

MAESTRI DI TRADIZIONE

I Maestri di Tradizione sono largamente rispettati in quanto unici depositari delle dottrine umanistiche, che siano leggende tra le più improbabili o accurati resoconti storici. La loro sete di conoscenza è seconda solo alla loro dedizione e al desiderio di mettere in pratica, o di toccare con mano, quanto hanno passato anni a leggere sui tomi dell'antico sapere.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un Maestro di Tradizione ottiene i seguenti privilegi di classe:

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d6 per livello da Maestro di Tradizione

Punti Ferita al 1° livello: 6 + modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Superiori: 1d6 (o 4) + il modificatore di Costituzione per ciascun livello da Maestro di Tradizione oltre il 1°.

Requisiti per Multiclasse:

Intelligenza 13, Saggezza 13

Competenze

Armature: armature leggere

Armi: bastone ferrato, pugnale, balestra leggera, fionda, randello

Tiri Salvezza: Intelligenza e Saggezza

Abilità: tre a scelta fra Arcano, Storia, Indagare, Intuizione, Percezione, Medicina, Natura, Religione.

EQUIPAGGIAMENTO

Un Maestro di Tradizione inizia con il seguente equipaggiamento, in aggiunta a quanto fornito dal suo background:

- (a) una fionda o (b) un pugnale
- (a) armatura di cuoio o (b) un bastone ferrato
dotazione dello studioso e scorte da calligrafo

CONOSCENZE DEL MAESTRO

Ogni Maestro di Tradizione può fregiarsi di una vasta erudizione, e tuttavia mai bastare e sempre in espansione tramite la ricerca dei misteri del mondo.

Nell'Era Lunare, le loro competenze sono uno dei pochi strumenti adatti a fare luce sugli enigmi e gli esseri da affrontare nell'oscurità.

SAPIENZA DEL MAESTRO

A partire dal 1° livello, un Maestro di Tradizione ottiene Competenza in un'abilità a sua scelta tra le seguenti: Arcano, Storia, Indagare, Religione, Intuizione, Percezione, Medicina, Natura. Il suo bonus di Competenza è raddoppiato quando effettua prove di Caratteristica utilizzando l'abilità scelta.

Al 7° livello è possibile scegliere una seconda abilità, e un'altra ancora al 14° livello. **Al 20° livello è possibile scegliere un'ultima abilità.**

INDIVIDUARE DEBOLEZZA

A partire dal 1° livello, un Maestro di Tradizione è in grado di studiare il nemico che si trova davanti per individuarne i punti deboli e indicarli ai suoi alleati. Come azione **bonus**, può focalizzare l'attenzione su un bersaglio entro 9 metri, e quindi effettuare una prova di Saggezza a cui può applicare il bonus di Competenza. La CD è pari a 10 + il Grado Sfida del bersaglio. In caso di fallimento, il privilegio non è considerato usato, e si può ritentare di utilizzarlo in seguito sia verso lo stesso bersaglio che verso altri. In caso di successo, il Maestro di Tradizione, e fino a **5** alleati entro 9 metri, aggiungono 1d4 al prossimo tiro per i danni contro quello specifico bersaglio.

Una volta utilizzato questo privilegio, il Maestro di Tradizione deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo utilizzare di nuovo. Il bonus ai danni aumenta a 1d6 al 5° livello, a 1d8 all'11° livello e a 1d10 al 17° livello. **Il maestro acquisisce un uso addizionale di Individuare Debolezza al 6° e al 18° livello.**

CUSTODE DI CONOSCENZA

A partire dal 2° livello, un Maestro di Tradizione si specializza in una specifica conoscenza atta ad affrontare un determinato tipo di nemico. Questa scelta fornisce nuovi privilegi al 2°, 6°, 13° e 18° livello (vedi sotto).

INCANTESIMI

A partire dal 2° livello, il Maestro di Tradizione ottiene la capacità di lanciare incantesimi.

TRUCCHETTI: Il Maestro di Tradizione apprende tre trucchetti: Messaggio e altri due trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da mago. Apprende un trucchetto aggiuntivo a sua scelta al 10° livello.

SLOT DI INCANTESIMI: la tabella del Maestro di Tradizione mostra quanti slot ha a disposizione per lanciare i propri incantesimi. Tutti gli slot vengono recuperati quando viene completato un riposo lungo.

INCANTESIMI CONOSCIUTI: il Maestro di Tradizione conosce tre incantesimi da mago di 1° livello a sua scelta, due dei quali devono essere della scuola di Abiurazione o Divinazione.

La colonna Incantesimi Conosciuti indica quando il Maestro impara un nuovo incantesimo, che deve sempre essere scelto tra gli incantesimi da mago e deve essere della scuola di Abiurazione o Divinazione e deve appartenere ad un livello corrispettivo al massimo slot disponibile del Maestro di Tradizione.

Gli incantesimi che apprende all'8°, 14° e 20° livello possono appartenere a qualsiasi scuola di magia.

Ogni volta che il Maestro acquisisce un livello, può sostituire uno degli incantesimi da mago che conosce con un altro incantesimo a sua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui il Maestro possiede almeno uno slot e rigorosamente delle scuole di Abiurazione o Divinazione, tranne quelli ottenuti all'8°, 14° e 20° livello.

Caratteristica da Incantatore: l'Intelligenza è la caratteristica da incantatore per gli incantesimi da mago del Maestro, dal momento che egli apprende i suoi incantesimi tramite lo studio costante e la memorizzazione. Il Maestro usa l'Intelligenza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il modificatore di Intelligenza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da lui lanciato e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD tiro salvezza = 8 + bonus di Competenza + modificatore di Intelligenza

Modificatore di Attacco con Incantesimi = bonus di Competenza + modificatore di Intelligenza

INCANTATORE RITUALE

A partire dal 3° livello, un Maestro di Tradizione può lanciare incantesimi da mago come rituali, se l'incantesimo scelto possiede il descrittore "Rituale". Il Maestro dispone di un libro degli incantesimi in cui trascrive gli incantesimi "Ritual", che segue le stesse regole del Libro degli Incantesimi del Mago.

STORIE DI MOSTRI E MAGIA

A partire dal 3° livello, un Maestro di Tradizione, durante un riposo breve, può raccontare storie e leggende ai suoi compagni (fino a 5 creature in grado di comprendere il suo linguaggio che devono prestare attenzione alle sue parole: non possono quindi essere impegnati a fare nient'altro), consentendo il recupero di 1d4 Punti Spirito. Una volta utilizzato questo privilegio, il Maestro di Tradizione deve completare un riposo lungo prima di poterlo utilizzare di nuovo.

Al 9° livello, il recupero dei Punti Spirito aumenta a 1d8.

Al 15° livello il Maestro acquisisce un ulteriore utilizzo.

Al 19° livello il recupero dei Punti Spirito aumenta a 1d10.

INCREMENTO DEL PUNTEGGIO DI CARATTERISTICA

A partire dal 4° livello, e di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, il Maestro di Tradizione può aumentare di 2 il punteggio di una caratteristica, oppure aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a scelta. Come di consueto, non è possibile, tramite questo privilegio, portare una caratteristica a un punteggio superiore a 20.

Se viene implementata la regola opzionale dei talenti, è possibile invece scegliere un talento.

TENACIA DEL MAESTRO

A partire dal 5° livello, un Maestro di tradizione ottiene un bonus di +1 a tutti i Tiri Salvezza contro effetti e incantesimi di *Aberrazioni*, *Immondi* o *Non Morti*. Suddetto bonus aumenta a +2 al 10° livello, +3 al 15° e **+4 al 20°.**

CONOSCENZA ASSOLUTA

Raggiunto il 20° livello, un Maestro di Tradizione può lanciare l'incantesimo *Desiderio* una volta al giorno.

CUSTODI DI CONOSCENZE

I Maestri sono edotti in ogni ambito dell'Antica Tradizione, ma nemmeno essi resistono alle tentazioni della curiosità personale, specializzandosi inevitabilmente nello studio dei miti e delle leggende che più ne catturano l'interesse.

Nell'Era Lunare, tali studi si sono focalizzati sullo studio di specifiche creature ultraterrene, tra cui sono preminenti le seguenti:

Custode di Scienze Funerarie

Comprende i Maestri di Tradizione specializzati nei riti funebri e nelle leggende che riguardano la morte e gli esseri dell'oltretomba.

Mito della Lucentezza

A partire dal 2° livello, quando sceglie questo archetipo, il Maestro di Tradizione apprende i trucchetti *fiamma sacra e salvare i morenti* (Intelligenza è la caratteristica da incantatore per questi trucchetti).

Inoltre, quando utilizza il privilegio Individuare Debolezza, i danni aggiuntivi sono danni di tipo radiosi, e aumentano di una taglia di dado (1d4 diventa 1d6, 1d6 diventa 1d8, ecc...) se il privilegio è utilizzato verso *Non Morti*.

Storie dalla Cripta

A partire dal 6° livello, un Maestro di Tradizione dispone di Vantaggio nei Tiri Salvezza contro paura e danni necrotici. **Acquisisce anche resistenza ai danni necrotici.**

Leggenda della Luna Splendente

A partire dal 13° livello, un Maestro di Tradizione può lanciare *assalto lunare* (Intelligenza è la caratteristica da incantatore per questo incantesimo).

Una volta lanciato l'incantesimo, il Maestro di Tradizione deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo lanciare di nuovo.

Morale della Morte

A partire dal 18° livello, un Maestro di Tradizione è protetto dagli effetti di morte istantanea e agli effetti che portano direttamente a 0 Punti Ferita: quando è il bersaglio di uno di questi effetti, i suoi Punti Ferita vengono ridotti a 1. Diventa inoltre immune a ogni effetto che riduca i suoi Punti Ferita massimi.

Custode di Scienze Occulte

Comprende i Maestri di Tradizione specializzati nello studio di demoni, *Immondi* e esseri maligni provenienti da altri piani di realtà.

Mito della Magia

A partire dal 2° livello, quando sceglie questo archetipo, il Maestro di Tradizione può lanciare l'incantesimo *protezione dal bene e dal male* (Intelligenza è la caratteristica da incantatore per questo incantesimo) su sé stesso. Una volta lanciato l'incantesimo, il Maestro di Tradizione deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo lanciare di nuovo.

Inoltre, quando utilizza il privilegio Individuare Debolezza, gli attacchi che beneficiano del bonus ai danni fornito dal privilegio sono considerati magici ai fini di superare la resistenza al danno degli *Immondi*, e aumentano di una taglia di dado (1d4 diventa 1d6, 1d6 diventa 1d8, ecc.) se il privilegio è utilizzato verso *Immondi*.

Storie dell'Inquisizione

A partire dal 6° livello, il Maestro di Tradizione ottiene resistenza ai danni da fuoco, e i suoi attacchi sono sempre considerati magici ai fini di superare la resistenza al danno degli *Immondi*.

Inoltre può lanciare l'incantesimo *cerchio magico* (Intelligenza è la caratteristica da incantatore per questo incantesimo). Una volta lanciato l'incantesimo, il Maestro di Tradizione deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo lanciare di nuovo.

Leggenda del Vincolo

A partire dal 13° livello, il Maestro di Tradizione può lanciare l'incantesimo *legame planare* (Intelligenza è la caratteristica da incantatore per questo incantesimo).

Una volta lanciato l'incantesimo, il Maestro di Tradizione deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo lanciare di nuovo.

Morale dell'Immolazione

A partire dal 18° livello, il Maestro di Tradizione diventa immune ai danni da fuoco.

Custode di Scienze Oniriche

Comprende i Maestri di Tradizione specializzati nello studio del cosmo, degli esseri eterni e su tutto ciò che si cela oltre il velo della realtà.

Mito dell'Incubo

A partire dal 2° livello, quando sceglie questo archetipo, il Maestro di Tradizione può lanciare l'incantesimo *santuario* (Intelligenza è la caratteristica da incantatore per questo incantesimo).

Una volta lanciato l'incantesimo, il Maestro di Tradizione deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo lanciare di nuovo.

Inoltre, quando utilizza il privilegio Individuare Debolezza, ogni attacco che beneficia del bonus ai danni fornito dal privilegio e che va a segno rivela qualcosa del bersaglio. È possibile scegliere di venire a conoscenza di un singolo dettaglio sul bersaglio come: un valore di caratteristica, la Classe Armatura, la velocità e i metodi di movimento, i Punti Ferita rimanenti e massimi, un tratto speciale, una specifica resistenza, immunità o vulnerabilità. I danni aggiuntivi aumentano di una taglia di dado (1d4 diventa 1d6, 1d6 diventa 1d8, ecc.) se il privilegio è utilizzato verso *Aberrazioni*.

Storie dall'Inconscio

A partire dal 6° livello, il Maestro di Tradizione ottiene resistenza ai danni psichici. Inoltre, dispone di Vantaggio nei Tiri Salvezza contro effetti che impongano le condizioni Stordito, Paralizzato, Incapacitato e privo di sensi.

Leggenda dell'Incubo Siderale

A partire dal 13° livello, il Maestro di Tradizione può lanciare l'incantesimo prigione lunare (Intelligenza è la caratteristica da incantatore per questo incantesimo).

Una volta lanciato l'incantesimo, il Maestro di Tradizione deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo lanciare di nuovo.

Morale dell'Eternità

A partire dal 18° livello, il Maestro di Tradizione non è più soggetto alla morte per vecchiaia così che, una volta raggiunta l'età massima della sua razza, semplicemente continua a vivere senza invecchiare ulteriormente.

Inoltre, dispone di Vantaggio nei Tiri Salvezza contro la magia.

LIVELLO	INC. CONOSCIUTI	TRUCCHETTI	SLOT 1°	Slot 2°	Slot 3°	Slot 4°	Slot 5°
2	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>2</u>				
3	<u>5</u>	<u>3</u>	<u>3</u>				
4	<u>5</u>	<u>3</u>	<u>3</u>				
5	<u>6</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>2</u>			
6	<u>6</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>2</u>			
7	<u>7</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>3</u>			
8	<u>7</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>3</u>			
9	<u>8</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>2</u>		
10	<u>8</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>2</u>		
11	<u>9</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>		
12	<u>9</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>		
13	<u>10</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>		
14	<u>10</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	
15	<u>11</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	
16	<u>11</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	
17	<u>12</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>1</u>
18	<u>12</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>1</u>
19	<u>13</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>2</u>
20	<u>14</u>	<u>4</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>3</u>	<u>2</u>

LIVELLO	Competenza	Privilegi	LIV. RITUALI
1	2	Conoscenze del Maestro (1), Individuare Debolezza (1d4)	/
2	2	Custode di Conoscenza, Incantesimi	/
3	2	Incantatore Rituale , Storie di Mostri e Magia (1d4)	2
4	2	Incremento del Punteggio di Caratteristica	2
5	3	Individuare Debolezza (1d6), Tenacia del Maestro (+1)	3
6	3	Privilegio di Conoscenza, Individuare Debolezza (x2)	3
7	3	Conoscenze del Maestro (2)	4
8	3	Incremento del Punteggio di Caratteristica	4
9	4	Storie di Mostri e Magia (1d8)	5
10	4	Tenacia del Maestro (+2)	5
11	4	Individuare Debolezza (1d8)	6
12	4	Incremento del Punteggio di Caratteristica	6
13	5	Privilegio di Conoscenza	<u>7</u>
14	5	Conoscenze del Maestro (3)	<u>7</u>
15	5	Tenacia del Maestro (+3), Storie di Mostri e Magia (x2)	8
16	5	Incremento del Punteggio di Caratteristica	8
17	6	Individuare Debolezza (1d10), Individuare Debolezza (x3)	<u>9</u>
18	6	Privilegio di Conoscenza	<u>9</u>
19	6	Incremento del Punteggio di Caratteristica, Storie di Mostri e Magia (1d10)	<u>9</u>
20	6	Conoscenza Assoluta, Conoscenze del Maestro (4), Tenacia del Maestro (+4)	<u>9</u>