

Sotterranei & Sottoinsiemi
Progetto per il corso "Comunicazione delle Scienze"

Filippo Troncana

A.A. 2024/2025

PARTE 1

OPZIONI PER I PERSONAGGI

I protagonisti di ogni campagna di Dungeons and Dragons sono i personaggi creati dai giocatori. Questo capitolo fornisce delle nuove opzioni di personalizzazione, in particolare offre una nuova sottoclasse a tema matematico per ciascuna delle classi del *Manuale del Giocatore*. Ogni classe offre al 1°, 2° o 3° livello una scelta che definisce il personaggio e sblocca una serie di privilegi speciali, che non sono disponibili per la classe nella sua interezza. Questa scelta è chiamata sottoclasse. In ogni classe esiste un termine collettivo che descrive le sue sottoclassi; nel caso del guerriero, per esempio, le sottoclassi sono chiamate archetipi marziali, mentre nel caso del paladino sono giuramenti sacri. La tabella sottostante elenca le sottoclassi di questo progetto.

SOTTOCLASSI AGGIUNTE

Classe	Sottoclasse	Livello	Descrizione
Chierico	Dominio di Integrità	1°	
Mago		2°	
Ranger	Arciere Categoriale	3°	Un combattente in grado di fare cose incredibili con le sue frecce
Warlock	Lo Spazio Proiettivo	1°	Stipula un patto con un'entità occulta in grado di manipolare lo spazio

CHIERICO

DOMINIO DIVINO: DOMINIO DI INTEGRITÀ INCANTESIMI DI DOMINIO

Livello da Chierico	Incantesimi
1°	Armatura di Agathys, Comando
3°	Frantumare, Immagine Speculare
5°	Aura di Vitalità, Controincantesimo
7°	Inaridire, Occhio Arcano
9°	Mano di Bigby, Reincarnazione

FORZA BRUTTA

A partire dal 1° livello, il Chierico può scegliere di usare il suo modificatore di Intelligenza invece che di Saggezza per ogni prova di caratteristica, tiro per colpire o tiro salvezza che lo richieda. Allo stesso modo, la sua caratteristica da incantatore diventa Intelligenza.

INCANALARE DIVINITÀ: DIVISIONE CON RESTO

A partire dal 2° livello il Chierico può usare la sua reazione per spendere un suo utilizzo di *incanalare divinità* per effettuare la divisione con resto su dei danni subiti da un suo alleato.

I danni vengono divisi per tre e inflitti equamente al Chierico, all'alleato e alla creatura che ha inflitto i danni.

I tre poi devono effettuare un tiro salvezza di Intelligenza, e chi ottiene il risultato più basso riceve il resto dei danni.

INCANALARE DIVINITÀ: PERMUTAZIONE

A partire dal 6° livello il Chierico può spendere un suo utilizzo di *incanalare divinità* per scegliere un numero di creature pari o inferiore al suo livello da Chierico (almeno 2) entro 9 metri di cui conosca le posizioni e permutarle a suo piacimento.

Se una creatura viene permutata in uno spazio che non può occupare, viene automaticamente teletrasportata nello spazio sicuro che possa occupare più vicino.

BUON ORDINAMENTO

A partire dall'8° livello, quando il Chierico tira per iniziativa, può scegliere l'ultima creatura alleata nell'ordine di iniziativa, se stesso incluso, e decidere quando agirà all'inizio di ogni round.

FATTORIZZAZIONE UNICA

A partire dal 17° livello, una volta per riposo lungo, il Chierico può usare la sua azione per scegliere una creatura che sia in grado di vedere e conoscerne i punti ferita attuali.

Quando lo fa, deve scegliere uno dei fattori primi del numero di punti ferita attuali della creatura: questa viene divisa in quel numero di copie più piccole di sé stessa e i suoi punti ferita vengono divisi equamente tra di esse.

Le copie possiedono le stesse statistiche e abilità della creatura di partenza, ma non possono effettuare azioni o azioni bonus, soltanto reazioni e movimenti.

All'inizio del turno successivo del Chierico, le copie vengono rifee nella creatura iniziale, la quale riappare nello spazio in cui si trovava prima di essere divisa o nel più vicino spazio libero e subisce i danni subiti da ognuna delle singole copie.

Se il numero di punti ferita della creatura è un numero primo, il Chierico ottiene un utilizzo aggiuntivo di *incanalare divinità*.

Il DM sceglie la taglia delle copie (minore o uguale alla taglia della creatura originale) e la loro posizione, inoltre determina se dare a ciascuna la propria iniziativa o usare le regole per le azioni di gruppo.

MAGO

TRADIZIONE ARCANA : MULTIPIEGATORE

GRADO TOPOLOGICO

A partire dal 2° livello, quando il Mago lancia l'incantesimo *Dardo Incantato*, per ogni dardo che colpisce lo stesso bersaglio, questo subisce 1d4 danni aggiuntivi.

RIFLESSIONE SULLO SPAZIO TANGENTE

A partire dal 6° livello, quando il Mago lancia l'incantesimo *Scudo* contro un attacco a distanza, può decidere di reindirizzare l'attacco contro una creatura a sua scelta che egli sia in grado di vedere, entro la gittata originale dell'attacco come se questo partisse da lui.

IDENTIFICAZIONE DEI BORDI

A partire dal 10° livello, il Mago può usare la sua azione per tracciare magicamente un rettangolo con un lato al più di 36 metri e identificarne i bordi: una creatura o oggetto che ne attraversa un lato deve superare un tiro salvezza su Intelligenza contro la CD del Mago (che può fallire volontariamente) oppure essere teletrasportato nella stessa posizione sul lato parallelo.

Questo effetto può essere terminato volontariamente dal Mago con un'azione bonus o termina automaticamente dopo un minuto o quando il Mago viene incapacitato.

EVERSIONE SFERICA

A partire dal 14° livello, quando si trova davanti a un contenitore chiuso, il Mago può usare la sua azione per piegare lo spazio-tempo e sostituire il fuori col dentro del contenitore col suo dentro: tutto ciò che si trova nel contenitore ne viene trasportato al di fuori, mentre ogni oggetto che si trova entro 30 centimetri di distanza viene trasportato dentro al contenitore.

RANGER

ARCHETIPO RANGER: ARCIERE CATEGORIALE

*Cos'è un costruito? Ma è molto semplice, è un
coderivato del cograsso di cosuino.
(Yo-Ne'dah l'Imperturbabile)*



Simmetria e asimmetria, ordine e caos, Yin e Yang, le leggi dell'universo poggiano su un'infinita famiglia di categorie del pensiero in dualità tra di loro.

"Frecce tra le cose e cofrecce tra le cocose" è l'insegnamento del maestro Yo-Ne'dah e della particolare scuola di filosofia e tiro con l'arco da lui fondata, chiamata da alcuni "pensiero duale". I Ranger che decidono di praticarla si autodefiniscono Arcieri Categoriali.

MAGIA DELL'ARCIERE CATEGORIALE

La padronanza del pensiero duale permette al Ranger di apprendere gli incantesimi della tabella sottostante in aggiunta a quelli che conosce già.

Livello da Ranger	Incantesimo
3°	Individuazione del Bene e del Male
5°	Ingrandire/Ridurre
9°	Glifo di Interdizione
13°	Porta Dimensionale
17°	Cerchio di Potere

FUN-TORO

A partire dal 3° livello, il Ranger può utilizzare a volontà l'incantesimo *Trova Cavalcatura* per evocare un Fun-Toro, una tipo particolare di toro addestrato dagli arcieri categoriali. Questo utilizza la scheda creatura del toro con i seguenti attributi aggiuntivi:

Fedeltà. Il Fun-Toro riconosce sempre il Ranger che l'ha evocato e gli obbedisce incondizionatamente, inoltre può comunicargli telepaticamente delle semplici idee o concetti.

Pienezza. Il Fun-Toro non ha bisogno di mangiare o bere, è sempre sazio.

FARETRA FILOSOFALE DI YO-NE'DAH

A partire dal 7° livello, il Ranger può utilizzare un'azione bonus per invocare il potere della

Faretra Filosofale di Yo-Ne'dah e non trovarsi mai a corto di munizioni.

IMMERSIONE

Usando questo potere, il Ranger può convertire qualsiasi oggetto in suo possesso in una quantità di frecce di uguale valore economico (determinato dal DM). A discrezione del DM, questo privilegio può creare anche frecce particolari (ad esempio, incantate o avvelenate).

DETERMINAZIONE

Il Ranger può incanalare la magia del pensiero duale per creare un oggetto non magico a sua scelta in uno spazio libero entro 3 metri da sé, consumando una quantità di frecce di uguale valore economico.

L'oggetto deve comparire su una superficie o in un liquido che possa sostenerlo. L'oggetto creato scompare dopo un numero di ore pari al bonus di competenza del personaggio. Esempi di oggetti che è possibile creare sono disponibili nel capitolo sull'equipaggiamento del *Manuale del Giocatore*.

CONO E COCONO

A partire dall'11° livello, come azione gratuita dopo aver effettuato un attacco a distanza con successo, il Ranger può spendere uno slot incantesimo e imporre sul bersaglio uno dei seguenti effetti:

Cono. Dal bersaglio partono un numero di attacchi a distanza pari al livello dello slot speso e indirizzati verso altrettante creature scelte dal Ranger. Questi attacchi vengono considerati come attacchi del Ranger e utilizzano lo stesso tiro per colpire del primo attacco.

Cocono. Da un numero di creature scelte dal Ranger pari al livello dello slot speso partono altrettanti attacchi a distanza indirizzati verso il bersaglio originale. Questi attacchi vengono considerati come attacchi del Ranger e utilizzano lo stesso tiro per colpire del primo attacco.

FRECCIA UNIVERSALE

A partire dal 15° livello, un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo breve, il Ranger può utilizzare la sua azione per designare due creature sul campo di battaglia, dette Creatura Iniziale e Creatura Finale.

Questa designazione può essere interrotta volontariamente dal Ranger con un'azione bonus e termina automaticamente quando il Ranger è incapacitato o quando un minuto è trascorso.

Creatura Iniziale. Una volta per bersaglio, la Creatura Iniziale può decidere di sostituire il risultato del D20 in un tiro per colpire con un 20 naturale, ma può attaccare al più una volta lo stesso bersaglio durante la stessa azione d'attacco.

Creatura Finale. Ogni creatura che attacca la Creatura Finale può decidere una volta sola di sostituire il risultato del D20 con un 20 naturale, ma la Creatura Finale può essere attaccata al più una volta durante la stessa azione d'attacco.

WARLOCK

PATRONO ULTRATERRENO: SPAZIO PROIETTIVO

"E quando l'ho visto, ragazzi, ho esclamato 'Ma questa è Geometria Pura!'"

(O'skarr, Zar di Riski)



irano voci su una certa entità...

Un oggetto legato alla stessa natura dei piani dove ci muoviamo... coloro che ne hanno ricevuto l'intuizione lo descrivono come un universo assurdo, dove tutte le linee si incontrano in modi inaspettati, dove spazi infinitamente lontani sono a portata di "disomogeneizzazione"... roba da brividi!

LISTA DEGLI INCANTESIMI AMPLIATA

La conoscenza della Geometria Proiettiva permette al Warlock di poter scegliere i seguenti incantesimi in aggiunta a quelli della lista di incantesimi per Warlock.

Livello dell'incantesimo	Incantesimi
1°	Caduta Morbida, Colpo Intrappolante
2°	Levitazione, Zona di Verità
3°	Glifo di Interdizione, Lentezza
4°	Divinazione, Sfera Elastica di Otiluke
5°	Cerchio di Teletrasporto, Legame Planare

FORMA LINEARE ASSOCIATA

A partire dal 1° livello, una volta per riposo lungo, il Warlock può indicare una creatura che sia in grado di vedere. Con un'azione può azzerare il bonus del tiro per colpire di quella creatura fino all'inizio del proprio prossimo turno.

SPAZIO ALL'INFINITO

A partire dal 6° livello, un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo lungo, quando una creatura è a terra con 0 punti ferita, il Warlock può usare la sua azione e toccarla per trasferirla in un semipiano temporaneo. Finché la creatura si trova nel semipiano, il Warlock ha a sua disposizione uno slot incantesimo aggiuntivo. Quando il Warlock inizia

un riposo breve o usa questo privilegio su un'altra creatura, la creatura intrappolata viene liberata e diventa stabile.

PROIEZIONE

A partire dal 10° livello, un numero di volte pari al suo bonus di competenza per riposo lungo, il Warlock può usare la sua azione per proiettare la sua immagine su una superficie solida che sia in grado di vedere.

Per non più di 1 minuto, la posizione del Warlock diventa quella della sua immagine. Fintanto che si trova su una superficie, il Warlock può muoversi liberamente in ogni direzione lungo la stessa, al doppio della sua velocità di movimento, ma non può effettuare azioni che coinvolgano il mondo esterno ad eccezione del parlare.

Dopo 1 minuto, il Warlock esce dalla superficie e appare nello spazio libero più vicino a dove si trovava sulla superficie. Questo effetto termina in anticipo se la superficie dove si trova il Warlock viene distrutta o se egli usa la sua azione per uscirne.

CHIUSURA PROIETTIVA DI BÉZOUT

A partire dal 14° livello, una volta per riposo breve, il Warlock può usare la sua azione bonus per generare un'aura di Geometria Pura nel raggio di 36 metri intorno a sé.

Fino alla fine del prossimo turno del Warlock, tutti gli attacchi a distanza che richiedono un tiro per colpire effettuati da creature dentro l'aura contro altre creature dentro l'aura vanno automaticamente a segno senza effettuare il tiro per colpire.