONDOTTA

Il paladino deve essere Legale Buono.

Commettere un atto malvagio deliberato fa perdere tutti i privilegi di classe.

Il codice impone di rispettare l'autorità legittima, agire con onore, aiutare i bisognosi e punire gli oppressori.

AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO

Livello	TxC	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+1	+2	+0	+0	Individuazione del Male, Grazia Divina, Imposizione delle Mani
2	+2	+3	+0	+0	Punire il Male, Aura di Coraggio
3	+3	+3	+1	+1	Scacciare Non Morti
4	+4	+4	+1	+1	Incantesimi
5	+5	+5	+1	+1	Cavalcatura Speciale
6	+6/+1	+5	+2	+2	—
7	+7/+2	+5	+2	+2	—
8	+8/+3	+6	+2	+2	—
9	+9/+4	+6	+2	+2	—
10	+10/+5	+7	+3	+3	—
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	—
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	—

INCANTESIMI AL GIORNO

Livello	1	2	3	4
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	0	—	—	—
5	0	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	0	—	—
9	1	0	—	—
10	1	1	—	—
11	1	1	0	—
12	1	1	1	—

COMANDI DEL PALADINO

Comando	Descrizione
.cavalcatura	Evoca la propria <i>Cavalcatura Speciale</i>
.distuggimale	Attiva <i>Punire il Male</i> per il prossimo attacco in mischia
.imposizione [pf]	Utilizza <i>Imposizione delle Mani</i> per curare o danneggiare
.indivmale	Usa <i>Individuazione del Male</i> come capacità soprannaturale

STREGONE



LO STREGONE È UN INCANTATORE CHE TRAE IL proprio potere da una forza innata, ereditata nel sangue o risvegliata da eventi soprannaturali.

A differenza del mago, che studia e prepara con disciplina i propri incantesimi, lo stregone incarna la magia stessa: la sua volontà è sufficiente a plasmarla e a darle forma.

L'origine di questa capacità varia da individuo a individuo. Alcuni discendono da antiche stirpi draconiche, altri portano nel proprio retaggio tracce di entità extraplanari o benedizioni divine. Qualunque ne sia la fonte, il potere dello stregone è parte integrante della sua essenza.

La magia spontanea gli consente di reagire con rapidità e versatilità, ma la mancanza di metodo e di studio lo rende meno adattabile sul lungo periodo. È un talento naturale, potente ma istintivo, che può essere dono o condanna a seconda della capacità di dominarlo.

Allineamento: Qualsiasi

Dado Vita: d4

Abilità di Classe: Artigianato, Conoscenze (arcane), Intimidire, Professione, Raggirare, Sapienza Magica, Utilizzare Oggetti Magici, Valutare, Volare

Gradi di Abilità per Livello: 2 + modificatore di Intelligenza

Armi: tutte le armi semplici

Armature: nessuna

PRIVILEGI DI CLASSE

INCANTESIMI

Lo stregone lancia **incantesimi arcani** come il mago, ma non deve prepararli in anticipo.

Conosce solo un numero limitato di incantesimi, che può lanciare spontaneamente finché dispone di slot giornalieri.

Caratteristica chiave: Carisma.

Nuovi incantesimi: ad ogni livello lo stregone può

aggiungere nuovi incantesimi alla propria lista di incantesimi conosciuti.

AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO

Livello	TxC	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1	+0	+0	+0	+2	—
2	+1	+0	+0	+3	—
3	+1	+1	+1	+3	—
4	+2	+1	+1	+4	—
5	+2	+1	+1	+4	—
6	+3	+2	+2	+5	—
7	+3	+2	+2	+5	—
8	+4	+2	+2	+6	—
9	+4	+3	+3	+6	—
10	+5	+3	+3	+7	—
11	+5	+3	+3	+7	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	—

INCANTESIMI CONOSCIUTI

Livello	0	1	2	3	4	5	6
1	4	2	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—
10	8	5	4	3	2	1	—
11	9	5	5	4	3	2	—
12	9	5	5	4	3	2	1

INCANTESIMI AL GIORNO

Livello	0	1	2	3	4	5	6
1	5	3	—	—	—	—	—
2	6	4	—	—	—	—	—
3	6	5	—	—	—	—	—
4	6	6	3	—	—	—	—
5	6	6	4	—	—	—	—
6	6	6	5	3	—	—	—
7	6	6	6	4	—	—	—
8	6	6	6	5	3	—	—
9	6	6	6	6	4	—	—
10	6	6	6	6	5	3	—
11	6	6	6	6	6	4	—
12	6	6	6	6	6	5	3

