

ORIGINE STREGONESCA: VOLTO INTERIORE

Le anime di alcune persone a volte brillano più luminose e più forti di altre, non solo donando loro abilità magiche, ma permettendo loro anche di manifestare la propria volontà o spirito combattivo nel mondo fisico. Questi poteri, chiamati Volto Interiore, possono essere diversi a seconda dell'utilizzatore. Per alcuni è un regalo meraviglioso che mette in mostra ciò che amano fare o le loro migliori qualità, per altri è una maledizione che non fa altro che mostrare loro il lato peggiore di se stessi. Ogni Volto Interiore è unico e dipende dallo Stregone come usarlo.

FORMA DEL VOLTO

A partire dal 1° livello, lo Stregone inizia a manifestare una silhouette del suo Volto. Può scegliere la forma **Mostruoso**, **Protettore**, **Oggetto Vincolato** o **Colonia** le cui relative statistiche sono elencate nel capitolo **Blocchi Statistiche dei Volti**. Lo Stregone può evocare i suoi Volti in uno spazio non occupato entro 1,5 metri da se come azione bonus. Mentre il Volto è fuori, può muoverlo nel suo turno (nessuna azione richiesta) e ottenere i benefici e le abilità offerte dalla forma scelta. Questo Volto dura 10 minuti o finché lo Stregone o il Volto non scendono a 0 punti ferita, oppure finché lo Stregone non lo congela come azione bonus. Lo Stregone può evocare il suo Volto un numero di volte pari al suo modificatore di **Carisma** per riposo lungo e può spendere 1 punto stregoneria per evocare il suo Volto dopo aver speso tutti questi usi.

In combattimento, il Volto condivide il conteggio di iniziativa dello Stregone, ma il suo turno viene subito dopo quello dello Stregone. Può muoversi e usare la sua reazione da solo, ma l'unica azione che compie nel suo turno è l'azione **Schivare**, a meno che lo Stregone non usi un'azione bonus nel tuo turno per comandargli di compiere un'altra azione. Quell'azione può essere una di quelle nel suo blocco statistiche o qualche altra azione. Il Volto dello Stregone ha un raggio specifico, elencato sul suo blocco statistiche, nel quale deve rimanere vicino allo Stregone e se termina il suo turno al di fuori di quel raggio il Volto scompare..

INCANTESIMI DELL'ANIMA

Inoltre, al 1° livello, la natura del Volto dona allo Stregone degli incantesimi extra. A seconda della Forma del Volto scelta, lo Stregone impara un incantesimo aggiuntivo di 1° livello. Questi incantesimi sono considerati come incantesimi da Stregone, ma non contano per il numero massimo di incantesimi che lo Stregone conosce.

Mostruoso. *Mani Brucianti*

Protettore. *Assorbire Elementi*

Oggetto Vincolato. *Benedizione*

Colonia. *Braccia di Hadar*

IMMAGINE PIÙ NITIDA

Al 6° livello, man mano che il Volto diventa più definito e nitido, acquisisce nuove capacità legate alla natura magica dello Stregone. Lo Stregone può spendere fino a 5 punti stregoneria nel suo turno (nessuna azione richiesta) e curare il suo Volto di un totale pari a 5 punti ferita per punto stregoneria. Se lo Stregone ha scelto la forma **Colonia**, puoi curare un solo Volto con questa abilità. Inoltre, ottiene una nuova abilità a seconda della forma scelta al 1° livello.

Mostruoso. Lo Stregone può spendere 2 punti stregoneria per dare vantaggio al suo Volto su tutti i suoi attacchi di **Lacerazione del Volto** in quel turno e un bonus a danni pari al suo livello da Stregone. Tuttavia, gli avversari dispongono di vantaggio ai tiri per colpire contro lo Stregone o il suo Volto fino all'inizio del prossimo turno dello Stregone.

Protettore. Se una creatura che è sotto l'effetto dell'abilità **Spirito Guardiano del Volto** supera un tiro salvezza o evita di essere colpita da un tiro per colpire, lo Stregone può spendere 2 punti stregoneria come reazione per far guadagnare a se stesso e alla creatura dei punti ferita temporanei pari al modificatore di **Carisma** dello Stregone.

Oggetto Vincolato. Quando lo Stregone effettua una prova con il suo Volto **Oggetto Vincolato**, può spendere 1 punto stregoneria per aggiungere il doppio del suo bonus di competenza al tiro. Inoltre, se il suo Volto è vincolato a un'arma, puoi invece spendere 1 punto stregoneria nel suo turno per ottenere un bonus al tiro per i danni pari al suo modificatore di **Carisma**.

Colonia. Quando il Volto usa la sua abilità **Quattro Mani sono Meglio di Due**, lo Stregone può spendere 2 punti stregoneria per comandare a un altro Volto di compiere un'azione nella stessa azione bonus.

MANIFESTAZIONE PROTETTIVA

Al 14° livello, lo Stregone ha più esperienza nel mantenere il suo Volto all'aperto per lunghi periodi di tempo e nel manifestarlo di fronte a se per tenersi lontano dal pericolo. I suoi Volti ora durano 1 ora quando vengono evocati. Inoltre, quando lo Stregone viene colpito da un attacco o fallisce un tiro salvezza, può usare la sua reazione per evocare uno dei suoi Volti in uno spazio non occupato entro 1,5 metri da se in modo che siano loro a subirne gli effetti e i danni. Lo Stregone può decidere ciò dopo che il tiro viene effettuato ma prima che il risultato sia dichiarato. Lo Stregone può farlo un numero di volte per riposo lungo pari al suo modificatore di Carisma.

VERO RISVEGLIO

Al 18° livello, lo Stregone ha raggiunto la perfetta armonia con il suo Volto mentre esso manifesta pienamente la sua vera forma, è ora in grado di cambiarla come meglio crede. Il suo Volto ottiene un'abilità aggiuntiva in base alla forma che ha scelto al 1° livello. Una volta usata questa abilità, non può essere usata di nuovo finché lo Stregone non completa un riposo lungo.

Mostruoso. Quando lo Stregone ordina al suo Volto di attaccare, può ordinargli di compiere un'azione aggiuntiva.

Protettore. Mentre il suo Volto è evocato, lo Stregone ottiene resistenza ai danni a scelta tra forza, necrotico, psichico o radioso.

Oggetto Vincolato. Quando lo Stregone effettua una prova di abilità o un tiro per colpire con il suo Oggetto Vincolato, può spendere 5 punti stregoneria come reazione affinché il tiro sia un successo critico. Deve scegliere di farlo prima del tiro.

Colonia. Quando lo Stregone usa la sua azione bonus per comandare i suoi Volti, può scegliere di comandarli tutti in una volta o di comandarne soltanto uno.

CREATO DA HICKS HOMEBREW

Revisionato con l'aiuto della meravigliosa comunità di Discord of Many Things.

Traduzione di [Dragon's Lair](#)

Illustrazioni di [Macarious](#), [Damien Ajoku](#), [Wilson Gonzalez](#), [Wen M](#), e [Magali Villeneuve](#)

BLOCCHI STATISTICHE DEI VOLTI

VOLTO MOSTRUOSO

Aberrazione Media, qualsiasi allineamento

Classe Armatura 13 + il bonus di competenza dello Stregone

Punti Ferita 10 + 5 volte il bonus di competenza dello Stregone

Velocità 6 m

FOR DES COS INT SAG CAR

16 (+3) 12 (+1) 14 (+2) 8 (-1) 12 (+1) 10 (+0)

Tiri Salvezza Cos + 1 + BC, For + 2 + BC

Abilità Atletica + 2 + BC, Percezione + 2 + BC

Immunities ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato avvelenato, indebolimento, spaventato

Linguaggi conosce i linguaggi conosciuti dallo Stregone

Raggio 6 m

Sfida — **Bonus di Competenza (BC)** uguale a quello dello Stregone

Anima Disturbata il danno della Lacerazione del Volto aumenta a 1d6 e aumenta di nuovo a 1d8 al 6° livello e a 1d10 al 10° livello.

Colpi Rapidi (3/Giorno) Quando lo Stregone comanda di compiere un'azione Lacerazione del Volto, il Volto può compierne due nello stesso comando

Sensi Acuti Quando il Volto è fuori lo Stregone ottiene vantaggio ai tiri di Saggezza (Percezione).

Azioni (Richiede l'azione bonus dello Stregone)

Lacerazione del Volto *Attacco con Incantesimo da Mischia:* + (il bonus di attacco con incantesimo dello Stregone) al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1d6 + (il bonus di attacco con incantesimo dello Stregone) danni da forza.

VOLTO PROTETTORE

Aberrazione Media, qualsiasi allineamento

Classe Armatura 14 + il bonus di competenza dello Stregone

Punti Ferita 10 + 5 volte il bonus di competenza dello Stregone

Velocità 6 m

FOR DES COS INT SAG CAR

10 (+0) 14 (+2) 16 (+3) 8 (-1) 12 (+1) 12 (+1)

Tiri Salvezza Des + 1 + BC, Cos + 2 + BC

Abilità Atletica + 2 + BC, Percezione + 2 + BC

Immunities ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato avvelenato, indebolimento, spaventato

Linguaggi conosce i linguaggi conosciuti dallo Stregone

Raggio 12 M

Sfida — **Bonus di Competenza (BC)** uguale a quello dello Stregone

Anima Corazzata Mentre il Volto dello Stregone si trova entro 1,5 metri da esso o da una creatura alleata, quando lo Stregone o la creatura alleata subiscono danni lo Stregone può usare 1 punto stregoneria come reazione per ottenere resistenza ai danni.

Azioni (Richiede l'azione bonus dello Stregone)

Spirito Guardiano (5/Giorno) Lo Stregone può usare la sua azione bonus per dare a una creatura a sua scelta che si trovi entro 9 metri dal Volto un bonus alla CA o al tiro salvezza pari al suo modificatore di Carisma al prossimo attacco, incantesimo o effetto che prende di mira quella creatura o fino alla fine del suo turno successivo.

Dardo del Volto *Attacco con Incantesimo a Distanza:* + (il bonus di attacco con incantesimo dello Stregone) al tiro per colpire, raggio 9/36 m, un bersaglio. *Colpito:* 1d4 + (il bonus di attacco con incantesimo dello Stregone) danni da forza.

VOLTO DELL'OGGETTO

VINCOLATO

Aberrazione Minuscola, qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12 + il bonus di competenza dello Stregone

Punti Ferita 10 + 5 volte il bonus di competenza dello Stregone

Velocità 6 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 8 (-1) | 12 (+1) | 10 (+0) | 12 (+1) | 16 (+3) | 14 (+2) |

Tiri Salvezza Car +1 + BC, Sag +2 + BC

Abilità Arcano +2 + BC, Storia +2 + BC

Immunities ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato avvelenato, indebolimento, spaventato

Linguaggi conosce i linguaggi conosciuti dallo Stregone

Raggio 12 m

Sfida — **Bonus di Competenza (BC)** uguale a quello dello Stregone

Tutt'uno con l'Oggetto Con un rituale di 1 ora eseguibile durante un riposo breve o lungo lo Stregone può applicare questo tratto a qualsiasi tipo di arnesi, strumento musicale o set da gioco con cui ha competenza. Mentre l'oggetto è vincolato, esso galleggia da solo e può essere usato senza usare le mani. L'oggetto usa il modificatore di Carisma dello Stregone per tutte le prove che lo Stregone fa con l'oggetto vincolato e qualsiasi prova con questo oggetto è un'azione bonus.

Arma Vincolata Se lo Stregone sceglie di eseguire il rituale di "Tutt'uno con l'Oggetto" su qualsiasi arma da mischia con cui è competente, può usare il suo modificatore di Carisma per i tiri per colpire e per i danni con l'arma. Inoltre l'arma galleggia da sola e può essere usata senza usare le mani, lo Stregone può usare la sua azione bonus per effettuare un attacco con l'arma vincolata invece dell'attacco Lacerazione del Volto.

Azioni (Richiede l'azione bonus dello Stregone)

Lacerazione del Volto *Attacco con Incantesimo da Mischia:* + (il bonus di attacco con incantesimo dello Stregone) al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1d4 + (il bonus di attacco con incantesimo dello Stregone) danni da forza.

VOLTO COLONIA

Aberrazione Piccola, qualsiasi allineamento

Classe Armatura 12 + il bonus di competenza dello Stregone

Punti Ferita 10 + 5 volte il bonus di competenza dello Stregone

Velocità 7,5 m

| FOR | DES | COS | INT | SAG | CAR |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 8 (-1) | 16 (+3) | 12 (+1) | 10 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) |

Tiri Salvezza Des +2 + BC, Sag +1 + BC

Abilità Acrobazia +2 + BC, Percezione +2 + BC

Immunities ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato avvelenato, indebolimento, spaventato

Linguaggi conosce i linguaggi conosciuti dallo Stregone

Raggio 15 m

Sfida — **Bonus di Competenza (BC)** uguale a quello dello Stregone

Chi ha Bisogno di Amici? Lo Stregone evoca un numero di Volti pari alla metà del suo modificatore di Carisma (arrotondato per eccesso) e ognuno usa questo blocco statistiche. Può muoverli tutti durante il suo turno, ma può comandarne solo uno con la sua azione bonus. Una volta ottenuto il privilegio "Immagine più Nitida", lo Stregone può comandare due Volti separati nella stessa azione bonus. Inoltre, l'area entro 1,5 metri da uno dei Volti è considerata terreno difficile.

Dita Abili Mentre uno dei suoi volti si trova entro 1,5 metri da esso, lo Stregone può spendere 1 punto stregoneria (nessuna azione richiesta) per ottenere un bonus alle prove di Destrezza (Rapidità di Mano) pari al suo modificatore di Carisma

Azioni (Richiede l'azione bonus dello Stregone)

Quattro Mani sono Meglio di Due (5/Giorno) Come azione bonus, lo Stregone può teletrasportare a se o a un altro Volto un oggetto in suo possesso o in possesso di uno dei suoi Volti. Inoltre, può usare quell'oggetto nella stessa azione bonus.

Lacerazione del Volto *Attacco con Incantesimo da Mischia:* + (il bonus di attacco con incantesimo dello Stregone) al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 1d6 + (il bonus di attacco con incantesimo dello Stregone) danni da forza.