

PATHFINDER[®]

ANTEPRIMA MANUALI

Benvenuto a questa anteprima dei manuali di Pathfinder Seconda Edizione Remastered, con riferimenti del *Manuale del Giocatore*, del *Manuale del GM* e del *Manuale dei Mostri*.

Furia degli Elementi: Sebbene includa altre anteprime, lo scopo principale di questo documento è quello di fornirti tutto ciò che ti serve per utilizzare gli incantesimi, gli oggetti e le creature di *Furia degli Elementi*! Vedrai gli incantesimi e gli oggetti menzionati in quel libro, informazioni sulle regole di santificazione divina a cui si fa riferimento nelle voci delle divinità e così via.

Utilizzo di Queste Regole: Per le tue partite casalinghe, parlane tra giocatori e GM per determinare quali regole, se del caso, vorresti introdurre prima. La maggior parte delle regole, compresi i nuovi incantesimi, funziona bene con l'attuale *Manuale di Gioco*, anche se potrebbe essere necessario apportare piccoli aggiustamenti al volo (ad esempio, scegliere quali componenti dell'incantesimo utilizzare se un'altra abilità fa riferimento a quei componenti). Per le modifiche più estese, come la rimozione dell'allineamento, potrebbe essere meglio aspettare di avere tra le mani le regole complete se queste giocano un ruolo importante nella vostra partita (tipicamente se usi i campioni o un'altra classe che si basa molto sull'allineamento).

Speriamo che questo sguardo al futuro ti sia gradito e che ti unirai a noi quando usciranno i nuovi manuali della versione Remastered!

Grazie di Cuore,
Jason Bulmahn, Director of Game Design
Logan Bonner, Pathfinder Lead Designer
Michael Sayre, Design Manager
James Case, Senior Designer
Joshua Birdsong, Designer

MODIFICHE ALLE REGOLE

Diverse parti importanti del regolamento di Pathfinder Seconda Edizione sono state aggiornate nella Remastered, semplificando alcuni elementi di complessità non necessari, aggiungendo più sfumature e migliorando l'esperienza di gioco. Troverai alcuni dettagli sui cambiamenti apportati a incantesimi, principi e oggetti nelle relative sezioni.

Concetti Sostituiti

Le regole e gli elementi della storia elencati nella tabella seguente saranno sostituiti da nuovi termini o concetti nelle regole della Remastered aggiornata. Continua a leggere per saperne di più su alcuni di questi cambiamenti.

Modificatori di Attributo

Abbiamo rimosso i punteggi di caratteristica e cambiato i modificatori di caratteristica in modificatori di attributi per renderli più chiaramente diversi dal termine “abilità”, utilizzato in tutto il gioco. Questo cambia anche l’ “aumento di caratteristica” in “aumento di attributo” e il “difetto di caratteristica” in “difetto di attributo”, entrambi descritti di seguito. In sostanza, il processo di costruzione del personaggio e di utilizzo dei modificatori di attributo è lo stesso, solo che viene eliminata la fase di calcolo dei punteggi di caratteristica.

Il principale aggiustamento che potresti dover fare e che vedrai in *Furia degli Elementi* è la modifica dei prerequisiti

CONCETTI SOSTITUITI

Vecchio termine	Nuovo termine	Spiegazione
Abisso	Crepacci Esterni	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Aquan	Talassico	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Attacco di Opportunità	Colpo Reattivo	Nome più descrittivo che riduce la confusione per i giocatori che si avvicinano al gioco da un regolamento diverso che utilizza il vecchio termine.
Auran	Susurran	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Azer	Munsahir	Vedi pag. 13
Caratteristica Divina	Attributo Divino	Aggiornato alla nuova terminologia per gli attributi
Città di Ottone	Medina Mudii'a	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Componenti focus degli incantesimi	Locus	Modificato per evitare sovrapposizioni con gli Incantesimi Focalizzati
Djinn	Jaathoom	Vedi Geni, pag. 14
Ifrit	Naari	Vedi Geni, pag. 14
Ignan	Pirico	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Impreparato	Impreparato	In inglese, il vecchio termine era impreciso e poco chiaro
Janni	Jann	Vedi Geni, pag. 14
Legnoscuo	Legno crepuscolare	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Livello dell'Incantesimo	Grado dell'Incantesimo	Vedi pag. 4
Livello di contrasto	Grado di contrasto	Modificato per evitare confusione tra livello del personaggio e livello dell'incantesimo
Mantenere un'Attivazione/ un'Attivazione	Mantenere	Vedi pag. 4
Marid	Faydhaan	Vedi Geni, pag. 14
Mephit	Mefite	Vedi pag. 13
Metamagico	Magimorfico	Modificato per essere più specifico
Mithral	Albargento	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Modificatore di caratteristica	Modificatore di attributo	Vedi Modificatori di Attributo, pag. 2
Negativo	Vuoto	I danni negativi e il tratto negativo sono ora “vuoto” per riflettere il loro significato nel mondo di gioco ed evitare di confondere il significato quando si fanno i calcoli.
Piano dell'Energia Negativa	Il Vuoto	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Piano dell'Energia Positiva	Forgia della Creazione	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Piano delle Ombre	L'Aldilà	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Piano Materiale	L'Universo	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo
Positivo	Vitalità	I danni positivi e il tratto positivo sono ora “vitalità” per riflettere il loro significato nel mondo di gioco ed evitare di confondere il significato quando si fanno i calcoli.
Punteggio di Caratteristica	N.D.	Vedi Modificatori di Attributo, pag. 2
Shaitan	Jabali	Vedi Geni, pag. 14
Strumenti	Kit	I set di strumenti che si possono indossare sono chiamati kit di strumenti per rendere più chiaro quali oggetti possono essere indossati.
Terran	Terran	Cambiato per aggiornare la narrativa del mondo

di un certo punteggio di caratteristica. Basta trovare il modificatore di caratteristica che quel punteggio avrebbe e usare quel numero per il prerequisito del modificatore di attributo. Ad esempio, un prerequisito che richiede un punteggio di caratteristica di Carisma pari a 14 avrà invece bisogno di un modificatore di attributo di Carisma pari a +2. Il testo delle regole del *Manuale del Giocatore* è il seguente.

Aumenti di Attributo

Un aumento di attributo normalmente aumenta il valore di un modificatore di attributo di 1. Tuttavia, se il modificatore di attributo a cui si applicando un aumento di attributo è già +4 o superiore, si deve invece segnare “aumento parziale” sulla scheda del personaggio per quell’attributo. Se l’attributo ha già un aumento parziale, aumentate il modificatore di 1 e deselezionate la casella. Al 1° livello, un personaggio non può mai avere un modificatore di attributo superiore a +4.

Quando il tuo personaggio riceve un aumento di attributo, le regole indicano se deve essere applicato a un modificatore di attributo specifico, a uno di un elenco limitato o se si tratta di un aumento di attributo “gratuito” che può essere applicato a qualsiasi modificatore di attributo a scelta. I nani, ad esempio, ricevono un aumento di attributo al modificatore di Costituzione e al modificatore di Saggiezza, oltre a un aumento di attributo gratuito, che può essere applicato a qualsiasi altro attributo.

Quando ottieni più aumenti di attributo contemporaneamente, è necessario applicare ciascuno di essi a un modificatore diverso. Ciò significa che non puoi applicare un aumento parziale a un modificatore di attributo e contemporaneamente applicare un altro aumento per aumentarlo.

Difetti di Attributo

I difetti di attributo non sono così comuni in Pathfinder come gli aumenti di attributo. Se il tuo personaggio ha un difetto di attributo, probabilmente dovuto alla sua stirpe, diminue di 1 il modificatore di attributo.

Allineamento

Il concetto di allineamento è stato rimosso dal gioco, sostituito da strumenti maggiormente orientati a ciò che quelle regole cercavano di realizzare. Le creature non hanno più un allineamento, anche se alcune seguono editti e anatemi o sono santificate a una causa sacra o sacrilega, poiché entrambi questi conflitti sono fondamentali per l’ambientazione di Pathfinder.

Editti e Anatemi

Per quanto riguarda le indicazioni su come interpretare un personaggio, stiamo dando maggiore risalto agli editti e agli anatemi. Ora sono una volontari, parte opzionale della creazione del personaggio per tutti i personaggi. Le divinità, le classi e così via possono ancora introdurre editti e anatemi specifici. La maggior parte di questi sono simili o identici a quelli già presenti nei manuali pubblicati.

Editti e Anatemi: Puoi scegliere di adottare editti e anatemi per rafforzare le convinzioni del tuo personaggio e guidare il suo modo di reagire in determinate situazioni. Gli editti sono comportamenti che la tua filosofia o codice personale incoraggia. Gli anatemi sono l’opposto: azioni contrarie al tuo punto di vista e violazioni del tuo codice personale. Per esempio, potresti dichiarare di seguire l’editto di tenere un registro dettagliato di ogni dungeon che esplori, oppure potresti considerare un anatema rifiutare di aiutare un amico in difficoltà. Per la maggior parte dei personaggi, questi sono del tutto opzionali, anche se è meglio considerare di assumerne alcuni durante la creazione del personaggio per approfondire il suo modo di pensare. Se veneri una divinità, potresti ispirarti agli editti e agli anatemi elencati nelle voci della divinità. I paragrafi relativi alle stirpi elencano gli editti e gli anatemi prevalenti nelle loro comunità.

I nuovi lignaggi delle stirpi dei geni in *Furia degli Elementi* elencano gli editti e gli anatemi più diffusi, e di seguito è presente un esempio tratto dal *Manuale del Giocatore* per la stirpe degli orchi.

Editti Popolari diventare ancora più forti, condividere le conoscenze acquisite con il dolore, distruggere i non morti

Anatemi Popolari accettare la sconfitta senza una dimostrazione di forza, rimodellare o rianimare una creatura in qualcosa di inferiore

Sacro, Sacrilego e Santificato

I nuovi tratti permettono al tuo personaggio di dedicarsi al grande scontro tra le forze sacre, come i celestiali, e le forze sacrileghe, come i nefandi e i non morti. Noterai che caos, legge e neutralità non hanno un equivalente, in quanto il loro scopo era molto più limitato e hanno un peso minore all’interno del mondo di gioco. Alcuni personaggi, in particolare il chierico nel *Manuale del Giocatore*, possono scegliere di diventare santificati. Potremmo pubblicare delle errata per altre opzioni principali per i personaggi che si basavano sull’allineamento, ma è poco probabile che ogni singola opzione venga coperta. Il testo delle regole per la santificazione e i tratti associati è il seguente.

Santificazione: Alcune divinità santificano i propri chierici e seguaci similmente devoti. Questo conferisce al seguace il tratto sacro o sacrilego. Il tratto sacro denota una forte devozione all’altruismo, nell’assistere gli altri e nel lottare contro le forze sacrileghe come nefandi e non morti. Il tratto sacrilego, al contrario, mostra una dedizione nel tormentare gli altri, infliggere sofferenza e lottare contro forze celestiali. Divinità che indicano “deve scegliere” richiedono di ottenere tale tratto, e quelle che indicano “può scegliere” permettono ai devoti l’opzione di scegliere quel tratto o meno. Puoi avere il tratto sacro, il tratto sacrilego o nessuno dei due, ma non puoi mai avere sia il tratto sacro sia quello sacrilego.

Anche gli incantesimi e altri effetti possono avere questi tratti, rendendoli più forti contro creature con il tratto opposto. Alcuni incantesimi e capacità hanno il tratto santificato. Ciò significa che, quando usi tale capacità, aggiungi il tratto sacro o sacrilego alla capacità se possiedi quel tratto.

Sacro (tratto): Effetti con il tratto sacro sono legati a potenti forze magiche di bontà e virtù. Di solito hanno effetti più forti su creature sacrileghe. Creature con questo tratto sono fortemente devote a cause sacre e spesso hanno debolezza al sacrilego. Se una creatura con debolezza al sacro usa oggetti o effetti sacri, prende danno dalla sua debolezza.

Sacrilego (tratto): Effetti con il tratto sacrilego sono legati a potenti forze magiche di crudeltà e peccato. Di solito hanno effetti più forti su creature sacre. Creature con questo tratto sono fortemente devote a cause sacrileghe e spesso hanno debolezza al sacro. Se una creatura con debolezza al sacrilego usa oggetti o effetti sacrileghi, prende danno dalla sua debolezza.

Santificato: Se sei sacro o sacrilego, le tue azioni e incantesimi santificati ottengono il medesimo tratto.

Danno Spirituale

Nonostante questo tipo di danno non sia usato in *Furia degli Elementi*, le regole Remastered introducono i danni spirituali. Questi andranno a rimpiazzare i danni da allineamento (danni da bene, danni caotici, danni legali e danni da male) in molte occasioni. Ma, oltre a questo, copre anche varie situazioni dove non esisteva un tipo di danno realmente adatto.

Danno Spirituale: Influenzando direttamente l'essenza spirituale di una creatura, i danni spirituali possono danneggiare un bersaglio che proietta la sua coscienza o che possiede un'altra creatura anche se il corpo del bersaglio è da un'altra parte. La creatura posseduta non è ferita dal colpo. Il danno spirituale non ferisce creature che non hanno uno spirito, come i costrutti. Molti effetti che infliggono danni spirituali hanno anche i tratti santificato, sacro o sacrilego.

Adattamenti Rapidi

Nella Remastered i cambi all'allineamento sono i più corposi. Se vuoi usarli nelle tue sessioni sin da subito, in molti casi puoi fare aggiustamenti rapidi al volo per adattare. Fai attenzione ad assicurarti di non tralasciare qualcosa, e preparati a cambiare i tuoi piani se il cambiamento non sembra funzionare nel modo che pensavi.

Blocco Statistiche delle Creature: Rimuovi il tratto di allineamento da tutte le creature. Se la natura della creatura è fortemente legata alla magia del bene o del male, la creatura ha il tratto sacro o sacrilego, e spesso lo hanno anche i suoi Colpi e altre sue azioni. I celestiali hanno il tratto sacro. I nefandi e i non morti hanno il tratto sacrilego. (Come gran parte delle cose, ci sono eccezioni occasionali). Un chierico, un campione, un araldo o simili seguaci di una divinità potrebbero anch'essi essere santificati, ottenendo l'appropriato tratto sacro o sacrilego.

Danno da Allineamento: Cambia i danni da bene, caotici, legali e da male in danni spirituali. Se hai un po' più di tempo, puoi invece incorporare quel danno in altri tipi di danno dell'attacco per cui ha senso, aumentando invece per esempio il danno fisico. Valuta di aggiungere il tratto sacro o sacrilego a un'azione, un incantesimo o un oggetto che spesso è fortemente legato al tema di una divinità o alla guerra

metafisica del bene contro il male.

Santificazione della Divinità: Non ci sono cambi immediati per la santificazione. Se un giocatore vuole che il suo personaggio sia santificato, puoi seguire quello che la narrazione suggerisce sia corretto per il personaggio e la sua divinità. Per esempio, ha perfettamente senso per un chierico devoto a Sarenrae che si è dedicato a combattere i nefandi e i non morti, di essere santificato al sacro. Tuttavia, un chierico di Cayden Cailean che non ha mostrato forti spinte nel combattere per una causa potrebbe non essere santificato. Generalmente puoi seguire i desideri del giocatore per il suo PG e chiedergli di descrivere nella narrazione come la sua santificazione viene espressa.

Talenti di Dedizione

Precedentemente, i talenti di dedizione degli archetipi presentavano una dicitura speciale per segnalarti che dovevi prendere due altri talenti di quell'archetipo prima di prendere un nuovo talento di dedizione. Queste regole sono ora nelle regole del tratto stesso. Ciò le rende coerenti ed evita di includere testo ripetitivo. Qualsiasi archetipo che intenzionalmente lascia spazio a delle eccezioni, come alcuni archetipi che permettono di contare i talenti di altri archetipi ai fini di quel numero, potrebbero ricevere delle errata all'avvicinarsi della pubblicazione dei manuali completi.

Druido

I druidi non hanno più l'anatema contro l'uso del metallo! Il metallo è un elemento, e molti degli incantesimi del metallo sono presenti nella tradizione primeva e totalmente usabili dai druidi. La lista aggiornata degli anatemi base del druido è la seguente. (Selvocanto è il nuovo nome per il riadattato linguaggio segreto dei druidi.)

Anatema: depredare luoghi naturali, consumare più risorse naturali di quante necessarie per vivere confortevolmente, insegnare il Selvocanto a chi non è un druido.

Mantenere e Interrompere

Invece di avere regole separate per Mantenere un Incantesimo e Mantenere un'Attivazione, Mantenere adesso è un'azione base specialistica che funziona in gran parte nello stesso modo ma che ha un uso più ampio nelle regole. Allo stesso modo, Interrompere è adesso un'azione base specialistica.

INCANTESIMI

Gli incantesimi hanno ricevuto alcuni cambi per renderli più semplici da capire e da usare, per farli funzionare correttamente con altri cambiamenti alle regole, e per rendere alcuni di essi più divertenti e più utili.

Grado dell'Incantesimo

Il termine "livello dell'incantesimo" è stato cambiato in "grado dell'incantesimo" per ridurre la confusione causata dall'utilizzare "livello" per due differenti progressioni di numeri nel gioco. Altri elementi del gioco che usavano la

stessa progressione degli incantesimi sono stati cambiati allo stesso modo, come il “livello di contrasto” rinominato in “grado di contrasto”.

Rimozione delle scuole

Gli incantesimi non appartengono più a una scuola di magia, che porta alla rimozione dei tratti abiurazione, ammalimento, divinazione, evocazione, invocazione, necromanzia e trasmutazione. Esiste ancora un tratto “illusione” che segue le stesse regole di prima, ma non è più una “scuola di magia”, solo un tratto. Questo cambiamento rende obsoleti un piccolo numero di oggetti, archetipi e altri elementi delle regole, che riceveranno eventuali errata all'avvicinarsi della pubblicazione dei manuali. Il mago vede il maggior numero di cambiamenti.

Cambiamenti al Mago

La rimozione delle scuole di magia ha un impatto maggiore sulla classe del mago. Un mago adesso ha un insieme di incantesimi del curriculum e di slot incantesimo, che usano il testo seguente.

Incantesimi del Curriculum: Aggiungi automaticamente al tuo libro degli incantesimi alcuni degli incantesimi elencati nel curriculum della tua scuola. Al 1° livello, aggiungi un truccetto e due incantesimi di 1° grado a tua scelta. Appena ottieni la capacità di lanciare incantesimi da mago di un nuovo grado, scegli uno degli incantesimi di quel grado dal tuo curriculum da aggiungere al tuo libro di magia. Una “N” in apice indica un incantesimo di rarità non comune. Il tuo GM potrebbe permetterti di scambiare o aggiungere altri incantesimi al tuo curriculum se sono fortemente tematici.

Slot Incantesimo: Ogni giorno puoi preparare un truccetto aggiuntivo del tuo curriculum. Ottieni anche uno slot incantesimo aggiuntivo per ogni grado di incantesimo per cui hai slot incantesimi da mago. Puoi preparare solo incantesimi del curriculum della tua scuola in questi slot aggiuntivi. Qualunque incantesimo presente nel tuo curriculum di un grado dell'incantesimo appropriato è idoneo per essere preparato in ognuno di questi slot aggiuntivi, indipendentemente dal modo in cui lo hai aggiunto al tuo libro degli incantesimi.

Gli incantesimi focalizzati del mago sono ancora chiamati “incantesimi di scuola”, ma ora rappresentano l'attuale accademia che il mago ha frequentato (o non ha frequentato per la Scuola della Teoria Magica Unificata). Un esempio di un curriculum è presentato di seguito. (L'incantesimo focalizzato *imposizione affascinante* funziona come *parole affascinanti*, ma può influenzare direttamente la mente del bersaglio. Di conseguenza non ha i tratti linguistico e uditivo.)

Scuola del Mentalismo

In quanto studioso, riconosci molto bene l'importanza di una mente sana. Perciò hai frequentato un'accademia, come la Torre degli Indovini o la Pietra dei Veggenti, che ti ha insegnato le arti per disorientare le menti inferiori con finzioni e illusioni o con sensazioni e memorie impiantate.

Curriculum truccetti: *figmento*, *frastornare*; 1°: *colori frastornanti*, *colpo sicuro*, *sonno*; 2°: *creatura illusoria*, *sbigottire*; 3°: *leggere nella mente*^N, *messaggio onirico*; 4°: *incubo*, *visione di morte*; 5°: *allucinazione*, *scena illusoria*; 6°: *allucinazione catastrofica*, *mente assente*; 7°: *distorcere mente*, *immagine proiettata*; 8°: *danza irresistibile*, *sparizione*; 9°: *fantasmagoria*

Incantesimi di Scuola iniziale: *imposizione affascinante*; avanzata: *mantello d'invisibilità*

Incantesimi Focalizzati

Anche se i dettagli non compaiono in *Furia degli Elementi*, nella Remastered il modo in cui i personaggi ottengono e ricaricano i Punti Focalizzazione è stato semplificato. Capacità che ti concedono incantesimi focalizzati non menzionano più quanti Punti Focalizzazione aggiungono alla tua riserva perché le regole sono state semplificate: Il numero massimo di Punti Focalizzazione nella tua riserva è uguale al numero di incantesimi focalizzati che conosci o 3, quale dei due è il più basso. Inoltre, anche l'attività di Rifocalizzare ora è meno limitata. Qui la nuova versione!

RIFOCALIZZARE

CONCENTRAZIONE ESPLORAZIONE

Requisiti Hai una riserva di focalizzazione.

Spendi 10 minuti a compiere atti per ristabilire la tua connessione magica. Questo ripristina 1 Punto Focalizzazione nella tua riserva. Gli atti che devi compiere sono specificati nella classe o nella capacità che ti fornisce i tuoi incantesimi focalizzati. Tali atti possono di solito sovrapporsi ad altri compiti relativi alla fonte dei tuoi incantesimi focalizzati. Per esempio, un chierico con incantesimi focalizzati da una divinità sacra può di solito Rifocalizzare mentre cura le ferite dei suoi alleati.

Talenti di Rifocalizzazione

Alcune classi hanno talenti che ti permettono di Rifocalizzare più velocemente, e questi sono stati condensati in un unico talento. Se vuoi implementare questo cambio nelle tue partite, segui questi due passaggi.

1. Cambia il talento di classe di 12° livello di “Focalizzazione” (come quello dello stregone Focalizzazione della Linea di Sangue) in modo che abbia il seguente testo di regole: “Quando ti Rifocalizzi, ricarica completamente la tua riserva di focalizzazione.”
2. Rimuovi il talento di classe di 18° livello di “Fonte” (come quello dello stregone Fonte della Linea di Sangue).

Nuovo Formato

Il blocco delle statistiche di un incantesimo è cambiato leggermente. La rimozione delle componenti dell'incantesimo significa che le azioni e i tratti sono inseriti nello stesso posto di altre azioni e attività. L'icona delle azioni compare nell'intestazione, e i tratti concentrazione e maneggiare sono presenti nella riga dei tratti quando necessario. La voce “Lancio” è presente solo per incantesimi che richiedono un tempo di lancio maggiore a tre azioni. In aggiunta, la voce “Tiro Salvezza” è stata rimpiazzata da “Difesa”, che è usata

anche per segnalare quando un incantesimo bersaglia la CA. Puoi vedere un esempio del nuovo formato negli incantesimi più avanti!

Incantesimi Nuovi e Modificati

ARMA RUNICA

INCANTESIMO 1

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, divina, occulta, primeva

Gittata contatto; **Bersagli** 1 arma incustodita o impugnata da una creatura consenziente

Durata 1 minuto

L'arma risplende di magia con rune temporanee che si incidono su di essa. Il bersaglio diventa un'arma *poderosa* +1, ottenendo bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire e incrementa a 2 il numero di dadi di danno.

Intensificato (6°) L'arma diventa *poderosa superiore* +2.

Intensificato (9°) L'arma diventa *poderosa maggiore* +3.

ARMATURA MISTICA

INCANTESIMO 1

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, divina, occulta, primeva

Durata fino ai tuoi prossimi preparativi giornalieri

Ti proteggi con una scintillante energia magica, ottenendo bonus di oggetto +1 alla CA e modificatore di Destrezza massimo +5. Mentre indossi *armatura mistica*, usi la tua competenza senz'armatura per calcolare la tua CA.

Intensificato (4°) Ottieni bonus di oggetto +1 ai TS.

Intensificato (6°) Il bonus di oggetto alla CA aumenta fino a +2, e ottieni bonus di oggetto +1 ai TS.

Intensificato (8°) Il bonus di oggetto alla CA aumenta fino a +2, e ottieni bonus di oggetto +2 ai TS.

Intensificato (10°) Il bonus di oggetto alla CA aumenta fino a +3, e ottieni bonus di oggetto +3 ai TS.

COMBUSTIONE

TRUCCHETTO 1

ATTACCO CONCENTRAZIONE FUOCO MANEGGIARE TRUCCHETTO

Tradizioni arcana, primeva

Gittata 9 metri; **Bersagli** 1 creatura

Difesa CA

Schiocchi le dita e punti a un bersaglio che inizia a bruciare. Effettua un tiro per colpire con incantesimo contro la CA del bersaglio, con un colpo a segno infliggi 2d4 danni da fuoco. Se il bersaglio è entro la tua portata in mischia, puoi scegliere di effettuare un tiro per colpire con incantesimo in mischia con la fiamma invece di uno a distanza, fare ciò aumenta tutti i dadi di danno dell'incantesimo a d6.

Successo Critico Il bersaglio subisce danni doppi e 1d4 danni da fuoco persistenti.

Successo Il bersaglio subisce danni per intero.

Intensificato (+1) Il danno iniziale aumenta di 1d4 e il danno da fuoco persistente su un colpo critico aumenta di 1d4.

CONOSCERE LA VIA

TRUCCHETTO 1

CONCENTRAZIONE INDIVIDUAZIONE MANEGGIARE TRUCCHETTO

Tradizioni divina, occulta, primeva

Nel tuo occhio interiore, ti orienti magicamente. Sai immediatamente in quale direzione è il nord (se c'è un nord nel tuo luogo in cui ti trovi), e puoi scegliere un luogo in cui sei stato nelle ultime 24 ore e apprendi in che direzione si trova.

Intensificato (3°) Puoi scegliere un luogo in cui sei stato nell'ultima settimana.

Intensificato (7°) Puoi scegliere un luogo in cui sei stato indipendentemente da quando ci sei stato.

CORPO RUNICO

INCANTESIMO 1

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, divina, occulta, primeva

Gittata contatto; **Bersagli** 1 creatura consenziente

Durata 1 minuto

Rune scintillanti compaiono sul corpo del bersaglio. Tutti i suoi attacchi senz'armi diventano attacchi senz'armi *poderosi* +1, ottenendo bonus di oggetto +1 ai tiri per colpire e portando a 2 il numero di dadi di danno.

Intensificato (6°) Gli attacchi senz'armi diventano *poderosi superiori* +2.

Intensificato (9°) Gli attacchi senz'armi diventano *poderosi maggiori* +3.

DARDO ARDENTE

INCANTESIMO 2

ATTACCO CONCENTRAZIONE FUOCO MANEGGIARE

Tradizioni arcana, primeva

Gittata 18 metri; **Bersagli** 1 o più creature

Difesa CA

Emetti un raggio di calore e fiamme. Effettua un tiro per colpire con incantesimo contro una creatura. Con un colpo a segno il bersaglio subisce 2d6 danni da fuoco, e con un colpo critico il bersaglio subisce danni doppi.

Per ogni azione aggiuntiva che usi quando Lanci l'Incantesimo, puoi sprigionare un raggio aggiuntivo su un diverso bersaglio, fino a un massimo di tre raggi differenti per 3 azioni.

Ognuno di questi attacchi aumenta la tua penalità da attacchi multipli, che però non aumenta finché non hai effettuato tutti i tiri per colpire con incantesimo per *dardo ardente*. Se usi 2 o più azioni quando Lanci l'Incantesimo, i danni aumentano a 4d6 danni da fuoco con un colpo a segno e infliggono danni doppi con un colpo critico.

Intensificato (+1) I danni a ciascun bersaglio aumentano di 1d6 per la versione da 1 azione o di 2d6 per le versioni da 2 o 3 azioni.

FIGMENTO

TRUCCHETTO 1

CONCENTRAZIONE ILLUSIONE MANEGGIARE TRUCCHETTO

Tradizioni arcana, occulta

Gittata 9 metri

Durata mantenuto

Crei una semplice illusione uditiva o visiva. Un suono aggiunge il tratto uditivo all'incantesimo, ma non può creare parole intelligibili o musica elaborata. Una manifestazione visiva aggiunge il tratto visivo, non può essere più grande di un cubo di 1,5 metri di lato, ed è chiaramente grezza e non dettagliata se vista entro 4,5 metri. Quando Lanci o Mantieni l'Incantesimo puoi provare a Creare un Diversivo con l'illusione, ottenendo un bonus di circo-

stanza +2 alla tua prova di Inganno. Se il tentativo fallisce contro una creatura, essa dubita di *figmento*.

FLORA INTRALCIANTE INCANTESIMO 2

CONCENTRAZIONE LEGNO MANEGGIARE VEGETALE

Tradizioni arcana, primeva

Gittata 36 metri; **Area** tutti i quadretti in un'esplosione di 6 metri

Durata 1 minuto

Piante e funghi prorompono o crescono rapidamente, intralciando le creature. Tutte le superfici nell'area diventano terreno difficile. Ad ogni round in cui una creatura inizia il proprio turno nell'area, quella creatura deve effettuare un TS su Riflessi. Con un fallimento, subisce penalità di circostanza -3 metri alle sue Velocità finché non esce dall'area, e con un fallimento critico è anche immobilizzata per 1 round. Le creature possono tentare di sfuggire per rimuovere questi effetti.

FOLGORARE INCANTESIMO 1

CONCENTRAZIONE ELETTRICITÀ MANEGGIARE SONORO

Tradizioni arcana, primeva

Gittata 36 metri; **Bersagli** 1 creatura

Difesa Riflessi base

Richiami una scarica di un fulmine che esplode con un tuono, infliggendo 1d12 danni da elettricità e 1d4 danni sonori al bersaglio che effettua un TS base su Riflessi. Un bersaglio che indossa un'armatura in metallo o che è costituito da metallo subisce una penalità di circostanza -1 al suo TS, e se danneggiato dall'incantesimo diventa maldestro 1 per 1 round.

Intensificato (+1) Il danno da elettricità aumenta di 1d12 e quello sonoro aumenta di 1d4.

FORMA DI VAPORE INCANTESIMO 4

ARIA CONCENTRAZIONE MANEGGIARE METAMORFOSI

Tradizioni arcana, occulta, primeva

Gittata contatto; **Bersagli** 1 creatura consenziente

Durata 5 minuti

Il bersaglio si trasforma in uno stato gassoso. Mentre è in questo stato, il bersaglio è amorfo e perde tutti i bonus di oggetto alla CA e tutti gli altri effetti e bonus dall'armatura, inoltre utilizza il suo modificatore di competenza senza armatura. Ottiene resistenza 8 ai danni fisici ed è immune ai danni di precisione. Non può lanciare incantesimi, attivare oggetti o usare azioni con il tratto attacco o maneggiare. Ottiene Velocità di volare di 3 metri e può infilarsi dentro a crepe minuscole. Il bersaglio può interrompere l'incantesimo.

FURIA DELLA TEMPESTA INCANTESIMO 9

ARIA CONCENTRAZIONE ELETTRICITÀ FREDDO MANEGGIARE

Tradizioni primeva

Gittata 240 metri; **Area** esplosione di 120 metri

Durata mantenuto fino a 1 minuto

Un'enorme nube tempestosa si forma nell'aria sopra l'area, diffondendo pioggia e folate di vento. I venti impongono una penalità di circostanza -4 agli attacchi a distanza fisici. L'aria all'interno dell'area diventa terreno difficile superiore per le creature che volano. Quando Lanci questo Incantesimo, e la prima volta

a ogni round che Mantieni l'Incantesimo, puoi scegliere uno dei seguenti effetti di tempesta. Non puoi scegliere lo stesso effetto due volte di seguito.

- **Fulmine** Scegli fino a 10 creature dentro o sotto la tempesta che vengono colpite da un fulmine. Ciascuna subisce 7d6 danni da elettricità con un TS base su Riflessi.
- **Grandine** Ogni creatura dentro o sotto la tempesta subisce 4d10 danni contundenti con un TS base su Tempra.
- **Tormenta** La nevicata incessante infligge 4d8 danni da freddo a ogni creatura dentro o sotto la tempesta senza tiro salvezza. Ogni cosa dentro o sotto la nube è occultata dalla neve, e il terreno diventa terreno difficile.
- **Tornado** Un vortice cilindrico con un raggio di 9 metri appare dentro o sotto la nube. Ogni creatura nel vortice viene lanciata verso l'alto per 12 metri.

Intensificato (10°) Il raggio di azione aumenta fino a 600 metri e la nube è un'esplosione di 300 metri.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO TRUCCHETTO 1

CONCENTRAZIONE INDIVIDUAZIONE MANEGGIARE TRUCCHETTO

Tradizioni arcana, divina, occulta, primeva

Area emanazione di 9 metri

Emetti un impulso che registra la presenza di magia. Non ricevi altre informazioni oltre alla presenza o all'assenza di magia. Puoi scegliere di ignorare una magia della quale sei pienamente consapevole, come gli oggetti magici o gli incantesimi in corso tuoi o dei tuoi alleati.

Individui la magia di illusione soltanto se l'effetto di quella magia ha un grado inferiore al grado del tuo incantesimo *individuazione del magico*. Tuttavia, gli oggetti che hanno un'aura di illusione, ma non sono ingannevoli all'apparenza (come una *pozione di invisibilità*) di solito vengono individuati normalmente.

Intensificato (3°) Apprendi il grado o il livello dell'effetto magico più potente che l'incantesimo riesce a individuare, come determinato dal GM.

Intensificato (4°) Come per il 3° grado, ma individui anche la fonte della magia di grado più alto. Come per sensi imprecisi, non apprendi la locazione esatta, ma puoi restringere la fonte a un cubo con spigolo di 1,5 metri (o il più vicino a te se ha dimensioni maggiori).

INVOCARE SPIRITI INCANTESIMO 5

CONCENTRAZIONE EMOZIONE MANEGGIARE MENTALE PAURA VUOTO

Tradizioni arcana, divina, occulta

Gittata 36 metri; **Bersagli** esplosione di 3 metri

Difesa Volontà; **Durata** mantenuto fino a 1 minuto

Apparizioni di morti malconci si levano a braccare i vivi. Infliggono 2d4 danni mentali e 2d4 danni da vuoto a ogni creatura vivente nell'area, con un TS base su Volontà. Inoltre, le creature che ottengono un fallimento critico sul TS sono spaventate 2 e sono in fuga per 1 round. Nei round seguenti, la prima volta a ogni round che Mantieni l'Incantesimo, puoi muovere l'area fino a 9 metri entro il raggio dell'incantesimo. Le creature viventi nella nuova area devono effettuare TS con gli stessi effetti di cui sopra, con l'eccezione che un fallimento critico non le fa fuggire.

Intensificato (+2) I danni mentali e i danni da vuoto aumentano ciascuno di 1d4.

LINGUA PRIMEVA

INCANTESIMO 5

NON COMUNE CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, divina, occulta

Gittata contatto; **Bersagli** 1 creatura

Durata 1 ora

Il bersaglio può capire il significato delle parole di tutte le lingue e parlare le lingue di altre creature. In un gruppo misto di creature, ogni volta che il bersaglio parla può scegliere una creatura e parlarci in una lingua che la creatura capisce, anche se non sa di quale lingua si tratti.

Intensificato (7°) La durata è 8 ore.

LUCE RIVELATRICE

INCANTESIMO 2

CONCENTRAZIONE LUCE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, divina, occulta, primeva

Gittata 36 metri; **Area** esplosione di 3 metri

Difesa Riflessi; **Durata** varia

Un'ondata di luce magica investe l'area. Puoi scegliere l'aspetto della luce, come delle fiammelle colorate prive di calore o delle particelle luccicanti. Una creatura influenzata da *luce rivelatrice* è abbagliata. Se la creatura era invisibile, diventa invece occultata. Se la creatura era già occultata per altre ragioni, non è più occultata.

Successo Critico Il bersaglio non è influenzato.

Successo La luce influenza la creatura per 2 round.

Fallimento La luce influenza la creatura per 1 minuto.

Fallimento Critico La luce influenza la creatura per 10 minuti.

MANIFESTAZIONE

INCANTESIMO 10

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, divina, occulta, primeva

Manipoli segreti direttamente dalle fondamenta della magia, plasmandoli in potere dal potenziale quasi infinito. Replichi gli effetti di un incantesimo di 9° grado o inferiore della stessa tradizione magica con cui lanci *manifestazione*, o gli effetti di un incantesimo di 7° grado o inferiore da qualsiasi tradizione magica. Anche se normalmente puoi scegliere solo incantesimi comuni o a cui hai accesso, il GM potrebbe permettere opzioni più ampie.

MANO TELECINETICA

TRUCCHETTO 1

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE TRUCCHETTO

Tradizioni arcana, occulta

Gittata 9 metri; **Bersagli** 1 oggetto incustodito di Volume leggero o inferiore

Durata mantenuto

Crei una mano magica fluttuante, che sia invisibile o fantasma, la quale afferra l'oggetto bersaglio e lo fa levitare fino a 6 metri in qualsiasi direzione. Quando Mantieni l'Incantesimo, puoi muovere l'oggetto di 6 metri aggiuntivi. Quando l'incantesimo termina, l'oggetto cade se si trova in aria.

Intensificato (3°) Puoi prendere come bersaglio un oggetto incustodito di Volume 1 o inferiore.

Intensificato (5°) Il raggio di azione aumenta fino a 18 metri, e puoi prendere come bersaglio un oggetto incustodito di Volume

me 1 o inferiore.

Intensificato (7°) Il raggio di azione aumenta fino a 18 metri, e puoi prendere come bersaglio un oggetto incustodito di Volume 2 o inferiore.

MIRAGGIO

INCANTESIMO 4

NON COMUNE CONCENTRAZIONE ILLUSIONE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, occulta, primeva

Lancio 10 minuti

Gittata 150 metri; **Area** esplosione di 15 metri

Durata fino ai tuoi prossimi preparativi giornalieri

Crei un'illusione per la quale un terreno naturale appare, risuona, sembra e odora come un terreno di tipo diverso. Questo non camuffa alcuna struttura o creatura nell'area.

Qualsiasi creatura che tocca l'illusione o utilizza l'azione Individuare per esaminarlo può tentare di dubitare della tua illusione.

Intensificato (5°) La tua immagine può anche camuffare strutture o creare strutture illusorie (ma non camuffa le creature).

PARLARE CON GLI ANIMALI

INCANTESIMO 2

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni primeva

Durata 1 ora

Puoi porre domande, ricevere risposte ed usare prove di Diplomazia con gli animali. L'incantesimo non li rende più amichevoli del normale. Gli animali astuti tendono ad essere bruschi ed evasivi; quelli meno intelligenti fanno spesso commenti inutili.

PARLARE CON I VEGETALI

INCANTESIMO 3

CONCENTRAZIONE LEGNO MANEGGIARE VEGETALE

Tradizioni divina, occulta, primeva

Durata 1 ora

Puoi porre domande alle piante e funghi e ricevere risposte da essi, ma l'incantesimo non li rende più amichevoli o intelligenti del normale. La maggior parte delle piante e funghi normali ha una visione del mondo che li circonda limitata e distintiva; perciò, non riconoscono dettagli riguardanti le creature o non sanno nulla sul mondo oltre le immediate vicinanze. I vegetali e funghi mostruosi astuti tendono ad essere bruschi ed evasivi, mentre quelli meno intelligenti fanno spesso commenti inutili.

Intensificato (4°) La durata è 8 ore.

PARLARE CON LE PIETRE

INCANTESIMO 5

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE TERRA

Tradizioni divina, occulta, primeva

Durata 1 ora

Puoi porre domande e ricevere risposte da pietre naturali o lavorate. Dato che la pietra non è dotata di intelligenza, parli con lo spirito naturale della pietra, che ha una personalità influenzata dal tipo di pietra così come dal tipo di struttura che ospita la pietra, se è lavorata. Prospettiva, percezione e conoscenza della pietra danno una visione del mondo diversa da quella di un umano che non considera gli stessi dettagli come importanti. Le pietre possono rispondere a domande su coloro che le hanno toccate nel passato e su cosa è occultato sotto o dietro di loro.

Intensificato (6°) La durata è 8 ore.

PIETRIFICARE

INCANTESIMO 6

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE TERRA

Tradizioni arcana, primeva

Gittata 36 metri; **Bersagli** 1 creatura fatta di materiale organico

Difesa Tempra; **Durata** varia

Il corpo del bersaglio inizia a trasformarsi lentamente in una statua di pietra. Il bersaglio deve effettuare un TS su Tempra.

Successo Critico Il bersaglio non è influenzato.

Successo Il bersaglio è rallentato 1 per 1 round mentre della pietra inizia a formarsi sul suo corpo.

Fallimento Il bersaglio è rallentato 1 e deve effettuare un TS su Tempra alla fine di ogni suo turno; tale TS ha il tratto incapacitazione. Con un fallimento la condizione rallentato aumenta di 1 (o 2 con un fallimento critico) mentre escrescenze di pietra si diffondono sul suo corpo. Con un successo sul TS la condizione rallentato viene ridotta di 1. Quando una creatura diventa completamente incapace di agire a causa della condizione rallentato causata da *pietrificare*, l'incantesimo termina con un lampo di luce grigia, lasciando il bersaglio pietrificato permanentemente trasformandolo in una statua. L'incantesimo termina anche se la condizione rallentato viene rimossa, cosa che causa il distacco della pietra senza alcun danno.

Fallimento Critico Come per fallimento, ma la creatura è inizialmente rallentata 2.

PRESAGIO

INCANTESIMO 2

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE PREDEZIONE

Tradizioni divina, occulta

Lancio 10 minuti

Ottieni una fugace visione del futuro. Durante il lancio di questo incantesimo, chiedi di sapere i risultati di una particolare linea di azione. L'incantesimo può predire risultati fino a 30 minuti nell'immediato futuro, e rivela le migliori risposte del GM tra i seguenti esiti: favorevole, sfavorevole, misto (i risultati saranno sia favorevoli che sfavorevoli) e niente (i risultati non saranno particolarmente favorevoli né sfavorevoli).

Il GM tira in segreto una prova semplice con CD 6. Con un fallimento, il risultato è sempre "niente". Per questo è impossibile stabilire se un risultato "niente" è esatto. Se qualcun altro pone una domanda sullo stesso argomento del primo lancio di presagio durante un lancio aggiuntivo, il GM usa il risultato del tiro segreto del primo lancio. Se le circostanze cambiano, tuttavia, è possibile ottenere un risultato diverso.

PURIFICARE CUCINA

INCANTESIMO 1

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni divina, primeva

Gittata 3 metri; **Bersagli** 30 dm³

Trasforma tutto il cibo e le bevande presenti nell'area in deliziose pietanze, trasformando l'acqua in vino o in un'altra bevanda raffinata, o migliorando il sapore del cibo e degli ingredienti rendendoli delle leccornie gourmet. Puoi anche scegliere di rimuovere dal cibo tutte le tossine e le contaminazioni. Questo non impedisce eventuali contaminazioni successive, la deteriorazione naturale o che vadano a male, né rende il cibo più nutriente.

Intensificato (+2) Aggiungi all'area dell'incantesimo altri 30 dm³,

che devono essere continui tra di loro.

LIANA INTRALCIANTE

TRUCCHETTO 1

ATTACCO CONCENTRAZIONE LEGNO MANEGGIARE TRUCCHETTO VEGETALE

Tradizioni arcana, primeva

Gittata 9 metri; **Bersagli** 1 creatura

Difesa CA

Un rampicante compare dal nulla scaturendo dalla tua mano e si avvolge attorno al bersaglio. Effettua un tiro per colpire con incantesimo contro il bersaglio.

Successo Critico Il bersaglio ottiene la condizione immobilizzato e subisce penalità di circostanza -3 metri alle sue Velocità per 1 round. Può tentare di Sfuggire contro la tua CD di incantesimo per rimuovere la penalità e la condizione immobilizzato.

Successo Il bersaglio subisce penalità di circostanza -3 metri alle sue Velocità per 1 round. Può tentare di Sfuggire contro la tua CD di incantesimo per rimuovere la penalità.

Fallimento Il bersaglio non è influenzato.

Intensificato (2°) Gli effetti persistono per 2 round.

Intensificato (4°) Gli effetti persistono per 1 minuto.

RESILIENZA DELLA MONTAGNA

INCANTESIMO 4

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE TERRA

Tradizioni arcana, primeva

Gittata contatto; **Bersagli** 1 creatura

Durata 20 minuti

La pelle del bersaglio diventa dura come pietra. Ottiene resistenza 5 ai danni fisici, eccetto all'adamantio. Ogni volta che il bersaglio è colpito da un attacco contundente, perforante o tagliente, la durata di *resilienza della montagna* diminuisce di 1 minuto.

Intensificato (6°) La resistenza aumenta fino a 10.

Intensificato (8°) La resistenza aumenta fino a 15.

Intensificato (10°) La resistenza aumenta fino a 20.

RESILIENZA DELLA QUERCIA

INCANTESIMO 2

CONCENTRAZIONE LEGNO MANEGGIARE VEGETALE

Tradizioni arcana, primeva

Gittata contatto; **Bersagli** 1 creatura consenziente

Durata 10 minuti

La pelle del bersaglio si indurisce, ottenendo una consistenza simile al legno o alla corteccia. Il bersaglio ottiene resistenza 2 ai danni contundenti e perforanti e debolezza 3 al fuoco. Dopo aver subito danni da fuoco, il bersaglio può interrompere l'incantesimo come azione gratuita innescata dall'aver subito il danno; interrompere l'incantesimo non riduce i danni da fuoco che sono stati inflitti al bersaglio.

Intensificato (+2) Le resistenze aumentano di 2 e la debolezza aumenta di 3.

RESISTENZA AMBIENTALE

INCANTESIMO 2

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, divina, primeva

Lancio 10 minuti

Gittata contatto; **Bersagli** 1 creatura consenziente

Durata fino ai tuoi prossimi preparativi giornalieri

Proteggi il bersaglio da temperature pericolose. Scegli tra freddo

intenso o caldo intenso. Il bersaglio è protetto dalla temperatura che hai scelto (ma non da freddo estremo o caldo estremo).

Intensificato (3°) Il bersaglio è protetto da freddo intenso e da caldo intenso.

Intensificato (5°) Il bersaglio è protetto da freddo intenso, da caldo intenso, da freddo estremo e da caldo estremo.

SOFFIO DI FIAMME

INCANTESIMO 1

CONCENTRAZIONE FUOCO MANEGGIARE

Tradizioni arcana, primeva

Area cono di 4,5 metri

Difesa Riflessi base

Un getto di fiamma fuoriesce dalla tua bocca. Infliggi 2d6 danni da fuoco alle creature nell'area che effettuano un TS base su Riflessi.

Intensificato (+1) Il danno aumenta di 2d6.

RIPOSO PACIFICO

INCANTESIMO 2

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, divina, occulta, primeva

Gittata contatto; **Bersagli** 1 cadavere

Durata fino ai tuoi prossimi preparativi giornalieri

Il cadavere bersaglio non si imputridisce e non può essere trasformato in non morto. Se il cadavere è soggetto a un incantesimo che richiede un cadavere morto entro un certo lasso di tempo (per esempio, *rianimare morti*), la durata di *riposo pacifico* non conta ai fini della determinazione di tale tempo. Questo incantesimo inoltre impedisce a normali insetti e parassiti (come i vermi) di consumare il corpo.

Intensificato (5°) La durata dell'incantesimo è illimitata, ma l'incantesimo richiede un'altra azione per essere lanciato e occorre un costo (6 mo di fluido per imbalsamazioni).

SCUDO DI FUOCO

INCANTESIMO 4

CONCENTRAZIONE FUOCO MANEGGIARE

Tradizioni arcana, primeva

Durata 1 minuto

Crei uno scudo fluttuante fatto di fuoco. Fintanto che lo scudo è attivo, il suo calore ti fa ottenere resistenza 5 al freddo e ti rende immune al freddo moderato e al freddo intenso. Puoi Alzare lo Scudo con *scudo di fuoco* come se fosse un normale scudo per ottenere bonus di circostanza +1 alla CA. Puoi usare la reazione Parare con lo Scudo con lo *scudo di fuoco*, il quale ha Durezza 10, è immune al fuoco, e ha 40 PF (senza Soglia di Rottura), e la sua Durezza è dimezzata contro effetti che hanno il tratto acqua. Se Pari con lo Scudo un attacco in mischia effettuato con un attacco senz'armi o da una creatura adiacente, l'attaccante subisce 2d6 danni da fuoco.

Intensificato (+2) La resistenza al freddo aumenta di 5, i PF dello scudo aumentano di 10, e il danno da fuoco aumenta di 1d6.

SENTIERO DELLA NATURA

INCANTESIMO 5

NON COMUNE CONCENTRAZIONE MANEGGIARE MENTALE TELETRASPORTO VEGETALE

Tradizioni primeva

Lancio 1 minuto

Entri in un albero vivente con un tronco abbastanza grande da contenerti e ti teletrasporti istantaneamente in un qualsiasi albero entro 9 km che abbia anch'esso un tronco abbastanza grande.

Una volta entrato nel primo albero, sei istantaneamente a conoscenza della locazione approssimativa di altri alberi abbastanza grandi entro il raggio e puoi lasciare l'albero originario, se lo desideri. Non puoi portare con te spazi extradimensionali; se tenti di farlo, l'incantesimo fallisce.

Intensificato (6°) L'albero di destinazione può essere distante fino a 90 km.

Intensificato (8°) L'albero di destinazione può essere distante fino a 900 km.

Intensificato (9°) L'albero di destinazione può essere in qualsiasi posto del pianeta.

SIGILLO PLANARE

INCANTESIMO 7

NON COMUNE CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, divina, occulta

Gittata 36 metri; **Area** esplosione di 18 metri

Durata fino ai tuoi prossimi preparativi giornalieri

Crei una barriera magica visibile che tenta di contrastare gli effetti di teletrasporto ed i viaggi planari dentro o fuori dall'area, inclusi gli oggetti che permettono l'accesso a spazi extradimensionali. *Sigillo planare* tenta di contrastare qualsiasi tentativo di evocare una creatura all'interno dell'area, ma non impedisce alla creatura di andarsene una volta terminata l'evocazione.

STELLE CADENTI

INCANTESIMO 9

CONCENTRAZIONE MANEGGIARE

Tradizioni arcana, primeva

Gittata 150 metri; **Area** 4 esplosioni di 12 metri

Difesa Riflessi base

Ti protendi verso i cieli e richiami uno sciame di stelle cadenti che esplodono all'impatto con il suolo. Scegli se le stelle cadenti sono esplosioni d'aria (sonoro), asteroidi (fuoco), comete (freddo) o plasma (elettricità). L'incantesimo ottiene il tratto del tipo di stella cadente che hai scelto. Le esplosioni centrali del raggio di 3 metri delle quattro stelle non possono sovrapporsi. Ciascuna stella cadente infligge 6d10 danni contundenti a qualsiasi creatura all'interno dell'esplosione di 3 metri al centro della sua area dell'effetto prima di esplodere, infliggendo 14d6 danni da energia del tipo che hai scelto a qualsiasi creatura all'interno di ciascuna esplosione di 12 metri. Una creatura all'interno di una qualsiasi area dell'incantesimo effettua un solo TS base su Riflessi a prescindere dal numero di esplosioni sovrapposte in cui si trova coinvolta e subisce ogni tipo di danno solo una volta.

Intensificato (+1) Il danno contundente aumenta di 1d10 e il danno da energia aumenta di 2d6.

TELETRASPORTO INTERPLANARE

INCANTESIMO 7

NON COMUNE CONCENTRAZIONE MANEGGIARE TELETRASPORTO

Tradizioni arcana, divina, occulta, primeva

Lancio 10 minuti; **Requisiti** Hai una chiave planare legata al piano di destinazione, usata come locus

Gittata 1,5 metri; **Bersagli** fino a 8 creature consenzienti

Tu e i tuoi alleati attraversate le barriere tra i piani dell'esistenza. I bersagli si trasportano in un altro piano, come il Piano del Fuoco, l'Aldilà o i Crepacci Esterni. Devi essere consapevole dell'esistenza del piano di destinazione e devi usare una chiave planare

magica creata con materiali provenienti da quel piano come locus per l'incantesimo. Mentre le chiavi planari per la maggior parte dei piani più conosciuti sono non comuni, proprio come l'incantesimo *teletrasporto interplanare*, le chiavi planari per i piani e semipiani più oscuri sono rare o addirittura uniche. L'incantesimo è molto impreciso, e appare a 1d20x45 km di distanza dall'ultimo posto in cui si trovava uno dei bersagli (a tua scelta) l'ultima volta che è stato in quel piano. Se per tutti i bersagli si tratta del primo viaggio in quel particolare piano, appare in un posto a caso nel nuovo piano. *Teletrasporto interplanare* non fornisce un mezzo di trasporto per un viaggio di ritorno, anche se un nuovo lancio di *teletrasporto interplanare* ti consente di tornare nel tuo piano precedente a meno che ci siano circostanze impedenti.

TORMENTA ULULANTE ➡➡ A ➡➡➡ INCANTESIMO 5

ARIA | CONCENTRAZIONE | FREDDO | MANEGGIARE

Tradizioni arcana, primeva

Area varia

Difesa Riflessi

Venti gelidi si sprigionano dalle tue mani, soffiando con gran forza. Se Lanci l'Incantesimo usando 2 azioni, ha un'area di un cono di 18 metri; se Lanci l'Incantesimo usando 3 azioni, l'incantesimo ha un raggio di 150 metri e un'area di un'esplosione di 9 metri. Ciascuna creatura all'interno dell'area subisce 10d6 danni da freddo ed effettua un TS base su Riflessi. Cumuli di neve e raffiche gelide riempiono l'area fino all'inizio del tuo prossimo turno, rendendola terreno difficile.

Intensificato (+1) Il danno aumenta di 2d6.

TRASLOCAZIONE ➡➡ INCANTESIMO 4

CONCENTRAZIONE | MANEGGIARE | TELETRASPORTO

Tradizioni arcana, occulta

Gittata 36 metri

Ti teletrasporti istantaneamente insieme a qualsiasi oggetto che indossi dalla tua posizione attuale in uno spazio non occupato che puoi vedere entro il raggio d'azione. Se con questo incantesimo porti con te un'altra creatura (anche se la stai trasportando in un contenitore extradimensionale), l'incantesimo è perduto.

Intensificato (5°) Il raggio d'azione aumenta fino a 1,8 km. Non è necessario che tu sia in grado di vedere la tua destinazione, a patto che tu sia già stato lì in passato e che tu ne conosca relativamente la posizione e la distanza dalla tua posizione. Sei temporaneamente immune per 1 ora.

TUTT'UNO CON LA PIETRA ➡➡ INCANTESIMO 3

CONCENTRAZIONE | MANEGGIARE | METAMORFOSI | TERRA

Tradizioni arcana, primeva

Durata 10 minuti o 8 ore

Puoi trasformarti in una pietra o fonderti con la pietra. Questo incantesimo ha gli stessi effetti di *unione vegetale*, ma ti permette di fonderti con o tramutarti in una pietra. La pietra in cui ti trasformi ha CA 23. Puoi interrompere questo incantesimo.

UNIONE VEGETALE ➡➡ INCANTESIMO 2

CONCENTRAZIONE | LEGNO | MANEGGIARE | METAMORFOSI | VEGETALE

Tradizioni primeva

Durata 10 minuti o 8 ore

Puoi trasformarti in una pianta o fonderti con materia vegetale. Mentre sei trasformato, non puoi muoverti o influenzare nulla all'esterno della pianta, ma puoi lanciare incantesimi finché essi non richiedono una linea di effetto oltre la pianta. Puoi interrompere questo incantesimo.

- **Fondersi con le Piante** La durata dell'incantesimo è di 10 minuti. Mentre lanci questo incantesimo, devi toccare una pianta che abbia un volume abbastanza grande da contenere te e il tuo equipaggiamento, altrimenti l'incantesimo è perduto. Mentre sei fuso con la pianta, puoi sentire (ma non vedere), cosa sta succedendo fuori dalla pianta. Se la pianta subisce del danno mentre sei all'interno di essa, vieni espulso fuori dalla pianta e subisci 10d6 danni. *Passaggio magico* ti espelle dalla pianta senza causarti del danno. L'incantesimo termina appena sei fuori dalla pianta.
- **Trasformarsi in una Pianta** La durata dell'incantesimo è di 8 ore. Diventi un vegetale di taglia Grande, solitamente un albero. Prove di Percezione non rivelano la tua vera natura, ma un successo con prove di Natura o Sopravvivenza contro la tua CD di incantesimo rivelano che appare come una pianta stranamente nuova nella zona. Mentre sei in questa forma, puoi osservare quello che succede intorno a te, usando i tuoi normali sensi. Come vegetale, la tua CA è 20, e puoi essere influenzato solo da bonus di status, penalità di status, bonus di circostanza e penalità di circostanza. I successi e i successi critici che ottieni con TS su Riflessi diventano fallimenti.

VEDERE IL NON VISTO ➡➡ INCANTESIMO 2

CONCENTRAZIONE | MANEGGIARE | RIVELAZIONE

Tradizioni arcana, divina, occulta

Durata 10 minuti

Il tuo sguardo penetra attraverso le illusioni e scova creature invisibili e spiriti. Puoi vedere le creature invisibili come se non fossero invisibili, anche se il loro aspetto appare sfocato, rendendole occultate e difficili da identificare. Se passi entro 3 metri dalla superficie di un oggetto, puoi anche notare creature incorporee, come i fantasmi, che si trovano all'interno di tale oggetto, mostrate come figure sfocate viste attraverso quell'oggetto. Indizi minuziosi ti forniscono anche un bonus di status +2 alle prove che effettui per dubitare delle illusioni.

Intensificato (5°) La durata dell'incantesimo è di 8 ore.

VENTO IN POPPA ➡➡ INCANTESIMO 1

ARIA | CONCENTRAZIONE | MANEGGIARE

Tradizioni arcana, primeva

Durata 1 ora

Il vento alle tue spalle ti spinge verso nuovi orizzonti. Ottieni un bonus di status +3 metri alla tua Velocità.

Intensificato (2°) La durata aumenta a 8 ore.

Rituale di Desiderio

L'incantesimo *desiderio* è diventato un rituale per permettere una narrazione più coinvolta e suggestiva! L'incantesimo *manifestazione* (a pag. 8 di questo documento) rimpiazza

gli incantesimi *alterare realtà*, *desiderio*, *fenomeno primevo*, *miracolo*.

DESIDERIO

RITUALE 10

RARO

Lancio 1 giorno; **Costo** cenere fine, pigmenti impregnati con la magia, e una gemma con taglio marquise del valore totale di 100.000 mo; **Lanciatori Secondari** 2

Prova Principale Arcano (leggendaria), Natura (leggendaria), Occultismo (leggendaria) o Religione (leggendaria); **Prove Secondarie** Artigianato, Diplomazia

Gittata 3 metri; **Bersagli** 1 creatura

Tessi la struttura della realtà stessa per esaudire il più grande desiderio del bersaglio. Il bersaglio dichiara a voce alta il proprio desiderio all'inizio del rituale e nuovamente alla fine del rituale. Il desiderio del bersaglio può essere qualsiasi cosa, spaziando da desideri più semplici come grandi ricchezze o il lancio di un determinato incantesimo o rituale, fino a desideri di maggiore portata come la distruzione di un regno intero o l'ascesa a divinità. Il GM potrebbe decidere che il desiderio attira l'attenzione di divinità o altre potenti creature, portando a una loro interferenza con il rituale o a tentativi di disfare gli effetti del desiderio. Il potere del rituale altera la realtà in modo così profondo che nemmeno le divinità possono alterare istantaneamente il desiderio, ma possono per esempio reagire a esso inviando dei servitori per sequestrare le ricchezze appena ottenute.

Successo Critico Il desiderio viene esaudito senza complicazioni o inconvenienti.

Successo Il desiderio viene esaudito, ma con conseguenze inattese o effetti collaterali, come sottrarre le ricchezze di un criminale famoso, spingere in guerra un regno in rovina, o incorrere nell'ira di divinità rivali.

Fallimento Il desiderio fallisce e non ha effetto. Il GM potrebbe permettere al desiderio di venir parzialmente esaudito, ma in maniera tanto ridotta da rendere il bersaglio eternamente insoddisfatto.

Fallimento Critico Il desiderio viene corrotto, venendo esaudito in modo spiacevole. Il GM determina il risultato effettivo, ma le conseguenze sono in genere un contrappasso, come venire intrappolati in sale sotterranee piene di ricchezze, essere trasportati nel regno mentre viene distrutto, o ascendere a divinità dentro un semipiano inaccessibile.

OGGETTI

Gran parte degli oggetti funziona allo stesso modo, ma sono stati snelliti un po'. La rimozione delle scuole, come descritto a pag. 5, influisce sugli oggetti così come sugli incantesimi.

Nuovo Formato

Il blocco delle statistiche degli oggetti riceverà cambi minori nel *Manuale del GM*. In maniera analoga agli incantesimi, gli oggetti non richiederanno più di fare riferimento a un elenco di componenti, ma i tratti rilevanti saranno segnati nella voce Attivazione dell'oggetto. Inoltre,

gli oggetti permanenti avranno ora un breve nome o una descrizione che spiega cosa significa o come appare l'attivazione dell'oggetto. Questo risulta soprattutto utile per oggetti con molteplici attivazioni, rendendole più facili da distinguere e gestire. Di seguito un esempio, ma ce ne sono molti altri in *Furia degli Elementi*.

PARABRACCI ARTIGLIATI

OGGETTO 7

INVESTITO **PRIMEVO**

Prezzo 325 mo

Uso parabracci indossati; **Volume** L

Artigli animali sono intrecciati nel cuoio spesso di questi parabracci.

Attivazione - Sfoderare gli Artigli ♦ (maneggiare, morfosi)

Frequenza una volta all'ora; **Effetto** I parabracci si fondono temporaneamente con i tuoi avambracci, con gli artigli che si estendono dalla punta delle tue dita. Ottieni Velocità di scalare 6 metri e un attacco senz'armi con l'artiglio che infligge 1d6 danni taglienti e possiede i tratti accurata e agile. Questi effetti durano per 10 minuti o finché non li Interrompi.

Talismani

Abbiamo cambiato un gran numero di talismani per renderli più utili, più potenti e più semplici. Quelli presenti di seguito vengono nominati in *Furia degli Elementi*, e li potrai trovare insieme a molti altri nel *Manuale del GM*.

AMULETO DEL DENTE DI SQUALO

OGGETTO 5

MAGICO **MONOUSO** **TALISMANO**

Prezzo 23 mo

Uso applicato a un'armatura; **Volume** -

Attivazione ♦ (concentrazione)

Questo braccialetto di alghe essiccate è adornato con dei ciondoli con la forma di piccoli denti di squalo. Quando attivi il braccialetto, tenta di Sfuggire usando Acrobazia ottenendo un bonus di oggetto +1 alla prova. Se il risultato è un successo, consideralo invece un successo critico (e se il risultato è un fallimento critico, consideralo invece un fallimento). Se fallisci una prova di Acrobazia contro una creatura che ti sta afferrando, la creatura deve liberarti dalla sua presa come azione gratuita oppure subire 2d8 danni perforanti, dato che per un istante dei denti di squalo spunteranno dalla tua pelle.

CRISTALLO DELLA POTENZA

OGGETTO 1+

MAGICO **MONOUSO** **TALISMANO**

Uso applicato a un'arma; **Volume** -

Attivazione ♦ (concentrazione); **Innesco** Fai un attacco con l'arma applicata ma non hai ancora tirato.

Questo cristallo di fluorite risplende con una strana fosforescenza. Quando attivi il cristallo, fino alla fine di questo turno l'arma diventa un'arma *poderosa* +1, ottenendo bonus di oggetto +1 al tiro per colpire e aumentando i danni dell'arma a due dadi.

Tipo standard; **Livello** 1; **Prezzo** 4 mo

Tipo superiore; **Livello** 9; **Prezzo** 150 mo

L'arma diventa un'arma *poderosa superiore* +2, ottenendo



CRISTALLO DELLA POTENZA

bonus di oggetto +2 al tiro per colpire e aumentando i danni dell'arma a tre dadi.

Tipo maggiore; **Livello** 15; **Prezzo** 1.300 mo

L'arma diventa un'arma *poderosa maggiore* +3, ottenendo bonus di oggetto +3 al tiro per colpire e aumentando i danni dell'arma a quattro dadi.

OPALE MESMERIZZANTE

OGGETTO 2

MAGICO MONOUSO TALISMANO

Prezzo 7 mo

Uso applicato a un'armatura; **Volume** -

Attivazione ♦ (concentrazione)

Questo opale incastonato in un pendente di argento si infiamma con motivi iridescenti. Quando attivi il talismano, effettua una prova di Inganno per Fintare. Se il risultato è un successo, consideralo invece un successo critico. Se il risultato è un fallimento critico, consideralo invece un fallimento.



OPALE MESMERIZZANTE

CREATURE

Furia degli Elementi introduce alcuni cambi effettuati alle capacità delle creature e alcuni cambi ad alcune creature legate agli elementi.

Capacità delle Creature

Le capacità dei mostri Afferrare, Gettare a Terra e Spingere sono state cambiate con la Remastered. Questi cambi sono principalmente a beneficio dei PG, facendo funzionare talenti o altre opzioni per resistere alle capacità elencate, in quanto con la precedente versione tali capacità funzionavano in automatico. Sono elencate di seguito, insieme ad altre capacità delle creature usate nei blocchi di statistiche dei geni che iniziano a pag. 14.

Afferrare ♦ **Requisiti** L'ultima azione del mostro è stata un successo con un Colpo che contiene Afferrare alla voce dei danni oppure il mostro ha una creatura afferrata o trattenuta; **Effetto** Se usata dopo un Colpo, il mostro prova a Lottare contro la creatura usando la parte del corpo con cui ha attaccato. Questa prova non applica né incrementa la penalità da attacchi multipli della creatura.

Il mostro può anche scegliere di Afferrare una creatura che sta afferrando o trattenendo con un'appendice che ha Afferrare per estendere automaticamente quella condizione fino alla fine del prossimo turno del mostro.

Cambiare Forma ♦ (concentrazione, metamorfosi, [tradizione magica]) Il mostro cambia la sua forma a tempo indeterminato. Può usare di nuovo questa azione per tornare alla sua forma naturale o per adottare una nuova forma. Tranne dove specificato diversamente, un mostro non può usare Cambiare Forma per apparire come un individuo specifico. L'uso di Cambiare Forma conta come creare un travestimento per l'uso Impersonare di Inganno. La trasformazione del mostro supera automaticamente le CD di Percezione per determinare se la creatura è un membro della stirpe o del tipo di creatura in cui si è trasformata e ottiene bonus di status +4 alla sua CD di Inganno per impedire agli altri di vedere attraverso il suo tra-

vestimento. Le capacità di Cambiare Forma specificano quali forme il mostro può adottare. Il mostro non ottiene nessuna capacità speciale della nuova forma, solo la sua forma fisica. Per esempio, in ogni forma, le sue Velocità e i suoi Colpi normali cambiano e i suoi sensi o la sua taglia potrebbero cambiare. Gli eventuali cambiamenti sono elencati nel suo blocco statistiche.

Gettare a Terra ♦ **Requisiti** L'ultima azione del mostro è stata un successo con un Colpo che contiene Gettare a Terra alla voce dei danni; **Effetto** Il mostro prova a Sbilanciare la creatura colpita. Questa prova non applica né incrementa la penalità da attacchi multipli del mostro.

Percezione delle Onde Questo senso consente a un mostro di percepire le vibrazioni causate dal movimento attraverso un liquido. È un senso di solito impreciso con una gittata limitata (indicata nella capacità). La percezione delle onde funziona solo se il mostro e il soggetto si trovano nella stessa massa di liquido e solo se il soggetto si muove attraverso il liquido.

Spingere ♦ **Requisiti** L'ultima azione del mostro è stata un successo con un Colpo che contiene Spingere alla voce dei danni; **Effetto** Il mostro prova a Spingere la creatura colpita. Questa prova non applica né incrementa la penalità da attacchi multipli del mostro. Se Spingere contiene una distanza, aumenta la distanza a cui la creatura viene spinta in caso di successo a tale valore.

Geni

A partire dalla prossima pagina, troverai un'anteprima sull'introduzione dei geni, che puoi considerare come una "versione estesa" di quello presente nel *Manuale dei Mostri*. Vieni a conoscere i cinque nuovi tipi di geni e vai a vedere su *Furia degli Elementi* la loro versione più potente: gli shuyookh!

Munshair

Due nuovi munshair compaiono in *Furia degli Elementi*. Questi individui prendono il posto degli azer e hanno un aspetto simile. Puoi usare il blocco statistiche dell'azer dal *Bestiario 3* come un munshair senza cambiare il testo delle regole al di fuori dal nome.

Naari

La stirpe dei geni precedentemente conosciuta come ifrit è presente come creatura nel *Bestiario 2* e come lignaggio versatile giocabile in *Presagi Perduti Guida alle Stirpi*. Questi sono stati rinominati naari, in quanto i nuovi geni del fuoco sono ora conosciuti come ifrit.

Mefite

Le mefite prendono il posto nei Piani Elementali precedentemente occupato dai mephit, e hanno un aspetto differente, come mostrato qui! Svolgono simile ruolo come servitori e creature evocate.

GENIO

Fin dai tempi precedenti la storia dei mortali, i geni erano alcune delle prime creazioni del cosmo a possedere il libero arbitrio. Composti da materia elementale, hanno viaggiato per l'Universo e per i sei piani elementali dell'acqua, aria, fuoco, legno, metallo e terra. Con il tempo, i geni rimasti in ciascuno dei piani elementali hanno avuto la loro essenza rimpiazzata da questi elementi. Questa sezione presenta cinque tipi di geni, mentre i geni del metallo (zuhra) e i geni del legno (kizidhar) compaiono in *Furia degli Elementi*.

Geni Shuyookh

I geni più anziani, saggi e potenti possiedono un grande potere e sono riveriti con il titolo di shuyookh (di solito declinato in "sheikha" se il genio è femmina o "sheikh" se è maschio). Le società dei geni sono tribali e di solito guidate da uno shuyookh con titolo nobiliare.

Di solito uno shuyookh possiede almeno 5 livelli in più di un normale esemplare della sua stirpe, e ottiene incantesimi aggiuntivi. Le informazioni di base degli shuyookh compaiono qui in barre laterali e sono maggiormente dettagliate in *Furia degli Elementi*.

Il potere più straordinario (e famigerato) che possiedono è la loro capacità di esaudire i desideri. Sconosciuto ai molti al di fuori della loro stirpe, questa non è una capacità innata dei geni dei piani elementali, ma si tratta di pratiche ritualistiche tramandate con il tempo in un tentativo di replicare le capacità dei jann di esaudire i desideri. Questi rituali sono limitati dalle inclinazioni e dalla magia elementale di ogni stirpe di geni. Per ora, si sono dimostrati restii nel condividere i propri metodi l'uno con l'altro per produrre desideri più potenti.

Gran parte degli shuyookh può condurre questo rituale fino a tre volte all'anno per esaudire il desiderio di un mortale o di una creatura non morta. Molte creature senza scrupoli costringono i geni nobili a servirli, ingannandoli o intrappolandoli con la magia. Tuttavia, una volta che un genio nobile ha esaudito il terzo desiderio di una creatura, è libero per sempre dal dovere di servirla.

Jann

Tutti i sei elementi compongono ogni Jann e lo riempiono con un costante desiderio di viaggiare, girovagando di solito per l'Universo e visitando solo brevemente i piani elementali. I jann, la stirpe più anziana tra i geni, sono stati superati in molti modi dai geni più giovani, la cui natura viene amplificata dalla magia del loro piano natio. Anche se non si sono sviluppati per forza e potenza magica, suscitano comunque ancora rispetto nella loro lontana discendenza. Ogni jann può esaudire desideri, non solo gli shuyookh, un retaggio del loro antico potere.

JANN

CREATURA 4

MEDIA ACQUA ARIA ELEMENTALE FUOCO GENIO LEGNO METALLO TERRA

Percezione +11; scurovisione

Lingue Comune, Muan, Petran, Pirico, Sussurran, Talassico, Talicano; *lingua primeva*

Abilità Acrobazia +8, Arcano +10, Artigianato +8, Inganno +7, Sopravvivenza +11

For +4, **Des** +2, **Cos** +2, **Int** +3, **Sag** +3, **Car** +1

Oggetti arco corto composito (20 frecce), scimitarra

CA 20; **Temp** +10, **Rifl** +10, **Vol** +13

PF 60; **Resistenze** resistenza elementale 5

Presenza Autorevole (aura, emozione, mentale, paura) 6 metri. Una creatura che entra nell'aura deve superare un TS su Volontà a CD 19 o diventare spaventato 1 (spaventato 2 in caso di fallimento critico); la creatura è poi temporaneamente immune per 1 minuto. Un genio (con l'eccezione di un altro jann) subisce una pena-



JANN SHUYOOKH

I jann shuyookh aggiungono i seguenti incantesimi ai loro incantesimi innati:

4° invisibilità (x2), *leggere premonizioni*.



JANN

lità di circostanza -4 al suo TS.

Resistenza Elementale La resistenza elementale del jann si applica ai danni da elettricità, freddo e fuoco, in aggiunta si applica a tutti i danni provenienti da fonti elementali (inclusi danni ambientali dei piani elementali e ai danni da qualsiasi cosa con il tratto acqua, aria, fuoco, legno, metallo o terra).

Velocità 7,5 metri, volare 4,5 metri

Mischia ♦ scimitarra +14 (impeto, spazzare), **Danni** 1d6+7 taglienti più Riunificazione Elementale

Mischia ♦ pugno +14 (agile, magico, non letale), **Danni** 1d4+7 contundenti più Riunificazione Elementale

Distanza ♦ arco corto composito +12 (incremento di gittata 18 metri, micidiale d10, propulsivo, ricarica 0), **Danni** 1d6+5 perforanti più Riunificazione Elementale

Incantesimi Innati Arcani CD 21; **7°** *teletrasporto interplanare* (solo verso Piano Astrale, Piani Elementali o Universo); **4°** *leggere premonizioni*; **2°** *invisibilità* (x2); **Trucchetti (2°)** *conoscere la via, individuazione del magico*; **Costanti (5°)** *lingua primeva*

Cambiare Forma ♦ (arcano, concentrazione, metamorfosi) Il jann si trasforma in un qualsiasi animale Piccolo o Medio. Questo non influisce sulle statistiche del jann, ma potrebbe cambiare il tipo di danno dei suoi Colpi.

Desiderio dell'Errante ♦♦♦ **Frequenza** tre volte all'anno; **Effetto** Il jann concede istantaneamente i benefici di un successo critico con il rituale desiderio a una creatura mortale. Questo non ha alcun costo. La creatura specifica cosa desidera, ma l'interpretazione spetta al jann. Di solito un jann prova a concedere desideri in modo da incoraggiare la crescita e l'esplorazione. Un jann evocato non può usare questa capacità.

Riunificazione Elementale ♦ Il jann invoca tutti gli elementi che compongono il suo essere per ottenere un incantesimo arcano aggiuntivo che può lanciare a volontà e potenza i suoi Colpi con l'elemento, infliggendo 1d4 danni aggiuntivi del tipo elencato. Questi benefici durano finché il jann non utilizza nuovamente questa capacità. **Acqua** *spinta idraulica*, 1d4 contundenti; **Aria** *vento in poppa*, 1d4 da elettricità; **Fuoco** *respirare fuoco*, 1d4 da fuoco; **Legno** *evoca piante e funghi*, 1d4 perforanti; **Metallo** *folgorare*, 1d4 elettricità; **Terra** *detriti distruttivi*, 1d4 contundenti.

Jaathoom

Possedendo la leggerezza e l'eleganza dell'aria stessa, i jaathoom del Piano dell'Aria agiscono tramite sogni, incubi e il tempo. Inviano presagi e parlano attraverso oracoli e profeti piuttosto che rendere nota la loro presenza. Questo fa sì che la loro presenza può essere facilmente male interpretata, spesso additati come incubi nonostante mostrassero visioni con intento benevolo.

I jaathoom vanno d'accordo con i jann e i faydhaan, ma considerano i jabali e i kizidhar troppo rigidi e covano un odio immortale per gli ifrit. I jaathoom detestano la violenza, e si occupano dei loro nemici usando la magia o i sotterfugi.

JAATHOOM

CREATURA 5

NON COMUNE GRANDE ARIA ELEMENTALE GENIO

Percezione +15; scurovisione

Lingue Comune, Sussurran (non sa parlare nessuna lingua); nube di visioni

Abilità Acrobazia +14, Arcano +11, Artigianato +9, Atletica +11, Diplomazia +13, Furtività +12, Inganno +11, Società +9

For +4, **Des** +5, **Cos** +2, **Int** +2, **Sag** +2, **Car** +4

Nube di Visioni (arcano, aura, mentale) 18 metri. Un jaathoom ha telepatia 18 metri, ma può solo mostrare immagini e non parlare.

Oggetti scimitarra

CA 22; **Temp** +9, **Rifl** +14, **Vol** +11

PF 55



JAATHOOM SHUYOOKH

I jaathoom shuyookh interpretano il desiderio in base alle loro visioni del futuro. Aggiungono questa lista ai loro incantesimi innati: **5°** *creatura illusoria, incubo* (x2), *oggetto illusorio, sonno* (x2); **4°** *cattivo presagio*.



JAATHOOM



JABALI SHUYOOKH

I jabali shuyookh esaudiscono desideri nel modo più diretto possibile. I jabali shuyookh aggiungono questa lista ai loro incantesimi innati: **8° terremoto**; **6° pietrificare, resilienza della montagna** (a volontà; solo sé stesso); **5° camuffamento illusorio**.

Cieli Turbolenti (arcano, aria, aura) 6 metri. Tutti i quadretti dell'emanazione sono terrene difficili per le creature che Avanzano e che Volano. Le creature con il tratto aria sono immuni. Il jaathoom può attivare o disattivare quest'aura come azione singola con il tratto concentrazione.

Invisibilità Naturale Il jaathoom è sempre invisibile, ma quando effettua un'azione ostile di qualsiasi tipo, passa da non individuato a nascosto fino all'inizio del suo prossimo turno, in quanto il contorno nebuloso della sua forma diventa leggermente visibile per un breve periodo di tempo.

Velocità 7,5 metri, volare 12 metri

Mischia ♦ scimitarra +15 (impeto, portata 3 metri, spazzare), **Danni** 1d6+10 taglienti

Mischia ♦ pugno +16 (accurata, agile, magico, non letale, portata 3 metri), **Danni** 1d4+10 contundenti

Distanza ♦ schianto ventoso +16 (arcano, aria, incremento di gittata 6 metri), **Danni** 1d8+8 contundenti

Incantesimi Innati Arcani CD 21; **7° teletrasporto interplanare** (solo verso Piano Astrale, Piani Elementali o Universo); **4° incubo, forma di vapore**; **3° cattivo presagio, creatura illusoria, oggetto illusorio, sonno**; **Trucchetti (3°) individuazione del magico**

Cambiare Forma ♦ (arcano, concentrazione, metamorfosi) Il jann si trasforma in un elementale dell'aria o in un animale aereo Piccolo o Medio, come un gufo. Questo non influisce sulle statistiche del jaathoom, ma potrebbe cambiare il tipo di danno dei suoi Colpi.

Sogni Infausti ♦♦ (mentale, predizione) Il jaathoom invia un sogno profetico nella mente di una creatura addormentata entro 3 metri. Una creatura non consenziente può evitare la visione se supera un TS su Volontà con CD 23. Il jaathoom sceglie il soggetto del sogno, ma non gli eventi esatti. Il bersaglio assiste a una breve visione del suo futuro legata a quel soggetto, con gli effetti di *presagio*. Se il risultato è sfavorevole o né favorevole o sfavorevole, la creatura è spaventata 2 e non si riprende da questa condizione fino al risveglio.

Uragano Esplosivo ♦ (arcano, aria) **Frequenza** una volta per round; **Effetto** Il jaathoom sposta tutte le creature senza il tratto aria nell'aura dei suoi cieli turbolenti a 6 metri di distanza, in senso orario o antiorario. Una creatura evita di essere spostata se supera un TS su Tempra con CD 21.

Jabali

I jabali provengono dal Piano della Terra e sono geni orgogliosi e sfrontati. Apprezzano la prestanza fisica e i buoni affari e amano i giochi d'azzardo e la lavorazione del metallo e della pietra. Il loro piano nativo è attraversato da enormi giacimenti di gemme e di metalli preziosi e gli industriosi jabali hanno eretto un vasto impero commerciale grazie a queste abbondanti risorse naturali.

Hanno poco interesse nell'interagire con gli altri geni, preferendo passare il tempo tra loro stessi. La loro unica fonte di tensione è con gli zuhra del Piano del Metallo, in quanto le risorse metalliche furono rubate dal Piano della Terra in tempi antichi.

JABALI

CREATURA 7

NON COMUNE GRANDE ELEMENTALE GENIO TERRA

Percezione +15; percezione tellurica (impreciso) 18 metri, scurovisione

Lingue Comune, Petran; *lingua primeva*

Abilità Atletica +19, Artigianato +14, Inganno +16, Natura +15, Società +14

For +6, **Des** +1, **Cos** +4, **Int** +3, **Sag** +2, **Car** +3

Oggetti falchion +1

CA 25; **Temp** +18, **Rifl** +12, **Vol** +15

PF 110

Velocità 7,5 metri, scalare 6 metri, scavare 13,5 metri; scivolare nella terra

Mischia ♦ *falchion* +20 (impeto, magico, portata 3 metri, spazzare), **Danni** 1d10+12



JABALI

taglienti

Mischia ♦ pugno +19 (agile, magico, non letale, portata 3 metri), **Danni** 1d4+12 contundenti più Spingere 3 metri e stretta di pietra

Incantesimi Innati Arcani CD 24; **7°** *teletrasporto interplanare* (solo verso Piano Astrale, Piani Elementali o Universo); **5°** *muro di pietra*; **4°** *scolpire pietra* (a volontà); **Trucchetti (4°)** *individuazione del magico*; **Costanti (5°)** *lingua primeva*

Scivolare nella Terra Il jabali può Scavare nella terra e nella pietra a piena velocità, senza lasciare gallerie o segni del suo passaggio.

Stretta di Pietra (arcano, terra) Quando il jabali spinge una creatura contro una barriera di pietra, la superficie la afferra con dita di pietra. Il bersaglio deve superare un TS su Riflessi con CD 22 o viene afferrato dalla superficie (Sfuggire CD 28).

Faydhaan

I faydhaan del Piano dell'Acqua sono i più potenti tra i geni che abitano i piani elementali, più forti anche degli ifrit vista la capacità dei faydhaan di estinguere le loro fiamme. È una fortuna che hanno poco interesse nel detenere il potere con la forza, preferendo stringere alleanze con diplomazia e lusinghe. Possono anche trasformarsi in umanoidi, rendendo i contatti più facili. La società faydhaan prevede alcune regole molto severe relative all'ospitalità, e molte delle loro città includono interi quartieri sigillati magicamente e destinati agli stranieri, dove possono condurre affari con le creature che respirano aria. I faydhaan amano anche l'arte, come la danza, la musica e i racconti, ma i loro gusti possono essere incostanti.

I faydhaan vanno d'accordo con i jaathoom, con i jann e con i jabali, anche se questi ultimi considerano i faydhaan volubili e irritanti e li avvicinano soltanto il minimo indispensabile per sbrigare affari.

FAYDHAAN

CREATURA 9

NON COMUNE GRANDE ACQUA ELEMENTALE GENIO

Percezione +16 (+18 per Intuire); percezione delle onde (impreciso) 18 metri (pag. 13), scurovisione

Lingue Comune, Muan, Petran, Pirico, Sussurran, Talassico, Talicano; *lingua primeva*

Abilità Artigianato +16, Atletica +19 (+23 per Nuotare), Diplomazia +20, Esibizione +20, Furtività +18, Inganno +18, Natura +18, Società +16

For +4, **Des** +5, **Cos** +2, **Int** +1, **Sag** +3, **Car** +5

Oggetti *tridente poderoso* +1

CA 28; **Temp** +17, **Rifl** +18, **Vol** +18

PF 145; **Resistenze** fuoco 10

Mari Turbolenti (aura, acqua) 12 metri. L'acqua nell'aura che si trova nello stesso corpo d'acqua del faydhaan è terreno difficile per le creature che Nuotano. Le creature con il tratto acqua sono immuni.

Velocità 7,5 metri, nuotare 12 metri

Mischia ♦ *tridente* +20 (magico, portata 3 metri), **Danni** 2d8+10 perforanti

Mischia ♦ pugno +20 (agile, magico, non letale, portata 3 metri), **Danni** 1d4+10 contundenti

Distanza ♦ *tridente* +21 (lancio 6 metri, magico), **Danni** 2d8+10 perforanti

Incantesimi Innati Arcani CD 24; **7°** *teletrasporto interplanare* (solo verso Piano Astrale, Piani Elementali o Universo); **5°** *controllare acqua* (a volontà), *lingua primeva* (a volontà), *torrente idraulico*; **4°** *spinta idraulica* (a volontà); **2°** *creare acqua* (a volontà), *invisibilità* (x2), *respirare sott'acqua*; **Trucchetti (5°)** *individuazione del magico*; **Costanti (5°)** *lingua primeva*

Cambiare Forma ♦ (arcano, concentrazione, metamorfosi) Il faydhaan si trasforma in un elementale dell'acqua Piccolo o Medio, in un animale acquatico o in un umanoide. Questo non influisce sulle statistiche del faydhaan, ma può cambiare il tipo di danno dei suoi Colpi.



FAYDHAAN SHUYOOKH

I faydhaan shuyookh esaudiscono i desideri in modo da compiacere il maggior numero di persone possibile. Aggiungono la seguente lista ai loro incantesimi innati: **7°** *evoca elementale*, *palazzo planare*, *torrente idraulico*; **5°** *creatura illusoria* (x2), *lingua primeva* (a volontà), *miraggio*, *tempesta ululante* (a volontà); **4°** *forma di vapore*, *invisibilità* (x2); **2°** *creare acqua* (a volontà), *invisibilità* (a volontà), *vedere il non visto*.



Dono di Ospitalità ♦♦♦ (arcano, emozione, mentale) Il faydhaan concede a un'altra creatura consenziente un dono magico o una conversazione piacevole. La creatura ottiene un bonus di status +2 alle prove di Diplomazia e di Società. Una creatura non può avere più di un dono alla volta, e un faydhaan non può concedere più di un dono alla volta. Il dono termina se il bersaglio agisce in modo ostile, o se il faydhaan annulla il dono al destinatario (un'azione).

Infilzare ♦ Il faydhaan effettua un Colpo con il tridente, infliggendo 2d6 danni extra da sanguinamento persistenti se colpisce (4d6 in caso di colpo critico).

Ifrit

Gli ifrit sono geni odiosi e spietati originari del Piano del Fuoco, dove erigono vaste metropoli e centri commerciali enormi che attirano viaggiatori extraplanari da tutto il multiverso. Sono tiranni crudeli, guerrafondai vendicativi e portatori di distruzione. Circolano molti racconti sui mortali che stringono un patto con gli ifrit per poi vedere le loro parole travisate a beneficio dei malevoli capricci del genio.

Gli ifrit non trattano volentieri con gli altri geni; sono coinvolti in una eterna faida con i jaathoom, disprezzano i faydhaan, e solo in certe occasioni tollerano un'alleanza con i jabali. Il Piano del Metallo e il Piano del Legno sono ritornati solo recentemente nella cosmologia planare, e il Dominio della Fiamma desidera ardentemente sciogliere e incenerire questi nuovi piani.

IFRIT

CREATURA 9

NON COMUNE GRANDE ELEMENTALE FUOCO GENIO

Percezione +17; scurovisione

Lingue Comune, Pirico; *lingua primeva*

Abilità Arcano +14, Artigianato +14, Atletica +22, Diplomazia +17, Inganno +19, Intimidazione +19, Società +14

For +5, **Des** +3, **Cos** +4, **Int** +1, **Sag** +2, **Car** +4

Oggetti corsaletto, *scimitarra poderosa* +1

CA 28; **Temp** +18, **Rifl** +17, **Vol** +20

PF 175; **Immunità** fuoco; **Debolezze** acqua 10, freddo 10

Velocità 7,5 metri

Mischia ♦ *scimitarra* +21 (fuoco, impeto, magico, portata 3 metri, spazzare), **Danni** 2d6+11 taglienti più 2d6 da fuoco

Mischia ♦ pugno +20 (agile, magico, portata 3 metri), **Danni** 1d4+11 contundenti più 2d6 da fuoco

Incantesimi Innati Arcani CD 27, attacco +19; **7°** *teletrasporto interplanare* (solo verso Piano Astrale, Piani Elementali o Universo); **4°** *invisibilità* (x2), *palla di fuoco*; **Trucchetti (5°)** *combustione*, *individuazione del magico*; **Costanti (5°)** *lingua primeva*

Ali Infuocate ♦ (arcano, fuoco) L'ifrit si fa spuntare sulla schiena delle ali fiammeggianti. Ottiene una Velocità di volare di 10,5 metri per 1 minuto. Le fiamme creano anche un'aura in un'emanazione di 1,5 metri intorno all'ifrit. Una creatura che termina il proprio turno nell'aura subisce 2d6 danni da fuoco ed effettua un TS base su Riflessi.

Cambiare Forma ♦ (arcano, concentrazione, metamorfosi) L'ifrit si trasforma in un elementale del fuoco Piccolo o Medio o in un rettile delle stesse dimensioni, come un serpente. Questo non influisce sulle statistiche dell'ifrit, ma potrebbe cambiare il tipo di danno dei suoi colpi.

Presa Bruciante (fuoco) Quando l'ifrit Afferra o Trattiene una creatura, questa subisce 2d6 danni da fuoco e subisce 2d6 danni da fuoco alla fine di ogni suo turno finché non viene liberata.

Presa di Combattimento ♦ **Requisiti** L'ifrit ha una mano libera; **Effetto** L'ifrit effettua un Colpo in mischia. Se il Colpo va a segno, il bersaglio viene afferrato con la mano libera dell'ifrit.



IFRIT SHUYOOKH

Gli ifrit shuyookh distorcono la formulazione del desiderio per massimizzare la sofferenza. Chi esprime il desiderio di mille chili di gemme potrebbe avere le gemme consegnate come una valanga che spezza le ossa. Gli ifrit shuyookh aggiungono la seguente lista ai loro incantesimi innati: **7°** *eruzione vulcanica*; **5°** *palla di fuoco* (a volontà).



IFRIT

PAIZO INC.

Direttore creativo • James Jacobs e Luis Loza
Direttore del game design • Jason Bulmahn
Direttore del Visual Design • Sonja Morris
Direttore del Game Development • Adam Daigle
Sviluppatore Capo • Linda Zayas-Palmer
Direttore Creativo Delegato (Starfinder) • Thurston Hillman
Sviluppatori Senior • John Compton, Eleanor Ferron, Jenny Jarzabski e Jason Keeley
Sviluppatori • Vanessa Hoskins, Dustin Knight e Landon Winkler
Direttore della Sviluppo (Giochi) • Joe Pasini
Sviluppatori del Gioco Organizzato • Jessica Catalan, Josh Foster e Shay Snow
Design Manager • Michael Sayre
Coordinatore del Design di Pathfinder • Logan Bonner
Senior Designer • James Case
Designer • Joshua Birdsong
Managing Editor • Patrick Hurley
Redattore Capo • Avi Kool
Editor Senior • Ianara Natividad e Simone D. Sallé
Editos • Felix Dritz, Priscilla Lagares, Lynne M. Meyer, Zac Moran e Solomon St. John
Concept Art Director • Kent Hamilton
Direttori Artistici • Kyle Hunter e Adam Vick
Graphic Designer Senior • Emily Crowell
Graphic Designer • Adriana Gasperi
Production Designer • Danika Wirch
Direttore della Strategia del Brand • Mark Moreland
Paizo CEO • Lisa Stevens
Presidente • Jim Butler
Direttore Creativo • Erik Mona
Vicepresidente delle Persone e della Cultura • Maggie Gallagher

Vicepresidente delle Vendite e delle Operazioni • Mike Webb
Vicepresidente della Tecnologia • Rei Ko
Controller • William Jorenby
Contabilità • Emma Swan
Direttore delle Vendite • Cosmo Eisele
Assistente alle Vendite e all'E-Commerce • Mika Hawkins
Direttore del Licensing • John Feil
Direttore del Marketing e dei Media • Aaron Shanks
Coordinatore del Marketing e del Licensing • Raychael Allor
Marketing and Media Specialist • Rue Dickey
Direttore della Community • Jonathan Morgantini
Coordinatore del Gioco Organizzato • Alex Speidel
Direttore del Project Management • Glenn Elliott
Project Manager • Lee Aula
Specialista delle Operazioni Finanziarie • B. Scott Keim
Coordinatore dell'Ingegneria del Front End • Andrew White
Software Developer Senior • Gary Teter
Architetto del Software • Brian Bauman
Sviluppatore del Software • Robert Brandenburg
Ingegnere dei Test del Software • Erik Keith
Amministratori di Sistema II • Whitney Chatterjee e Josh Thornton
Web Content Manager • Maryssa Mari
Coordinatore del Webstore • Katina Davis
Coordinatore dell'Assistenza Clienti • Austin Phillips
Team Assistenza Clienti • Kait Chase, James Oakes e Jackson Wood
Direttore del Magazzino • Jeff Strand
Coordinatore Logistico • Kevin Underwood
Coordinatore della Distribuzione del Magazzino • Heather Payne
Team del Magazzino • Alexander Crain, Summer Foerch, James Mafi, Evan Panek e Jesus Reynoso Ortiz

AUTORI

Logan Bonner, Jason Bulmahn, James Case, Eleanor Ferron, James Jacobs, Jenny Jarzabski, Dustin Knight, Lyz Liddell, Luis Loza, Stephen Radney-MacFarland, Michael Sayre, Mark Seifter e Landon Winkler

ARTISTI

Ivan Koritarev, Josef Kucera, Will O'Brien e Firat Solhan

NOTA PER L'EDIZIONE ITALIANA

Questa anticipazione è pubblicata prima che sia stata chiusa la traduzione dei nuovi *Manuali Remastered*. Giochi Uniti Srl si riserva di poter cambiare il presente materiale al momento della sua pubblicazione, che è da ritenere non definitivo e non vincolante per le future pubblicazioni.

Pathfinder Core Preview © 2023, Paizo Inc. Paizo, the Paizo golem, Pathfinder, and other trademarks owned by Paizo are property of Paizo Inc. All rights reserved.

Pathfinder Anteprima Manuale di Gioco © 2025, Giochi Uniti Srl. Tutti i diritti riservati.

TRADUZIONE

Riccardo Bauer, Rocco Daniele Ciaravolo.

REVISIONE

Umberto Boni

GRAFICA

Delia Arnone

RESPONSABILE LINEA EDITORIALE

Federico Burchianti

