

MEDIUM

Il dono dei Medium ne è anche il fardello, motivo per cui tendono a mascherare le proprie inquietanti pratiche da chi non può o non vuole comprenderle e da chi ritiene siano un imperdonabile affronto alle leggi del mondo: vita e morte amalgamate.

Il corpo dei Medium è volontariamente prestato a fare da involucro agli spiriti dei trapassati, il che dona loro capacità e conoscenze degne di chi o cosa si trova oltre il velo della morte e una gelida e ultraterrena presenza.

PRIVILEGI DI CLASSE

Un Medium ottiene i seguenti privilegi di classe:

Punti Ferita

Dadi Vita: 1d10 per livello da Medium

Punti Ferita al 1° livello: 10 + modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Superiori: 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione per ciascun livello da Medium oltre il 1°.

Requisiti per Multiclasse:

Carisma 13, Destrezza 13

Competenze

Armature: armature leggere, armature medie

Armi: tutte le armi semplici, spada corta, scimitarra, spada lunga, spadone

Tiri Salvezza: Carisma e Destrezza

Abilità: due a scelta fra Acrobazia, Arcano, Intimidire, Indagare, Religione, Storia, Furtività, Rapidità di Mano.

EQUIPAGGIAMENTO

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

- (a) una spada lunga o (b) una spada corta o (c) una scimitarra
- (a) armatura di cuoio o (b) corazza di scaglie
- (a) un arco corto o (b) due pugnali
- Dotazione da esploratore

LEGAME COL PROPRIO FANTASMA

Molte sono le anime vagabonde e disperse che aleggiano non viste per Iùrmen, incapaci di procedere nell'aldilà. Alcune di esse sono legate a uno specifico luogo, laddove altre trovano individui disposti ad accoglierle come fossero una sorta di loro filatterio e con cui stringono un legame indissolubile e di mutuo beneficio.

Spesso i Medium tendono a tenere conto dei rimorsi e dei legami perduti dei propri spettri, perseguendo obiettivi che la vecchiaia ha impedito loro di raggiungere o nutrendo desideri di vendetta verso i loro assassini, ad esempio. La simbiosi dei Medium con i propri spettri, tuttavia, apre le porte all'unione tra la vitalità dei mortali e l'eternità dei defunti, traendo da ciò potere ma spesso anche una sorta di catarsi dalle afflizioni della vita terrena o una presenza che li sollevi da un'incurabile solitudine.

Non è raro che suddetti spiriti appartengano ad antenati che ricercano i propri discendenti per trovare ausilio nel completare quel che hanno lasciato in sospeso od accorrono in loro aiuto nel momento più disperato.

SPETTRO IN AGGUATO

A partire dal 1° livello, con un'azione bonus il Medium può richiamare lo spettro che alberga dentro di sé e materializzarlo all'esterno, in una condizione speciale che d'ora in avanti sarà definita "allo scoperto". Lo spettro aligherà sinistramente alle spalle del Medium, in una condizione speciale che d'ora in avanti sarà invece definito "in agguato", da cui può essere inviato, come Reazione, a infestare un nemico che abbia messo a segno un attacco in mischia contro il Medium.

Mentre lo spettro infesta un bersaglio, questo non può recuperare Punti Ferita in alcun modo e, se si tratta di un Non Morto, dispone di Svantaggio nel prossimo attacco contro il Medium.

Alla fine del successivo turno del bersaglio, lo spettro affonda i suoi eterei artigli nel bersaglio. Tirare 2d6: se il risultato ottenuto è pari o superiore ai Punti Ferita rimanenti del bersaglio, questo viene ridotto a 0 Punti Ferita ed è considerato morente. Creature immuni al danno necrotico sono immuni a questo effetto.

Dopo aver affondato gli artigli, sia che il bersaglio sia sceso a 0 Punti Ferita o meno, lo spettro ritorna immediatamente all'interno del Medium e non si considera più né allo scoperto né in agguato (diversi privilegi sottoelencati fanno riferimento a queste due condizioni speciali).

Una volta utilizzato questo privilegio, Medium deve completare un riposo breve o lungo prima di poterlo utilizzare di nuovo.

Una volta raggiunto il 7° livello, il Medium può utilizzare questo privilegio due volte e, quando lo spettro affonda gli artigli, tirare 3d8 invece che 2d6; una volta raggiunto il 14° **livello il medium può utilizzare questo privilegio tre volte** e quando lo spettro affonda gli artigli tirare invece 5d10 e, se il bersaglio viene ridotto a 0 Punti Ferita, il Medium recupera Punti Ferita pari alla metà dei Punti Ferita che il bersaglio ha perso in questo modo.

ARTIGLIO SPETTRALE

A partire dal 1° livello, il Medium impara il trucchetto tocco gelido (Carisma è la caratteristica da incantatore per questo trucchetto). Quando lancia tocco gelido, l'effetto perdura fino alla fine del suo prossimo turno, anziché fino all'inizio del suo prossimo turno.

NATURA DELLO SPIRITO

A partire dal 2° livello, il Medium sceglie una Natura dello Spirito. Questa scelta fornisce nuovi privilegi al 2°, 6°, 11° e 18° livello.

STILE DI COMBATTIMENTO

A partire dal 3° livello, il Medium adotta un particolare stile di combattimento come sua specialità tra quelli sottoelencati. Scegli una delle opzioni che seguono. Non è possibile scegliere la stessa opzione più di una volta.

Combattere con Armi Possenti

Quando il Medium ottiene un 1 o un 2 a un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risultato, anche se ottiene ancora un 1 o un 2. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché il Medium ottenga questo beneficio.

Combattere con Due Armi

Quando il Medium combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

Duellare

Quando il Medium impugna un'arma da mischia in una mano senza impugnare altre armi, ottiene +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

Tiro

Il Medium ottiene +2 ai Tiri per colpire che effettua con armi a Distanza.

DETERMINAZIONE OSCURA

A partire dal 3° livello, come azione bonus il Medium può recuperare 2d6 Punti Spirito.

Una volta utilizzato questo privilegio, il Medium deve completare un riposo lungo prima di poterlo utilizzare di nuovo. A partire dal 9° livello, i Punti Spirito recuperati divengono 2d10. **A partire dal 15 livello, i Punti Spirito recuperati divengono 2d12.**

INCREMENTO DEL PUNTEGGIO DI CARATTERISTICA

A partire dal 4° livello, e di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, il Medium 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.

ARTIGLIO SPIETATO

A partire dal 4° livello **il Medium aggiunge il modificatore di Carisma al danno di tocco gelido**, e se manca il bersaglio infligge comunque danni necrotici pari a 1 più il suo modificatore di Carisma (il bersaglio non subisce altri effetti, in quanto l'incantesimo non è andato a segno).

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, il Medium può effettuare due attacchi, invece che uno, quando effettua l'azione di attacco nel suo turno. Al 17° livello, gli attacchi aumentano a tre.

LACERAZIONE SPETTRALE

A partire dal 10° livello, quando effettua un attacco con arma contro un bersaglio sotto l'effetto di *tocco gelido*, o che è infestato dal suo spettro, il Medium può mettere a segno un colpo critico con un tiro naturale di 19-20.

ARTIGLI GEMELLI

A partire dal 13° livello, quando mette a segno un colpo critico con tocco gelido, il Medium può immediatamente utilizzare tocco gelido contro un secondo bersaglio entro 4,5 metri dal primo.

IMBOSCATA SPETTRALE

A partire dal 15° livello, quando il Medium mette a segno un colpo critico con un attacco con arma, lo spettro esce allo scoperto (se non lo era già) e infesta immediatamente il bersaglio.

Questo privilegio non conta per il numero di utilizzi di Spettro in Agguato.

ARTIGLIO D'ACCIAIO

A partire dal 20° livello, una volta per turno il Medium può utilizzare tocco gelido al posto di un attacco con arma da mischia, quando usa l'azione di Attacco nel suo turno.

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

LA POSSESSIONE DI UN MEDIUM

Benché i Medium siano già posseduti da uno spirito, essi possono comunque essere vittime di Possessione, una volta che la riserva di Punti Spirito scende a 0. Le entità del Riflesso Nero, sempre in agguato, avranno occasione di corrompere la mente dello spettro del Medium, e questo legame verrà sfruttato per avere controllo sul personaggio stesso. Un esorcismo, quindi, porterà alla purificazione dello spirito del Medium, scacciando l'entità maligna che ne aveva preso il controllo.

NATURA DELLO SPIRITO

Imparando a conoscere il proprio spettro e apprendendo come usare i suoi poteri, il Medium inizia a scrutarne la vera natura. Solo quando la natura dello spettro viene rivelata esso può sprigionare il suo vero potenziale.

Incantesimi dello Spirito

A partire dal 2° livello, quando sceglie una Natura dello Spirito, traendo potere dall'essenza spettrale, il Medium può lanciare incantesimi tematici.

Incantesimi: nella descrizione di ciascun archetipo si trova la lista degli incantesimi che è possibile lanciare grazie a questo privilegio, con indicato il livello al quale si ottiene ogni incantesimo e quante volte è possibile utilizzarlo. Ogni utilizzo viene recuperato una volta completato un riposo lungo.

Caratteristica da incantatore: Carisma è la caratteristica da incantatore di un Medium, in quanto è il mero potere della forza d'animo a combattere contro la possessione dello spirito fino ad arrivare a sfruttarne il potere. Il Medium utilizza il proprio punteggio di Carisma come caratteristica da incantatore.

Il Medium utilizza il proprio modificatore di Carisma per determinare la Classe di Difficoltà (CD) dei Tiri Salvezza per gli incantesimi dello spirito lanciati o usati per attaccare.

CD tiro salvezza = 8 + bonus di competenza + modificatore di Carisma.

Modificatore di Attacco con Incantesimi = bonus di competenza + modificatore di Carisma.

Spirito Viaggiatore

Lo spettro rivela il suo legame con il mondo invisibile agli occhi, e il suo tormento, incentrato sull'inevitabile incedere del tempo e sull'errare senza meta, si manifesta sotto forma di capacità elusive. È questa la natura dello spirito grazie a cui il Medium assume le parvenze di un vero e proprio spettro.

Livello dell'incantesimo	Incantesimi dello Spirito Viaggiatore
2°	passo velato (un numero di volte pari al modificatore di Carisma)
6°	intermittenza (una volta)
11°	libertà di movimento (una volta)
18°	passapareti (una volta)

Velo Spettrale

A partire dal 2° livello, fintanto che lo spettro è “allo scoperto”, la velocità del Medium aumenta di 3 metri e ottiene un bonus di +4 alla CA contro attacchi di opportunità.

Spettro Rapace

A partire dal 6° livello, il Medium può utilizzare la sua Reazione per fare infestare dal suo spettro un bersaglio che abbia attaccato il Medium con armi a distanza, posto che il bersaglio si trovi entro 18 metri.

Fuga Spettrale

A partire dal 11° livello, quando utilizza Determinazione Oscura, il Medium può utilizzare Disimpegno o Scatto come parte della stessa azione bonus.

Sparizione Eterea

A partire dal 18° livello, quando lo spettro riduce a 0 Punti Ferita un nemico, il Medium può diventare invisibile fino alla fine del suo prossimo turno, finché non attacca o finché non lancia un incantesimo.

Spirito del Valore

Lo spirito manifesta un solenne furore, e con esso anche le sue capacità di rinforzare e purificare il corpo del Medium, che ha nelle mani la forza dello spettro e nel cuore il suo coraggio.

Livello dell'incantesimo	Incantesimi dello Spirito del Valore
2°	parola guaritrice al 2° livello (un numero di volte pari al modificatore di Carisma)
6°	faro di speranza (una volta)
11°	interdizione alla morte (una volta)
18°	cura ferite di massa (una volta)

Scudo Spettrale

A partire dal 2° livello, fintanto che lo spettro è allo scoperto, ogni creatura bersaglio entro 3 metri dal Medium, a sua scelta, ottiene un bonus di +2 alla CA e ai Tiri Salvezza.

Spettro Strategico

A partire dal 6° livello, quando un alleato del Medium che può essere visto colpisce con un attacco con arma da mischia un bersaglio entro 18 metri, il Medium può utilizzare la sua Reazione per fare infestare il bersaglio dal suo spettro.

Riposo Spettrale

A partire dal 11° livello, quando il Medium utilizza Determinazione Oscura, ogni altra creatura bersaglio a sua scelta entro 3 metri, recupera metà dei Punti Spirito recuperati dal Medium.

Rin vigorimento Etereo

A partire dal 18° livello, quando lo spettro riduce a 0 Punti Ferita una creatura bersaglio, il Medium e ogni alleato entro 9 metri ottengono Punti Ferita Temporanei pari a 1d10 più il modificatore di Carisma del Medium.

Spirito Iettatore

Lo spirito manifesta la sua propensione per odio e vendetta, rivelandosi in grado di scagliare potenti maledizioni. Il rancore di coloro che sono morti scorre nelle vene del Medium, e un flusso di magia necrotica emerge dal suo corpo per infierire sui suoi nemici.

Livello dell'incantesimo	Incantesimi dello Spirito Iettatore
2°	anatema al 2° livello (un numero di volte pari al modificatore di Carisma)
6°	scagliare maledizione (una volta)
11°	confusione (una volta)
18°	contagio (una volta)

Palude Spettrale

A partire dal 2° livello, fintanto che lo spettro è allo scoperto, ogni creatura bersaglio ostile che termina il suo turno entro 9 metri dal Medium deve superare un Tiro Salvezza su Forza o la sua velocità è ridotta a 3 metri fino alla fine del suo prossimo turno.

Spettro Maligno

A partire dal 6° livello, quando una creatura bersaglio fallisce un Tiro Salvezza entro 9 metri dal Medium, questo può utilizzare la sua Reazione per fare infestare il bersaglio dal suo spettro.

Terrore Spettrale

A partire dal 11° livello, quando il Medium utilizza Determinazione Oscura, ogni creatura bersaglio ostile entro 3 metri da esso deve superare un Tiro Salvezza su Saggezza o subire la condizione Spaventato fino alla fine del suo prossimo turno.

Carneficina Eterea

A partire dal 18° livello, quando lo spettro riduce a 0 Punti Ferita una creatura bersaglio, può subito infestare un'altra creatura bersaglio entro 3 metri dalla prima.

LIVELLO	Competenza	Privilegi
1	2	Spettro in Agguato (1), Artiglio Spettrale
2	2	Natura dello Spirito
3	2	Stile di Combattimento, Determinazione Oscura (2d6)
4	2	Incremento del Punteggio di Caratteristica, Artiglio Spietato
5	3	Attacco Extra (1)
6	3	Privilegio di dello Spirito
7	3	Spettro in Agguato (2)
8	3	Incremento del Punteggio di Caratteristica
9	4	Determinazione Oscura (2d10)
10	4	Lacerazione Spettrale
11	4	Privilegio dello Spirito
12	4	Incremento del Punteggio di Caratteristica
13	5	Artigli Gemelli
14	5	Spettro in Agguato (3)
15	5	Imboscata Spettrale, Determinazione Oscura (2d12)
16	5	Incremento del Punteggio di Caratteristica
17	6	Attacco Extra (2)
18	6	Privilegio dello Spirito
19	6	Incremento del Punteggio di Caratteristica
20	6	Artiglio d'Acciaio