

MANUALE DEI LIVELLI INFIMI

-LA FORGIA DEGLI EROI-



CLAUDIO PUSTORINO

CREDITI

Il Manuale dei Livelli Infimi nasce da un'idea originale di
Claudio Pustorino

SVILUPPO E TESTI

Tiziano Furlano, Fabio Passamonti, Claudio Pustorino

NARRATIVA

Paolo Pustorino, Noemi Mancini

REVISIONE

Noemi Mancini, Fabio Passamonti

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA

Claudio Trangoni

ILLUSTRAZIONI INTERNE

**Valeria Antoniali, Matteo Cardia, Claudio Casini, Dario De Nart, Andrea Mocci,
Matteo Palombelli, Roberto Pitturru, Paolo Sanna, Emanuele Tonini, Claudio Trangoni**

GRAFICA E LAYOUT

Claudio Trangoni, Alessandro Zanin

PLAYTEST

**Danilo Borrelli, Arnaldo Notaro, Francesco Grastolla, Giuseppe Leone,
Sergio Rochira, Francesco Santoro, Lorenzo Stepanic**

RINGRAZIAMENTI

Un sentito ringraziamento alla comunità di Dragons' Lair, che ha sostenuto il mio entusiasmo per tutta la durata della stesura. Un grazie a Marco Barison, per le ore passate al telefono in linea diretta da Londra a Milano. Ad Alice Luidelli, che ha pazientemente sopportato ore di infimi vaneggiamenti.

Un grazie a chi mi ha introdotto ai GdR, anni fa.

In ultimo, grazie a tutti coloro che hanno saputo farmi sognare.



Associazione Culturale

Dragons' Lair

Via Fabris, 38/2

33010 Osoppo (UD)

www.dragonslair.it

info@dragonslair.it

Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons™, in accordo con i termini dell'Open Game License 6.0.

D&D, Dungeons & Dragons sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Non si intende infrangere alcun diritto. La citazione di nomi, marchi o estratti di prodotti non intende infrangere nessun diritto dei detentori.

Pubblicazione amatoriale, intesa al solo scopo d'intrattenimento, qualsiasi somiglianza con persone, organizzazioni, luoghi o eventi è da considerarsi una coincidenza. È vietata la riproduzione anche parziale senza il permesso scritto dell'editore e/o degli autori.

Copyright © 2006-2008 Claudio Pustorino & Dragons' Lair - Udine.

Rev.1.0 aprile 2008

SOMMARIO

INTRODUZIONE	pag. 4	Armature scadenti	pag. 52
Il Manuale dei Livelli Infimi	pag. 4	Equipaggiamento d'avventura	pag. 52
Perché i livelli infimi?.....	pag. 5	Oggetti comuni.....	pag. 52
CAPITOLO UNO: PERSONAGGI	pag. 6	Descrizione degli oggetti comuni.....	pag. 52
Giocare i livelli infimi.....	pag. 6	Oggetti e sostanze speciali	pag. 53
Bonus di Classe e di Livello.....	pag. 6	Descrizione degli oggetti e delle sostanze speciali	pag. 53
Razze.....	pag. 8	Attrezzi di classe e abilità.....	pag. 53
Interpretare le differenze razziali.....	pag. 8	Descrizione degli oggetti di classe e abilità.....	pag. 54
Caratteristiche razziali ai livelli infimi.....	pag. 9	CAPITOLO QUATTRO: MAGIA	pag. 55
Classi.....	pag. 9	Incantesimi da Bardo	pag. 55
Selvaggio – Barbaro di livello infimo.....	pag. 9	Incantesimi da Chierico.....	pag. 55
Menestrello – Bardo di livello infimo.....	pag. 10	Incantesimi da Druido	pag. 56
Accolito – Chierico di livello infimo.....	pag. 12	Incantesimi da Mago/Stregone.....	pag. 56
Iniziato Druidico – Druido di livello infimo.....	pag. 14	Incantesimi da Ranger.....	pag. 56
Armigero – Guerriero di livello infimo.....	pag. 16	Incantesimi da Paladino.....	pag. 57
Furfante – Ladro di livello infimo.....	pag. 17	Incantesimi.....	pag. 57
Apprendista Arcano – Mago di livello Infimo	pag. 18	CAPITOLO CINQUE: MOSTRI	pag. 67
Discepolo – Monaco di livello infimo.....	pag. 19	Aggiunte alle statistiche dei mostri.....	pag. 67
Scudiero – Paladino di livello infimo.....	pag. 20	Animale Immaturo.....	pag. 67
Esploratore – Ranger di livello infimo.....	pag. 22	Creare un Animale Immaturo	pag. 67
Fattucchiere – Stregone di livello infimo	pag. 23	Lupo Immaturo.....	pag. 68
Caratterizzare il personaggio.....	pag. 24	Orso Polare Immaturo.....	pag. 68
Background.....	pag. 24	Chrill (occhi dei sogni).....	pag. 69
Età di partenza per personaggi infimi.....	pag. 24	Drach	pag. 70
Fede e Divinità ai Livelli Infimi	pag. 24	Drui-èn	pag. 71
Variante: Multiclasse Infimi.....	pag. 25	Esploratore Formian.....	pag. 72
Le basi.....	pag. 25	Fiori spia.....	pag. 72
Passaggio ai Livelli Standard.....	pag. 25	Fiorecchi	pag. 73
Creare una progressione infima.....	pag. 26	Fiorocchi.....	pag. 73
Scomporre i bonus di classe.....	pag. 26	Gigante, bambino	pag. 74
CAPITOLO DUE: CAMPAGNE	pag. 28	Incubus	pag. 75
Giocare i livelli infimi.....	pag. 28	Ink.....	pag. 76
I livelli infimi nel mondo	pag. 28	Melma.....	pag. 77
Narrazione.....	pag. 28	Ameba grigia	pag. 77
Una favola che sappia di vero.....	pag. 28	Melma putrida.....	pag. 77
Comicità e dramma nei livelli infimi.....	pag. 29	Nooseling	pag. 78
Contesto.....	pag. 30	Parassiti Golia.....	pag. 79
Ritmo.....	pag. 33	Formica Golia.....	pag. 79
Incontri Infimi	pag. 33	Cervo Volante Golia.....	pag. 79
Grado di Sfida Infimo	pag. 33	Mantide Religiosa Golia.....	pag. 80
Ricompense	pag. 34	Scarabeo Bombardiere Golia.....	pag. 80
Livelli di incontro infimi.....	pag. 34	Vespa Golia.....	pag. 81
Tesoro.....	pag. 34	Sarracid.....	pag. 81
Avventure Infime.....	pag. 35	Scintille Elementali (elementale inferiore).....	pag. 82
Dungeon ai livelli infimi	pag. 35	Tinkerbell.....	pag. 84
Terre selvagge ai livelli infimi.....	pag. 37	Tool.....	pag. 84
100 Idee per Avventure Infime	pag. 44	APPENDICE: ORGANIZZAZIONI E PNG ai LIVELLI INFIMI	pag. 86
CAPITOLO TRE: EQUIPAGGIAMENTO	pag. 47	Il Circolo degli Apprendisti.....	pag. 86
Equipaggiare un PG.....	pag. 47	Tipico Membro del Circolo	pag. 87
Disponibilità.....	pag. 47	I templi di Nai'lox.....	pag. 87
Inventario.....	pag. 47	Tipico Membro del Tempio	pag. 88
Armi	pag. 48	Il Branco del Lupo Nero.....	pag. 88
Descrizione delle armi.....	pag. 48	Mork "Il Lupo Nero".....	pag. 88
Armi scadenti.....	pag. 50	Tipico membro del Branco del Lupo Nero.....	pag. 89
Armature	pag. 50	Un anello di congiunzione.....	pag. 89
Descrizione delle armature e degli scudi.....	pag. 50		

– Stupido, stupido, stupido! Una figuraccia del genere non la dovevo proprio fare... Chissà cos'avrà pensato di me!

– Alamar, ancora dietro a quella smorfiosa di Greta?

– Smorfiosa sarà tua sorella! E smettila di minimizzare, oggi ho veramente fatto una figura meschina...

– Va bene, scusa. E non parlare difficile, io non mime... mime-mizzo! Racconta, dai.

– Uff... sai che ieri c'era la festa giù al mio paese, no? Ecco, avevo scelto quella come occasione per mettere in atto i miei piani per Greta.

– Ancora con la storia dell'ipnosi? Ma la vuoi finire con queste baggianate? Ti rendi ridicolo!

– Stupido, guarda che funziona! Solo che ero emozionato e ho sbagliato la formula, ma la magia la conosco già. Ha funzionato su mio fratello, sono riuscito a convincerlo a farmi mangiare il suo panino l'altro giorno.

– Seee, seee... e comunque, cos'è successo? Ho paura a chiedertelo...

– E' successo quello che ti ho detto! Lei era lì in compagnia di quel cretino di Mark, sbruffone come al solito, che faceva il gallo in mezzo al pollaio mostrando i muscoli. Io mi ero preparato tutto, mi sono avvicinato nel bel mezzo della ressa. Mark mi ha subito squadrato e ha detto... beh, ha fatto il cretino e io...

– Ha detto cosa?

– No, niente... le solite baggianate! Comunque...

– No, dimmi dai! Cos'ha detto?

– Uff... se non fossi il mio migliore amico... promettimi di non ridere!

– Promesso!

– Ha detto... "Ecco arrivato Pisellino!", quel sacco di cacca!

– Mpfh...

– Ehi!

– Scusa, ehm... ehm... rido perché è un idiota! Se ci fossi stato io non si sarebbe azzardato, ecco!

– Mh... beh, comunque mi sono avvicinato. Mi batteva forte il cuore e avevo le mani sudate ma l'avevo già fatto prima con mio fratello ed ero sicuro che avrebbe funzionato! Non vedevo l'ora di soffiargli Greta da sotto al naso! Bella figuraccia a vedersi fregare la ragazza proprio da me, eh? Quel prepotente!

– E fammi indovinare...

– Uff! Te l'ho detto! Ero emozionato, mi sono impappinato proprio in mezzo alla formula e mi hanno tutti preso in giro. Greta si è messa a ridere e mi ha detto "Dai, smettila... sei un ragazzino così simpatico quando sei serio...". Hai capito? Mi ha chiamato ragazzino!

– Ehi, che hai? Stai piangendo?

– E' solo il nervoso!

– Dai, stai su, che ti frega? Quella è una gallina e lui è un idiota! Certo che anche tu... insistere con questa storia del diventare un grande mago! Te la sei proprio cercata!

– Posso farcela, ti dico! Ho solo sbagliato!

– Senti, il bel gioco dura poco. Io ti sono amico e ti ho difeso da Mark un sacco di volte, almeno non prendere me per i fondelli, chiaro? Mi sento offeso!

– Ehi, dove vai?

– A casa! E tu pure, a pensare a quello che mi hai detto e a farti un esame di coscienza! Stupido!

– Fermo, hai preso dent...

strrap

– Nooo! Il vestito nuovo! Mia madre mi ucciderà!

– Aspetta, aspetta! Stai fermo... *energa reprite kehlona gurr!*

– Cosa? Ma come... come diavolo?

– Scemo, te l'avevo detto che funziona...

– Oh Dei... ma, io non credevo... non... non è possibile...

– Senti, io me ne vado.

– No, dai, scusa per quel che ti ho detto!

– No, cos'hai capito? Io me ne vado dal paese! Non posso restare dopo la figuraccia che ho fatto! Mark mi renderà la vita impossibile! Voglio scappare.

– E dove andrai?

– Mah, chi lo sa, il mondo è grande... senti...

– Sì?

– Ci verresti con me?

Introduzione

Vivere avventure senza poter contare sui valori della scheda ti insegnerà a fare affidamento solo sul tuo Valore. Vivi il background del tuo personaggio giocandone i sogni e le fatiche. Una persona su cento diventa un avventuriero? Abbi il coraggio di giocare le altre novantanove. Benvenuto in un mondo dove la grandezza del sogno temprava la grandezza dell'eroe.

Volere è potere, dimostralo!

Il Manuale dei Livelli Infimi

Il Manuale dei Livelli Infimi è un manuale accessorio che dà la possibilità al Game Master e ai giocatori di vivere lo sviluppo dei personaggi ancor prima che raggiungano il primo livello. L'introduzione dei livelli infimi si incarica di suddividere la realtà costituita dal primo Livello di Classe allo scopo di permettere al giocatore di interpretarne l'acquisizione.

Il manuale, che esplora a fondo le numerose possibilità offerte dai livelli infimi svelandone tutte le sfumature, si compone di questi capitoli:

Personaggi (Capitolo 1): Il capitolo primo contiene le indicazioni necessarie per creare un personaggio di livello infimo e per svilupparlo fino all'ambita meta del primo livello di classe. Viene qui descritta la progressione infima delle classi base del Manuale del Giocatore e viene presentata una sezione contenente una variante, che implementa la realtà dei multiclasse nei livelli infimi. L'ultima parte del capitolo riguarda infine la caratterizzazione degli eroi.

Campagne di Livello Infimo (Capitolo 2): Questa sezione contiene tutte le informazioni fondamentali per il Game Master riguardanti la gestione dei personaggi di livello infimo, le ricompense e il bilanciamento delle sfide. Il capitolo comprende altresì un'ana-

lisi sullo stile narrativo dei livelli infimi. Tali preziose informazioni guidano il Game Master nella creazione di un contesto avventuroso credibile, gestendo opportunamente minacce, prove, trame e avanzamento, compito impegnativo in una campagna di livello infimo.

Oggetti ed Equipaggiamento (Capitolo 3):

Il capitolo terzo descrive l'equipaggiamento fruibile dagli avventurieri di livello infimo. Gli oggetti sono appositamente ideati allo scopo di favorire lo spirito che il manuale vuole evocare e trasmettere. Il capitolo è suddiviso in una sezione per le armi, una per le armature e per gli scudi, e una per l'equipaggiamento d'avventura.

Incantesimi (Capitolo 4): Questo capitolo affronta il difficile tema della magia di livello infimo. Questa funziona allo stesso modo della normale magia, ma anche il più modesto trucchetto può rivelarsi risolutivo per un apprendista incantatore. Oltre a una lista di nuovi incantesimi di livello 0, questa sezione presenta un sistema per gestire la magia infima e fornirne un'interpretazione affascinante e divertente.

Mostri (Capitolo 5): L'ultimo capitolo si apre con una galleria di mostri utile nella costruzione di una sfida adeguata a personaggi di livello infimo. Solo un esiguo numero delle creature presentate nel Manuale dei Mostri, infatti, si adatta alle campagne di livello infimo; per questo motivo, il capitolo comprende una serie di sfide adeguate al livello di potenza descritto nel manuale.

Appendici: Organizzazioni e PNG sono elementi essenziali per ogni campagna. I PNG e le gilde di livello infimo possono rivelarsi molto utili agli scopi dei Game Master, sia nelle campagne di livello infimo che in quelle standard. Queste appendici svolgono gran parte del lavoro, proponendo interessanti esempi e statistiche standard

Perché i livelli infimi?

Affinché il guerriero impari a maneggiare la sua spada e il mago riesca a padroneggiare i primi semplici incantesimi, sono necessari lunghi anni di addestramento, molta fatica e grandi sacrifici. Quanti ranger, in gioventù, si sono addentrati in un pollaio solo per liberarlo da una volpe affamata? Quanto acciaio hanno temprato i combattenti nelle botteghe al solo scopo di poterlo un giorno brandire in un'epica battaglia? A lungo gli accolti hanno meditato sulle verità della fede, prima che i dogmi della loro religione si facessero chiari di colpo conferendo loro poteri e capacità uniche; così i semplici tagliaborse di strada, cresciuti senza una guida e costretti ad una vita di furti ed espedienti o i piccoli studiosi dell'arcano, vessati dai loro tracotanti maestri e disposti per loro ad avventurarsi in cerca di componenti, sperando di penetrare gli stessi esoterici segreti. Le persone ordinarie trascorrono le proprie giornate abbandonate alla noiosa routine, ascoltando le imprese dei veri av-

venturieri ai quali, soli, è concesso sperare in un futuro costellato di gloria, ricchezza e potere.

Abituati a imprese epiche e a impressionanti livelli di potere, è facile per i giocatori di Dungeons & Dragons™ perdere il contatto con una realtà fondamentale e certamente entusiasmante: *possedere un livello in una classe significa disporre di un potere fuori dal comune*. Se in tutte le campagne che avete giocato finora il primo livello è sempre stato il punto di partenza, il Manuale dei Livelli Infimi vi darà la possibilità di trasformare questo incipit in un esaltante traguardo.

Il volume che stringete fra le mani spingerà la vostra fantasia ben oltre i normali schemi di gioco di Dungeons & Dragons™, permettendovi di toccare con mano lo straordinario che si nasconde nell'adolescenza di ogni avventuriero. Le storie degli eroi, destinati a imprese grandiose e capaci di compiere le azioni più memorabili, sono certamente affascinanti. Ma chi erano quegli stessi campioni durante la loro gioventù? Quali motivazioni li hanno spinti a scegliere la dura vita dell'avventuriero? Quali prove hanno forgiato il loro carattere, trasformando i loro cuori e sconvolgendone i sentimenti?

Questo manuale ha l'obiettivo di raccontare con stile unico il periodo d'addestramento cui è necessario sottostare per raggiungere il primo livello. Solo i migliori riescono nell'impresa, una cerchia di persone scelte destinata alla leggenda; questo percorso, che porta al primo livello, è qui vissuto come una vera e propria conquista. Non elevare i personaggi più umili, quindi, ma lastricare il sentiero della loro grandezza e donare risalto alle loro infanzie turbolente, preludio di grandi avventure.



PERSONAGGI

Giocare i livelli infimi

Un personaggio di livello infimo è colui che, attraverso le sue prime esperienze da avventuriero, sta a tutti gli effetti acquisendo il suo primo livello di classe. I livelli infimi sono divisi in quattro avanzamenti. Acquisire i Punti Esperienza Infimi (PEI) necessari a passare oltre il quarto livello infimo equivale, di fatto, ad acquisire un livello di classe, diventando così personaggi standard. Un PG di 1° livello infimo è in pratica un normale esponente della sua razza, mentre un PG di 4° livello infimo è ormai quasi un avventuriero.

In una campagna ordinaria i personaggi partono dal primo livello con un ammontare di 0 PE, in una campagna di Livello Infimo, invece, i personaggi partono dal 1° livello di classe infimo con un ammontare di 0 PEI. Acquisendo sufficienti Punti Esperienza Infimi è possibile aumentare il proprio livello di classe infimo fino al quarto. Una volta raggiunta la quota dei 5000 PEI, tutti i livelli infimi vengono sostituiti dal 1° livello di classe. Da quel momento in poi l'esperienza del personaggio sarà calcolata in PE e acquisire ulteriori livelli infimi diventa impossibile, proprio come è impossibile ottenere livelli epici finché non si è raggiunto il 20° livello del personaggio. Il personaggio seguirà, insomma, la normale progressione indicata dal Manuale del Giocatore e dalla Guida del Dungeon Master.

I PEI sono le esperienze, ancora immature, di un individuo ancora in formazione. Acquisito il primo livello di classe, il modo in cui questo individuo fa esperienza cambia radicalmente, adattandosi a condizioni di vita e

avventura ben più estreme di quelle affrontate da un PG di livello infimo.

Le creature dotate di un Modificatore di Livello non possono essere selezionate tra le razze giocabili in una campagna ai livelli infimi; sono, infatti, espressione di culture e società superiori e più avanzate, o incarnano individui al di sopra della media umana.

Bonus di Classe e di Livello

I livelli infimi si differenziano dai livelli di classe per una serie di caratteristiche.

Punti ferita e Dadi Vita: Si considera che un personaggio infimo possieda a tutti gli effetti 1 Dado Vita. Durante la sua progressione un personaggio infimo ottiene un valore fisso di punti ferita bonus, che varia a seconda della classe infima in cui il personaggio ottiene livelli. Un personaggio infimo aggiunge il bonus di Costituzione all'ammontare di punti ferita solo al primo livello infimo. I punti ferita ottenuti durante la progressione infima sostituiscono quelli ottenuti al 1° livello di classe.

Bonus ai tiri salvezza base: I tiri salvezza di un personaggio di livello infimo partono da un valore di 0 e salgono con il progredire dei livelli. I bonus ai tiri salvezza ottenuti durante la progressione infima sostituiscono quelli ottenuti al 1° livello di classe.

Bonus di attacco base: Il bonus di attacco base nei livelli infimi funziona normalmente. Essendo però un valore molto basso il bonus di attacco base risulta

molto poco caratterizzante nei livelli infimi. Allo scopo di fornire una maggior caratterizzazione dei personaggi di livello infimo la Competenza in Armi e Armature è stata sostituita con l'*Intraprendenza in Armi e Armature*.

Intraprendenza in Armi e Armature: Il personaggio ancora non è competente nell'uso di alcune armi, ma si sta davvero impegnando per imparare. Le armi e le armature in cui un personaggio con un livello di classe infimo è *intraprendente* sono le stesse in cui un personaggio con un livello di classe in quella classe è *competente*. Per ogni livello di classe infimo intrapreso, il malus causato dalla mancanza di competenza nelle armi utilizzate si riduce di 1, fino a ridursi a 0 al 4° livello di classe infimo. Per esempio, Tod è un armigero (guerriero di livello infimo) di 3° livello e il suo essere intraprendente nella spada lunga riduce il malus al colpire da -4 a -1. Jeremy invece è un apprendista arcano (mago di livello infimo) di 2° ed è intraprendente nell'uso della balestra (in cui ha un malus al colpire di -2), ma non nella spada lunga (in cui ha un malus al colpire di -4).

Essere *intraprendente* in un'armatura, invece, equivale a tutti gli effetti ad essere *competente*, tranne per il fatto che il tempo che si impiega per indossare e togliere l'armatura raddoppia e la penalità di armatura alla prova si applica (in metri) alla velocità del personaggio in corsa. Per esempio, Tod è un armigero che indossa un

giaco di maglia. Per indossare e togliere l'armatura impiegherà 2 minuti invece che 1 minuto. Inoltre, alla sua velocità massima in corsa (24 metri), Tod applicherà la penalità di armatura alla prova del giaco di maglia, riducendo la sua velocità di corsa a 22 metri.

PEI: La tabella: "Punti Esperienza ai Livelli Infimi" (TABELLA 1.1) mostra il totale di punti esperienza necessario per raggiungere un determinato livello infimo di personaggio. Volendo utilizzare la variante dei multi-classe infimi, i punti esperienza determinano il livello infimo totale del personaggio, e non i singoli livelli infimi di classe. La progressione infima di un personaggio è legata a uno sviluppo massimo di quattro livelli infimi. Raggiunta la soglia di 5.000 PEI acquisire altri livelli infimi diventa impossibile, tuttavia diventa possibile acquisire normali PE e accumulare esperienza per ottenere livelli di classe.

Gradi massimi di abilità di classe infima e di classe infima incrociata: Il numero massimo di gradi che un personaggio di livello infimo può ottenere in un'abilità è 4, indipendentemente dal numero di livelli infimi che il personaggio possiede. I punti abilità ottenuti durante la progressione infima sostituiscono quelli ottenuti al 1° livello di classe.

Talenti: Il talento bonus ottenuto dai personaggi al 1° livello non è ottenibile da nessun personaggio di livello infimo. Questo talento si ottiene al raggiungi-

Multiclasse ai livelli Infimi

Questa progressione dei livelli infimi suggerirebbe uno sviluppo forzatamente monoclasse. Al fine di migliorare l'esperienza di gioco abbiamo elaborato una regola opzionale che rende possibile, anche se in maniera limitata, acquisire livelli infimi in più classi. Per maggiori informazioni riferirsi al paragrafo "Variante: Multiclasse Infimi", alla fine di questo capitolo.



mento del 1° livello di classe. Talenti bonus razziali sono ottenuti invece al primo livello infimo.

Aumento dei punteggi di caratteristica: I livelli infimi non si contano nel numero di livelli totali per l'aumento dei punteggi di caratteristica.

Privilegi di classe: I privilegi di classe ai livelli infimi sono spesso versioni meno potenti dei normali privilegi di classe. La maggior parte di essi integrano o vengono sostituiti dai normali privilegi di classe una volta raggiunto il 1° livello. Fare riferimento alle singole descrizioni dei privilegi di classe infimi per constatarne il funzionamento di caso in caso.

Tabella 1.1: Punti Esperienza ai Livelli Infimi

Livello del personaggio	PEI
1° Livello Infimo	0
2° Livello Infimo	500
3° Livello Infimo	1.500
4° Livello Infimo	3.000
1° Livello di classe	5.000

Razze

Ai bassi livelli la scelta della razza influisce pesantemente sulla caratterizzazione del personaggio come sulle sue capacità. Ai livelli infimi questa realtà viene enormemente ingigantita e la razza diventa quindi un elemento determinante.

INTERPRETARE LE DIFFERENZE RAZZIALI

Ai livelli infimi le differenze razziali dovrebbero essere considerate una delle parti più importanti nell'interazione tra i personaggi. Pensare ad un gruppo di ragazzini che si ritrova ogni pomeriggio a giocare nella piazza del paese diventa difficile se si prende in considerazione la possibilità che essi appartengano a razze differenti. Un essere umano potrebbe giocare spensieratamente con un elfo nato ancor prima di suo padre? Quanto può

sembrare strano un amico con le orecchie a punta o un bambino tarchiato e con la barba? Il piccolo halfling, capace di intrufolarsi dappertutto, sarebbe emarginato ed escluso dal gruppo dei suoi amici o ammirato per le sue singolari doti? Per questi motivi è necessario tener presente che interpretare le differenze razziali dei personaggi è importantissimo e può ispirare la fantasia dei giocatori, guidandola verso situazioni inaspettate, drammatiche o esilaranti che siano. In qualità di Game Master potete affrontare e risolvere il problema seguendo due approcci: accettare o meno gruppi di personaggi di livello infimo appartenenti a razze diverse. Se scegliete di consentire ai vostri giocatori di formare un gruppo misto, avrete certamente più lavoro da fare, ma sarete ripagati nei vostri sforzi da sessioni di gioco indimenticabili. Villaggi al confine coi boschi degli elfi o insediamenti cosmopoliti sono solo alcuni esempi di come razze diverse possano interagire tra loro e confrontare le rispettive culture. In un tipico contesto fantasy, nani, elfi, gnomi, halfling e umani di ogni etnia sono soliti vivere più o meno pacificamente, ma mostrano svariate diversità e sono facili alle incomprensioni. Cosa succederebbe se un bambino elfo, dotato certamente di una spiccata e innata sensibilità, si trovasse a frequentare altri adolescenti umanoidi? Simili situazioni possono non essere infrequenti, ma non sono mai facili a risolversi e possono generare equivoci e imbarazzo tali da spingere ciascuno a preferire la compagnia dei propri simili. Come può un giovane che non ha ancora fatto chiarezza dentro di sé aprirsi alle diversità altrui? Forse il bambino elfo è incuriosito dalla rozza praticità dei suoi "coetanei", che invece lo guardano come un estraneo, una creatura efebica capace di ragionamenti impensabili e che incute timore o suscita ilarità. Non proverebbe forse invidia qualunque apprendista fabbro umano nel vedere con quale perizia i bambini dei nani maneggiano pinze e martelli prima di loro? Tenete a mente tutto questo, quando avete a che fare con personaggi infimi appartenenti a razze differenti tra loro, e la profondità del gioco ne trarrà grande beneficio.

Tabella 1.2: Bonus razziali durante i livelli

Liv.	Umani	Nani	Elfi	Gnomi	Mezzelfi	Mezzorchi	Halfling
1°	Talento Bonus, 1 PA	Stabilità, +2 ai TS contro veleni	Immunità a sonno, +2 ai TS su ammalimento	+2 ad Artigianato (alchimia), +1 alla CD dei TS contro illusione	Immunità a sonno, +2 ai TS su ammalimento, Sangue Elfico	Sangue Orchesco	+2 a Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare, +2 a Ascoltare
2°	1 PA	Esperto Minatore, Familiarità nelle armi, +1 al colpire contro orchi e goblinoidi	+2 ad Ascoltare, Cercare, Osservare	+2 ad Ascoltare, +1 al colpire contro orchi e goblinoidi	+1 ad Ascoltare, Cercare, Osservare		+1 ai Tiri Salvezza
3°	1 PA	+4 alla CA contro i giganti, +2 a Valutare	Intraprendenza nelle armi	+4 alla CA contro i giganti, Familiarità nelle armi	+2 a Diplomazia		+1 all'attacco con armi da lancio e fionde
4°	1 PA	+2 ad Artigianato	Individuazione delle porte segrete	Capacità Magiche	+2 a Raccogliere Informazioni		+2 ai Tiri Salvezza contro paura

CARATTERISTICHE RAZZIALI AI LIVELLI INFIMI

Proprio come ai livelli standard, la razza del personaggio ne determina alcune qualità. Come regola generale si considera che un personaggio possieda tutti i tratti razziali tipici della sua razza fin dal 1° livello infimo. L'unica differenza sta nel fatto che eventuali *competenze* razziali in armi o armature vengono convertite con l'*intraprendenza* nello stesso tipo di arma o armatura.

VARIANTE: CARATTERISTICHE RAZZIALI DURANTE I LIVELLI

Dato che ai livelli infimi i tratti razziali sono così determinanti nel segnare le capacità dei personaggi, abbiamo deciso di fornire una variante alla regola di base, secondo la quale i tratti razziali vengono ottenuti in blocco al 1° livello infimo. Un Game Master che decida di utilizzare questa variante determina che non tutti i tratti razziali vengono ottenuti automaticamente, permettendo invece l'acquisizione durante l'avanzamento di livello. I tratti direttamente legati alle caratteristiche fisiche della razza rimangono disponibili sin dal 1° livello, mentre invece quelli più legati all'esperienza del personaggio vengono spartiti durante la progressione dei personaggi di livello infimo.

Le seguenti caratteristiche razziali sono disponibili fin dal 1° livello infimo per ogni razza: i modificatori di caratteristica, la taglia, la velocità, la classe preferita, i linguaggi automatici, i linguaggi bonus e qualsiasi altra voce non specificata nella tabella di acquisizione.

Le altre caratteristiche razziali, invece, si distribuiscono tra i livelli. La tabella: "Bonus razziali durante i livelli" indica come vengono divise le restanti caratteristiche razziali durante l'avanzamento di livello. Vedi TABELLA I.2.



Classi

SELVAGGIO BARBARO DI LIVELLO INFIMO

I feroci combattenti delle terre selvagge forgiarono la loro tempra e il loro carattere imparando da giovani le arti della guerra e della sopravvivenza. Che si occupi di procurare legna e cibo per la sua tribù sfidando i pericoli della natura o che impari ad abbandonarsi alla frenesia della battaglia secondo le usanze dei suoi antenati, il selvaggio cerca di affinare l'istinto al pari della forza bru-

ta. Osserva il suo popolo compiere razzie o difendere il proprio onore in combattimento, sognando di vivere un giorno quelle stesse imprese in prima persona, tra il frastuono assordante delle armi e dei canti di guerra. Per farlo, tuttavia, dovrà superare ordalie e prove di coraggio, che lo trasformeranno in un furente lottatore dal corpo vigoroso e dal cuore saldo, impenetrabile alle volontà ostili dei suoi avversari.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità di classe

Le abilità di classe del selvaggio sono le medesime di quelle del barbaro, elencate nel Manuale del Giocatore.

Punti abilità per ogni livello infimo: 4 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del selvaggio.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature: Il selvaggio è intraprendente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, nelle armature medie e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Analfabetismo: I selvaggi spendono troppo tempo a procurarsi lividi per imparare a leggere e scrivere. Un selvaggio può spendere 2 punti abilità per ottenere la capacità di leggere e scrivere qualsiasi linguaggio sia anche in grado di parlare. Un selvaggio che acquisisce un livello (anche infimo) in qualsiasi altra classe impara automaticamente a leggere e scrivere. Un selvaggio che durante lo sviluppo decida di spendere 2 punti abilità per ottenere la capacità di leggere e scrivere manterrà queste abilità anche ottenendo il primo livello di classe. Qualsiasi altro personaggio che acquisisce un livello nella classe del barbaro o del selvaggio non perde la sua capacità di leggere e scrivere.

Movimento veloce infimo: Raggiunto il 2° livello infimo, il selvaggio ottiene la capacità di muoversi più velocemente della norma. Il selvaggio ha una velocità sul terreno superiore alla norma per la sua razza di +1,5 metri. Questo beneficio si applica solo quando il personaggio non indossa nessuna armatura e sta trasportando un carico non più pesante di leggero. Questa capacità viene sostituita dal Movimento veloce quando il personaggio ottiene il primo livello di classe da barbaro. Alcuni avventurieri malignano che i selvaggi si muovano più velocemente del normale allo scopo di scappare dopo l'inizio del combattimento e salvarsi la pelle.

Ira infima: a partire dal 4° livello infimo, il selvaggio ottiene la capacità di cadere in uno stato di furia omicida. Quando è in preda all'ira infima, il personaggio diventa più forte e robusto, ma anche meno cauto. Guadagna temporaneamente un bonus di +2 alla Forza, +2 alla Costituzione e un bonus morale di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. L'aumento del punteggio di Costituzione implica un aumento dei punti ferita del selvaggio di 1 punto, ma egli perde questo punto alla fine della fase d'ira infima, quando il punteggio di Costituzione ritorna al valore normale (questo punto ferita extra non viene perso prima come i punti ferita temporanei: vedi la sezione "Punti ferita temporanei", pagina 146 del Manuale del Giocatore). Le prove di abilità e tutte le azioni normalmente impediti dall'ira barbarica sono impediti anche dall'ira infima. Un attacco d'ira infima dura per un numero di round pari a 2 più il modificatore di Costituzione (appena aumentato) del personaggio. Il selvaggio non sa controllarsi e non può interrompere volontariamente l'attacco d'ira. Alla fine della fase d'ira il selvaggio perde i modificatori e le restrizioni dell'ira e diviene affaticato (penalità di -2 alla Forza e -2 alla Destrezza, impossibilitato a caricare e a correre) per l'intera durata dello scontro. Cadere in preda all'ira infima non richiede tempo di per sé, ma il selvaggio può farlo solo durante la sua azione (vedi "Iniziativa", pagina 136 del Manuale del Giocatore) e non in risposta all'azione di qualcun altro. Questa capacità viene sostituita dalla capacità Ira quando il selvaggio diventa barbaro di 1° livello. Qualsiasi talento abbia come prerequisito la capacità di Ira, non può essere soddisfatto dall'ira infima, ma qualsiasi talento o capacità abbia effetto sull'Ira ha lo stesso effetto sull'ira infima.

Ex - selvaggi

Un selvaggio che diventa legale perde la capacità di cadere in preda all'ira infima e non può più avanzare come selvaggio, anche se mantiene gli altri privilegi.

MODELLO INIZIALE UMANO SELVAGGIO

Alok'ai è giovane e fiero. Da suo padre ha ereditato una tempra robusta. Deve ancora vedere la sua prima ordalia.

Armatura: Nessuna (velocità 9 m).

Armi: Ascia da battaglia* (1d8, crit x3, 3 Kg, una mano, tagliente).

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe pari a 5 + modificatore di Int.

Talento Bonus: Robustezza.

Attrezzatura: Sacco, acciarino e pietra focaia, due torce.

Denaro: 5 ma.

* *equipaggiamento scadente:* Per maggiori informazioni consultare il capitolo "Equipaggiamento"

Abilità	Gradi	Caratt.	Penalità di armatura alla prova
Ascoltare	1	Sag	—
Cavalcare	1	Des	-2
Intimidire	1	Car	—
Osservare	1	Sag	—
Nuotare	1	For	-4
Scalare	1	For	-2
Sopravvivenza	1	Sag	—

MENESTRELLO BARDO DI LIVELLO INFIMO

Imparare a suonare uno strumento richiede anni di esercizio, così come apprendere le arti della danza e della recitazione. Il menestrello è un talento naturale agli albori della sua carriera, possiede il dono unico e misterioso di plasmare a piacimento la magia attraverso le vie del suono, ma non è che un modesto principiante in cerca di gloria e ispirazione per la sua arte. Le uniche leggende che conosce sono le inattendibili dicerie diffuse dai girovaghi che visitano il suo villaggio, ma i segreti che la sua curiosità brama lo porteranno un giorno certamente al di là dei confini del piccolo paese. Un bardo inesperto impara in poco tempo a sopravvivere di espedienti: raggiri e truffe sono nelle sue mani strumenti raffinati, più letali di un arma e spesso articolati come qualsiasi incantesimo.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità di classe

Le abilità di classe del menestrello sono le medesime di quelle del bardo, elencate nel Manuale del Giocatore.

Punti abilità per ogni livello infimo: 6 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del menestrello.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature: Il menestrello si addestra al fine di padroneggiare armi maneggevoli e il più possibile spettacolari. Molti menestrelli hanno più a cuore la fama, piuttosto che la

Tabella 1.3: Selvaggio

Livello	PF	Bab	TS Tem	TS Rif	TS Vol	Speciale
1°	4 + Cos	+0	+0	+0	+0	Analfabetismo
2°	3	+0	+1	+0	+0	Movimento veloce infimo
3°	2	+0	+1	+0	+0	—
4°	3	+1	+2	+0	+0	Ira infima 1 volta al giorno

pelle. Un menestrello è intraprendente nell'uso di tutte le armi semplici, più arco corto, frusta, manganello, spada corta, spada lunga e stocco. I menestrelli sono intraprendenti nell'uso delle armature leggere e degli scudi (tranne gli scudi torre). Dal momento che le componenti somatiche richieste per gli incantesimi da menestrello sono semplici, un menestrello può lanciare incantesimi scelti dalla sua lista mentre indossa un'armatura leggera (ma non media e pesante) senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani.

Incantesimi: Un menestrello lancia incantesimi arcani scelti dalla lista degli incantesimi da bardo (pagina 183 del Manuale del Giocatore). Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, anche perché ne conosce un numero davvero esiguo. Tutti gli incantesimi da menestrello hanno una componente verbale. Per poter lanciare un incantesimo, un menestrello deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a $10 +$ livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da menestrello è $10 +$ livello dell'incantesimo $+$ il modificatore di Carisma del menestrello. Un menestrello può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimo. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella tabella: "1.4: Menestrello"; in aggiunta il menestrello ottiene incantesimi bonus per un alto punteggio di Carisma (pagina 8 del Manuale del Giocatore). Il menestrello inizia a lanciare incantesimi a partire dal 2° livello infimo, quando apprende un incantesimo di livello 0, come riportato nella tabella "1.5: Incantesimi conosciuti dal menestrello". Ai livelli successivi il menestrello apprende nuovi incantesimi. A differenza del numero di incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti è fisso, e non influenzato da un alto punteggio di caratteristica.

Tabella 1.4: Incantesimi conosciuti

Livello	Incantesimi conosciuti - Livello 0
1°	0
2°	1
3°	2
4°	3

Conoscenze bardiche infime: Un menestrello è un grande appassionato di storie e leggende e raccoglie molte nozioni casuali nel suo girovagare o ascoltando storie da altri bardi. La sua scarsa esperienza, tuttavia, non gli consente sempre di distinguere le

storie inventate dalla realtà. Un menestrello può effettuare una prova speciale di conoscenze bardiche con un bonus fisso di $1 +$ il suo modificatore di Intelligenza per vedere se conosce qualche informazione rilevante sugli argomenti più disparati. Una prova di conoscenze bardiche infime effettuata con successo non dà una risposta precisa, ma suggerisce informazioni utili. Il menestrello non può prendere 10 o prendere 20 a questa prova. Il GM può determinare la Classe Difficoltà della prova utilizzando la tabella riportata a pagina 29 del Manuale del Giocatore. In aggiunta, data la poca esperienza del menestrello, una prova fallita non solo porta il menestrello a non conoscere dettagli utili, ma a conoscerne di falsi, avendo effettivamente ascoltato e dato credito una storia errata. L'informazione fasulla deve essere fornita a discrezione del Game Master, che deve valutare l'entità del fallimento. Ad esempio, se la prova fallisce di poco, l'informazione sarà lievemente errata ("Sir.Ronald ha una grande passione per la musica" mentre invece a Sir.Ronald piace recitare).

Se invece la prova fallisce di molto, l'informazione potrebbe essere davvero fuori contesto ("Sir.Ronald è un grande appassionato di rettili" mentre in realtà ne ha ribrezzo, oppure "Ho sentito dire che questo Sir.Ronald ha fatto un patto con uno stregone e si è venduto l'anima!").

Musica bardica: A partire dal 3° livello, una volta al giorno, un menestrello può esibire le sue doti artistiche provocando effetti magici sugli astanti (includendo se stesso, se lo desidera). Qualsiasi forma d'intrattenimento è valida al fine di utilizzare la musica bardica. Ogni capacità richiede sia un livello minimo da menestrello che un numero di gradi nell'abilità Intrattenere per avere effetto; se il menestrello non possiede il numero di gradi richiesto in almeno un'abilità di Intrattenere, non guadagna la capacità di musica bardica finché non raggiunge i gradi necessari.

Attivare un effetto di musica bardica è un'azione standard. Le azioni interdette dall'utilizzo della musica bardica sono riportate a pagina 29 del Manuale del Giocatore. Proprio come per lanciare un incantesimo con una componente verbale (vedi "Componenti", pagina 175 del Manuale del Giocatore), un menestrello sordo ha una probabilità del 20% di fallire con la musica bardica. Se fallisce, il tentativo conta lo stesso nel suo limite giornaliero.

Affascinare (Sop): Un menestrello di 3° livello con 3 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la capacità di *affascinare*, descritta a pagina 29 del Manuale del Giocatore.



Tabella 1.5: Menestrello

Livello	PF	Bab	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale	Inc. al giorno
1°	4 + Cos	+0	+0	+0	+0	Conoscenze bardiche infime	—
2°	1	+0	+0	+1	+1	—	1
3°	0	+0	+0	+1	+1	Musica bardica, affascinare	1
4°	1	+0	+0	+2	+2	Controcanto	2

Controcanto (Sop): Un menestrello di 4° livello con 3 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare la capacità di controcanto, descritta a pagina 29 del Manuale del Giocatore.

Ex – menestrelli

Un menestrello che diventa di allineamento legale non può più avanzare come menestrello, anche se mantiene tutte le sue capacità.

MODELLO INIZIALE ELFO MENESTRELLO

Shiika è un'aspirante lirista, vuole raccogliere leggende sulla sua razza. Ha un volto ancora immaturo, ma è estremamente aggraziata e possiede uno sguardo curioso e magnetico.

Armatura: Nessuna (velocità 9 m).

Armi: Randello (1d6, crit x2, inc. gittata 3 m, 1,5 Kg, una mano, contundente).

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe pari a 6 + modificatore di Int.

Attrezzatura: Sacco, acciarino e pietra focaia. Tre torce. Strumento musicale (comune).

Denaro: 3 mo.

Abilità	Gradi	Caratt	Penalità di armatura alla prova
Intrattenere	1	Car	—
Sapienza Magica	1	Int	—
Utilizzare Oggetti Magici	1	Car	—
Raccogliere Informazioni	1	Car	—
Ascoltare	1	Sag	—
Decifrare Scritture	1	Int	—
Diplomazia	1	Car	—
Conoscenze (una qualsiasi)	1	Int	—
Rapidità di Mano	1	Des	0
Camuffare	1	Car	—

ACCOLITO CHIERICO DI LIVELLO INFIMO

Prima di penetrare i misteri della fede sono necessari studi approfonditi di teologia, intensi anni di preghiera, pellegrinaggi verso siti di importanza religiosa e complesse cerimonie liturgiche. Questo cammino di iniziazione sacramentale porterà l'umile accolito a divenire un vero chierico prescelto dalla sua divinità. Un accolito, pertanto, è poco più che un attendente del tempio, capace di invocare deboli benedizioni e ancora scosso da dubbi di fede e dilemmi filosofici. Il suo simbolo sacro è più indossato come un fardello che come un baluardo, perché il cammino che ha intrapreso lo priverà di tutto ciò che la dottrina del suo culto non reputerà essenziale. Gli accoliti sono spesso severi con se stessi

ma comprensivi e pedagoghi con gli altri, perché intuiscono che presto rivestiranno un ruolo fondamentale all'interno della loro comunità spirituale d'origine.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Qualsiasi.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'accolito sono le medesime di quelle del chierico, elencate nel Manuale del Giocatore.

Punti abilità per ogni livello infimo: 2 + modificatore di Intelligenza.

Domini e abilità di classe: Un accolito che sceglie il dominio Animale o Vegetale, aggiunge l'abilità Conoscenze (natura) (Int) alle abilità di classe da accolito elencate sopra. Un accolito che sceglie il dominio della Conoscenza, aggiunge tutte le abilità di Conoscenze (Int) all'elenco. Un accolito che sceglie il dominio del Viaggio, aggiunge l'abilità Sopravvivenza (Sag) all'elenco. Un accolito che sceglie il dominio dell'Inganno aggiunge le abilità Camuffare (Car), Raggirare (Car) e Nascondersi (Des) all'elenco. Vedi "Divinità, domini e incantesimi di dominio" per maggiori informazioni.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'accolito.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature

Gli accoliti sono intraprendenti nell'uso di tutte le armi semplici, in tutti i tipi di armature (leggere, medie e pesanti) e negli scudi (tranne gli scudi torre). Ogni divinità ha un'arma preferita (vedi "Divinità", pagina 106 del Manuale del Giocatore) e ogni accolito impara ad utilizzarla al meglio. Un accolito che scelga il dominio della Guerra diventa automaticamente intraprendente in quell'arma. Se l'accolito è già intraprendente in quell'arma ottiene il talento Arma Focalizzata come talento bonus.

Incantesimi: Un accolito possiede la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini, elencati nella lista degli incantesimi da chierico (pagina 185 del Manuale del Giocatore). Gli incantesimi preparati da un accolito sono soggetti alle stesse limitazioni di quelli di un chierico (ad esempio, le limitazioni di allineamento e il valore minimo al punteggio di Saggezza) e devono essere preparati in anticipo. Per preparare un incantesimo, un accolito deve avere un punteggio di Saggezza pari a 10 + livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro gli incantesimi dell'accolito è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'accolito. La disponibilità giornaliera di incantesimi è pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'accolito.

tesimi dell'accolito è riportata nella tabella "1.6 Accolito"; in aggiunta l'accolito ottiene incantesimi bonus per un alto punteggio di Saggezza (pagina 8 del Manuale del Giocatore). È importante specificare che l'incantesimo di 1° livello che il personaggio acquisisce al 2° livello infimo è un incantesimo di dominio e deve essere preparato come tale, mentre dal livello successivo avrà accesso agli altri incantesimi di 1° livello, se possiede un adeguato punteggio di Saggezza che gli conceda incantesimi bonus.

L'accolito manca dell'esperienza necessaria per preparare gli incantesimi in una sola ora di meditazione. Un accolito necessita di 2 ore di meditazione per preparare i suoi incantesimi.

Divinità, domini e incantesimi di dominio:

Raggiunto il 2° livello, un accolito acquisisce un dominio a scelta tra quelli della sua divinità. È possibile che un accolito non veneri nessuna divinità. La scelta del dominio, in quel caso, dovrà essere allineata con i principi dell'accolito.

Ogni accolito possiede una visione ancora immatura della sua fede e di norma sceglie il dominio che più rispecchia il suo carattere e le sue convinzioni. Il dominio scelto, oltre a conferire determinati vantaggi, determinerà l'incantesimo di 1° livello che l'accolito potrà preparare e lanciare a partire da questo livello.

Una volta raggiunto il 1° livello di classe come chierico, il personaggio aggiungerà un secondo dominio alla sua lista. Non è possibile cambiare il dominio scelto durante l'acquisizione del 1° livello di classe.

Per esempio, Benbrinda è un accolito di 4° livello, con il dominio del Bene. Raggiunto il 1° livello di classe come chierico, Benbrinda potrà aggiungere un secondo dominio alla sua lista (rispettando le dovute limitazioni di allineamento). Tuttavia, l'acquisizione del primo livello di classe non permetterà a Benbrinda di rinunciare al dominio del Bene, in favore di un altro dominio.



Lancio spontaneo infimo: Un accolito può cercare di convertire qualsiasi incantesimo abbia preparato in incantesimi di *curare* o *infliggere*, a seconda dell'allineamento. Tuttavia la scarsa padronanza dell'energia (positiva o negativa che sia) costringe l'accolito a superare una prova di concentrazione con CD 10 ogniqualvolta cerchi di convertire un incantesimo in questo modo. In caso di fallimento l'incantesimo non viene convertito e viene perso. Un accolito neutrale, la cui divinità non sia né buona né malvagia, dovrà scegliere se poter convertire gli incantesimi in *curare* o *infliggere*. Una volta fatta, la scelta non può essere modificata e va mantenuta anche con l'acquisizione di livelli di classe. Questa scelta determina anche se un accolito scaccia o comanda i non morti.

Scacciare o intimorire i non morti (Sop):

Raggiunto il 4° livello, un accolito apprende come incanalare l'energia positiva o negativa per poter scacciare o intimorire le creature non morte. Un chierico buono potrà scacciare o distruggere le creature non morte, mentre un chierico malvagio potrà invece intimorirle o comandarle. Un accolito può tentare di scacciare o intimorire non morti un numero di volte pari a 1 + il modificatore di Carisma. Il numero di tentativi di scacciare aumenta a 3 + il modificatore di Carisma una volta raggiunto il 1° livello di classe.

Linguaggi bonus: Proprio come per un chierico, l'elenco dei linguaggi bonus di un accolito comprende l'Abissale, il Celestiale e l'Infernale. Queste scelte si aggiungono ai linguaggi bonus a disposizione di un personaggio a seconda della sua razza.

Ex – accoliti

Un accolito che viola il codice di condotta della sua divinità, agendo in modo contrario ai principi e all'allineamento di essa, perde tutti gli incantesimi e i privilegi di classe tranne l'intraprendenza nelle armi e nelle

Tabella 1.6: Accolito

Livello	PF	Bab	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale	Inc. al giorno	
							0	1°
1°	4 + Cos	+0	+0	+0	+0	Lancio spontaneo infimo	1	—
2°	2	+0	+1	+0	+1	1° Dominio	2	— + 1
3°	1	+0	+1	+0	+1	—	2	0 + 1
4°	1	+0	+2	+0	+2	Scacciare/ intimorire non morti	3	0 + 1

armature. Non può ulteriormente progredire come accolito fino a quando non avrà espiato le sue colpe (vedi l'incantesimo *espiazione*).

MODELLO INIZIALE UMANO ACCOLITO

Benbrinda è una giovane defnita santa dagli abitanti del suo villaggio. Pia e compassionevole, è bella e materna, e ha uno sguardo amichevole.

Armatura: Cuio* (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, velocità 9 m, 7,5 Kg).

Armi: Mazza leggera* (1d6, crit x2, 2 Kg, leggera, contundente).

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe pari a 3 + modificatore di Int.

Talento Bonus: Iniziativa Migliorata.

Attrezzatura: Sacco, acciarino e pietra focaia. Simbolo sacro in legno. Tre torce.

Denaro: 1 mo.

* *equipaggiamento scadente:* Per maggiori informazioni consultare il capitolo "Equipaggiamento"

Abilità	Gradi	Caratt	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	1	Int	—
Concentrazione	1	Cos	—
Guarire	1	Sag	—
Conoscenze (religioni)	1	Int	—
Diplomazia	1	Car	—

INIZIATO DRUIDICO DRUIDO DI LIVELLO INFIMO

Alcune persone, per scelta o costrizione, hanno vissuto a stretto contatto con le forze della natura. L'iniziato druidico mira a perfezionare questa vicinanza a un livello fuori dal comune. L'iniziato druidico è ben consapevole dell'equilibrio e della sua importanza, ma non ne ha ancora penetrato i più intimi misteri filosofici; ciononostante si sforza quotidianamente di comprendere il suo ruolo nell'ordine delle cose terrene. Desideroso di apprendere il più possibile e pronto a ogni nuova esperienza, l'iniziato druidico è in genere riflessivo e cauto; che sia un eremita cresciuto in solitudine o un esperto della natura vissuto al confine con le terre selvagge, l'iniziato matura col tempo una sorprendente auto stima e una certa sicurezza nelle sue capacità; può infatti contare sull'appoggio di una potente alleata: la natura.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Neutrale buono, legale neutrale, neutrale, caotico neutrale o neutrale malvagio.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'iniziato druidico sono le medesime di quelle del druido, elencate nel Manuale del Giocatore.

Punti abilità per ogni livello infimo: 4 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'iniziato druidico.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature: Gli iniziati druidici sono intraprendenti nell'uso delle seguenti armi: bastone ferrato, dardi, falcetto, fionda, lancia, lancia corta, pugnale, randello e scimitarra. Gli iniziati druidici sono intraprendenti nelle armature leggere e medie e negli scudi e devono sottostare agli stessi divieti imposti ai druidi, o subire le stesse penalità.

Incantesimi: Un iniziato druidico possiede la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini, elencati nella lista degli incantesimi da druido (pagina 191 del Manuale del Giocatore). Gli incantesimi preparati da un iniziato druidico sono soggetti alle stesse limitazioni di allineamento di quelli di un druido e devono essere preparati in anticipo. Per preparare un incantesimo, un iniziato druidico deve avere un punteggio di Saggezza pari a 10 + livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro gli incantesimi dell'iniziato druidico è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'iniziato druidico.

La disponibilità giornaliera di incantesimi dell'iniziato druidico è riportata nella tabella "1.7: Iniziato druidico", in aggiunta, l'iniziato druidico ottiene incantesimi bonus per un alto punteggio di Saggezza (pagina 8 del Manuale del Giocatore). Il legame dell'iniziato druidico con le forze naturali non è ancora abbastanza solido da permettere l'acquisizione degli incantesimi in una sola ora di meditazione. Un iniziato druidico necessita di 2 ore di meditazione per preparare i suoi incantesimi.

Lancio spontaneo infimo: Un iniziato druidico può cercare di canalizzare qualsiasi incantesimo abbia preparato in incantesimi di evocazione che non abbia preparato prima. L'iniziato druidico può "perdere" un incantesimo preparato per lanciare un incantesimo *evoca alleato naturale* dello stesso livello o di livello inferiore. Tuttavia, a causa del legame ancora immaturo con

Tabella 1.7: Iniziato druidico

Livello	PF	Bab	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale	Inc. al giorno	
							0	1°
1°	4 + Cos	+0	+0	+0	+0	Empatia selvatica	1	—
2°	2	+0	+1	+0	+1	Senso della Natura infimo	2	0
3°	1	+0	+1	+0	+1	—	2	0
4°	1	+0	+2	+0	+2	Compagno Animale	3	1

le forze della natura, l'iniziato druidico deve superare una prova di concentrazione con CD 10 ogniqualvolta cerchi di convertire un incantesimo in questo modo. In caso di fallimento l'incantesimo non viene convertito e viene perso.

Linguaggi bonus: Proprio come per un druido, all'elenco dei linguaggi bonus di un iniziato druidico si aggiunge il Silvano. Un iniziato druidico comprende il Druidico, ma non ne conosce l'alfabeto. Di conseguenza, durante la progressione, un iniziato druidico può parlare il Druidico, ma non scriverlo. Questa capacità può essere ottenuta solo con il raggiungimento del 1° livello di classe da druido.

Empatia Selvatica: Fin dal 1° livello l'iniziato druidico impara a comunicare con il mondo animale. L'iniziato druidico ottiene la capacità di modificare l'atteggiamento di un animale con una prova riuscita di empatia selvatica. Questa capacità funziona come una prova di Diplomazia. Per determinare il risultato della prova l'iniziato druidico tira un d20 e aggiunge 1 + il suo modificatore di Carisma.

Affinché questa capacità funzioni l'iniziato druidico e l'animale devono trovarsi entro 9 metri di distanza in condizioni di normale visibilità. Di norma per effettuare questa prova occorre 1 minuto, ma la durata può variare a seconda della situazione. Un iniziato druidico, diversamente da un druido, può utilizzare questa capacità soltanto sugli animali. Una volta ottenuto il 1° livello di classe da druido, empatia selvatica influenzerà anche bestie magiche con intelligenza 1 o 2, seppur con una penalità di -4 alla prova.

Senso della natura infimo: Al 2° livello l'iniziato druidico ottiene un bonus di +1 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza. Questa capacità viene sostituita da Senso della Natura una volta ottenuto il

1° livello di classe.

Compagno Animale: Raggiunto il 4° livello un iniziato druidico, se ne ha la possibilità, può selezionare un compagno animale come descritto a pagina 35 del Manuale del Giocatore. L'unica differenza sta nel fatto che l'ancora acerbo legame tra le parti non permette all'iniziato di condividere incantesimi con il suo compagno. La capacità di condividere incantesimi sarà accessibile solo una volta ottenuto il 1° livello di classe. Un iniziato druidico impiega 24 ore ininterrotte di preghiera per stringere il contatto con il suo compagno animale e in questo periodo di tempo l'animale deve essere a portata di vista.

Ex - iniziati druidici

Un iniziato druidico che smette di venerare la natura, che diventa di allineamento proibito o che insegna il linguaggio Druidico, perde tutti gli incantesimi e i privilegi di classe tranne l'intraprendenza nelle armi e nelle armature. Non può ulteriormente progredire come iniziato druidico fino a quando non avrà espiato le sue colpe (vedi l'incantesimo *espiazione*).

MODELLO INIZIALE HALFLING INIZIATO DRUIDICO

Finavarra, ultima discendente di una tradizione halfling in cui le donne di famiglia diventano druide di Yondalla, è tutta arruffata e selvatica. Al suo fianco sta sempre un lupo dallo sguardo tranquillo alto praticamente quanto lei.

Armatura: Imbottitura di canapa (+1 CA, penalità di armatura alla prova -2, velocità 6 m, 0,5 Kg).

Armi: Randello (1d4, crit x2, inc. gittata 3 m, 0,75 Kg, una mano, contundente).

Fionda (1d3, crit x2, inc gittata 15 m, 0 Kg, contundente).

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe pari a 4 + modificatore di Int.

Attrezzatura: Sacco, acciarino e pietra focaia. Astuccio con 10 proiettili per fionda. Agrifoglio e vischio. Tre torce.

Denaro: 5 ma.



Abilità	Gradi	Caratt	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	1	Int	—
Concentrazione	1	Cos	—
Sopravvivenza	1	Sag	—
Conoscenze (natura)	1	Int	—
Guarire	1	Sag	—
Addestrare Animali	1	Car	—
Ascoltare	1	Sag	—
Osservare	1	Sag	—

ARMIGERO GUERRIERO DI LIVELLO INFIMO

La maggior parte dei ragazzini osserva sfilare le armate dei signori della guerra dalla finestra della propria camera, sognando un giorno di vestire le stesse scintillanti armature e brandire vere armi. Per molti di loro questo resterà semplicemente un desiderio irrealizzabile; altri – più caparbi o semplicemente fortunati – diverranno col tempo veri e propri combattenti. Adolescenti della milizia locale, soldati di ventura alle prime esperienze e delfini dell'aristocrazia sono solo alcuni esempi possibili della classe dell'armigero. Gli armigeri hanno appena incominciato a padroneggiare le arti del combattimento e vivono le estenuanti giornate di addestramento con trasporto ed entusiasmo – se i loro precettori sono persone benevole e bendisposte – oppure covando rabbia e dolore, se i loro insegnamenti vengono dai lividi e dalle ferite rimediate sul campo di battaglia.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Qualsiasi.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'armigero sono le medesime di quelle del guerriero, elencate nel Manuale del Giocatore.

Punti abilità per ogni

livello infimo: 2 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'armigero.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature: L'armigero è intraprendente in tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature (leggere, medie e pesanti) e negli scudi (tranne che nello scudo torre).



Competenza in un'arma: Raggiunto il 2° livello l'armigero ottiene la competenza in una qualsiasi arma in cui sia già intraprendente. Il suo speciale addestramento gli permette di utilizzare quell'arma come se fosse un vero esperto, manovrandola con grande maestria.

MODELLO INIZIALE UMANO ARMIGERO

John sogna di diventare cavaliere ma è figlio di un umile sarto. Ha tratti robusti e un viso taurino. Taciturno e introverso, si è arruolato nella milizia armato di lancia, scudo e spada corta, un'eredità di suo padre.

Armatura: Cuoio* (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, velocità 9 m, 7,5 Kg).

Coperchio piccolo (+1 CA, penalità di armatura alla prova -2, 1 Kg).

Armi: Spada corta* (1d6, crit 19/20x2, 1 Kg, una mano, tagliente).

Fionda (1d4, crit x2, inc gittata 15 m, 0 Kg, contundente).

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe pari a 3 + modificatore di Int.

Talento Bonus: Iniziativa Migliorata.

Attrezzatura: Sacco, acciarino e pietra focaia. Astuccio con 10 proiettili per fionda. Tre torce.

Denaro: 5 ma.

* *equipaggiamento scadente:* Per maggiori informazioni consultare il capitolo "Equipaggiamento"

Abilità	Gradi	Caratt	Penalità di armatura alla prova
Saltare	1	For	-4
Scalare	1	For	-4
Cavalcare	1	Des	-4
Nuotare	1	For	-8
Intimidire	1	Car	—

Tabella 1.8: Armigero

Livello	PF	Bab	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale
1°	4 + Cos	+0	+0	+0	+0	—
2°	2	+0	+1	+0	+0	Competenza in un'arma
3°	2	+1	+1	+0	+0	—
4°	2	+1	+2	+0	+0	—

FURFANTE LADRO DI LIVELLO INFIMO

Prima di comprendere i complessi meccanismi di una serratura, il furfante si esercita con armadi e semplici credenze, che custodiscono gli umili premi delle sue ruberie. Prima di scivolare silenzioso al di sopra di tetti e cornicioni, prima di disattivare congegni e trappole, prima di borseggiare ricchi mercanti, il furfante trascorre anni ad addestrarsi, seguendo le dure lezioni dei maestri di una gilda o facendo tesoro degli aspri insegnamenti della vita di strada. Il furfante è probabilmente il ragazzo più sveglio e veloce dei suoi coetanei, l'irrecuperabile emarginato del villaggio, l'orfano sfuggito ad ogni tentativo di educazione, ma potrebbe anche essere il giovane figlio di una banda di girovaghi o l'apprendista disonesto di un maestro di chiavi.

Quello che lo distingue dagli altri è la sua insaziabile curiosità, la voglia di mettersi in gioco e di ottenere ad ogni costo il risultato prestabilito.



non può utilizzare l'abilità Disattivare Congegni per disattivare trappole magiche. Questa capacità viene ottenuta dal ladro al raggiungimento del 1° livello di classe.

Attacco Furtivo: Al 3° livello un furfante ottiene la capacità di effettuare attacchi furtivi, allo stesso modo di un ladro. Tuttavia, in caso di attacco furtivo, il danno extra è di 1d4, invece del canonico 1d6. Al raggiungimento del 1° livello di classe, l'attacco furtivo infimo viene sostituito dalla normale capacità di attacco furtivo.

MODELLO INIZIALE NANO FURFANTE

Grumbor, l'apprendista di un fabbro e mastro di chiavi, ha una grande passione per le trappole e le gemme... soprattutto se custodite.

Armatura: Imbottita (+1 CA, nessuna penalità di armatura alla prova, velocità 6 m, 5 Kg).

Armi: Piede di porco (1d6, crit x2, 2,5 Kg, una mano, contundente).

Fionda (1d4, crit x2, inc. gittata 15 m, 0 Kg, contundente).

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe pari a 8 + modificatore di Int.

Attrezzatura: Zaino con otre, sacco, acciarino e pietra focaia. Forcina per capelli. Tre torce.

Denaro: 1 mo.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Qualsiasi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del furfante sono le medesime di quelle del ladro, elencate nel Manuale del Giocatore.

Punti abilità per ogni livello

lo infimo: 8 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del furfante.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature: I furfanti sono intraprendenti nell'uso di tutte le armi semplici più arco corto, balestra a mano, manganello, spada corta e stocco. Sono anche intraprendenti nell'uso delle armature leggere, ma non degli scudi.

Scoprire trappole infimo: I furfanti possono utilizzare l'abilità scoprire trappole in maniera molto simile ad un ladro. Un furfante può utilizzare l'abilità Cercare per individuare trappole (anche magiche) con Classe Difficoltà superiore a 20. Tuttavia un furfante

Abilità	Gradi	Caratt	Penalità di armatura alla prova
Muoversi Silenziosamente	1	Des	0
Nascondersi	1	Des	0
Osservare	1	Sag	—
Ascoltare	1	Sag	0
Cercare	1	Int	0
Disattivare Congegni	1	Int	—
Scassinare Serrature	1	Des	—
Scalare	1	For	0
Utilizzare Oggetti Magici	1	Car	—
Rapidità di Mano	1	Des	0
Decifrare Scritture	1	Int	—
Raggiare	1	Car	—
Intimidire	1	Car	—

Tabella 1.9: Furfante

Livello	PF	Bab	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale
1°	4 + Cos	+0	+0	+0	+0	Scoprire trappole infimo
2°	1	+0	+0	+1	+0	—
3°	0	+0	+0	+1	+0	Attacco furtivo infimo +1d4
4°	1	+0	+0	+2	+0	—

APPRENDISTA ARCANO MAGO DI LIVELLO INFIMO

Pulire luridi laboratori, vuotare alambicchi traboccanti di intrugli nauseabondi, trascrivere decine e decine di cartapecore, mettere in ordine pesanti volumi impolverati e reperire componenti bizzarre: questa è la dura vita di un apprendista arcano. Con un po' di fortuna l'apprendista avrà la possibilità di copiare sul proprio libro degli incantesimi qualche formula incompleta, osservata di sfuggita dai tomi del suo maestro. Nella maggior parte dei casi tuttavia, simili privilegi spettano solo agli studenti più agiati o ai pochi fortunati che possono contare sull'appoggio di un tutore benintenzionato. Non sono rari infatti gli apprendisti che devono faticare come servi per ingrati padroni e rubare un minimo di sapere arcano a rischio della loro stessa incolumità. L'apprendista è consapevole dei sacrifici da compiere per raggiungere le vette del vero potere, ma l'estasi del successo – il brivido datogli dal manipolare e controllare le forze soprannaturali – è per lui la ricompensa più allettante.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Qualsiasi.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'apprendista arcano sono le medesime di quelle del mago, elencate nel Manuale del Giocatore.

Punti abilità per ogni livello infimo: 2 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'apprendista arcano.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature: Gli apprendisti arcani sono intraprendenti nella balestra leggera, balestra pesante, bastone ferrato, pugnale e randello. Non sono intraprendenti in nessun tipo di armatura e di scudo.

Un'armatura di qualsiasi tipo impedisce i movimenti dell'apprendista e può provocare il fallimento di incantesimi con componenti somatiche.

Incantesimi: Un apprendista arcano possiede la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi

arcani, elencati nella lista degli incantesimi da mago/stregone (pagina 193 del Manuale del Giocatore). Un apprendista arcano deve preparare i suoi incantesimi in anticipo. Per imparare, preparare o lanciare un incantesimo, un apprendista arcano deve avere un punteggio di Intelligenza pari a 10 + livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà del tiro salvezza contro gli incantesimi dell'apprendista arcano è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza dell'apprendista arcano. La disponibilità giornaliera di incantesimi dell'apprendista arcano è riportata nella tabella: "Apprendista Arcano"; in aggiunta l'apprendista arcano ottiene incantesimi bonus per un alto punteggio di Intelligenza (pagina 8 del Manuale del Giocatore). L'apprendista arcano, a differenza delle altre classi, può conoscere tutti gli incantesimi che riesce a trascrivere (consultare la sezione del Manuale del Giocatore "Preparare incantesimi da Mago", pagina 179).

Libro degli incantesimi: Ogni apprendista arcano impara ad amare ed odiare il suo libro degli incantesimi. L'onere più grande e nel contempo l'arma più efficace di ogni mago, il libro degli incantesimi è l'oggetto attorno a cui ruotano la potenza e la preparazione di ogni arcantista e con cui l'apprendista arcano si sforza faticosamente di prendere confidenza. Un apprendista arcano non può preparare incantesimi che non siano presenti sul suo libro, neppure *lettura del magico*. Il libro di un apprendista arcano di 1° livello annovera dieci incantesimi di livello 0 o più un numero di incantesimi di 1° livello pari al modificatore di Intelligenza dell'apprendista arcano. Ad ogni livello successivo l'apprendista arcano scopre, attraverso le sue ricerche, cinque incantesimi di livello 0 e un incantesimo di 1° livello. Una volta raggiunto il primo livello di classe come mago, il personaggio aggiunge al suo libro, se ce ne sono, i restanti incantesimi di livello 0 e comincia a sfruttare il suo libro in maniera più matura e smalzata.

L'apprendista arcano manca della concentrazione necessaria a preparare gli incantesimi in una sola ora di studio. Un apprendista arcano necessita di 2 ore di studio per preparare i suoi incantesimi e non può entrare nel dovuto stato mentale in meno di 30 minuti



Tabella 1.10: Apprendista Arcano

Livello	PF	Bab	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale	Inc. al giorno	
							0	1°
1°	4+Cos	+0	+0	+0	+0	—	1	—
2°	0	+0	+0	+0	+1	—	2	0
3°	0	+0	+0	+0	+1	—	2	1
4°	0	+0	+0	+0	+2	Evocare Famiglio	3	1

(per ulteriori chiarimenti consultare la sezione "Preparare incantesimi da mago" sul Manuale del Giocatore, pagina 179).

Evocare Famiglio: Raggiunto il 4° livello, l'apprendista arcano ottiene la capacità di evocare un famiglio. La capacità è in tutto e per tutto simile a quella descritta a pagina 56 del Manuale del Giocatore. È necessario tenere conto del costo elevato che l'operazione comporta, al fine di determinare se il personaggio ha o meno l'effettiva possibilità di utilizzare questa capacità.

Linguaggi Bonus: A causa del continuo studio della magia arcana, gli apprendisti arcani possono sostituire il Draconico ad uno dei linguaggi bonus a disposizione della sua razza.

Specializzazione: Un apprendista arcano non può specializzarsi in alcuna scuola di magia. Durante il suo apprendistato, egli apprende le caratteristiche di base di ogni disciplina, e solo dopo aver padroneggiato i fondamenti decide se dedicarsi ad una scuola in particolare, tralasciandone altre. Gli eventuali incantesimi di scuole proibite appresi da apprendista arcano saranno cancellati dal libro al raggiungimento del 1° livello di classe.

MODELLO INIZIALE UMANO APPRENDISTA ARCANO

Marthon è figlio di un ricco mercante che vorrebbe farlo diventare un potente divinatore o un trasmutatore per avvantaggiarlo negli affari; il giovane, tuttavia, ha una passione per l'abiurazione. Dai suoi tratti si capisce che mentre gli altri bambini giocavano con le spade lui stava a casa chino sui libri.

Armatura: Nessuna (velocità 9 m).

Armi: Nessuna.

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe pari a 3 + modificatore di Int.

Talento Bonus: Incantare in Combattimento.

Scuola di specializzazione: Nessuna.

Libro degli incantesimi: Livello 0: *fotio acido, frastornare, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, suono fantasma, tocco di affaticamento*; 1° livello (scegliere un numero di incantesimi pari al bonus di Intelligenza): *armatura magica, charme su persone, dardo incantato, mani brucianti, unto*.

Attrezzatura: Sacco, acciarino e pietra focaia. Borsa per componenti. Tre torce.

Denaro: 1 mo.

Abilità	Gradi	Caratt	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	1	Int	—
Concentrazione	1	Cos	—
Conoscenze (arcane)	1	Int	—
Decifrare Scritture	1	Int	—

DISCEPOLO MONACO DI LIVELLO INFIMO

Esercitare il proprio corpo e la propria mente è solo il primo passo per diventare un vero monaco. Coloro che sono destinati a percorrere questo duro cammino trascorrono spesso infanzie semplici e umili, ma non per questo meno affascinanti di quelle dei propri coetanei. Manovre acrobatiche e lotta a mani nude vengono inizialmente percepite come giochi coinvolgenti, ma col passare del tempo acquisiscono per i discepoli un significato assai più profondo. Il controllo dei propri equilibri rappresenta un vero e proprio stile di vita, una dottrina radicata nel profondo che permette al discepolo di rimanere coerente con se stesso e con gli insegnamenti ricevuti. Non è serbando nel cotone un cristallo che se ne saggia la durezza, ma gettandolo in mezzo alle pietre; ecco perché presto o tardi tutti i discepoli finiscono per abbandonare i confini del monastero, mettendo in pratica tutto ciò che hanno appreso durante il loro apprendistato.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Qualsiasi
Legale.

Abilità di classe

Le abilità di classe del discepolo sono le medesime di quelle del monaco, elencate nel Manuale del Giocatore.

Punti abilità per ogni livello infimo: 4 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del discepolo.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature: I discepoli sono intraprendenti nelle seguenti armi: ascia, balestra (leggera o pesante), bastone ferato, fionda, giavellotto, kama, nunchaku, pugnale, randello, sai, shuriken e shingam. I discepoli non sono competenti nelle armature e negli scudi. Quando un discepolo indossa un'armatura o utilizza uno scudo, perde il suo bonus speciale alla CA, come anche la pos-



sibilità di effettuare la raffica di colpi infima.

Bonus alla Classe Armatura infimo: L'addestramento di un discepolo prevede un grande controllo del proprio corpo, tale da rendere superfluo l'utilizzo di armature. Durante lo sviluppo infimo un discepolo impara a schivare i colpi con grande destrezza e a sviluppare un "sesto senso". Quando ha un ingombro che sia al massimo leggero e non indossa armatura, un discepolo aggiunge 1 punto bonus di Saggezza (sempre che ne abbia uno) per livello di discepolo alla Classe Armatura. Ad esempio, un discepolo di 2° livello che abbia un punteggio di Saggezza pari a 16 (bonus pari a +3) potrà aggiungere 2 alla sua Classe Armatura. Questo bonus si applica anche quando il discepolo è colto alla sprovvista. Questo bonus viene perduto se il personaggio è immobilizzato o indifeso, indossa un'armatura, porta uno scudo o indossa un carico medio o pesante. Questo privilegio di classe viene sostituito dal Bonus alla CA del monaco al raggiungimento del primo livello di classe.

Colpo senz'armi: Fin dal primo livello, un discepolo impara ad utilizzare le sue mani come se fossero vere e proprie armi. Il discepolo acquisisce il talento bonus Colpo SenzArmi Migliorato come talento bonus al 1° livello, ottenendo quindi la capacità di compiere attacchi senz'armi senza provocare attacchi d'opportunità e di infliggere danni normali. Tuttavia l'esperienza del discepolo non è ancora sufficiente a fare del suo corpo una vera e propria arma e i suoi colpi senz'armi infliggono 1d3 danni, come quelli di qualsiasi altra persona.

Raffica di colpi infima: Raggiunto il 3° livello, il discepolo impara a colpire con una raffica di colpi a spese dell'accuratezza. La capacità di raffica di colpi infima coincide interamente con la capacità di raffica di colpi descritta a pagina 46 del Manuale del Giocatore, tranne per il fatto che la penalità applicata ad ogni colpo è di -3 invece che -2. La raffica di colpi infima viene sostituita dalla raffica di colpi al raggiungimento del 1° livello di classe.

Ex – discepoli

Un discepolo che diventa non legale non può più guadagnare livelli come discepolo, ma conserva comunque tutte le capacità da discepolo. I discepoli, a differenza dei monaci con livelli di classe, possono decidere di diventare multiclasse senza sottostare a nessuna restrizione.

MODELLO INIZIALE MEZZORCO DISCEPOLO

Sebekaj è un mezzosangue cresciuto dai monaci dopo che una guerra lo aveva privato dei suoi genitori. La sua postura è an-

cora immatura ma il suo sguardo è determinato e freddo.

Armatura: Nessuna (velocità 9 m).

Armi: Nessuna.

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe pari a 4 + modificatore di Int.

Attrezzatura: Sacco, acciarino e pietra focaia. Tre torce.

Denaro: 5 ma.

Abilità	Gradi	Caratt	Penalità di armatura alla prova
Ascoltare	1	Sag	—
Scalare	1	F6r	0
Muoversi Silenziosamente	1	Des	0
Acrobazia	1	Des	0
Saltare	1	For	0
Artista della Fuga	1	Des	0
Nascondersi	1	Des	0
Nuotare	1	For	0
Equilibrio	1	Des	0

SCUDIERO

PALADINO DI LIVELLO INFIMO

Che sia il rampollo di una nobile casata di eroi o il figlio di un umile fattore su cui si è posato lo sguardo degli dei, lo scudiero è un eletto, un giovane virgulto destinato a soccorrere le ragioni del bene. Ciò che lo distingue dagli altri avventurieri non è il retaggio, poiché la nobiltà dello scudiero risiede nel suo cuore puro e nell'incrollabile determinazione del suo animo. Gli scudieri ostentano con orgoglio il loro codice di comportamento, mostrando le loro insicurezze solamente ai propri tutori e cercando di apparire irreprensibili a tutti coloro che non li conoscono. Uno scudiero appare spesso quindi come un ragazzo troppo austero per la sua età, poco disposto a considerare una visione elastica del mondo e degli avvenimenti. Gli scudieri percepiscono intimamente di essere differenti dai propri simili, per questo trascorrono adolescenze solitarie facendo riferimento solo alla figura del patrono, sia esso un paladino o un chierico, che li ha istruiti, cercando di fare chiarezza circa il loro intrinseco e inspiegabile legame col divino.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Legale Buono.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello scudiero sono le medesime di quelle del paladino, elencate nel Manuale del Gio-

Tabella 1.11: Discepolo

Livello	PF	Bab	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale	Bonus di attacco della raffica di colpi
1°	4 + Cos	+0	+0	+0	+0	Colpo senz'armi, bonus alla CA infimo	—
2°	2	+0	+1	+1	+1		—
3°	1	+0	+1	+1	+1	Raffica di colpi infima	-3/-3
4°	1	+0	+2	+2	+2		-3/-3

catore.

Punti abilità per ogni livello infimo: 2 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dello scudiero.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature: Gli scudieri sono intraprendenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature (leggere, medie e pesanti) e negli scudi (tranne che nello scudo torre).

Aura di bene: L'incrollabile insieme di principi mantiene saldo lo spirito di ogni scudiero. Fin dal primo livello il potere dell'aura di bene di uno scudiero (vedi incantesimo *individuazione del bene*) è pari a quella di un paladino, proprio come l'aura di un chierico di una divinità buona.

Individuazione del male:

Dal 3° livello in poi, lo scudiero può utilizzare a volontà *individuazione del male*, come l'incantesimo omonimo.

Punire il male infimo: Raggiunto il 4° livello, lo scudiero ottiene la capacità di punire il male con un normale attacco in mischia. L'odio profondo che l'apprendista paladino prova per il male e la corruzione gli consente di far ricorso alla sua forza d'animo per focalizzarsi sul nemico e colpire con maggiore precisione del normale. Quando lo scudiero utilizza punire il male infimo aggiunge il proprio modificatore di Carisma al tiro per colpire. Una volta ottenuto il primo livello di classe, la capacità di punire il male del paladino infligge anche danni extra.

Codice di condotta: Proprio come i paladini, uno scudiero deve attenersi ad un preciso codice di condotta, che gli impone di non compiere volontariamente nessuna azione malvagia. Uno scudiero deve sempre rispettare l'autorità legittima, agire con onore, aiutare quanti sono in difficoltà e punire quanti

opprimono gli innocenti.

Ex – scudieri

Uno scudiero che viola il codice di condotta in modo evidente, compie un'azione malvagia o smette di essere legale buono, perde tutti i poteri e i privilegi di classe (a parte l'intraprendenza nelle armi e nella armature) e non può progredire come scudiero fino a quando non avrà espiato le sue colpe (vedi l'incantesimo *espiazione*). Come per i paladini, uno scudiero che prenda livelli come multiclasse perde la possibilità di progredire come scudiero. Uno scudiero che lasci la propria strada per intraprenderne un'altra non potrà tornare ad essere uno scudiero e non potrà prendere il 1° livello di classe come paladino.



MODELLO INIZIALE UMANO SCUDIERO

Delarion è conosciuto come il giovane figlio di un contadino, ma in realtà è l'erede segreto di un nobile che lo ha tenuto nascosto dai suoi oppositori. La sua postura è fiera e lui spicca tra la folla, anche se vestito umilmente.

Armatura: Cuoio* (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, velocità 9 m, 7,5 Kg).

Armi: Bastone da addestramento (1d6, crit x2, 1 Kg, una mano, contundente).

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe pari a 3 + modificatore di Int.

Talento Bonus: Robustezza.

Attrezzatura: Sacco, acciari e pietra focaia. Tre torce.

Denaro: 1 mo.

* equipaggiamento scadente: Per maggiori informazioni consultare il capitolo "Equipaggiamento"

Abilità	Gradi	Caratt	Penalità di armatura alla prova
Guarire	1	Sag	—
Diplomazia	1	Car	—
Cavalcare	1	Des	-2
Conoscenze (religioni)	1	Int	—
Percepire Intenzioni	1	Sag	—

Tabella 1.12: Scudiero

Livello	PF	Bab	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale
1°	4 + Cos	+0	+0	+0	+0	Aura di bene
2°	2	+0	+1	+0	+0	—
3°	2	+1	+1	+0	+0	Individuazione del male
4°	2	+1	+2	+0	+0	Punire il male infimo 1 volta al giorno

ESPLORATORE RANGER DI LIVELLO INFIMO

L'esploratore può essere il figlio di un boscaiolo, il ragazzo cresciuto da solo nelle lande selvagge o il giovane che è stato istruito a diventare una guida o un guardacaccia. Può essere stato costretto a prendere le armi per difendere la sua terra d'origine dalla minaccia di uno specifico nemico ed aver quindi imparato come combattere al meglio contro la sua nemesi. Quali che siano le sue origini, l'esploratore è sempre un giovane esperto d'inseguimenti, di caccia e di movimento nei luoghi più selvaggi e pericolosi; conosce i sentieri più sicuri e rapidi per giungere a destinazione, sa come interpretare a dovere i cambiamenti dell'ambiente e come orientarsi quando ogni punto di riferimento sembra smarrito. L'esploratore è generalmente piuttosto sicuro di sé, ma si mostra impacciato e goffo ogniqualvolta è necessario spingersi in un contesto urbano. Gli assembramenti troppo affollati lo disorientano e lo rendono insicuro, caratteristiche che portano gli altri a qualificarlo come un introverso villico.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Qualsiasi.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'esploratore sono le medesime di quelle del ranger, elencate nel Manuale del Giocatore.

Punti abilità per ogni livello

infimo: 6 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'esploratore.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature: Gli esploratori sono intraprendenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e negli scudi (tranne che negli scudi torre).

Empatia Selvatica: Al 1° livello l'esploratore impara a comunicare con il mondo animale, ottenendo

la capacità di modificare l'atteggiamento di un animale con una prova riuscita di empatia selvatica. Questa capacità funziona come una prova di Diplomazia. Per determinare il risultato della prova l'esploratore tira un d20 e aggiunge 1 + il suo modificatore di Carisma. Affinché questa capacità funzioni l'esploratore e l'animale devono trovarsi entro 9 metri di distanza in condizioni di normale visibilità. Di norma per effettuare questa prova occorre 1 minuto, ma la durata può variare a seconda della situazione. Un esploratore, differentermente da un ranger, può utilizzare questa capacità soltanto sugli animali. Una volta ottenuto il primo livello di classe da ranger, empatia selvatica influenzerà anche bestie magiche con intelligenza 1 o 2, seppur con una penalità di -4 alla prova.

Seguire Tracce: Al 3° livello, un esploratore acquisisce Seguire Tracce come talento bonus (vedi pag. 100 del Manuale del Giocatore).

Nemico prescelto infimo:

Al 4° livello, un esploratore ottiene un nemico prescelto come descritto a pagina 52 del Manuale del Giocatore. Lo speciale addestramento che l'esploratore concentra sul nemico, tuttavia, è ancora agli inizi. Egli ottiene un bonus di +1 a tutte le prove di Ascoltare, Osservare, Percepire intenzioni, Raggiurare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro le creature prescelte; in aggiunta ottiene un bonus di +1 a tutti i danni dell'arma, sempre contro il suo nemico prescelto. Questa capacità viene sostituita dalla capacità di nemico prescelto una volta ottenuto il 1° livello di classe.

MODELLO INIZIALE GNOMO ESPLORATORE

Ribrin Cloack è un giovane gnomo disordinato, col sorriso sempre in volto e con la passione per le mappe.

Armatura: Cuoio* (+2 CA, penalità di armatura alla prova -2, velocità 6 m, 3,75 Kg).

Armi: Due pugnali da lancio (1d3, crit 19/20x2, inc. gittata 3 m, 0,25 Kg, leggera, perforante).

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe



Tabella 1.13: Esploratore

Livello	PF	Bab	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale
1°	4 + Cos	+0	+0	+0	+0	Empatia selvatica
2°	2	+0	+1	+1	+0	—
3°	1	+1	+1	+1	+0	Seguire Tracce
4°	1	+1	+2	+2	+0	Nemico prescelto infimo

pari a 6 + modificatore di Int.

Attrezzatura: Sacco, acciarino e pietra focaia. Tre torce.

Denaro: 1 mo.

* *equipaggiamento scadente:* Per maggiori informazioni consultare il capitolo "Equipaggiamento"

Abilità	Gradi	Caratt	Penalità di armatura alla prova
Sopravvivenza	1	Sag	—
Nascondersi	1	Des	-2
Muoversi Silenziosamente	1	Des	-2
Ascoltare	1	Sag	—
Osservare	1	Sag	—
Conoscenze (natura)	1	Int	—
Scalare	1	For	-2
Guarire	1	Sag	—
Nuotare	1	For	-4
Cercare	1	Int	—

FATTUCCHIERE STREGONE DI LIVELLO INFIMO

Il fattucchiere è nato con un dono esclusivo. Fin da piccolo era in grado di compiere prodigi con la sola forza della sua mente: evocare luci e suoni dal nulla, creare illusioni capaci di alterare la realtà. In una parola: sprigionare l'energia arcana senza bisogno di formule né di complessi artifici. Il fattucchiere può aver trascorso un'infanzia felice, se è nato in una grande città o in una famiglia istruita che abbia seguito con attenzione l'evolversi del suo talento o – evento di certo più frequente – può aver sofferto enormemente per la propria diversità, segnato dai suoi stessi doni come il frutto di un'unione empia e proibita o come il discendente di una linea di sangue maledetta. Le persone sono portate a temere, e quindi a odiare, tutto ciò che non riescono a comprendere; non sorprende, quindi, che il fattucchiere sia spesso al centro di attenzioni indesiderate. Sono pochissimi i fattucchieri che si mettono in viaggio spinti esclusivamente dal desiderio di vagabondare in cerca di avventura: al contrario molto più numerosi sono quelli costretti a farlo perché scacciati dalle loro comunità d'origine.



INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Allineamento: Qualsiasi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del fattucchiere sono le medesime di quelle del stregone, elencate nel Manuale del Giocatore.

Punti abilità per ogni livello infimo: 2 + modificatore di Intelligenza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del fattucchiere.

Intraprendenza nelle armi e nelle armature: I fattucchieri sono intraprendenti nell'uso di tutte le armi semplici. Non sono intraprendenti in alcun tipo di armatura o di scudo. Indossare armature comporta per il fattucchiere il rischio di fallire il lancio di incantesimi con componenti somatiche.

Incantesimi: Un fattucchiere lancia incantesimi arcani, presenti nella lista degli incantesimi da mago/stregone (pagina 193 del Manuale del Giocatore). Un fattucchiere non deve preparare i propri incantesimi anzitempo e può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce. Per imparare a lanciare un incantesimo, un fattucchiere deve avere un punteggio di Carisma pari a 10 + livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà del tiro salvezza contro gli incantesimi del fattucchiere è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del fattucchiere. Il numero massimo di incantesimi che il fattucchiere può lanciare è riportato nella tabella: "1.14: Fattucchiere"; in aggiunta il fattucchiere ottiene incantesimi bonus per un alto punteg-

Tabella 1.14: Fattucchiere

Livello	PF	Bab	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale	Inc. al giorno	
							0	1°
1°	4+ Cos	+0	+0	+0	+0	—	1	—
2°	0	+0	+0	+0	+1	Evocare Famiglio	2	0
3°	0	+0	+0	+0	+1	—	3	1
4°	0	+0	+0	+0	+2	—	4	2

gio di Carisma (pagina 8 del Manuale del Giocatore). Il numero di incantesimi che il fattucchiere conosce è molto limitato. Il fattucchiere comincia conoscendo solo due incantesimi di livello 0. Avanzando con i livelli impara nuovi incantesimi, come riportato in tabella: "1.15: Incantesimi conosciuti dal fattucchiere". A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti è fisso e non è influenzato da un alto punteggio di Carisma.

Evocare Famiglio: Fin dal 2° livello, il fattucchiere ottiene la capacità di evocare un famiglio. La capacità è in tutto e per tutto simile a quella descritta a pagina 56 del Manuale del Giocatore. È necessario tenere conto del costo elevato che l'operazione comporta, al fine di determinare se il personaggio ha o meno l'effettiva possibilità di utilizzare questa capacità.

Tabella 1.15: Incantesimi conosciuti da fattucchiere

Livello infimo	livello 0	livello 1
1°	2	—
2°	2	1
3°	2	2
4°	3	2

MODELLO INIZIALE UMANO FATTUCCHIERE

Ilyna è stata cacciata dal villaggio per via dei suoi poteri. È bruttina e sovrappeso, tuttavia dà l'impressione di stare per diventare una bellissima donna. Tiene sempre metà del volto coperto e viaggia avvolta in un ampio mantello.

Armatura: Nessuna (velocità 9 m).

Armi: Fionda (1d4, crit x2, inc. gittata 3 m, 0 Kg, leggera, contundente).

Abilità: Scegliere un numero di abilità di classe pari a 3 + modificatore di Int.

Talento Bonus: Incantare in Combattimento.

Incantesimi conosciuti: Livello 0: *prestidigitazione*, *raggio di gelo*.

Attrezzatura: Sacco, acciarino e pietra focaia. Borsa per componenti. Tre torce.

Denaro: 5 ma.

Abilità	Gradi	Caratt	Penalità di armatura alla prova
Sapienza Magica	1	Int	—
Concentrazione	1	Cos	—
Conoscenze (arcane)	1	Int	—
Raggiare	1	Car	—

Caratterizzare il personaggio

Ogni personaggio, seppur di livello infimo, è una realtà unica e meravigliosa. La carenza di esperienze di cui il personaggio soffre apre immensamente il campo delle sue prospettive. Una volta imbastite le basi del vostro PG avrete il privilegio di poter scrivere la sua storia dall'inizio. Un personaggio di livello infimo è una lavagna bianca, che si presta a raccogliere le imprese più ardimentose ed appassionanti.

BACKGROUND

Il passato di un personaggio di livello infimo differisce da quello di un personaggio standard in un unico, fondamentale aspetto. Nel background di un PG di livello infimo non va *mai* specificato come il personaggio sia diventato un avventuriero, semplicemente perché ciò non è ancora accaduto. Il *perché* il vostro PG lo voglia diventare è certamente da considerare, ma il *come* sarà determinato dalle scelte che intraprenderete e dalla fantasia del Game Master. Di norma i personaggi di livello infimo sono più giovani della media dei personaggi standard, ma non esistono limiti di età stabiliti. Di norma i background dei singoli PG di un gruppo di livello infimo dovrebbero possedere presupposti che rendano verosimile l'esistenza del gruppo e dovrebbero tener sempre conto delle limitate capacità del personaggio.

ETÀ DI PARTENZA PER PERSONAGGI INFIMI

Se desiderato, è possibile affidarsi ad un lancio di dadi per determinare l'età del proprio personaggio. La tabella "1.16: Età iniziale casuale ai livelli infimi" indica l'età di partenza per ogni razza e la corrispondente quantità variabile per ciascuna classe. È da notare che l'età di base è inferiore a quella della maturità e che, utilizzando questa tabella, i personaggi risulteranno sempre almeno maturi, ma comunque mediamente più giovani dei loro corrispettivi non infimi.

FEDE E DIVINITÀ AI LIVELLI INFIMI

Solitamente i mondi di D&D sono dominati da un pantheon di dei ed entità superiori, che hanno un'indubbia influenza sulla vita dei mortali. A volte quest'influenza si limita a un intervento indiretto per mezzo dei chierici, altre volte invece gli dei muovono il destino degli uomini come fossero marionette. Man mano che una campagna si spinge avanti, i PG raggiungono livelli di potere sempre maggiori, e trascendere l'umanità verso la divinità è spesso una conseguenza, se non un obiettivo, delle campagne di alto livello.

Questa prospettiva è completamente rovesciata ai livelli infimi. I PG sono persone comuni, ovvero quanto di più lontano ci possa essere dagli dei. In effetti, a questi livelli spesso solo gli accoliti e gli scudieri hanno una qualche comprensione del divino, della struttura e della composizione del pantheon, e di come gli dei possano avere contatti con i mortali.

Per la maggior parte della popolazione, l'esistenza degli dei è questione di fede e superstizione, piuttosto che di conoscenza del cosmo. Ogni aspetto della vita quotidiana è sotto la tutela di una qualche divinità; gli dei vengono invocati prima delle battaglie, durante le trattative commerciali e prima di mettersi in viaggio, ma queste invocazioni sono perlopiù preghiere impariate durante l'infanzia e ripetute a memoria. I tempi della vita agricola (semina, raccolto) e personale (nascita, matrimonio, morte) sono scanditi e accompagnati da

appropriati riti collettivi, a cui di norma prende parte un chierico (solitamente di basso livello). In ogni comunità è presente un religioso che ha la funzione di guida spirituale e di conduttore durante questi eventi.

La devozione popolare si concentra maggiormente su quelle divinità che hanno più a che fare con la vita di tutti i giorni: dei del sole, della natura, dell'agricoltura, oppure patroni di una determinata zona o professione. Non è raro che, al di là dell'aspetto comunitario della vita religiosa, anche nel privato la gente veneri contemporaneamente più divinità: solo i sacerdoti, e pochi altri, hanno una fede incrollabile in un singolo patrono.

Variante: Multiclasse Infimi

Come già detto in precedenza, il sistema dei livelli infimi è maggiormente indicato per personaggi con una singola classe. Questa variante permette di gestire personaggi con livelli in più di una classe infima e di regolare il passaggio ai livelli normali.

LE BASI

Multiclassare ai livelli infimi funziona allo stesso modo che ai livelli normali. Un personaggio non può avere in nessun caso più di 4 livelli infimi. Al raggiungimento di un nuovo livello infimo, il giocatore può aggiungere un livello in una classe diversa, tenendo però conto di alcuni fattori:

Vocazione: La vocazione di un personaggio rappresenta la strada più probabile da intraprendere per un personaggio, un mixto di background culturale, inclinazioni personali e predestinazione. In altre parole, la vocazione di un personaggio determina quale sarà il 1° livello di classe effettiva una volta superati i livelli infimi. La vocazione dev'essere scelta al primo livello infimo e non può essere cambiata. I livelli nella classe infima corrispondente alla propria vocazione devono sempre essere uguali o superiori a quelli di qualsiasi altra classe infima.

Punti ferita: I punti ferita di un personaggio multiclasse infimo sono la somma dei punti ferita determinate dai livelli in tutte le sue classi infime, ma non possono mai essere superiori al massimo del Dado Vita della propria vocazione, non considerando quelli dovuti al bonus di Costituzione. I punti ferita in eccesso ven-

gono persi. Un personaggio multiclasse infimo ottiene punti ferita bonus per un alto punteggio di Costituzione solo per il 1° livello infimo.

Punti abilità: I punti abilità di un personaggio multiclasse infimo sono la somma dei punti abilità determinate dai livelli in tutte le sue classi infime, ma non possono mai essere superiori al quadruplo dei punti abilità per livello standard della propria vocazione, non considerando quelli dovuti al bonus di Intelligenza o ai tratti razziali. I punti abilità in eccesso vengono persi.

Intraprendenza nelle armi/armature: I livelli di tutte le classi si sommano per determinare la riduzione delle penalità nell'uso di armi e armature solo se tutte le classi forniscono l'intraprendenza in una certa arma o armatura.

BaB e tiri salvezza: Sommare il BaB e i bonus ai tiri salvezza dovuti a ogni classe.

Privilegi di classe: Un personaggio infimo multiclasse ottiene i privilegi di classe di tutte le classi, ma deve anche sottostare a tutte le restrizioni speciali delle classi.

PASSAGGIO AI LIVELLI STANDARD

Al raggiungimento di 5000 PEI, un personaggio ha acquisito esperienza sufficiente per abbandonare i livelli infimi e iniziare i livelli regolari. Un personaggio multiclasse infimo ha quindi due possibilità:

Dedicarsi alla vocazione: Il personaggio prende il 1° livello nella classe scelta come vocazione. Il suo BaB e tiri salvezza vengono ricalcolati in base a quella classe e il personaggio perde tutti i privilegi di classe infimi. I punti ferita e punti abilità rimangono gli stessi, acquisisce un talento per essere di 1° livello e, da questo momento in poi, accumula esperienza come qualsiasi personaggio di 1° livello.

Continuare ad apprendere: Da questo momento, il personaggio è considerato a tutti gli effetti di 1° livello. Acquisisce un talento, ma non privilegi di classe, punti ferita, punti abilità, BaB o bonus ai tiri salvezza. Accumula esperienza come qualsiasi personaggio di 1° livello. Il suo sviluppo è bloccato finché non avrà raggiunto la quantità di PE necessaria per il livello pari al numero delle sue classi infime. A questo punto, guadagna un livello in ciascuna delle classi infime; acquisisce tutti i punti ferita, punti abilità, privilegi di classe, talenti ed incrementi di caratteristica spettanti ad un personaggio del suo livello. I privilegi di classe delle classi

Tabella 1.16: Età iniziale casuale ai livelli infimi

Razza	Maturità	Base	Selvaggio, Furfante, Fattucchiere	Menestrello, Armigero, Scudiero, Esploratore	Iniziato druidico, Accolito, Apprendista arcano, Discepolo
Umano	15 anni	14 anni	+1d3	+1d4	+1d8
Nano	40 anni	38 anni	+2d6	+3d8	+5d6
Elfo	110 anni	107 anni	+3d6	+4d6	+8d6
Gnomo	40 anni	37 anni	+3d6	+4d6	+7d6
Mezzelfo	20 anni	19 anni	+1d4	+1d8	+2d6
Mezzorco	14 anni	13 anni	+1d3	+1d4	+1d8
Halfling	20 anni	19 anni	+1d6	+2d6	+3d6

infime vengono sostituiti dai corrispondenti privilegi delle classi regolari. I bonus di attacco e ai tiri salvezza vengono ricalcolati secondo le nuove classi. Si considera che il 1° livello sia stato preso nella classe della vocazione. Da questo momento in poi continua ad accumulare esperienza e a passare di livello regolarmente.

Esempio: Albert è un giovane umano che fa parte delle guardie della sua cittadina, ma ha scoperto una innata predisposizione per la magia arcana (armigero 2°/fattucchiere 2°). La sua più grande aspirazione è diventare capitano delle guardie: la sua vocazione è fare il guerriero. Dopo alcune scorribande, ha raggiunto la soglia dei 5000 PEI e si prepara a iniziare la sua carriera da avventuriero. A questo punto si trova davanti due scelte:

- * Abbandonare la magia arcana e prendere il 1° livello da guerriero. In questo caso perde tutte le capacità da fattucchiere, comprese la possibilità di lanciare incantesimi e di avere un famiglio. E' possibile che in futuro decida di riprovare la strada della magia, ma non è tenuto a farlo.
- * Continuare con entrambe le classi. Sceglie il talento spettante ai personaggi di 1° livello, ma continua con le capacità parziali dei livelli infimi. Acquisisce esperienza come un personaggio di 1° livello fino a raggiungere un totale di 1000 PE (necessari a raggiungere il livello pari al numero delle sue classi infime, ossia 2). Al passaggio, diventa effettivamente un Guerriero 1°/Stregone di 1°, guadagna 1d4 punti ferita, 2 punti abilità (più quelli dovuti al bonus di Intelligenza) e la capacità di lanciare incantesimi di uno stregone di 1° livello, più un talento bonus per il livello da guerriero.

Creare una progressione infima

Questo manuale fornisce le progressioni infime delle classi del Manuale del Giocatore, tuttavia le scelte del personaggio non dovrebbero necessariamente limitarsi alle classi base. Di seguito sono riportate poche semplici regole per scomporre un livello di classe in una progressione infima da quattro livelli.

SCOMPORRE I BONUS DI CLASSE

Ogni bonus di classe concesso al 1° livello di classe va

Multiclasse ai Livelli Infimi

Le due possibilità qui presentate potrebbero creare delle situazioni inusuali. A livello di gioco, queste piccole irregolarità sono bilanciate dal percorso più duro che i personaggi si trovano ad affrontare durante i livelli infimi, dove la specializzazione paga forse più che nei livelli regolari.

Un personaggio che scelga "dedicarsi alla vocazione" potrebbe iniziare la sua carriera di avventuriero con un paio di punti ferita in più o in meno rispetto al normale, o qualche grado in abilità che sarebbero di classe incrociata. Questo è stato pensato per rappresentare le esperienze giovanili del personaggio, che come nella vita di tutti i giorni possono essere assecondate nel percorso di formazione di ciascuno oppure abbandonate. La variante "continuare ad apprendere", invece, è pensata per chi preferisce una formazione ibrida. Entrambe queste varianti tendono a scoraggiare il multiclassamento in più di due classi, che rischia di generare un caos eccessivo in uno stile di gioco che fa della linearità e dell'immediatezza due dei suoi più importanti pilastri.

ripartito durante la progressione infima, la quale è sempre costituita da quattro livelli. Di seguito sono elencati i vari bonus di classe e il modo in cui vanno ripartiti.

Mentre si costruisce una progressione infima è sempre necessario tenere a mente due regole fondamentali:

- * un personaggio di 1° livello infimo dev'essere come minimo un normale esponente della sua razza. Il suo essere un personaggio di livello infimo non lo deve porre sotto la media delle persone normali.
- * Un personaggio che completi la sua progressione infima deve arrivare ad essere esattamente un personaggio con un livello di classe. Se al termine della progressione infima il personaggio non è sotto ogni aspetto un personaggio con un livello standard nella classe scelta, la progressione infima è stata mal formulata.

PUNTI FERITA

A seconda del Dado Vita della classe, assegnare per ogni livello infimo un numero di Punti Ferita equivalente a quello riportato nella tabella "1.17: Punti ferita nelle progressioni infime". I Punti Ferita per un alto punteggio di Costituzione vanno assegnati solo al primo livello infimo.

Tabella 1.17: Punti ferita nelle progressioni infime

Dado Vita	Punti ferita da assegnare			
	1° livello infimo	2° livello infimo	3° livello infimo	4° livello infimo
d4	4	0	0	0
d6	4	1	0	1
d8	4	2	1	1
d10	4	2	2	2
d12	4	3	2	3

Esempio: La classe del mago combattente ha il d6 come Dado Vita. La progressione infima del mago combattente vedrà quindi assegnati 4 punti ferita al 1° livello + bonus di Costituzione, 1 punto ferita al 2° livello, 0 Punti Ferita al 3° livello e 1 punto ferita al 4° livello. Alla fine della progressione infima, il personaggio avrà ottenuto 6 punti ferita + il bonus di Costituzione, quanto un mago combattente di 1° livello.

BONUS DI ATTACCO BASE

A seconda del tipo di BaB della classe, assegnare una di queste tre progressioni, facendo riferimento alla tabella "1.18: Bonus di attacco base nelle progressioni infime".

Tabella 1.18: Bonus di attacco base nelle progressioni infime

Bonus di attacco base	1° livello infimo	2° livello infimo	3° livello infimo	4° livello infimo
Basso	+0	+0	+0	+0
Medio	+0	+0	+0	+0
Alto	+0	+0	+1	+1

Esempio: La classe del rodomonte ha un BaB alto. Durante la progressione infima, il rodomonte avrà quindi un BaB pari a +0 al 1° e al 2° livello infimo e un BaB pari a +1 al 3° e al 4° livelli infimo. Alla fine della progressione infima il personaggio avrà un BaB pari a +1, quanto un rodomonte di 1° livello.

TIRI SALVEZZA

Controllare quali sono i tiri salvezza alti e bassi posseduti dalla classe. In seguito assegnare la progressione elencata nella prima riga della tabella "1.19: Tiri Salvezza nelle progressioni infime" per i tiri salvezza bassi, utilizzare la progressione della seconda riga per quelli alti.

Tabella 1.19: Tiri Salvezza nelle progressioni infime

Bonus di attacco base	1° livello infimo	2° livello infimo	3° livello infimo	4° livello infimo
Basso	+0	+0	+0	+0
Alto	+0	+1	+1	+2

Esempio: La classe del samurai ha un TS alto su Tempra e un TS basso su Riflessi e Volontà. Al 1° livello infimo i suoi TS saranno quindi +0, +0, +0, al 2° livello infimo +1, +0, +0, al 3° livello infimo +1, +0, +0 e infine, al 4° livello infimo, +2, +0, +0.

PUNTI ABILITÀ

Assegnare per ogni livello infimo un numero di PA pari a quelli ottenuti per un normale livello di classe in quella classe. Questi PA vanno a sostituire quelli ottenuti al primo livello di classe. Alla fine della progressione infima il personaggio avrà acquisito esattamente il quadruplo dei PA ottenuti in un solo livello dalla sua classe, come un normale personaggio di 1° livello.

Esempio: La classe dello sciamano degli spiriti ottiene 4 PA + modificatore di Intelligenza per livello. Per ogni livello infimo assegnare 4 PA + modificatore di Intelligenza.

PRIVILEGI DI CLASSE

Alla fine del suo sviluppo di quattro livelli, una classe infima arriva a coincidere con il primo livello di classe per punti ferita, bonus di attacco base, tiri salvezza e punti abilità. Cosa distingue quindi un personaggio di 4° livello infimo da un personaggio di 1° livello? La risposta è semplice: i privilegi di classe.

Caratterizzazione

Una volta creata la progressione vi manca solo una cosa da fare: darle sapore. Date un nome a questa nuova classe infima, immergetela in un contesto. Ogni progressione infima non è una semplice scomposizione di un livello di classe, è invece un cammino che alcune persone decidono di percorrere, mettendosi in gioco e rischiando la vita.

Quando si costruisce una progressione infima è necessario ricordare che un personaggio di 4° livello infimo non dovrebbe mai possedere tutti i privilegi di classe di un personaggio di 1° livello. Per assegnare i privilegi di classe durante uno sviluppo infimo seguite uno di questi tre metodi o un misto di essi, a seconda di ciò che vi sembra più appropriato.

* **Versioni depotenziate:** Durante lo sviluppo infimo, distribuite versioni meno potenti dei privilegi di classe ottenuti dalla classe al 1° livello. Questi privilegi di classe dovrebbero funzionare con le stesse meccaniche delle versioni originali, concedendo semplicemente bonus meno ingenti. I privilegi di classe concessi in questo modo verranno poi sostituiti dalle loro controparti definitive una volta raggiunto il 1° livello di classe. Questa è la soluzione più semplice e la più comune da adottare.

Esempi: Ira infima, Punire il male infimo.

* **Attendere il 1° livello:** Semplicemente non fornire alcun privilegio di classe durante lo sviluppo infimo. Questi privilegi di classe verranno ottenuti soltanto una volta raggiunto il 1° livello di classe e non prima.

Esempio: il Talento bonus ottenuto dal monaco non è accessibile nella progressione infima.

* **Creare da zero:** A volte risulta necessario trovare soluzioni originali per caratterizzare una classe fin dai livelli infimi. Creare un privilegio di classe del tutto nuovo non è una cosa vietata, ma è necessario stare attenti a non concedere al personaggio bonus che dovrà perdere una volta ottenuto il 1° livello di classe.

Esempio: Il guerriero non ha privilegi di classe che lo caratterizzino, a parte i talenti bonus. A scopo di bilanciamento e caratterizzazione, durante lo sviluppo infimo, il guerriero acquisisce competenza in un'arma a sua scelta.

GESTIRE NUOVE FONTI DI POTERE

Questo manuale non fornisce strumenti esatti per affrontare tutta la gamma di possibilità disponibili a personaggi di 1° livello. La psionica, ad esempio, è una fonte di potere che non è stata presa in considerazione. Qualora nascesse la necessità di convertire classi dalle meccaniche particolari, sarà compito dei Game Master gestirle con il maggior giudizio possibile. Il consiglio principale è quello di cercare di non sconvolgere le meccaniche che regolano e gestiscono queste fonti di potere, cercando di mantenere il più possibile trasparente il passaggio da livelli infimi ai livelli standard.

CAMPAGNE

Condurre una campagna di livello infimo è un'impresa ardua. Gestire una campagna di basso livello richiede una particolare attenzione ai ritmi di gioco e alla difficoltà delle sfide e rendere straordinario l'ordinario è un'impresa semplice. Questo capitolo vi fornisce tutti i mezzi per farlo.

Giocare i livelli infimi

La magia dei livelli infimi sta nel ritrovare una dimensione umana dell'avventura. Le piccole cose diventano grandi, le cose grandi diventano enormi! Per un avventuriero consumato sbarazzarsi di un goblin è semplice routine, mentre ai livelli infimi scappare da un goblin potrebbe rivelarsi un'avventura fantastica, degna di essere raccontata. Il normale concetto del D&D, ovvero quello di interpretare un personaggio che non potresti essere mai, ai livelli infimi si ribalta. La cosa straordinaria è che qualsiasi cosa ti succeda ai livelli infimi potrebbe star succedendo proprio a te! Certo, nessun ladro proverebbe un brivido lungo la schiena rubando una crostata fumante messa a raffreddare sul davanzale della dirimpettaia... ma se lo dovessi fare tu, la cosa non ti darebbe un brivido di emozione? Ecco cosa ogni giocatore si aspetta dai livelli infimi. Vivere un'avventura pensando "caspita, potrei essere io!".

I livelli infimi nel mondo

Il concetto dei livelli infimi, per quanto inserito nell'abituale contesto del D&D classico, è un'idea del tutto nuova. Diventa quindi necessario giustificare la presenza di PG e PNG di livello infimo, qualora se ne volessero utilizzare, nella propria campagna. Quasi tutte le ambientazioni ad oggi conosciute sono sufficientemente vaste da permettere l'introduzione di avventure di livello infimo. Considerare l'esistenza dei livelli infimi apre semplicemente un maggiore spazio all'interpretazione della realtà quotidiana. In quest'ottica il mariuolo del paese potrebbe diventare un ladro infimo e il giovane apprendista del corpo di guardia un armigero. La realtà dei livelli infimi è quella che troppo spesso si trascura nelle normali campagne di D&D: non è necessario trovare espedienti, basta guardare il mondo di gioco con la dovuta attenzione.

Narrazione

UNA FAVOLA CHE SAPPIA DI VERO

La struttura narrativa che meglio si presta alle campagne di livello infimo è quella della favola. Uno svolgimento lineare non è necessariamente noioso, uno sviluppo veloce e scorrevole non è per forza di cose scontato. Ai livelli infimi anche i piccoli eventi diventano importanti, di conseguenza un approccio narrativo semplice e diretto è molto spesso la scelta migliore per far divertire.

Un'altra dimensione narrativa che facilmente si adatta allo stile dei livelli infimi è quella della *fiaba*. La componente fantastica è fondamentale in un mondo fantasy e spesso basta un minimo accenno al sovrannaturale per rendere magica una narrazione ai livelli infimi.

Ecco alcuni consigli da tenere sempre presenti quando si crea una campagna di livello infimo.

Lordinario è straordinario: Un viaggio fuori dal paese, la visita di uno straniero dai vestiti insoliti, una fuga a perdifiato per le strade della città. Sono tutti elementi potenzialmente banali, privi di spessore e *pathos*, ma che un personaggio di livello infimo vive in maniera totalmente differente da come li vivrebbe un avventuriero. Ogni aspirante avventuriero è curioso, attento, nella perenne attesa che qualcosa *accada*. Vive proiettato in una realtà differente, dove ogni ombra si trasforma in una minaccia, ogni marachella diventa un'impresa. Cercare l'improbabile per suscitare interesse non è necessario. Ai livelli infimi ogni cosa è degna di interesse.

Il valore della vita: Ai livelli infimi vita e morte sono temi scottanti. Probabilmente molti personaggi di livello infimo non hanno mai bagnato la loro lama col sangue del nemico. Se è vero che per un uomo normale uccidere un cane potrebbe essere un'esperienza traumatica, è altrettanto vero che, ai livelli infimi, è necessario dare la giusta importanza alla vita e alla morte. Ciò non significa che ogni morte deve essere tragica.

Il primo coboldo caduto per mano di un aspirante paladino può essere un motivo di grande gioia e orgoglio, tuttavia è necessario far sentire i giocatori partecipi, renderli consapevoli dell'adrenalina che scorre nel corpo dell'avventuriero in erba, della sua agitazione, della sua gioia... e forse anche della sua inquietudine e della sua confusione. Una persona normale potrebbe non essere abituata ad usare violenza su un essere vivente, sia pure mostruoso o pericoloso, e quando l'istinto alla difesa personale viene meno, il personaggio potrebbe dover affrontare se stesso. Salvare una pecora da un lupo è una giusta impresa, ma il rumore delle sue ossa che si spezzano sotto le bastonate, i suoi guaiti, gli ultimi rantoli prima del colpo di grazia, i suoi occhi pieni di panico, sono cose che pur nel pericolo, pur nella più profonda determinazione, possono segnare l'animo. Un avventuriero è tale anche perché ha saputo imparare ad accettare e digerire queste cose, ha imparato che la vita e la morte sono tangibili e non ideali, e che la più vera responsabilità o l'inebriante gusto del potere passano per gli istanti scanditi da un battito di cuore.

Ogni pericolo è mortale: Anche il più piccolo rischio può rivelarsi fatale ai livelli infimi. Anche i normali avventurieri, ai bassi livelli, sono sempre all'erta. Ogni pericolo, per quanto apparentemente insignificante, è una minaccia viva, concreta, reale. Nei livelli infimi questo elemento è più che mai

presente. La tensione durante i momenti di azione sarà alta ed è compito del Game Master mantenerla tale. I personaggi di livello infimo non devono mai dare per scontata la loro incolumità.

I piccoli fatti determinano i grandi eventi: Una biglia sotto il piede di un cortigiano, il capriccio di una dama, una piccola lite tra ereditieri o una pioggia improvvisa: spesso elementi apparentemente insignificanti segnano il destino dei grandi eventi. Guerre sono state perse o vinte a causa di inezie, la storia è in balia del particolare. Questo vuol dire che ogni personaggio di livello infimo, per quanto impreparato e inesperto, può segnare la differenza. Creare avventure che riescano a ruotare attorno a personaggi di livello infimo non è impossibile, anzi, è più facile di quanto sembri.

Basta crederci: Ciò che deve spingere un personaggio di livello infimo non deve essere necessariamente la fiducia in se stesso o nelle sue capacità. A volte agire perché è davvero inevitabile o addirittura per il gusto di provarci sortisce sui giocatori un effetto maggiore. Crede in se stessi e nei propri principi, credere di potercela fare a scampo dei propri limiti: questo è ciò che rende un'impresa davvero eroica.

COMICITÀ E DRAMMA NEI LIVELLI INFIMI

Indubbiamente i livelli infimi possiedono un'anima umoristica. Non c'è nulla di serio in una pozione inacidita, in un sortilegio finito male che fa spuntare orecchie d'asino all'apprendista mago, né c'è nelle ramanzine del sergente della milizia al furfante pizzicato a rubare e dileggiato dai suoi compagni, o nelle rovinose cadute di un giovane spadaccino che impugna una spada più alta di lui. Nessun problema, la comicità è una risorsa preziosa quando volete calcare la mano sul contesto, facendo percepire



ai vostri giocatori l'atmosfera specifica di uno scenario o la spensieratezza che dovrebbe animare le esistenze dei loro personaggi adolescenti. Attenzione a non abusarne però: i dettagli allegri sono di sicuro divertenti, ma solo fin quando i personaggi sentono ancora di essere i protagonisti della storia. Non rendete per forza ridicole le gesta degli avventurieri di livello infimo, ma sappiate sorridere quando queste portano verso determinate situazioni o verso un tipo di gioco che fa della risata uno strumento indispensabile. Sappiate valorizzare gli spunti canzonatori celati dietro tutti i personaggi di livello infimo, non fermatevi solo alle cose realmente apparenti e cercate di mantenere l'originalità nel vostro umorismo: un nano di bassa statura non aggiunge alcuno spessore al gioco, mentre lo stesso personaggio – motteggiato dai suoi parenti perché troppo alto per essere un vero membro della sua razza – fornisce sicuramente occasioni d'interpretazione. Sappiate limitare i momenti faceti, distinguendoli nettamente da quelli più seri.

Va ricordato, poi, che i livelli infimi possono anche essere giocati secondo una chiave interpretativa completamente opposta a quella finora presentata: possono trasmettere dramma, insoddisfazione e ansia. Un giovane nobile che intenda vendicare la morte del padre o il fattucchiere orfano che cerchi di sfuggire alle persecuzioni dei concittadini sono solo esempi di questa esposizione, che fa della tragedia il suo punto forte.

Arbitri di gioco particolarmente ispirati, poi, possono addirittura decidere di unificare i due stili di gioco, animando le loro partite con un'atmosfera da tragicommedia, che ben si sposa con lo spirito dei livelli infimi e delle sue fonti narrativo-cinematografiche. Non c'è niente di più straziante di un dramma che esalti le debolezze degli individui, la loro incapacità di opporsi al destino, così come è sensazionale una storia incentrata sul valore di persone talmente modeste da apparire insignificanti. Questo tipo di atmosfera è in assoluto la più difficile da ricreare, perché si fonda su un'alchimia di elementi e sensazioni tra loro contrastanti: voglia di mettersi in gioco e frustrazione del fallimento, incredulità contro la spinta al sogno e così via.

CONTESTO

SELVAGGI NEL MONDO

A dispetto del suo nome, un selvaggio non è semplice-

mente un uomo privo di intelletto e di educazione, bensì un individuo la cui cultura è vicina alla natura e alle sue leggi impietose e implacabili. I selvaggi sono spesso membri di comunità tribali, a volte persino nomadi, che vivono nelle terre selvagge, lontano dalla civiltà o al più ai suoi bordi, rifiutando ogni forma sociale che si discosti da semplici regole istintive e primordiali. In queste società il valore di una persona si misura con la sua forza e i legami di sangue diventano l'unico tesoro di cui far sfoggio... o un fardello di cui ci si vuole disfare. Capita anche però che alcuni infanti abbandonati o perduti, alla mercé di terre inospitali, riescano a cavarsela con le proprie forze e a vincere la lotta per la vita. Questi individui rari e straordinari sono spesso mezzorchi, abbandonati in fasce dalle loro abiette famiglie, la cui forza e caparbità la spuntano contro la dura realtà.

MENESTRELLI NEL MONDO

Le corti di un castello di campagna, come le piazze delle città e gli angoli delle taverne, sono posti dov'è facile incontrare un menestrello. Questi personaggi sembrano nutrirsi del contatto con la gente; sia per esibirsi, sia per raccogliere leggende e storie da narrare, un menestrello da solo servirebbe a ben poco. I menestrelli sono spesso giovani di mondo, persino cresciuti da buone famiglie, la cui curiosità pare inesauribile e che ben presto si stancano della monotonia delle proprie mura domestiche. Alle volte qualche giovane di basso ceto, ma dotato di particolare fascino, riesce a farsi strada con il talento o la ruffianeria fino a farsi ben volere da qualche persona importante. Altre volte invece si tratta di veri e propri girovaghi, che permettono al vento di trasportare i propri desideri, mentre li rincorrono sognanti come un bambino dietro al suo aquilone.

ACCOLITI NEL MONDO

La fede può sbocciare in ogni dove, ma solo nel cuore essa può giungere alla fioritura. Per quanto differenti siano le molte fedi, gli accoliti fanno nel proprio intimo che qualcosa di più grande di loro guida i loro passi e riempie i loro respiri. Tante sono le fedi e le vie per le quali si manifestano, che



è possibile trovare accolti pressoché in ogni dove, dai piccoli templi nelle verdi campagne alle grandi abbazie delle più importanti città, dalle cime degli alberi nelle inespugnabili foreste popolate dagli elfi alle rozze caverne affollate di sudici orchi. Bambini salvati da eventi miracolosi, ragazzi contemplativi e accorati, filosofi d'ogni credo o fieri promotori di guerre sante; chi per paura, chi per onore, chi per amore e chi per brama di potere, ogni accolito cerca di seguire quella voce che dal proprio petto sembra chiamarlo senza sosta.

INIZIATI DRUIDICI NEL MONDO

Le tribù selvagge, così come le genti civilizzate delle zone rurali, conoscono e rispettano il potere che la natura può concedere a chi ha il dono di saperla ascoltare come nessun altro. Spesso gli iniziati druidici sono persone che vogliono allontanarsi da ogni forma di società organizzata per rifuggire il disturbo delle parole, artifici ingannevoli e privi di consistenza, e che trovano nel rude e perfetto equilibrio della natura l'unica via per raggiungere la verità. E' però spesso difficile operare un distacco repentino dalla propria comunità, perciò non è infrequente trovare degli iniziati druidici anche all'interno di paesi e persino città. Nelle società di stampo tribale è comune imbattersi in alcuni iniziati che collaborano con le proprie genti, portando spesso consiglio e soccorso pur seguendo le voci della natura e degli spiriti. Questi aspiranti sciamani sono spesso tenuti in grande considerazione e trattati con deferenza fintanto che dimostrano di voler proseguire il proprio cammino e coltivare il proprio dono.

ARMIGERI NEL MONDO

La guerra è spesso l'unica occasione che anche il più umile uomo ha per far sì che il proprio nome venga ricordato. Forse per questo la sua attrattiva è tanto forte in ogni tipo di società. Nelle terre prospere e fiorenti gli eserciti sono spesso necessari alla difesa dei propri confini e per questo i giovani più forti e coraggiosi, siano essi nobili o di umili origini, vengono arruolati nelle caserme per ricevere il loro adde-

stramento. Popoli più barbari e meno illuminati procedono a coscrizioni forzate e addestramenti umilianti, atti a formare eserciti irosi e combattivi, utili nelle invasioni di conquista. Alle volte è l'arena il posto dove un ragazzo impara a vendere cara la pelle, altre volte giovani di campagna decidono di imparare a combattere per dare gloria al nome dei propri padri, mettendosi nelle mani di insegnanti veterani e girando il mondo come guerrieri erranti. Alcune società rurali isolate tra le terre selvagge, infine, coltivano da migliaia di anni rudimentali arti di combattimento la cui efficacia supera quella dei migliori eserciti.

FURFANTI NEL MONDO

Si dice che l'occasione faccia l'uomo ladro; forse questo spiega perché il mondo intero sembri pieno di furfanti. Simili considerazioni soffrono però di un eccessivo qualunquismo: sebbene spesso i furfanti siano ladruncoli veri e propri, mossi dal bisogno o da uno scarso senso di responsabilità, è molto comune che tra le loro fila si annoverino personaggi dall'intelligenza fulminea e curiosa. La carriera di un furfante può prendere l'abbrivio nel mercato di una grande città o nel tendone di un circo acrobatico itinerante, nella bottega di un fabbro esperto di serrature come davanti al cancello sprangato di un'antica casa abbandonata. I giovani più scapestrati e abili sono spesso contattati in segreto da gilde di ladri esperti che vogliono allargare le proprie fila e qui ricevono il loro addestramento senza farne parola con nessuno. In questi casi il furfante si trova ad operare in modo ordinato e sistematico, dimostrando che l'importante non è infrangere la legge ma saziare la propria curiosità.

APPRENDISTI ARCANI NEL MONDO

I veri e propri apprendisti, coloro che ricevono un'istruzione sull'utilizzo della magia all'interno delle accademie, sono pochissimi individui baciati due volte dalla fortuna: la prima per essere dotati di una mente sveglia, logica e ricettiva, necessaria per essere ammessi alle austere aule, la seconda per potersi permettere i costi di un simile corso di studi. Imparare le arti



arcane è spesso l'alternativa alle glorie di battaglia per i figli delle famiglie più abbienti e nobili. Se si escludono questi rarissimi casi, la vita di un apprendista può essere un vero inferno: i maghi che vivono fuori dai grandi centri sono ovviamente rispettati e temuti ed è quindi ovvio che persino i più bendisposti trovino odioso il pensiero di diffondere la loro preziosa conoscenza, acquisita in anni di dura fatica; è altresì raro che un mago sappia badare a se stesso o possa progredire nei suoi studi senza l'aiuto d'un domestico che – se svelto di testa – potrà tentare di carpire qualche segreto. Gli incantatori più saggi scelgono invece uno o due discepoli come veri e propri apprendisti, i quali in cambio dovranno badare alle faccende del mentore durante l'apprendistato.

DISCEPOLI NEL MONDO

Così come per le chiese, esistono ordini monastici di ogni tipo: ognuno si fonda su una propria filosofia ma tutti osservano una disciplina ferrea e contemplativa che porta spesso a isolarsi in luoghi silenziosi e quieti. I monaci umani e nani prediligono costruire monasteri simili a roccaforti in posti impervi e isolati, mentre gli elfi amano trovare angoli inaccessibili tra i boschi e ivi stanziarsi a contatto con la natura. In nessun caso comunque il monastero diventa un luogo di clausura. I discepoli sono incentivati a osservare il mondo che li circonda, per trovare in esso la chiave per la comprensione del proprio equilibrio: la distanza aiuta a vedere le cose nella loro interezza. Alcuni discepoli vengono inviati direttamente in missione dal proprio monastero per i compiti più umili mentre ad altri troppo pieni di sé è richiesto di provare la propria motivazione; per questo si nega loro l'accesso agli addestramenti superiori fintanto che la loro caparbia non sia stata smussata da molti pericoli: solo la creta morbida si può plasmare in una nuova forma.

SCUDIERY NEL MONDO

L'umiltà e la devozione sono la vera forza di ogni scudiero e spesso si fatica a capire quanto difficile e pericoloso ne sia il cammino. Non è comune trovare scudieri al di fuori delle corti e dei templi più importanti, in quanto essi sono pressoché sempre al servizio di patroni nobili e valorosi, a loro volta impegnati per conto della propria chiesa o del proprio regnante. Ciò nondimeno anche i cavalieri erranti o i sacerdoti più girovaghi giovano dei servizi di uno scudiero nobile e fedele. Il buon cuore dei paladini e l'ammirazione che gli scudieri nutrono per il proprio eroe creano spesso un legame di profondo affetto, mutuamente remunerativo ma tutt'altro che utilitaristico. Per lo più il patrono di uno scudiero ne è anche il mentore; uno dei compiti più importanti di un paladino o di un chierico è infatti quello di formare nuovi paladini e chierici, devoti e coraggiosi. Non è quindi raro che agli scudieri vengano affidate missioni e compiti tutt'altro che banali: il solo supporto durante la battaglia, quando il giovane subalterno porge le armi

al proprio precettore nell'infuriare della mischia, non è un affare per cuori pavidi. Generalmente un paladino farebbe di tutto per proteggere il proprio pupillo ma nonostante ciò egli sa bene che solo quando la tempesta sferza la torcia del proprio cuore essa può brillare di una fiamma più vivida. Per questo gli scudieri sono spesso nell'occhio del ciclone, schierati in prima linea anche se non sono del tutto pronti ad affrontarne i pericoli: essi sono i primi a guardare negli occhi il nemico e gli ultimi a girargli le spalle.

ESPLORATORI NEL MONDO

Il richiamo della natura ha la sua presa più forte sulle persone che se ne fanno trasportare. Dove gli iniziati druidici riescono a contemplare con l'ascolto e l'osservazione, gli esploratori si lasciano condurre dal flusso degli eventi e delle sensazioni, come animali sicuri e istintuali. Gli insediamenti minori, in mezzo alle campagne, nei boschi o nei pressi delle più grandi foreste, sono luoghi ideali per dare i natali a giovani esploratori, così come anche le società tribali più avanzate. Spesso i figli di cacciatori, montanari ed erboristi, i cui mestieri richiedono un contatto permanente e continuo con gli ambienti selvatici, fanno dell'arte dei loro padri la nota d'abbrivio per una carriera molto più difficoltosa. Anche i giovani più coraggiosi che abitano insediamenti prossimi alle terre selvagge, spesso minacciati da creature mostruose o pericolose, imparano presto a riconoscere i segni lasciati dai nemici che minacciano la propria gente, a dar loro la caccia seguendone le tracce e imparandone le abitudini, tendendo agguati mortali o esplorando le zone meno calcate delle terre circostanti il proprio insediamento. Molti esploratori vengono assoldati da viaggiatori o avventurieri più esperti come guide nelle zone meno conosciute. Gli unici esploratori che è possibile trovare nelle zone più civilizzate e nei grossi insediamenti sono solo di passaggio oppure costretti dalle circostanze ad una permanenza imbarazzante e forzata. In ogni caso questi ambienti non sono adatti ad incubare simili individui; gli abitanti delle grandi città non hanno pressoché alcuna occasione di diventare esploratori.

FATTUCCHERI NEL MONDO

Come ogni dono concesso dal cielo, quello di manipolare la magia a proprio piacimento può manifestarsi persino nei più remoti angoli del mondo. Per questo non c'è un particolare contesto sociale o geografico nel quale i fattucchieri tendono ad essere più numerosi, salvo qualora il dono derivi da una particolare discendenza: in questo caso è molto probabile che in una comunità di elfi che vive accanto ad un bosco popolato dalle fate o nei paesi alle pendici delle montagne sulle cui vette i draghi metallici vivono da millenni, vi siano più persone che manifestano poteri speciali. Anche la presenza di forti concentrazioni di energie magiche rende una zona più consona a veder nascere giovani fattucchieri.

Ciò che realmente cambia però è la reazione della gente ai loro innati poteri: alcune comunità, soprattutto quelle meno sviluppate, tengono in grande considerazione gli individui baciati dal fato e li rispettano come autorità. Altre culture rifiutano certe evidenze per paura o invidia. Ancora, vi sono posti ove la stregoneria è tanto comune e diffusa (per i motivi sopraccitati) che l'intera comunità ne ha fatto una vera e propria arte. Una cosa è certa: il fattucchiere non necessita d'altro che del suo talento per coltivare le sue arti e per questo motivo essi sono tra i personaggi più girovaghi e curiosi fra tutti. L'avventura reca con sé allettanti promesse e il potere rende queste persone abbastanza sicure di sé da affrontare il mondo con il giusto spirito. Siano essi degli emarginati o dei re, siano solitari viandanti o amati compagni, i fattucchieri assaporano il mondo spingendo un piede dopo l'altro lungo i sentieri della vita.

RITMO

I tempi delle campagne di livello infimo sono completamente differenti da quelli delle normali campagne. Ogni campagna di D&D è potenzialmente infinita, mentre invece la realtà dei livelli infimi è sempre destinata a finire, nel bene o nel male.

Il bel gioco dura poco: Ogni campagna di livello infimo ha uno svolgimento relativamente breve. Se è vero che tra un'avventura e l'altra possono intercorrere grandi lassi di tempo (la vita di una persona normale è meno densa di quella di un avventuriero), è altrettanto vero che molto spesso gli eventi che ti portano a diventare un avventuriero arrivano quando meno te lo aspetti, coinvolgendoti con impressionante velocità. Un altro elemento da considerare è che se la realtà dei livelli infimi si dovesse protrarre per troppo tempo potrebbe stancare, perché ogni potenziale avventuriero vive con ardimento le sue piccole avventure, ma sempre nell'ottica di diventare un eroe. Le vicende di una campagna di livello infimo hanno un sapore unico e speciale, che tuttavia dev'essere gustato nella giusta misura, nell'ottica di introdurre il giocatore ad un pasto di ben altra natura.

Ogni fine è un nuovo inizio: Tutte le campagne di livello infimo terminano. Alcune si concludono con giovani eroi che partono all'avventura, altre si perdono in una nuvola di fumo e altre ancora finiscono in tragedia. Se si rischia la vita, d'altra parte, si corre il rischio di perderla. Il fatto che questo tipo di campagne siano inevitabilmente destinate a finire però non deve essere

motivo di scontento. Completare il percorso dei livelli infimi vuol dire inserirsi in un contesto più ampio, più maturo: quello della vera avventura! Giocare i livelli infimi prepara i giocatori a godere di ogni singolo elemento in una campagna standard. Arrivare ad avere un livello di classe sarà un traguardo e contemporaneamente un punto di partenza. Chiunque avrà giocato i livelli infimi raggiungerà il primo livello di classe conscio di quanto vale e saprà di essersi meritato la nomea di avventuriero.

One shot? Perché no? Il manuale dei livelli infimi, anche se non è stato scritto per questo scopo, si presta ottimamente per delle sessioni *one shot*. Mentre un'avventura ad alti livelli necessita di grande preparazione e di norma si svolge in tempi molto lunghi, un'avventura ai livelli infimi si dimostra invece immediata, semplice e veloce. Con un sistema di regole a basso livello di potere è possibile creare in poco tempo situazioni esilaranti e concitate, che si svolgono un lasso di tempo minimo offrendo grande divertimento ai giocatori.

Incontri Infimi

Pesare gli incontri ai livelli infimi è fondamentale. Bilanciare minacce adeguate con le limitate possibilità del gruppo non è cosa semplice, in quanto ai livelli infimi ogni sfida è un pericolo mortale. Se questa realtà è ben impressa nelle menti dei giocatori e del Game Master, allora gli incontri diventeranno il sale di ogni avventura.

GRADO DI SFIDA INEIMO

Similmente ai normali livelli, la difficoltà di un incontro viene determinata dal Grado di Sfida dell'avversario. Tuttavia la maggior parte dei mostri contenuti nel Manuale dei Mostri comporta una sfida sproporzionata per un gruppo di livello infimo. Alcuni mostri però, tendenzialmente quelli con un GS che varia da 1/10 a 2, rappresentano sfide adeguate per un gruppo di livello infimo. Per rendere più comodo e veloce il bilanciamento delle sfide di livello infimo, al Grado di Sfida viene sostituito il Grado di Sfida Infimo (GSI). Tale valore si rapporta direttamente ai livelli infimi, funzionando esattamente come il Grado di Sfida. Il GSI di un mostro, quindi, indica il livello del gruppo infimo per il quale il mostro è una sfida appropriata. Per esempio, un

Avanzare ai livelli infimi

Differentemente dalle normali campagne, nei livelli infimi i personaggi avanzano di livello molto in fretta. Mediamente superare 6,6 (a livelli normali la media delle sfide da superare ammonta a 13,3) sfide di livello pari a quello del gruppo dovrebbe consentire il passaggio al livello successivo. Questa scelta è stata presa principalmente per due motivi. Prima di tutto è opportuno considerare che l'eccessivo protrarsi di una campagna di livello infimo potrebbe risultare frustrante per i giocatori, in secondo luogo è necessario considerare che è facile supporre che personaggi con un così basso livello di potere potrebbero optare molto spesso per la prudenza, evitando (se possibile) di affrontare la minaccia. Ciò rende potenzialmente più difficoltosa l'acquisizione di PEI.

moŝtro con GSI uguale a 2 sar  una sfida proporzionata ad un gruppo di quattro personaggi di 2° livello infimo. La tabella: "2.1: Gradi di Sfida e Gradi di Sfida Infimi" elenca i normali Gradi di Sfida ed i corrispondenti Gradi di Sfida Infimi. Per creare incontri di difficolt  opportuna baster  consultare il Grado di Sfida del moŝtro che si vuole utilizzare e confrontarlo con il rispettivo Grado di Sfida Infimo.

Tabella 2.1: Gradi di Sfida e Gradi di Sfida Infimi

GS	GSI
1/10	1/6
1/8	1/4
1/6	1/2
1/4	1
1/3	2
1/2	3
1	4
2	5

RICOMPENSE

Superare una sfida comporta una ricompensa in Punti Esperienza Infimi (PEI) ed eventuali tesori. Di seguito sono riportate le regole riguardanti l'assegnamento di ricompense da parte del Game Master.

PUNTI ESPERIENZA INFIMI

Proprio come nelle normali campagne, i personaggio di livello infimo guadagnano esperienza superando difficolt  e sfide. Questa esperienza, come gi  detto in precedenza, si quantifica in un certo numero di Punti Esperienza Infimi (PEI), che dopo essere stati ottenuti vanno spartiti equamente tra i membri del gruppo. I criteri di giudizio con i quali il Game Master dovrebbe considerare una sfida come superata o meno cambiano leggermente nei livelli infimi. Ai primi livelli infimi, aggirare una sfida in maniera intelligente   una mossa furba e dovrebbe essere valutata come un successo. Di norma un atteggiamento consapevole, che mostra di tener conto dei propri limiti, va premiato in quanto giova all'interpretazione. L'assegnare o meno PEI rimane, in ogni caso, a discrezione del Game Master. Fare

riferimento alla tabella "2.2: Premi esperienza ai livelli infimi"

SOPRA A GSI 5, L'ESPERIENZA VA VALUTATA AD HOC

In condizioni normali, un party di livello infimo non ha la possibilit  di affrontare una sfida con GSI superiore a 5 (equivalente a un GS superiore a 3) e avere successo. Proprio per questo la tabella di assegnazione dei PEI si ferma ad un GSI pari a 5. Le sfide pi  impegnative, in linea generale, non sono materia degli avventurieri di livello infimo. Tuttavia, nella remota possibilit  in cui dei personaggi di livello infimo sconfiggano un nemico con GSI superiore a 5, a quel punto star  al Game Master stabilire quanti PEI assegnare al gruppo. Sar  necessario considerare i motivi che hanno portato il gruppo a superare la sfida, considerando se questa si   conclusa in favore dei PG a causa di effetti collaterali o se la vittoria   effettivamente stata merito del party. In base a questo fattore il Game Master dovrebbe assegnare PEI di conseguenza.

LIVELLI DI INCONTRO INFIMI

  probabile che in alcune situazioni il Game Master ritenga opportuno creare sfide che comprendano contemporaneamente pi  avversari. Come per le normali campagne,   possibile calcolare il livello di incontro riferito a gruppi di livello infimo. La tabella: "2.3: Numeri di incontri infimi" consente di stabilire con semplicit  il numero di creature appropriato per il livello del gruppo.

TESORO

Anche la pi  piccola ricompensa brilla di un valore inestimabile dinnanzi agli occhi dei personaggi di livello infimo. Logicamente il valore dei tesori ai livelli infimi rimane contenuto, se paragonato alle ricchezze possedute da avventurieri consumati. L'assegnamento dei tesori da parte del Game Master, ai livelli infimi, viene trattato in maniera totalmente differente rispetto ai livelli normali.

Tabella 2.2: Premi esperienza ai livelli infimi

Liv. Infimo Gruppo	Grado di Sfida Infimo							
	GSI 1/6	GSI 1/4	GSI 1/2	GSI 1	GSI 2	GSI 3	GSI 4	GSI 5
1°	75	100	150	300	700	1.000	1.350	1.800
2°	50	75	150	300	600	850	1.200	1.600
3°	*	50	100	275	500	800	1.000	1.500
4°	*	*	75	200	400	600	1.200	1.400

Frequenza delle sfide ai livelli infimi

Le sfide ai livelli infimi sono essenziali. Nessuno diventa avventuriero senza essersi messo alla prova di fronte al pericolo. Tuttavia   necessario che il Game Master pesi con grande attenzione il ritmo e la frequenza con cui impone le sfide ai giocatori. Oltre che fare riferimento alla sezione "Incontri Infimi" il Game Master dovrebbe sempre tener conto di un elemento importante: i personaggi di livello infimo esauriscono le loro risorse molto pi  in fretta degli altri avventurieri e, conseguentemente, devono riposarsi molto pi  spesso.

ASSEGNARE LE RICOMPENSE

Il valore dell'equipaggiamento di un personaggio di livello infimo è davvero limitato, tanto che affidarsi a valori medi per ogni sfida superata potrebbe finire con l'essere poco gratificante, o addirittura frustrante. Nei livelli infimi, ogni ricompensa va assegnata *ad hoc*, a discrezione del Game Master. L'unico riferimento a cui il Game Master dovrebbe attenersi è quello riportato nella tabella: "2.4: Valore del tesoro per numero di componenti", che riporta il valore medio delle ricompense che un gruppo di livello infimo dovrebbe ottenere entro l'acquisizione del 1° livello di classe. Sapendo che il totale dei tesori concessi al gruppo deve orbitare attorno ad un certo valore, per il Game Master sarà facile assegnare ricompense proporzionate. Questo tipo di gestione delle ricompense non segue con esattezza il concetto canonico di sviluppo del PG, ma la differenza che passa tra un mago di 1° livello e uno di 4° è enormemente superiore a quella che passa da un apprendista arcano di 1° livello e uno di 4°.

LA NATURA DELLE RICOMPENSE

È necessario tenere in considerazione che non tutti i tesori sono fatti di gemme e monete. Per un armigero potrebbe essere molto più gratificante ricevere una spada lunga dal fabbro del paese, piuttosto che essere pagato con 15 monete d'oro. Nel capitolo "Equipaggiamenti" verrà affrontato il tema della reperibilità degli equipaggiamenti, questione spinosa ai livelli infimi. Anche per questo motivo, ricompensare i PG con equipaggiamento d'avventura potrebbe essere, in alcuni casi, una scelta saggia. La ricompensa, ai livelli infimi, spesso non sarà il tesoro nascosto del mostro. È invece più probabile che le ricompense conquistate saranno elargite come premio per il compimento di un'impresa. Ad esempio: Tod e i suoi compagni liberano la soffitta dell'anziana vicina di casa da un'infestazione di topi crudeli. Come ricompen-



Tabella 2.4: Valore del tesoro per numero di componenti

Numero di PG	Valore medio del tesoro entro il 1° livello di classe
4	440 mo
5	550 mo
6	660 mo
7	770 mo
8	880 mo

sa, la vecchia signora permetterà ai ragazzi di curiosare liberamente nella soffitta e scegliere un oggetto a testa da portare via. Il marito della signora, da ragazzo, aveva prestato servizio nella guardia cittadina. Questo potrebbe essere un modo per far trovare ai membri del gruppo la loro prima arma.

Avventure Infime

Di seguito è riportata una serie di elementi e consigli per creare avventure bilanciate e giocabili ai livelli infimi.

DUNGEON AI LIVELLI INFIMI

I dungeon sono parte integrante della realtà di gioco. Il dungeon è sinonimo di avventura, di pericolo e di sfida. Logicamente anche ai livelli infimi i dungeon giocano un ruolo importante nelle avventure. Questa sezione del manuale illustra come creare dungeon ai livelli infimi e a come utilizzarli per trarne il massimo vantaggio.

REINTERPRETARE IL CONCETTO DI DUNGEON

Ai livelli infimi anche i luoghi più normali possono essere sfruttati come dungeon. Una cantina impolverata, la tana di un grosso animale o il fondo di un pozzo possiedono le stesse caratteristiche che rendono i dungeon così importanti nelle avventure.

Tabella 2.3: Numeri di incontri infimi

Livello del gruppo	Numero di creature							
	Uno	Due	Tre	Quattro	Cinque o sei	Da sette a nove	Coppia	Coppia mista
1°	1/2,1,2	¼	⅓	—	—	—	¼	½ + ⅓
2°	1,2,3	1	¼	⅓	—	—	½	1 + ¼
3°	2,3,4	2	1	¼	⅓	—	1	3 + 1
4°	3,4,5	3	2	1	¼	⅓	2	4 + 2

Un riferimento utile

A pagina 111 del Manuale del Giocatore sono riportati i valori medi dell'equipaggiamento dei PG di 1° livello. Fare riferimento a questi valori, oltre che alla tabella: "Valore del tesoro per numero di componenti", può essere utile per mantenere la giusta proporzione nell'assegnamento delle ricompense. In linea generale nessun PG di livello infimo dovrebbe sfiorare oltre i valori riportati nella tabella.

re di D&D. Sono luoghi oscuri e misteriosi, capaci di intimorire e potenzialmente pericolosi. Il Game Master dovrebbe sempre tenere in considerazione che il concetto di dungeon ai livelli infimi deve essere reinterpretato, per dare la possibilità ai PG di immergersi nell'avventura pur rimanendo in un contesto sicuro. I normali elementi di un Dungeon, quindi, vanno rivisti nell'ottica di qualcosa di meno letale, ma di altrettanto evocativo. Di seguito sono elencati gli elementi più utilizzati nei dungeon, reinterpretati e adattati alle campagne di livello infimo.

TRAPPOLE AI LIVELLI INFIMI

Differentemente dalle normali campagne, ai livelli infimi potrebbe presentarsi la necessità di utilizzare trappole con GS inferiore a 1. Un GS di 1 è equivalente a un GSI di 4 (per ulteriori informazioni consultare il paragrafo "Grado di Sfida Infimo"). Non esistendo regole adatte a creare trappole con GS inferiore ad 1, di seguito sono riportati alcuni esempi di trappole appropriate ad una campagna di livello infimo.

Trappole con GSI 1

Lama nascosta: GSI 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; Att +5 in mischia (1d4, taglienti); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 14.

Gas nauseante: GSI 1; meccanica; attivatore di posizione; irripristinabile; infallibile (nube di gas, tiro salvezza sulla Tempra CD 15, o nauseato per un minuto); bersagli multipli (ogni bersaglio che si trova entro un'area di 3 metri dalla trappola); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 15.

Shuriken: GSI 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +5 a distanza (1d2, shuriken); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 18.

Trappole con GSI 2

Ago avvelenato malcelato: GSI 2; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +6 a distanza (1 più veleno olio di sangue verde); Cercare CD 15; Disattivare Congegni CD 13.

Dardo: GSI 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +8 a distanza (1d4, dardo); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 18.

Corda in tensione: GSI

Tabella 2.5: Grado di Sfida e Grado di Sfida Infimo delle trappole

GS Trappola	GSI Trappola
-2	1
-1	2
0	3
1	4

2; meccanica; attivatore di posizione; irripristinabile; Att +10 in mischia (1d6, corda); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 metri); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 13.

Fossa: GSI 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 15 evita; profonda 3 m (1d6, caduta); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 18.

Masso oscillante: GSI 2; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +3 in mischia (2d6, masso); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 18.

Randello a scatto: GSI 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; Att +8 in mischia (1d6, non letali); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 18.

PROGETTARE TRAPPOLE AI LIVELLI INFIMI

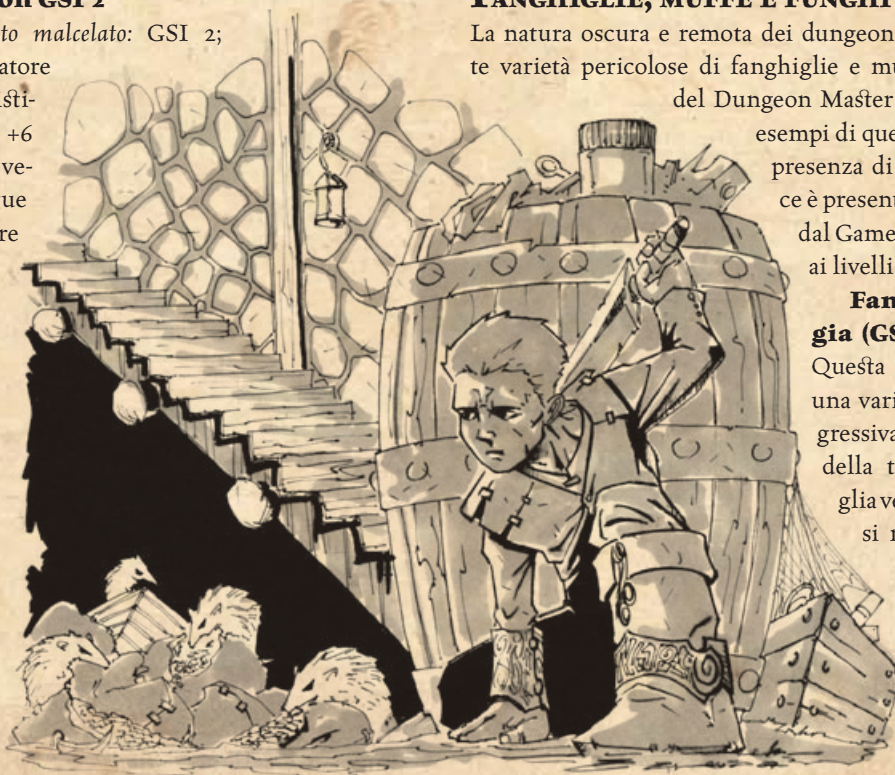
Le regole necessarie a progettare trappole sono riportate a pagina 74 della Guida del Dungeon Master. Qualora il Game Master volesse creare trappole adatte ai livelli infimi, crei la trappola normalmente senza preoccuparsi che questa abbia un GS superiore o uguale a 1, e confronti poi il GS della trappola con la tabella "2.5: Grado di Sfida e Grado di Sfida Infimo delle trappole" per trovare il GSI corrispondente. Trappole con GS inferiore a -2 sono inadatte anche alle campagne di livello infimo.

FANGHIGLIE, MUFFE E FUNGHI

La natura oscura e remota dei dungeon genera sovente varietà pericolose di fanghiglie e muffe. La Guida del Dungeon Master riporta alcuni esempi di questi pericoli. La presenza di queste minacce è presente (e sfruttabile dal Game Master) anche ai livelli infimi.

Fanghiglia grigia (GS 1 - GSI 4):

Questa fanghiglia è una variante meno aggressiva e pericolosa della temuta fanghiglia verde. Anch'essa si nutre di materiali organici, ma, a differenza della fanghiglia verde, è inerte e non



è capace di individuare il movimento. Per mantenere le sue funzioni vitali questa fanghiglia necessita di una dose minima di materiale organico, e di norma il tocco involontario di un animale basta alla sostanza per sopravvivere più di un mese. La fanghiglia grigia ha un tenue colore grigio giallastro, simile a muco. Si deposita sul suolo di dungeon umidi e bui, ricoprendo una chiazza di 1,5 metri di lato. Per individuare una fanghiglia grigia alla normale luce di una torcia è necessario superare una prova di Osservare con CD 15; in condizioni di visibilità ridotta a 1,5 metri, la CD della prova sale a 20. Il tocco di una Fanghiglia grigia causa 1d6 danni ogni round. La fanghiglia, se subisce danni da fuoco, si raprendere e collassa su se stessa, in una pozza di liquido giallastro e inoffensivo.

Muffa putrescente (GS ¼ - GSI 2): La muffa putrescente è una sostanza inerte che si deposita sui pavimenti e sulle pareti secche dei dungeon. Di norma la muffa putrescente si sviluppa su cadaveri di piccoli insetti innocui che infestano alcuni ambienti secchi. Questi insetti si difendono attraverso un tanfo nefasto e la muffa putrescente che si sviluppa dai loro corpi morti eredita questa spiacevole caratteristica. Se calpestata o urtata accidentalmente, una muffa putrescente libera nell'aria in un'area di 3 metri un tanfo nauseabondo. Ogni soggetto presente nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o essere nauseato per 1d4 round. Questa muffa, dopo essere urtata, si sgretola irrimediabilmente e diventa innocua.

Fungo soporifero (GS ½ - GSI 3): Questo fungo lamellato, apparentemente innocuo agli occhi di un profano, possiede potenti doti soporifere. Se viene toccato o raccolto, il fungo deposita un sottile strato di polvere soporifera sulle mani del soggetto. Se questa polvere arriva in qualsiasi modo alla bocca di un soggetto, questi dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o cadere addormentato per 1d4 minuti e subire 1d6 danni alla Costituzione. Il fungo mantiene le sue qualità tossiche fino a un giorno dopo essere stato colto. L'unico modo per venire a contatto con la polvere è quello di toccare direttamente il fungo. La polvere decade facilmente e non passa da oggetto a oggetto. Toccare una sacca dove è stato depositato un fungo soporifero o stringere le mani di un soggetto che ne ha toccato uno, quindi, non comporta alcuna conseguenza.

TERRE SELVAGGE AI LIVELLI INFIMI

Nelle campagne di livello infimo un viaggio nelle terre selvagge è qualcosa di estremamente pericoloso. Capita che avventurieri di livello infimo siano tenuti a viaggiare, lasciando la sicurezza del proprio villaggio per avventurarsi in un territorio ostile e sconosciuto. I personaggi di livello infimo che si vedono costretti a viaggiare hanno ben pochi mezzi per affrontare la situazione e anche un evento apparentemente innocuo per i normali standard di un avventuriero può rivelarsi un vero e proprio problema. Il Game Master dovrebbe porre molta

attenzione quando fa avventurare un gruppo di livello infimo nelle terre selvagge. Soprattutto ai primi livelli, gli avventurieri di livello infimo potrebbero non riuscire a procurarsi il cibo, soffrire le condizioni climatiche o perdere l'orientamento e smarrirsi. Proprio come se una persona normale si trovasse da sola in un bosco, un avventuriero di basso livello potrebbe non riuscire a sopravvivere se posto in condizioni di eccessivo disagio. Ciò non vuol dire che le terre selvagge siano un tabù per i livelli infimi. Un Game Master attento può trovare diversi espedienti per rendere le terre selvagge un'impresa a portata di gruppi di livello infimo, come percorrere brevi distanze, avere punti di riferimento fissi, esplorare una zona relativamente sicura o potersi avvalere dell'aiuto di una guida (magari un ranger di 1° livello).

REGOLE AGGIUNTIVE PER I TERRENI

Ai livelli infimi si suppone che le avventure nelle terre selvagge si limitino a escursioni non troppo lontane da territori sicuri. Di seguito sono riportati esempi di zone sicure per i principali tipi di terreno e le relative tabelle di incontro nella zona ad esse adiacenti (un asterisco indica un nuovo mostro descritto nel capitolo 5). Facendo ricorso a questo materiale, il Game Master potrà facilmente adattare la realtà delle terre selvagge ai gruppi di livello infimo.

TERRENI BOSCHIVI

Escludendo forse il tanto amato dungeon, niente rievoca il concetto di avventura fantasy quanto un'oscura foresta priva di sentieri. Le foreste sono presenti in ogni tipo di territorio fertile e sono una risorsa preziosissima per ogni Game Master; la componente selvaggia di questi ambienti e il loro profondo legame con le leggende di tutte le culture, ne fanno luoghi ideali per costruire avventure in grado di far sognare i propri giocatori. Agli esseri fatati e ai simpatici animali dei boschi delle favole però, non ci si può dimenticare di contrapporre l'oscuro terrore che solo una foresta è in grado di provocare: soltanto gli uomini più capaci e coraggiosi possono permettersi di uscire indenni dal folto d'una selva colma di pericoli.

Zone sicure nei terreni boschivi

Caverne occupate: Uno dei principali rifugi che un avventuriero può trovare in una zona boschiva nei pressi di colline o rilievi montuosi è una caverna. A volte qualche abitante dei boschi, un ranger solitario o una comunità di druidi può decidere di stanziare presso una di queste caverne, magari prossima ad una sorgente od un corso d'acqua, e in una posizione relativamente priva di particolari pericoli. In simili casi esistono molto probabilmente alcuni sentieri negli immediati pressi dello stanziamento, i quali (se gli occupanti tengono al proprio riserbo) si perdono nella boscaglia dopo poche decine di metri. Sebbene una caverna nel fitto della foresta non possa considerarsi un luogo propriamente tranquillo, gli occupanti imparano presto a proteggere la zona con trappole, turni di guardia e focolari accessi

nelle ore notturne per tenere lontani i predatori.

Antichi altari: Gli antichi altari, a volte chiamati anche cappelle o tempietti, sono luoghi di culto ormai dismessi ma ancora consacrati a una divinità patrona. Eretti in un passato più o meno remoto dalle genti che abitavano nei pressi dei terreni boschivi o da popolazioni silvane ancora presenti nella zona, questi luoghi erano raggiungibili tramite precisi percorsi ormai non più calcati, ma dei quali rimane una traccia piuttosto nitida. Protetti e vegliati dalle forze divine alle quali sono intitolati, gli antichi altari sono porti franchi contro le minacce del territorio circostante, vere e proprie oasi di tranquillità nel folto della selva (questo è anche il motivo per cui tali costruzioni si mantengono erette negli anni e persino nei secoli).

Spesso il circondario di questi luoghi si rivela però molto pericoloso, essendo essi fondamentalmente incustoditi, ma l'aura di protezione emanata dagli antichi altari si estende comunque entro un raggio di qualche metro attorno alla costruzione. Qualora la divinità venerata presso un antico altare avesse perduto la sua area d'influenza o avesse deciso di abbandonare il luogo al suo destino, non si potrà considerare la zona come sicura.

Comunità silvane: Nel fitto della foresta, culture antiche e amiche della natura, tanto inospitali agli occhi delle genti comuni, vivono in segreta e contemplativa armonia con essa, rispettose del perfetto e delicato equilibrio che regola le sue manifestazioni primordiali e selvagge. I Circoli Druidici, le città sospese degli elfi silvani o le severe roccaforti di pietra abitate da monaci isolazionisti, sono solo alcuni esempi di come l'ingegno delle razze intelligenti permetta loro di convivere con le brutte e feroci forze della natura. Spesso questi luoghi sono vere e proprie aree civilizzate, sicure e vigilate, dove gli avventurieri possono trovare rifugio e sostentamento, o addirittura un aiuto nella loro ricerca. Spesso gli abitanti delle comunità silvane sono ottime guide nei territori selvaggi e può essere facile per un avventuriero trovare qualcuno adeguatamente competente su cui fare affidamento. D'altro canto, l'isolazionismo tipico di queste genti le rende diffidenti e scaltre: sebbene rispettose della vita altrui (la solidarietà è l'unico modo per cavarsela in un luogo ostile), difficilmente gli avventurieri avranno vita facile nel relazionarsi con queste persone.

A differenza degli abitanti dei paesi e delle città, le comunità silvane devono fare quotidianamente i conti con la severa e impietosa presenza della natura che li circonda. Mentre percorrere una normale strada di collegamento tra due paesi limitrofi è un'attività quotidiana per qualsiasi contadino con il suo mulo, uscire

disarmati o soli da uno di questi insediamenti può costare la vita.

RAGGIUNGERE UNA ZONA SICURA NEI TERRENI BOSCHIVI

Gli avventurieri possono raggiungere una zona sicura dopo essere stati presi in un calappio nei pressi di uno stanziamento, oppure per aver trovato un sentiero nel bel mezzo del sottobosco. Ancora, essi possono essere stati fatti prigionieri ed essere stati portati nel covo dei rapitori, oppure possono essere stati accompagnati o indirizzati da un benevolo abitante della foresta a conoscenza del posto. Nel caso di posti noti alle genti civili ma da esse raramente visitati (come un antico altare), potrebbero esistere sentieri, per quanto poco calcati o a tratti interrotti, che portino direttamente – ma non senza pericolo – alla zona sicura. Ancora, alcune mappe fortuitamente rinvenute dagli avventurieri, potrebbero fornire indicazioni e riferimenti per raggiungere in relativa sicurezza la località indicata.

Tabella 2.6: Tabella degli incontri tipici nei pressi di una zona sicura nei terreni boschivi

d%	Incontro	Ll infimo
01-05	Cinghiale	5
06-10	Drach*	4
11-19	Hobgoblin	3
20-37	Topo crudele	2
37-58	Coboldo	1
59-75	Lucertola	½
76-88	Topo	¼
89-100	Tinkerbell*	⅓

TERRENI PALUDOSI

Gli acquitrini e i canneti, per quanto maleodoranti e pieni d'insetti, sono generalmente zone pescose e poco battute. Arbusi come il papiro, utile per la produzione della pregiatissima carta, il nutriente bambù o le canne zuccherine sono merce preziosa e rara, la cui coltivazione forzata è impossibile. Ancora, piume di esotici ibis e fenicotteri, ornamenti per gli abiti di nobili e ricchi cortigiani, giungono proprio da posti tanto selvaggi e umili. Non sarà motivo di stupore quindi scoprire che gli esseri umanoidi, con la solita tenacia che li contraddistingue, hanno saputo adattarsi alla vita isolata delle paludi allo scopo di sfruttarne le risorse.

Zone sicure nei terreni paludosi

Palafitte: L'unico modo di abitare un acquitrino senza esserne vittime è quello di costruire abitazioni sopra il livello delle acque, resistenti all'usura e all'umidità. Le palafitte sono lo stato dell'arte di questo genere di costruzioni: erette su piloni di legno trattato con grassi

Smarrirsi nelle terre selvagge

Persino gli avventurieri più consumati sanno quanto sia facile perdere l'orientamento in un terreno inesplorato e privo di sentieri calcati. I Game Master che intendono condurre avventure di livello infimo nelle terre selvagge dovrebbero prestare una particolare attenzione a questo particolare. Per le regole relative allo smarrirsi, fare riferimento alla Guida del Dungeon Master, pag. 86.

e pece (come gli scafi delle navi) e isolate dall'esterno con strati di argilla e fango a riempire ogni fessura, sono non solo abitazioni sicure, ma anche ottimi magazzini, difficili da raggiungere da parte dei malintenzionati. La cura e la manutenzione richiesta da queste strutture sono molto simili a quelle necessarie ad un natante di grosse dimensioni, quindi è raro trovare palafitte con un solo occupante, salvo che questi non faccia uso di mezzi magici. Piccole comunità di commercianti o approvvigionatori dai centri civilizzati, compagnie di traghettatori organizzati per il trasporto di merci e persone, come anche famiglie di indigeni particolarmente abili nell'uso delle materie prime, ne sono i più comuni occupanti. Nei casi in cui una palafitta (o un complesso di palafitte) sia occupata da un'organizzazione commerciale, è quasi certo che vi sia anche qualche tipo di sorveglianza armata e che la struttura sia protetta con allarmi e trappole.

Scogli emergenti: Sebbene non si possano assimilare a vere e proprie zone sicure, i piccoli isolotti privi di vegetazione, che a volte emergono per qualche metro dalle viscoso-acque delle paludi, sono quanto di meglio una persona possa sperare di raggiungere, prima che le fauci di un alligatore abbiano la meglio sul malcapitato. Su questi luoghi c'è poco da dire, salvo che l'assenza di pericoli è spesso sinonimo di assenza di risorse. Su di essi si può sperare di salvarsi da un pericolo, ma non di sopravvivere a lungo, soprattutto durante la notte. Particolare attenzione va posta durante la permanenza su questi brulli atolli; non è infrequente che negli anfratti rocciosi si annidino melme, insetti mostruosi o altri letali e invisibili predatori.

RAGGIUNGERE UNA ZONA SICURA NEI TERRENI PALUDOSI

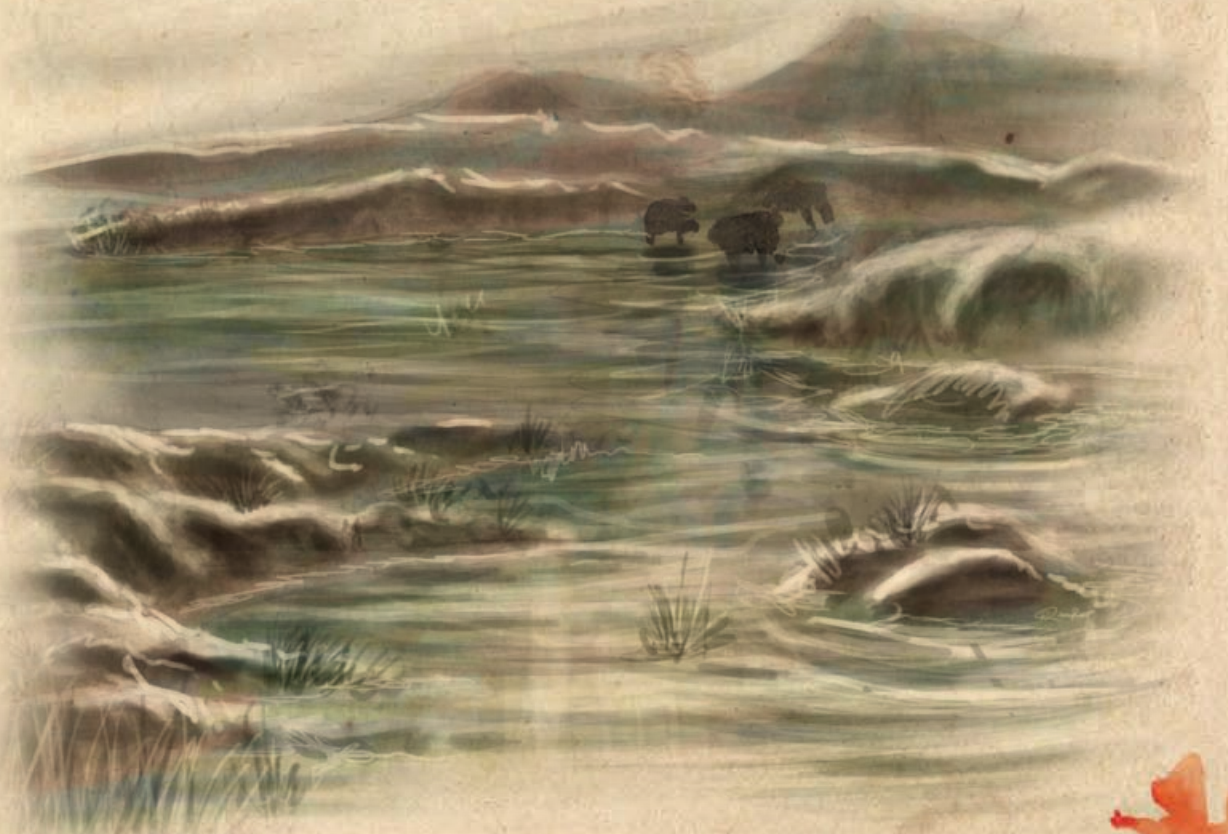
Se la maggior parte delle palafitte e delle strutture abitate è generalmente prossima alla costa, è comunque vero che i viaggi nei terreni paludosi non sono delle passeggiate. Senza un'imbarcazione, anche se leggera e fragile come una barca di giunchi, è spesso difficile cavarcela in simili zone. Facilmente i servizi di un traghettatore possono avere come meta una palafitta, magari usata come scalo per differenti tragitti o come rifugio per i pellegrini. I Game Master che amano le avventure più fiabesche e romantiche non dovrebbero scartare la sempreverde idea di un *deus ex machina* eremita o di una vecchia strega che vive in una stamberga nel bel mezzo della palude.

Tabella 2.7: Incontri nei pressi di una zona sicura nei terreni paludosi

d%	Incontro	Ll infimo
01-05	Coccodrillo	5
06-10	Melma putrida*	4
11-19	Coccodrillo immaturo*	3
20-37	Ameba grigia*	2
37-65	Zombi coboldo	1
66-88	Millepiedi mostruoso minuscolo	¼
89-100	Chriill*	⅙

TERRENI COLLINOSI

Le colline richiamano alla mente dolci declivi coperti di pascoli e prati fioriti, intervallati qua e là da macchie boschive o piccole zone rocciose. Spesso la realtà non si discosta molto da questa diffusa fantasia: gli splendidi prati e l'aria frizzante fanno da cornice a territori acco-



glienti e prosperi, abitati da pastori e percorsi da moltitudini di viaggiatori il cui cammino è allegrato dal tintinnio dei torrenti. Purtroppo però, le colline possono svelare una pletora di altri volti: alture ricoperte di sterili praterie, colli brulli e accidentati, altopiani infestati dai rovi, valloni nascosti che occultano rifugi di briganti e tagliagole, o pareti crivellate di grotte e infestate da orde di mostri.

Zone sicure nei terreni collinosi

Malghe: Le malghe sono molto diffuse nelle zone alto collinari, vicino ai pascoli dove le mandrie possono vagare in relativa sicurezza sotto la sorveglianza di pochi pastori. Una malga è un piccolo agglomerato di edifici, alcuni adibiti ad abitazione, altri ad uso dei braccianti e degli allevatori ed infine uno o più attrezzati come stalle per gli animali. Le malghe sono posti comodi e protetti, eretti in zone generalmente sicure e poco pericolose. Sebbene relativamente isolate dai grossi centri abitati, sono spesso ad essi collegate tramite sentieri frequentati, soprattutto a causa del commercio che viene fatto dei prodotti principali delle malghe: carni e prodotti caseari in primis. Le malghe sono solitamente abitate da una o più famiglie, a volte a rotazione durante l'arco di un anno, e gli ospiti sono pressoché sempre i benvenuti. Quasi sempre una malga offre anche servizi di ristorazione e alloggio a pagamento per i viaggiatori e i prezzi sono spesso più contenuti di quelli dei centri abitati. Nei periodi di maggiore attività i viaggiatori che volessero fermarsi a dare una mano sono spesso accolti senza richiesta di denaro: il loro aiuto varrà come pagamento. Presso le malghe è spesso facile trovare cappelle o luoghi di culto dall'aspetto semplice e sobrio, dato che la benedizione delle divinità si traduce spesso in prosperità. I territori circostanti alle malghe infine sono spesso molto sicuri, se si fa eccezione per i predatori naturali. Il brigantaggio, soprattutto da parte di drappelli di goblinoidi od orchi nomadi, è un problema da non sottovalutare, ma le forche e le falci dei braccianti valgono quanto le migliori spade, in loro mancanza.

Accampamenti: Presso le radure e ai bordi dei pascoli non è singolare imbattersi in accampamenti di varia natura. Si tratti di piccole carovane di commercianti o viaggiatori, squadre di cacciatori in battuta o drappelli di militari, gli accampamenti ben organizzati sono spesso luoghi nei quali si possono dormire sonni tranquilli. I turni di guardia ad opera di combattenti ben addestrati, supportati nei casi più fortunati da pro-

tezioni ed allarmi magici, garantiscono giorno e notte una discreta sicurezza. La presenza di torce e falò basta



spesso a tenere lontani gli animali selvatici, che per lo più razzoleranno gli avanzi quando il campo sarà smontato. I riflessi sull'acciaio delle armature poi sono sempre un ottimo deterrente per le orde nomadi di esseri mostruosi.

RAGGIUNGERE UNA ZONA SICURA NEI TERRENI COLLINOSI

I terreni collinosi sono spesso agibili attraverso sentieri frequentati e ben delimitati, per cui spesso non è necessario ricorrere a una guida. Comunque personaggi che si sono smarriti potrebbero incappare in un accampamento o in un sentiero che li conduca ad una malga. Alle volte le malghe stesse stringono rapporti di mutuo servizio con i ranger del posto, garantendo beni e alimenti in cambio di protezione o di selvaggina: non è quindi escluso che i personaggi possano essere indirizzati verso un porto franco proprio da un vagabondo cacciatore delle colline.

E' doveroso per il Game Master tenere in considerazione che sui territori

collinosi, come nelle praterie pianeggianti, i paesaggi boschivi e le foreste si alternano a prati, pascoli e radure. Fare riferimento al paragrafo "Zone sicure nei terreni boschivi" per altri spunti con cui integrare le informazioni presentate in questo paragrafo.

Tabella 2.8: Incontri nei pressi di una zona sicura nei terreni collinosi

d%	Incontro	Ll infimo
01-05	Bugbear	5
06-10	Gigante bambino*	4
11-19	Orco	3
20-37	Cane	2
37-65	Donnola	1
66-88	Corvo	1/2
89-100	Fiori spia*	1/6

TERRENI MONTUOSI

Ogni abitante della montagna sa bene quanto facile sia rimanere vittima delle vette. Crepacci e neve che bloccano il cammino, frane e valanghe, mostri e fiere in cerca di cibo sono solo alcuni dei pericoli in cui possono incorrere gli avventati e gli incauti. Eventi che segnano la norma nelle pianure temperate, come un temporale o anche solo il calare della notte, in montagna possono significare la fine per i viaggiatori poco esperti. Per questo gli abitanti



delle montagne vivono grazie al rispetto reciproco e alla solidarietà, anche quando le differenze razziali e i dissapori tra differenti popolazioni parrebbero ostacolare la collaborazione.

Zone sicure nei terreni montuosi

Rifugi: I rifugi sono disseminati un po' ovunque lungo i cammini che portano ai passi più percorsi, così che i viaggiatori in marcia verso il crinale possano programmare delle tappe relativamente sicure senza doversi accampare per la notte. Questo non significa che arrivare a un rifugio sia sempre un'impresa facile, né che i rifugi offrano tutte le comodità di una locanda. Di solito si tratta di piccole costruzioni in legno completamente chiuse, se si eccettuano le pesanti porte e poche finestre con ante di legno sigillabili, che raramente vengono aperte. All'interno si trovano delle cuccette ricavate nelle pareti, dei giacigli di pelliccia o di crine intrecciato e, solitamente, alcune coperte di lana grezza. In simili strutture è impossibile accendere un fuoco senza rischiare di bruciare tutto o morire soffocati, ma le contenute dimensioni e lo spessore delle pareti, spesso costruite con intercapedini doppie o triple, aiutano a riscaldare l'ambiente quando questo viene occupato da gruppi di quattro o cinque persone. Solo raramente e lungo i camminamenti più percorsi è possibile trovare rifugi con all'interno derrate a base di carne essiccata. In questi casi è sovente richiesto un dazio per il transito lungo i sentieri su cui si trova il rifugio, dato che le spese per il mantenimento possono diventare ingenti. Nelle zone montane popolate prevalentemente da comunità naniche, i rifugi sono a volte ricavati nelle pareti di nuda roccia o all'interno di grotte o caverne chiuse da pesanti porte di legno o pietra. I servizi forniti non cambiano, ma spesso in questi casi è possibile accendere un fuoco dato che i camini di sfiato sono ricavati scavando direttamente la montagna. Raramente i rifugi sono sorvegliati, quindi il circondario di un rifugio è una zona pericolosa e spesso presa di mira da briganti e selvaggi. Ancora meno raramente i rifugi sono serviti: alcune locande sui passi più frequentati prendono il nome di "Rifugio", ma di fatto si tratta di attività di ristorazione vere e proprie, raggiungibili in poche ore di cammino dai vicini centri urbani. La manutenzione dei rifugi è spesso opera di ranger e abitanti volontari, che prestano il loro impegno in virtù della solidarietà tipica delle genti di montagna. Per i già citati criteri di reciproco rispetto, chi viene colto in fragrante nell'atto di danneggiare volontariamente o meno un rifugio se la vedrà certamente brutta.

Miniere: Le miniere montane e le cave di granito sono quasi sempre popolate da nani, gnomi o umani che vivono lontano dalla civiltà. Per questo sono spesso equipaggiate di tutto punto e allestite in modo da poter fungere da alloggio permanente per i braccianti ivi impiegati. Le miniere sono dotate di cucine e di un refettorio comune, nonché di camere e solitamente anche di stanze adibite a uffici per i curatori degli affari. Gli approvvigionamenti giungono attraverso vie conosciute e ben praticabili, solitamente un paio di volte alla settimana, per portare ali-

menti freschi quali carne e frutta, necessari ai minatori per mantenersi in buona salute ed evitare epidemie che si rivelerebbero disastrose negli ambienti chiusi del sottosuolo. Con i rifornimenti giungono spesso pattuglie di ronda a seguito e a guardia dei carri, ma l'ordine presso le cave minerarie viene mantenuto dagli stesso braccianti, almeno fintanto che non ci si trovi a fronteggiare minacce di ampia portata. Le miniere non sono luoghi dove si dispensa ospitalità a chicchessia, soprattutto poiché sono luoghi pericolosi per i non addetti. Ciò nondimeno un messo e una cavalcatura veloce sono sempre considerati utili nelle miniere di grandi dimensioni, per portare dispacci in caso di disastri o di urgenze, e un avventuriero potrebbe ricevere ospitalità per qualche tempo in cambio di simili servizi. Il denaro infine può spesso comprare un letto e una scodella di zuppa anche in questi posti, purché ci si guadagni la fiducia dei responsabili.

Caverne naturali: Come altri luoghi citati in precedenza, le caverne non sono precisamente annoverabili nella categoria delle zone sicure, ma sono sempre meglio di niente quando in pieno inverno le rocce vengono sferzate dalle tormente di neve. Quando però si cerca riparo in una caverna naturale, bisogna guardarsi da bestie temibili, come gli orsi bruni. Non solo: capita che queste aperture siano in realtà dei passaggi verso cunicoli che si trovano più in profondità nella roccia e solo gli Dei sanno quali orrori si possano nascondere nel cuore di una montagna.

RAGGIUNGERE UNA ZONA SICURA NEI TERRENI MONTUOSI

Quando personaggi di livello infimo si avventurano per sentieri di montagna, è auspicabile che non si allontanino troppo dai percorsi conosciuti e calcati. Le collocazioni dei rifugi sono generalmente noti a tutti gli abitanti delle zone ad essi limitrofe e a volte sono anche segnalati lungo i percorsi verso i valichi. Una caverna naturale può essere trovata ovunque e potrebbe essere un ottimo espediente dell'ultimo minuto qualora il Game Master decida di salvare una situazione *in extremis*. Le miniere sono invece agevoli da raggiungere per i viaggiatori che decidono di aggregarsi ad una carovana di approvvigionamenti (eventualità di non sempre facile attuazione a meno che non si presti il proprio servizio per la sicurezza del convoglio). In generale i terreni montuosi selvaggi, lontani dalle piste, sono posti troppo pericolosi per dei personaggi di livello inferiore al 1° e il Game Master dovrebbe tenere questo fattore in grande considerazione quando progetta un'avventura per i livelli infimi.

Tabella 2.9: Incontri nei pressi di una zona sicura nei terreni montuosi

D%	Incontro	Ll infimo
01-05	Worg	5
06-10	Gnomo svirfneblin	4
11-19	Scintilla elementale della terra*	3
20-37	Falco	2
37-65	Sarracid*	1
66-88	Asino	¼
89-100	Rospo	⅙

TERRENI DESERTICI

Tra tutti i tipi di territori selvaggi contemplati e conosciuti, i deserti sono decisamente i più letali e inaccessibili a degli avventurieri di livello infimo, che si trovano ad affrontare una sconfinata prigione di sabbia, mutevole nell'aspetto al punto da non avere una forma precisa, i cui confini incerti sono sfumati come un acquerello troppo stemperato. Non vi è nessun riparo dalla perforante arsa del sole a picco o dal mortale gelo della notte, niente di vivo se non insetti che si confondono con la sabbia e, nella profondità delle dune, terribili aberrazioni che si muovono come nuotando in un oceano dai flutti mortali. Il deserto è un luogo dove muovere un passo può diventare la più grande fatica che riusciate ad immaginare.

Zone sicure nei terreni desertici

Carovane: L'indomito spirito delle razze umanoidi non conosce sfida abbastanza grande. Nei secoli le creature intelligenti hanno imparato a leggere la voce del deserto e ad ascoltarne i più intimi segreti. Armati del solo coraggio e forti di una necessaria accortezza, i mortali si sono addentrati nel cuore di questi inferni roventi per aprire percorsi verso terre e genti sconosciute. E l'incontro tra due culture, si sa, porta sempre allo sviluppo di un commercio... o di una guerra. Quale che ne sia il movente, l'umiltà, la prudenza e la devozione agli Dei hanno vinto dove ogni altro approccio avrebbe fallito, permettendo l'apertura di rotte percorribili in questo mare di sabbia. E difatti proprio "navi del deserto" vengono chiamati i cammelli, i dromedari e gli altri robusti animali da trasporto in grado di sopportare le fatiche di una lunga traversata verso le remote ed esotiche lande piene di meraviglie al di là delle sabbie. Mercanti e armigeri si muovono in lunghe carovane, silenziosi come ombre, sotto i raggi del sole cocente del primo mattino e nelle ore del vespero, fermandosi per riposare al mezzogiorno, quando la canicola si fa insopportabile, e durante la notte, quando l'aria si fa gelida al punto da ghiacciare anche il respiro. Le carovane si configurano quindi come delle collettività di persone, generalmente esperte viaggiatrici delle sabbie, in grado di orientarsi anche in queste distese sconfinata; dotate di risorse per garantire la propria sopravvivenza, le carovane sono spesso un punto di riferimento, per quanto nomade, in mezzo al nulla.

Oasi sorvegliate: Ai primi esploratori delle sabbie fu subito chiaro che la presenza di una fauna, per quanto sparuta, non poteva prescindere dalla presenza di vita vegetale da qualche parte tra le dune. Molti perirono inseguendo infidi miraggi e i loro resti giacciono consumati dal vento ed asciugati dalle sabbie roventi; ma alcuni fortunati (o semplicemente più savi) esploratori riuscirono a verificare le loro ipotesi, trovando incontaminati paradisi di un'incredibile bellezza nel bel mezzo degli inferi. Il deserto infatti è un luogo la cui fertilità ha un immenso potenziale. Ove l'acqua riesce ad affiorare in superficie, qui essa incontra la vita in attesa di di-

schiuersi, dando origine alle floride oasi. Come sempre avviene, la cupidigia degli uomini ha spesso la meglio e queste preziose risorse territoriali vengono di solito reclamate per sé dai propri scopritori o diventano oggetto di faide e guerre. Spesso controllare un'oasi significa gestire il punto nevralgico di un'infinità di rotte commerciali che non potrebbero esistere senza potersi approvvigionare facendo tappa a metà strada. A volte le oasi sono controllate da druidi e ranger benevoli che regolano la cessione delle risorse alimentari e danno filo da torcere ai predoni del deserto a caccia di facili ricchezze. Altre volte invece gli occupanti sono mercanti spregiudicati o tribù imbarbarite dalla solitudine, che, gelosi del loro eden, impongono gabelle e dazi o addirittura chiudono le porte dell'oasi agli stranieri.

RAGGIUNGERE UNA ZONA SICURA NEI TERRENI DESERTICI

Un gruppo di personaggi di livello infimo non dovrebbe essere pressoché mai a zonzo nel deserto. Molto probabilmente qualora questo dovesse avvenire, essi non saranno soli e in tutta certezza accompagneranno una carovana, la quale stanzierà in un'oasi ad un certo punto del percorso. Qualora un gruppo di livello infimo si trovi in un modo o nell'altro in un deserto, un Game Master particolarmente orientato alle trame drammatiche e pilotate potrebbe far sì che i PG incappino per fortuna nel percorso di una carovana, o che avvistino tra le dune un filo di fumo nella notte, che li porti ad un accampamento carovaniero. In questi casi, il Game Master farebbe bene a ricordare che incontrare una carovana non è sempre una fortuna. Le risorse sono preziose nei deserti e spesso le carovane non hanno bisogno di servizi particolari, dato che partono sempre attrezzate di tutto punto. I PG potrebbero essere fatti schiavi o dover pagare salato per potersi unire ai viaggiatori e godere di cibo e cure. I Game Master che amano la coerenza e la simulazione nel mondo di gioco dovrebbero pensarci due volte prima di creare avventure che portino dei PG di livello infimo nel bel mezzo di un deserto, salvo che non voglia trovarsi in breve a dover creare nuovi personaggi per i propri giocatori.

Tabella 2.10: Incontri nei pressi di una zona sicura nei terreni desertici

d%	Incontro	Ll infimo
01-05	Formica gigante (regina o soldato)	5
06-20	Scorpione mostruoso medio	4
21-39	Ragno mostruoso piccolo	3
40-75	Formica gigante gola*	2
76-100	Millepiedi mostruoso minuscolo	¼

TERRENI PIANEGGIANTI

La maggior parte della civiltà si sviluppa nel placido ventre delle pianure. I percorsi impetuosi dei torrenti si placano in lenti corsi d'acqua, spesso destinati a confluire in grandi fiumi; praterie e prati si trasformano grazie al sudore dei contadini in campi coltivati, fonte di sostentamento e prosperità. I percorsi lungo le valli e le zone prospicienti al mare sono più lineari, meno faticosi

da percorrere e da controllare, più sicuri e generalmente più frequentati. Nonostante tutte queste splendide qualità (o forse grazie ad esse), le zone selvagge tra un nucleo abitato e l'altro non sono esenti dalla presenza di pericoli: bande di briganti, esseri mostruosi, piccoli e strani villaggi abbandonati, antichi cimiteri dismessi, boschi e praterie isolate battute dalle belve o da predatori ben peggiori: sono molti gli spunti che un Game Master può voler cogliere per creare splendide avventure. L'elenco di zone sicure nei terreni pianeggianti esclude volutamente tutte le situazioni già citate per altri tipi di terreni, come anche i centri abitati o gli agglomerati suburbani, dato che per definizione essi non sono classificati come terre selvagge.

Zone sicure nei terreni pianeggianti

Fattorie: Capita non di rado che i dintorni di una città o di un paese siano punteggiati da isolate fattorie raggiungibili in poche ore di cammino. I sentieri che serpeggiano tra i campi coltivati uniscono le fattorie tra di loro e con i più ampi percorsi che portano ai vicini centri abitati. Una fattoria si può assimilare a grandi linee ad una malga (vedere "Malghe", nel paragrafo "Zone sicure nei terreni collinosi"), con la differenza che spesso essa può adagiarsi a una minor necessità di autosufficienza, essendo meno isolata dal resto del mondo. Un avventuriero di livello infimo può spesso trovare ostello presso una fattoria, magari anche solo per una notte nel fienile e un pasto a base di zuppa o frutta. Una fattoria è anche un ottimo posto dove rifocillare una cavalcatura. In tempi di carestia o di cattivi raccolti può capitare che venga chiesto un prezzo per questi servizi, ma in genere una fattoria prospera non ha problemi ad accontentare le esigenze occasionali di una bocca in più. È importante considerare che l'isolamento delle fattorie diventa critico in caso di condizioni meteorologiche molto sfavorevoli come tempeste e temporali o nevicate troppo abbondanti.

Avamposti: Le terre che confinano con nazioni o popolazioni ostili sono spesso zone pericolose. Per questo la colonizzazione di queste aree viene tenuta a freno e disincentivata, rendendole dimesse e vuote. Per quanto possano non essere pericolose in sé, si tratta quindi di zone non civilizzate, dove la sopravvivenza ha un prezzo. Capita, nel caso di rapporti molto tesi con i vicini, che i confini e le zone ad essi limitrofe vengano militarizzate. In questo caso forti e avamposti sono probabili punti di ristoro o di stazionamento per degli avventurieri o aspiranti tali. Certo è che il rigore militare non ammette molto margine di accoglienza, quindi salvo che la disciplina che regola le fortificazioni non sia basata sull'onore e sulla nobiltà, è probabile che delle persone non gradite vengano allontanate anziché accolte o, nel peggiore dei casi, fatte prigioniere o anche combattute. In ogni caso, alcuni personaggi potrebbero preferire vivere in catene che morire di stenti. Gli avamposti militari sono generalmente luoghi poco ameni ma ben attrezzati: sono approvvigionati a cadenza regolare

e hanno scorte per resistere ad un assedio. Sono ovviamente ben protetti dalle minacce e a volte godono anche della presenza di dignitari e diplomatici per dirimere le questioni di guerra con la favella, in caso di contrattazione.

RAGGIUNGERE UNA ZONA SICURA NEI TERRENI PIANEGGIANTI

I terreni pianeggianti sono generalmente i più facili da percorrere: le condizioni climatiche non estreme, la presenza di strade e sentieri, l'alta densità di civilizzazione, le rendono attraversabili senza intoppi anche dalle persone comuni. Rimane il fatto che anche nelle zone pianeggianti sono presenti terreni selvaggi e vergini, nei quali è facile smarrirsi senza una guida. Raggiungere un avamposto è solitamente un'operazione facile solo se accompagnati da una guida autorizzata, almeno fintanto che non si tratti di una dogana di confine, posta su una strada di grande percorrenza. Le fattorie invece sono generalmente posti conosciuti e ben indicati, agevoli da raggiungere a patto di partire da un centro abitato ad esse limitrofo. Certamente, per dei personaggi smarriti nelle praterie o nei boschi, magari da giorni, feriti o senza provviste, la vista delle luci di una fattoria nel buio della sera sarà un bel tuffo al cuore e i Game Master possono usarle come un comodo espediente per permettere ai personaggi di ristorarsi tra un'avventura e l'altra.

Tabella 2.11: Incontri nei pressi di una zona sicura nei terreni pianeggianti

d%	Incontro	Ll infimo
01-05	Bugbear	5
06-20	Lupo	4
21-39	Zombi, umano comune	3
40-75	Uccello stigeo	2
76-85	Scheletro, umano guerriero	1
86-100	Zombi coboldo	1/2

TERRENI ACQUATICI

I terreni acquatici, più di qualsiasi altro luogo, presentano due facce diametralmente opposte: l'una sopra, l'altra sotto il pelo dell'acqua. Interi civiltà possono svilupparsi sotto i flutti di un oceano, la cui superficie è solcata da navi pirata e vascelli da guerra. Un antico tesoro può languire sul fondale al centro di un lago, sprofondato centinaia d'anni prima assieme a un'intera civiltà. Leggende di ogni tipo e avventure d'ogni sorta possono prendere il via o terminare in questi luoghi, ma per un avventuriero in erba l'acqua può rivelarsi un ambiente ben peggiore che inospitale.

Zone sicure nei terreni acquatici

Polle subacquee: Sotto la superficie di uno specchio d'acqua o tra i flutti nei pressi delle coste si possono trovare luoghi di una bellezza sconfinata, creati dagli strani giochi della natura: caverne sotterranee la cui volta ha intrappolato millenni or sono una grande bolla d'aria respirabile. A volte queste caverne sono solo degli anfratti piccoli e spogli, ma in certi casi la scivolosa vegetazione

sottomarina attecchisce ai bordi della roccia, creando dei piccoli ecosistemi dove l'aria è davvero respirabile e ossigenata. Molto spesso questi luoghi sono le tane di animali anfibi o mostruosità ben peggiori, ma capita che essi siano disabitati e che possano costituire la salvezza per un nuotatore allo stremo, o uno splendido palcoscenico per l'incontro di due civiltà. In definitiva, il Game Master dovrebbe trattare questi luoghi allo stesso modo degli *scogli emergenti* al fine di gestirne la permanenza dei personaggi.

Relitti: Durante la fuga da un grosso essere acquatico affamato, un personaggio di livello infimo potrebbe trovare riparo all'interno di un relitto incagliato sul fondale. Sebbene questi luoghi possano, con qualche sforzo di fantasia, costituire delle varianti artificiali di una polla subacquea, essi non sono propriamente da considerarsi un luogo sicuro, dato che sono interamente immersi in un ambiente inadatto alla sopravvivenza di un essere di superficie. Nel caso di campagne di livello infimo dove i personaggi siano in grado di respirare sott'acqua, un relitto può costituire invece un ottimo luogo sicuro, almeno finché si è certi che non sia stato occupato da qualche essere pericoloso e poco socievole.

Città sommerse: Come un centro abitato in superficie, anche una città sommersa è un luogo non classificabile come *selvaggio* e per questo gode di tutti i vantaggi di una zona civilizzata. Il problema in questo caso è come garantire ai personaggi la sopravvivenza sotto ai flutti. Una città sommersa potrebbe avere alcuni o tutti gli edifici appositamente strutturati per contenere aria respirabile, oppure garantire ai personaggi l'accesso a magie che permettano loro di respirare sott'acqua. An-

cora, campagne di livello infimo che facciano uso di razze anfibie o acquatiche, a invenzione del Game Master, potrebbero svolgersi interamente all'interno di una città sommersa, sebbene un simile scenario non sia il più adeguato ad essere gestito ai livelli infimi, per la sua natura più estrema e meno realistica.

RAGGIUNGERE UNA ZONA SICURA NEI TERRENI ACQUATICI

Dato che il contesto subacqueo è certamente il più estremo tra quelli proponibili ai livelli infimi, è lecito immaginare percorsi altrettanto fantasiosi per giungere a destinazione. Gli avventurieri potrebbero nuotare fino a una polla sommersa o a un relitto, oppure potrebbero essere accompagnati da (o cadere prigionieri di) esseri acquatici particolarmente ossequiosi verso le altrui esigenze respiratorie. Ancora, un vecchio gnomo potrebbe necessitare di un equipaggio per il collaudo del suo nuovo sommergibile. Un ambiente subacqueo presenta tante sfumature e tanti ambienti quanti sono quelli del mondo di superficie, se non di più, e descriverlo in poche righe è impossibile. Il Game Master avveduto dovrà comunque saper prendere le giuste misure qualora volesse portare dei personaggi di livello infimo a cazzare le alghe su un fondale.

Tabella 2.12: Incontri nei pressi di una zona sicura nei terreni acquatici

D%	Incontro	Ll infimo
01-05	Squalo grande	5
06-20	Mantoscuoro	4
21-35	Manta	4
36-50	Piovra	4
51-75	Marinide	3
76-100	Locathah	3

100 Idee per Avventure Infime

Di seguito sono proposte 100 differenti tracce per dare avvio a avventure di livello infimo.

Tabella 2.13: 100 idee per avventure infime

d%	
01	Dalla fattoria del vecchio Rennart continuano a sparire pecore e nessuno ne viene capo. Viene offerto un premio a chi svela il mistero.
02	Si dice che in quel burrone pieno di foglie, la notte, si possano sentire strani lamenti... che vi sia qualche relazione con quella vecchia storia del bambino caduto mentre cercava il tesoro dei folletti?
03	Un giovane dalla pelle scura e dagli abiti strambi ed esotici arriva in paese alla ricerca di un documento sul quale racconta strane storie di grandi tesori.
04	Durante il loro turno di lavoro come manovali giù al porto, il vascello sul quale i PG stanno caricando pesanti casse viene preso da pirati in fuga dalle prigioni cittadine. I PG vengono scovati nella stiva della nave.
05	La vecchia pazza che vive nella casa giù dal crinale è certamente una strega e vuole arrostitire il paese facendo un patto con un diavolo! Bisogna che qualcuno la fermi.
06	Gli splendidi cuscini ricamati della signora Wislow vengono continuamente trafugati dalla veranda. Pensando a delle monellerie il signor Wislow si mette di posta in veranda ma puntualmente cade in un profondo sonno e si sveglia beffato e derubato.
07	Un grosso lupo scende dai boschi a nord, sempre più vicino al paese. Non ha ancora fatto danni ma la gente ha paura.
08	Il vecchio Tinterleen, gnomo inventore di scarsa fama, viene trovato molto malconco nel suo laboratorio a soqqadro. Dice di essere stato aggredito ma non ricorda a cosa stesse lavorando.
09	Le cantine di un quartiere cominciano ad essere inspiegabilmente invase da un numero realmente eccessivo di ragni. La rapidità con cui si riproducono ha un che di preoccupante.
10	Due tribù di barbari umani entrano in litigio per questioni d'onore. Il figlio del capo di una delle tribù, accusato di essere un bugiardo e di aver usato dei trucchi durante la sua iniziazione, dice di essere stato incastrato ma non riesce a scagionarsi dalle accuse.
11	Gli abitanti della cascina Splendisole chiedono sussidi economici al villaggio raccontando che i raccolti sono rovinati da un grosso orco che, spaventando i braccianti, fa razzia per poi scappare nei boschi vicini.

- 12 Alcune tracce irriconoscibili portano verso il Passo di Forte Vento. Nessuno si avventura mai per quella forca montana, poiché al di là non ci sono che brulle caverne e un pianoro sterile e gelato.
- 13 Da quando il piccolo Tobias morì cadendo dalla balconata, la vecchia casa dei Catherbell è abbandonata e in rovina. Vi si raccontano strane storie ma nessuno tra i ragazzi del paese è tanto coraggioso da andare a vedere.
- 14 Una vecchia storia racconta di un forziere d'oro che giace sul fondale nel centro del lago. Nessuno l'ha ancora trovato e molti liquidano l'informazione come una leggenda ma... sarà poi così?
- 15 Una pergamena scritta in una strana lingua viene ritrovata nella cantina della casa del vecchio Alphath. Il mago si è però da tempo trasferito in solitaria meditazione in una torre oltre le montagne della Luna. Lui è l'unico che possa sapere cosa c'è scritto ma raggiungerlo non è facile e non ci sono volontari.
- 16 La statua in bronzo alta quattro metri che troneggiava nel centro della piazza rappresentando il prode Sir Aldar è sparita notte-tempo. Nessuno pare aver sentito nulla di strano.
- 17 L'acqua della sorgente in cima al paese ha assunto una colorazione rosso sangue. L'odore non è cambiato ma gli animali si rifiutano di bere.
- 18 Un uomo dagli occhi appuntiti con uno strano abbigliamento bianco chiede aiuto per liberare i suoi compagni, fatti prigionieri in un'imboscata di briganti. In pagamento offre denaro e una splendida perla.
- 19 La vicina città elfica abbandonata di Kauppori è una ghiotta meta per i più intraprendenti ma il percorso per arrivarci è pericoloso e alcuni non sono mai tornati.
- 20 Un mercante gnomo si è presentato in paese, disposto a pagare per avere i capelli degli abitanti.
- 21 Il più borioso dei ragazzi del paese, a capo di una piccola banda di bulli, lancia pubblicamente una sfida agli avventurieri per provare chi è il più coraggioso.
- 22 In paese arriva un vagabondo armato come un cacciatore. E' ferito a un braccio e zoppica da una gamba; disperato chiede l'aiuto di qualcuno per liberare il suo lupo, catturato da una banda di coboldi e goblin che l'hanno sorpreso nella foresta.
- 23 Le genti del villaggio sono terrorizzate da frequenti apparizioni notturne di terribili vampiri. Tra i più scettici c'è però chi millanta si tratti solo di goliardi con la faccia imbrattata di farina.
- 24 Il sacerdote che presiede il tempio di una divinità neutrale afferma che ha ricevuto in sogno l'ordine di sacrificare i suoi beni più preziosi in una pira su un antico altare nel fitto della foresta, se vuole vedere guarire sua figlia gravemente malata.
- 25 Alcuni bambini piccoli affermano d'aver avvistato uno strano e buffo animale nei pressi del villaggio e di averci giocato tutto il pomeriggio, ma nessuno riesce a trovarne nemmeno le tracce.
- 26 Un araldo si presenta in paese dichiarando che un discendente della casta reale si trova nel villaggio, nascosto sin da quando era in fasce. Si fanno presto avanti dei pretendenti ma in assenza di segni di riconoscimento, l'araldo non riesce a venire a capo della faccenda.
- 27 L'esercito reale emana un bando di reclutamento per giovani coraggiosi e capaci. Per essere ammessi tra le fila dei cadetti bisogna però dimostrare di esserne meritevoli.
- 28 Nel bosco compare un misterioso accampamento attorno al quale gli occupanti sembrano affaccendarsi solo nottetempo. Durante il giorno l'accampamento è deserto e le tende, minacciosamente ornate di simboli misteriosi, sono chiuse.
- 29 I cani del canile del castello sono stati trovati morti, forse avvelenati.
- 30 Le carovane che riforniscono il paese di provviste questo mese non si sono ancora viste.
- 31 Sulla neve sono state ritrovate impronte sconosciute, che non sembrano avere una direzione precisa.
- 32 La bottega dell'erborista è stata incendiata e lui è scomparso.
- 33 Il cantastorie della cittadina è diventato improvvisamente silenzioso e non canta più.
- 34 L'inchiostro sta sbiadendo da tutti i documenti cittadini e sta per andare tutto perduto.
- 35 I bambini del villaggio raccontano di una donna vestita di nero che però nessuno ha mai visto in giro.
- 36 Il conciatore si è ritrovato tutto il pellame del negozio rovinato da parassiti.
- 37 Alcuni abitanti del paese sono diventati dipendenti da una strana bevanda importata da un viaggiatore.
- 38 Gli incensi per i rituali al tempio sono stati sostituiti da ignoti con sostanze dall'odore particolarmente sgradevole.
- 39 Il carpentiere accusa i taglialegna di avergli portato del legname scadente, ma loro sostengono che è lui ad averlo lavorato male.
- 40 Il curatore del paese ha smarrito un libro sui preparati tossici e teme che gli sia stato rubato per scopi illeciti.
- 41 Al guaritore serve un'erba rara che cresce solo nel folto della foresta, dove vive un branco di lupi.
- 42 I piccioni viaggiatori non giungono più al castello da settimane.
- 43 Alcuni vandali si recano di notte nel cimitero a deturpare le tombe.
- 44 Nella casa del sindaco c'è spesso un grosso via vai di gente anche a tarda notte.
- 45 La cavalla di un contadino ha partorito un mulo, eppure lui non ha nessun asino.
- 46 Qualcuno ha raso a zero le pecore di un intero gregge durante la notte, rubando la lana.
- 47 In paese hanno smesso di circolare tutte le monete di rame con l'effigie di una falce di luna.
- 48 Davanti al piccolo tempio sono state ritrovate lunghe penne bianche, che il sacerdote attribuisce ad un angelo in carne ed ossa.
- 49 Dei topi hanno invaso la cantina della locanda.
- 50 Il ponte sul fiume è in pessime condizioni e rischia di crollare, ma nessuno dei villaggi vicini è in grado di ripararlo.
- 51 Un cartomante è giunto in paese assieme a una carovana, predicendo infausti destini agli abitanti e mettendo l'uno contro l'altro.
- 52 Un letterato è giunto al piccolo villaggio dicendo di voler aprire una scuola, ma sembra che insegni ai bambini anche oscure arti magiche.
- 53 Il chierico anziano, morto da pochi giorni, è stato seppellito in una piccola cappella, da cui il cadavere è stato trafugato notte-tempo.

- 54 La vecchia torre abbandonata era la sede di un antico mago e ora un presunto erede è tornata a rivendicarla e vuole rimetterla in ordine.
- 55 Dal pozzo della piazza provengono strani lamenti e qualcuno deve calarsi sul fondo per controllare.
- 56 Il vecchio astronomo desidera delle particolari lenti per osservare le stelle, ma i materiali si trovano soltanto in alcune miniere abbandonate da anni.
- 57 Un uomo, somigliante a un ragazzo scomparso tanti anni prima, è comparso da poco, ma sembra non ricordare nulla degli abitanti del paese.
- 58 L'anziana lady Sarlyn ha fatto restaurare il clavicembalo di famiglia, ma è stata trovata morta sullo strumento, senza segni di ferite.
- 59 Un corriere, ferito a morte, ha portato un messaggio di richiesta di soccorso... nel posto sbagliato!
- 60 Il vecchio Zeloran si presenta ogni sera in locanda, raccontando una versione sempre diversa di una losca faccenda accaduta dieci anni prima.
- 61 Alla gara di tiro con l'arco, il campione si è presentato con un braccio fasciato, accusando gli altri concorrenti di averlo fatto agredire la sera prima.
- 62 Durante il trasloco del negozio di stoffe della signora Westil, sono sparite numerose mercanzie.
- 63 Numerosi cittadini hanno fatto ricorso ai guaritori per lancinanti dolori di pancia, dichiarando di aver cenato tutti quanti nella stessa osteria la sera precedente.
- 64 E' stata messa una taglia per ogni coboldo catturato o ucciso nei paesi dell'intera regione.
- 65 Per il compleanno del regnante locale, i suoi vassalli vogliono procurarsi un raro esemplare di una particolare razza esotica di volatile.
- 66 Lungo la strada tra Palecity e Moonland c'è la statua di un'idra e ogni mattina questa viene ritrovata in un punto diverso del percorso.
- 67 La Festa della Fioritura rischia di andare a monte perché tutti i fiori preparati per l'allestimento sono stati ritrovati appassiti.
- 68 L'armatura di Sir Kosber è stata inspiegabilmente intaccata dalla ruggine.
- 69 Dalla carovana circense è fuggita una belva di paesi lontani, sconosciuta ai più.
- 70 Qualcuno si diverte a dipingere le porte delle case durante la notte, ritraendo i proprietari in scene imbarazzanti.
- 71 Un viaggiatore giunto in città paga in locanda col conio di un antico regno scomparso da secoli.
- 72 I frutteti di Lyeman il latifondista sono stati ripuliti fino all'ultima mela nell'arco di una sola nottata.
- 73 Un collezionista di pietre dotate di energia magica cerca degli operai per una ricerca nella zona.
- 74 Le ossa di alcune bestie sconosciute sono state rinvenute in una cava alla base della montagna.
- 75 La moglie del capo delle guardie è stata sorpresa assieme a una di loro, ma entrambi sostengono di essere stati ipnotizzati.
- 76 Un mercante ha venduto delle opere d'arte ma, dopo la sua partenza, queste sono state tutte rubate ai nuovi proprietari.
- 77 In città è arrivato un medico, avvertendo la popolazione di un'epidemia in arrivo e convincendo tutti alla quarantena in casa.
- 78 Un cavaliere di ventura è in cerca di una reliquia, la cui storia è simile a una fiaba che le nutrici raccontano ai bambini.
- 79 Ogni abitante del villaggio si è svegliato con un dado da gioco sul giaciglio, ognuno raffigurante sulla faccia in alto un'immagine diversa.
- 80 In un paese oltre le colline sembra che gli abitanti abbiano smesso di invecchiare da dieci anni a questa parte.
- 81 L'inverno quest'anno è più freddo del solito e servono nuove pellicce.
- 82 Una giovane elfa è giunta con una delegazione per invitare i cittadini di Pollart a partecipare al matrimonio dei nuovi regnanti.
- 83 Un gruppo di musicanti e attori gira per le piazze, mettendo in scena avvenimenti storici, ma con l'aggiunta di particolari sconosciuti ai più.
- 84 Un anziano nano è in punto di morte e raccoglie attorno a sé i rappresentanti cittadini per svelare loro un segreto che ha mantenuto per tutta la vita.
- 85 Uno gnomo è stato ucciso e tutti gli appartenenti alla sua famiglia si dichiarano colpevoli, pur essendo chiaro che non può essere stato nessuno di loro.
- 86 Un vecchio studioso sta sviluppando una teoria sull'evoluzione di alcune sottorazze e vuole studiare gli abitanti del villaggio.
- 87 Alcuni ragazzi si stanno organizzando per andare a caccia di tesori sul campo di battaglia di un antico combattimento.
- 88 I cavalli del signor Whoster si rifiutano di rientrare nella stalla, come se dentro ci fosse qualcosa che li spaventa.
- 89 Jarkil l'halfing sostiene da sempre di ricordare di aver vissuto delle vite precedenti.
- 90 Billy, un ragazzino di dieci anni, racconta agli amici di aver trovate delle foglie le cui venature assomigliano a delle mappe.
- 91 Un fulmine ha distrutto la vecchia quercia appena fuori dal paese, rivelando uno stretto cunicolo che scende sotto terra.
- 92 Nel casolare abbandonato è stato ritrovato un essere simile a un demonietto, che piange e si lamenta come un bimbo piccolo.
- 93 Nel piccolo paese stanno attendendo l'arrivo del nuovo chierico, ma è in ritardo di due giorni e qualcuno dovrebbe andargli incontro.
- 94 Il crollo in una miniera ha portato alla luce strani oggetti e subito tra i bambini hanno iniziato a circolare leggende strabilianti.
- 95 Da circa un mese, un gatto mai visto prima si fa vedere ogni mattina da una persona diversa, a cui accade qualcosa di strano durante la giornata.
- 96 I taglialegna sono tornati dicendo che gli alberi presentano un cerchio di colore viola nel legno, corrispondente all'anno passato.
- 97 Delle impronte di sangue sono comparse in una via secondaria e sembrano condurre verso un casolare abbandonato nelle campagne.
- 98 Uno ad uno, gli abitanti cadono in un sonno profondo da cui nessuno riesce a svegliarli.
- 99 Nel piccolo palazzo nobile, tutti gli strumenti musicali sono stati rovinati e il Lord, amante della musica, non si dà pace.
- 100 Si narra che la piccola rocca sulle montagne fosse stata l'abitazione di un eroe del passato.

EQUIPAGGIAMENTO



La vecchia spada arrugginita che il padre lascia in eredità al figlio, il coperchio di una botte faticosamente adattato a foggia di scudo, la polvere di un fiore selvatico che fa prudere gli occhi. Ogni oggetto, per quanto ordinario, può far risplendere di meraviglia gli occhi di un aspirante avventuriero.

Questo capitolo, riesaminando l'importante fattore della disponibilità e fornendo una serie di oggetti di valore appropriato, ridefinisce il concetto di equipaggiamento, adattandolo alle campagne di livello infimo.

Equipaggiare un PG

Ogni personaggio di livello infimo possiede poche, preziose proprietà personali. Differentemente dalle normali campagne, non è detto che un personaggio di livello infimo possieda tutto ciò che gli occorre per andare all'avventura. Molto spesso un equipaggiamento parziale e raffazzonato è il massimo a cui dei personaggi di livello infimo possano puntare.

DISPONIBILITÀ

Differentemente dai personaggi che possiedono livelli di classe, spesso i personaggi di livello infimo devono fare i conti con le proprie finanze e, soprattutto, con la difficoltà di reperire il loro prezioso equipaggiamento. La maggior parte degli oggetti elencati nel manuale del giocatore sono tutt'altro che facili da reperire e non è assolutamente detto che un personaggio di livello infimo abbia la possibilità di procurarseli. Per questi motivi equipaggiare un personaggio di livello infimo è

un lavoro tutt'altro che semplice. È compito del Game Master valutare quali sono gli oggetti accessibili al personaggio. Il contesto in cui il personaggio nasce, il suo cetto sociale e le caratteristiche dell'ambientazione sono solo alcuni tra i molteplici fattori che vanno considerati al fine di valutare il grado di disponibilità di ogni oggetto.

Come regola generale è consigliabile considerare ogni oggetto elencato in questo capitolo come facilmente reperibile anche da un personaggio di livello infimo. Contrariamente, la disponibilità degli equipaggiamenti provenienti da altri manuali e dal costo superiore a 100 dovrebbe essere valutata di caso in caso.

INVENTARIO

I modelli iniziali di personaggi presentati nel Capitolo "Personaggi" comprendono un equipaggiamento di base, composto esclusivamente da oggetti altamente reperibili. Tuttavia è possibile che ogni giocatore preferisca costruire il proprio equipaggiamento *ad hoc*, dando un'impronta personale al proprio personaggio. Nella tabella "3.1: Valore equipaggiamento iniziale" è riportata la quantità media di denaro che è possibile spendere per creare l'equipaggiamento di un personaggio di 1° livello infimo. Differentemente da quanto accade con personaggi con livelli di classe, è necessario che l'equipaggiamento base, anche rientrando nei valori consentiti, sia approvato dal Game Master, che deve constatare l'effettiva disponibilità degli oggetti acquistati. Difatti è altamente improbabile che l'equipaggiamento di un personaggio di livello infimo sia stato realmente acquistato; è invece più probabile che sia stato trovato, ereditato o addirittura trafugato.

Tabella 3.1: Valore equipaggiamento iniziale

Classe	Quantità	Media
Selvaggio	4d4	8 mo
Menestrello	4d4	8 mo
Accolito	5d4	10 mo
Iniziato druidico	2d4	4 mo
Armigero	6d4	12 mo
Furfante	5d4	10 mo
Apprendista arcano	3d4	6 mo
Discepolo	1d4	2 mo
Scudiero	6d4	12 mo
Esploratore	6d4	12 mo
Fattucchiere	3d4	6 mo

Armi

Questa sezione descrive un certo numero di armi dal costo basso e dall'altissima reperibilità. Molte delle armi sotto elencate si pongono in una zona di confine tra l'arma vera e propria e l'arma improvvisata. Alcune tra le armi elencate, ad esempio, non sono totalmente adatte al combattimento, ma non sono neppure talmente pessime da poter essere considerate armi improvvisate. Un chiaro esempio può essere per esempio un coltello da cucina: sicuramente non paragonabile ad un pugnale, ma neppure alla stregua di un collo di bottiglia. La maggior parte delle armi qui presentate sono armi semplici, che non godono di caratteristiche invidiabili ma hanno il pregio di essere poco costose e altamente reperibili.

DESCRIZIONE DELLE ARMI

Di seguito è riportata la descrizione dettagliata delle armi, elencate nella tabella: "3.2: Armi".

Accetta: Piccola scure usata per tagliare la legna. Pur non potendo essere considerata alla stregua di un'ascia appositamente creata per la battaglia, un'accetta può rivelarsi un'arma pericolosa. Falegnami, boscaioli e artigiani di solito ne possiedono una.

Ago per pellame: Un robusto ago per pellame, facile da impugnare. Normalmente usato per forare le pelli conciate.

Arco rudimentale: Un ramo flessibile a cui è legata una corda o, più raramente, un tendine di animale. Deve essere utilizzato a due mani, indipendentemente dalla taglia di chi lo usa, e può essere adoperato in sella. Se si ha una penalità per un basso punteggio di Forza, questa si applica al tiro per i danni. L'arco rudimentale è considerato un arco corto per quanto riguarda talenti come Arma Focalizzata. Pur essendo un'arma da tiro, ha una gittata massima di cinque incrementi.

Attizzatoio: Asta di metallo fornita di un'impugnatura con cui normalmente si attizza il fuoco. Se impugnato come arma, un attizzatoio può rivelarsi molto pericoloso.

Bastone da addestramento: Un sottile bastone di legno impugnato a un'estremità e rozzamente appuntito all'altra. Delle dimensioni di una spada lunga, viene utilizzato nelle piazze d'armi per insegnare ai giovani a maneggiare una vera lama senza che si facciano troppo male. Un personaggio competente o intraprendente nelle armi da guerra ha una padronanza

Tabella 3.2: Armi

Armi Semplici	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
<i>Armi da mischia leggera</i>							
Coltello da cucina	5 ma	1d3	1d4	x2	—	0,5 Kg	Perforante
Spada di legno	—	1d2	1d3	X2	—	0,5 Kg	Contundente
Falcetto da contadino	1 mo	1d3	1d4	x2	—	1 Kg	Tagliente
Martello comune	5 ma	1d3	1d4	x2	3 m	1 Kg	Contundente
Ago per pellame	5 ma	1d2	1d3	x3	—	—	Perforante
<i>Armi da mischia a una mano</i>							
Attizzatoio	1 mo	1d4	1d6	x2	—	2 Kg	Contundente
Accetta	2 mo	1d3	1d4	x3	—	1 Kg	Tagliente
Bastone da addestramento	—	1d4	1d6	x2	—	1 Kg	Contundente
Piccone da lavoro	5 ma	1d4	1d6	x3	—	1 Kg	Contundente o Perforante
Piede di porco	2 mo	1d4	1d6	x2	—	2,5 Kg	Contundente
<i>Armi da mischia a due mani</i>							
Forcone	1 mo	1d6	1d8	x3	—	3 Kg	Perforante
Falce da contadino	3 mo	1d6	2d4	x3	—	4 Kg	Perforante
Vanga	2 mo	1d6	1d8	x2	—	4 Kg	Contundente
Zappa	5 ma	1d6	1d8	x2	—	—	Contundente o Perforante
<i>Armi a distanza</i>							
Arco rudimentale	—	—	—	x3	9 m	1 Kg	Perforante
Frecce semplici (10)	—	1d3	1d4	—	—	1,5 Kg	—
Frecce normali (10)	1 mo	1d4	1d6	—	—	1,5 Kg	—
Sacchetto di pietre	—	1d3	1d4	x2	6 m	1 Kg	Contundente

di quest'arma sufficiente ad utilizzarla anche di punta, come arma perforante.

Coltello da cucina: Un robusto coltello per tagliare la carne. Molto efficace come arma da mischia, anche se meno bilanciato di un pugnale. Ogni macellaio ne possiede uno.

Falce da contadino: Attrezzo agricolo con manico di legno e lama ricurva per tagliare gli steli delle piante erbacee. Può essere utilizzata alla stregua di una falce, anche se non è concepita appositamente per il combattimento.

Falcetto da contadino: Piccola falce con corto manico di legno, usata per tagliare specialmente cereali ed erba. Può essere utilizzata alla stregua di una falchetto, anche se non è concepita appositamente per il combattimento. Grazie alla sua forma ricurva, può essere usato per compiere attacchi per sbilanciare. Se un personaggio viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, egli può lasciar cadere il falcetto per evitare di essere sbilanciato.

Forcone: Attrezzo formato da un'asta di legno terminante in un ferro munito di tre o più rebbi disposti a pettine; anche se non è stato creato appositamente per il combattimento può rivelarsi un'arma pericolosa. Di norma viene usato per lavori agricoli o per ammucchiare e caricare letame o altri materiali.

Frecce semplici: Semplici bastoncini a cui viene fissata una scheggia di pietra o d'osso a un'estremità e qualche piuma all'altra. Le frecce semplici non possono essere utilizzate in mischia come armi improvvisate e

diventano inutilizzabili dopo il lancio, che colpiscano o meno.

Martello comune: Un comune martello. Anche non essendo alla stregua di un martello da guerra, può essere utilizzato per vibrare colpi violenti. Un martello può anche essere scagliato.

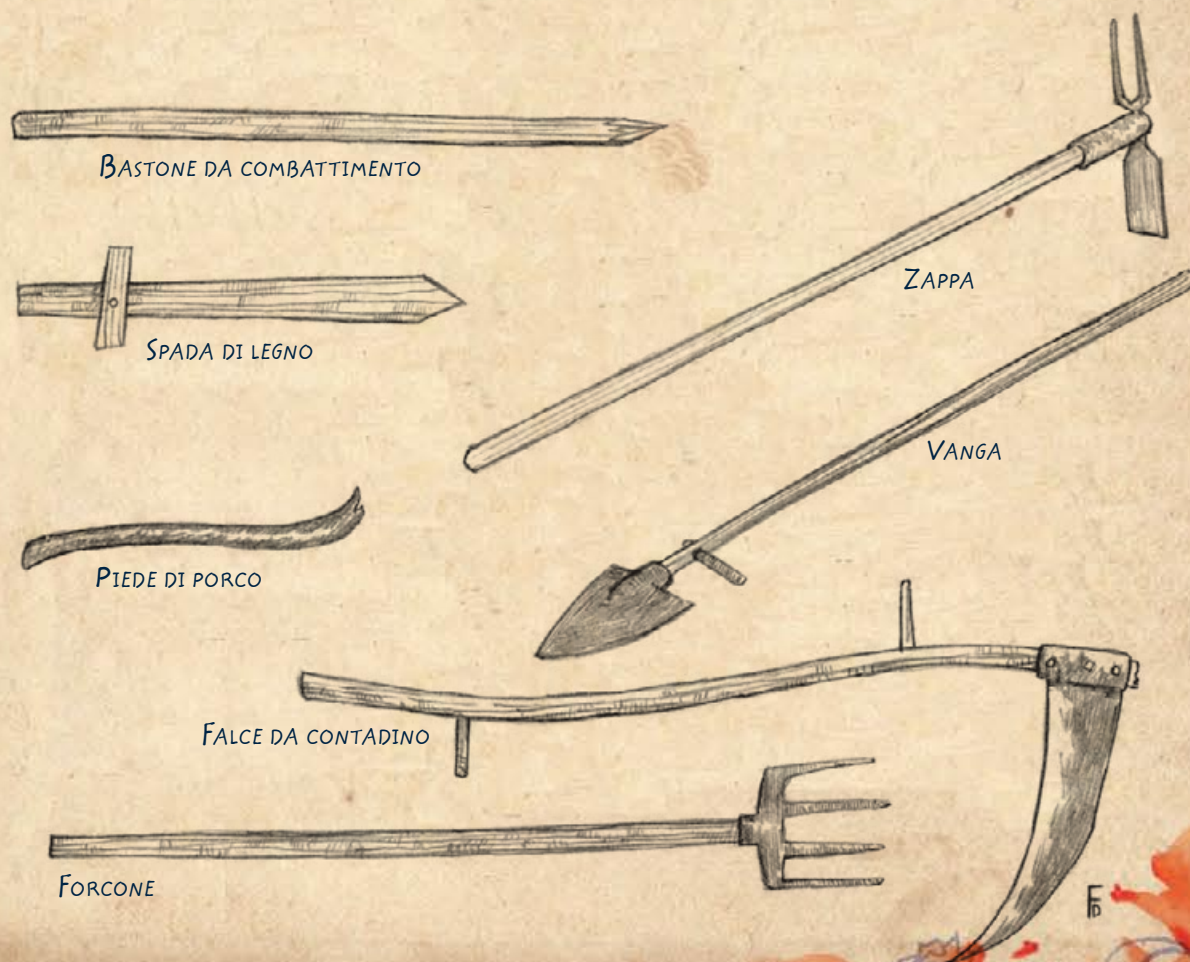
Piccone da lavoro: Un piccone è concepito per concentrare la sua forza in un piccolo punto perforante. Un piccone da lavoro è simile a un piccone pesante, ma è costruito per un uso diverso dal combattimento; può tuttavia rivelarsi un'arma efficace.

Piede di porco: Leva d'acciaio ricurva e appiattita a un'estremità, usata per forzare porte e saracinesche o per rimuovere oggetti pesanti. Un piede di porco può essere usato come arma, e in aggiunta conferisce un bonus di +2 alle prove di Forza effettuate per forzare porte, casse, catene o simili.

Sacchetto di pietre: Robusto sacchetto contenente sassi di dimensione variabile. Può essere scagliato in direzione del bersaglio, infliggendo danni contundenti.

Spada di legno: Uno dei giochi preferiti dei bambini, con cui si immaginano grandi battaglie; si tratta semplicemente di un pezzo di asse tagliato con la sagoma di una spada corta, a volte con un tassello inchiodato trasversalmente a mo' di guardia. La spada di legno è considerata una spada corta per quanto riguarda talenti come Arma Focalizzata.

Vanga: Attrezzo agricolo costituito da una lama per lo più triangolare fissata a un robusto manico in cui



è innestata una breve staffa trasversale di metallo. Potenzialmente pericolosa se viene usata per vibrare colpi violenti. Utilizzata, di norma, per dissodare il terreno.

Zappa: Altro arnese da lavoro agricolo, la zappa è formata da un manico di legno e da una testa di metallo. La testa presenta su un lato una lama perpendicolare al manico e sull'altro due rebbi e viene usata per dissodare il terreno. La zappa fornisce un bonus di +2 alle prove di disarmare (comprese le prove contrapposte per evitare di essere disarmati).

ARMI SCADENTI

Un'arma scadente è la versione imperfetta di un'arma di normale fattura. Utilizzare un'arma scadente comporta un malus di -1 ai tiri per colpire e ai danni, cumulativo con qualsiasi altro malus di competenza o di altra natura. Un'arma scadente con cui venga tirato un fallimento critico al colpire ha una possibilità del 20% di rompersi, divenendo inutilizzabile. Un'arma scadente è un'arma che annovera un difetto di fabbricazione alla base, come una cura superficiale nella fabbricazione, o un difetto del materiale con cui è stata costruita. Non è possibile "riparare" un'arma scadente al fine di migliorarne la qualità. La qualità scadente riduce a un quarto (arrotondato per eccesso) l'effettivo costo dell'arma o di una munizione. Per esempio, uno spadone scadente costerà 13 mo, mentre 20 dardi scadenti costeranno 3 ma. Una munizione scadente viene distrutta quando la si usa, che colpisca o che manchi il bersaglio. Nessuna arma scadente può essere resa magica.

Armature

Le armature sono oggetti molto utili e molto costosi. Possedere una buona armatura può salvare la vita, e saperla utilizzare a dovere è altrettanto importante. Di seguito sono elencate una serie di protezioni, che possono essere definite armature solo da chi non ha la possibilità di permettersene una vera. Molti avventurieri in erba decidono di munirsi comunque di queste protezioni che, per quanto sommarie, possono rivelarsi utili nei momenti di maggior pericolo.

DESCRIZIONE DELLE ARMATURE E DEGLI SCUDI

Di seguito è riportata la descrizione dettagliata delle armature e degli scudi, elencate nella tabella: "3.3: Armature e scudi".

Armatura di canne: Costruita con canne di legno robusto e flessibile, questa armatura offre una buona protezione dagli attacchi nemici. Quest'armatura è tuttavia molto scomoda e ingombrante, oltre che difficile da indossare.

Armatura intrecciata elfica: Questo tipo di armatura viene realizzata da pazienti artigiani elfici intrecciando fibre vegetali grezze, come le brattee del mais, in un corpetto senza maniche. Quest'armatura, rigida e scomoda da indossare, è facilmente danneggiata da armi taglienti e da agenti atmosferici, e deve essere gettata dopo 1d3 mesi di utilizzo continuato.

Coperchio grande e piccolo: Di metallo o di legno. Con una sufficiente dose di buona volontà anche questi comunissimi oggetti possono essere adattati al



Tabella 3.3: Armature e scudi

Armature	Costo	Bonus di armatura/scudo	Bonus Des max	Penalità di armatura alla prova	Fallimento incantesimi arcani	— Velocità —		Peso
						9 m	6 m	
<i>Armature leggere</i>								
Imbottitura di canapa	5 ma	+1	+6	-2	15%	9 m	6 m	1 Kg
Armatura intrecciata elfica	2 mo	+1	+8	-1	10%	9 m	6 m	1 Kg
<i>Armature medie</i>								
Armatura di canne	7 mo	+3	+2	-4	30%	6 m	4,5 m	5 Kg
Cotta di recupero	25 mo	+3	+2	-4	30%	6 m	4,5 m	15 Kg
<i>Armature pesanti</i>								
Corazza di recupero	50 mo	+5	+0	-7	40%	6 m	4,5 m	20 Kg
Corazza di recupero, nanica	75 mo	+6	+0	-6	40%	6 m	4,5 m	20 Kg
<i>Scudi</i>								
Imbottitura da braccio	5 mo	+1	—	-1	5%	—	—	0,5 Kg
Coperchio piccolo	—	+1	—	-2	15%	—	—	1 Kg
Coperchio grande	—	+2	—	-3	25%	—	—	2 Kg
Tavolato	1 mo	+2	—	-3	25%	—	—	2 Kg

ruolo di scudo. I coperchi piccoli sono quelli di pentole e barilotti, o sportelli di stufe, ed equivalgono ad uno scudo piccolo. I coperchi grandi sono quelli di botti, casse o bidoni metallici, ed equivalgono a uno scudo grande. In entrambi i casi, i coperchi sono sorretti grazie a un'impugnatura, pertanto non lasciano la mano libera. Non è possibile effettuare attacchi con un coperchio.

Corazza di recupero: Questa armatura è formata da tutti i pezzi di armature pesanti disponibili, assemblati alla bell'e meglio. Le giunture tendono a essere particolarmente rigide e limitano i movimenti allo stesso modo delle armature più pesanti. Le corazze di recupero naniche sono corazze di recupero composte in maggioranza da pezzi di artigianato nanico, di maggiore qualità, e sono state maggiormente curate per quello che riguarda i punti di giunzione delle varie parti.

Cotta di recupero: Questa armatura è composta da pezzi di vecchie cotte e giachi di maglia, cuciti su uno strato di tessuto e tenuti insieme da rammendi provvisori in fil di ferro o listelli di metallo. Più leggera di una vera corazza di maglia, è comunque altrettanto scomoda da usare, e non offre una protezione omogenea

nei punti vitali. Non è possibile aggiungere chiodature a una cotta di recupero.

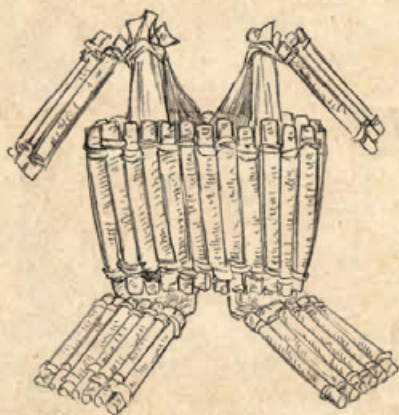
Imbottitura da braccio: Si tratta di un guantone di tessuto spesso, lungo fino al gomito e rinforzato con stecche di legno, che viene infilato al braccio dello scudo, e può essere usato per parare colpi. E' equivalente a un buckler, con la differenza che la mano non ha la stessa libertà di movimento e pertanto può essere utilizzata per trasportare oggetti ma non per usare armi.

Imbottitura di canapa: Tagliando diversi sacchi di robusta fibra e indossandoli uno sopra l'altro è possibile ottenere una certa protezione. Inutile dire che sono molto scomodi, e alquanto ridicoli.

Tavolato: Uno scudo rudimentale formato da assi di legno inchiodate insieme, a cui viene applicata un'impugnatura di corda che permette di fissarlo al braccio. E' equivalente ad uno scudo pesante per competenze e ingombro. Un tavolato può essere utilizzato per colpire violentemente come se fosse uno scudo leggero.

INDOSSARE E TOGLIERE LE ARMATURE

Nella tabella "3.4: Indossare un'armatura" è riportato il tempo necessario per indossare e togliere le armature elencate nella tabella: "3.3: Armature e scudi"



ARMATURA DI CANNE



IMBOTTITA DI CANAPA



COTTA DI RECUPERO

Tabella 3.4: Indossare un'armatura

Tipo di armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Imbottitura di canapa	1 minuto	5 round	1 minuto
Intrecciata elfica	1 minuto	5 round	1 minuto ¹
Armatura di canne	4 minuti ¹	1 minuto	1 minuto ¹
Cotta di recupero	4 minuti ¹	1 minuto	1 minuto ¹
Corazza di recupero	4 minuti ²	4 minuti ¹	1d4+1 minuti ¹
Corazza di recupero, nanica	4 minuti ²	4 minuti ¹	1d4+1 minuti ¹

1 se qualcuno aiuta il personaggio, il tempo necessario a indossare l'armatura si dimezza. Due personaggi non possono aiutarsi a indossare l'armatura contemporaneamente.

2 bisogna essere aiutati per indossare quest'armatura. Senza aiuto è possibile indossarla solo in fretta.

ARMATURE SCADENTI

Similmente alle armi, anche le armature e gli scudi possono essere di fattura scadente. Questi oggetti, particolarmente scomodi e ingombranti, hanno una penalità alla prova aumentata di 2 e il bonus di Destrezza massima ridotto di 2 punti (minimo +0). Per il resto questi oggetti possono essere utilizzati normalmente. Le penalità causate da un'armatura e uno scudo scadenti sono cumulative. Uno scudo scadente continua a non influenzare il bonus di Destrezza massima. Il costo di un'armatura o uno scudo scadente è ridotto alla metà del prezzo base, arrotondato per eccesso. Per esempio, un'armatura di cuoio scadente avrà un bonus alla Destrezza massima di +4, una penalità di armatura alla prova di -2 e costerà 5 mo. Nessun oggetto che possieda la qualità scadente può essere reso magico.

Equipaggiamento d'avventura

OGGETTI COMUNI

Per dei personaggi di livello infimo, molti oggetti possono spesso rivelarsi risolutivi. È probabile che tali personaggi si ritrovino a fronteggiare difficoltà che devono risolvere utilizzando arguzia e intelligenza. Saper utilizzare con inventiva e originalità mezzi assolutamente comuni non è semplice, e un personaggio infimo deve saper fare di necessità virtù. Di seguito sono riportati una serie di oggetti comuni che, se usati nel modo giusto, possono rivelarsi di grande utilità.



TAVOLATO


 ARMATURA INTRECCIATA
 ELFICA

 COPERCHIO GRANDE
 IN LEGNO

 IMBOTTITURA
 DA BRACCIO


COPERCHIO PICCOLO IN FERRO

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI COMUNI

Di seguito sono riportate le descrizioni dettagliate degli oggetti elencati nella tabella: "3.5: Oggetti comuni" e dei benefici che forniscono a coloro che li utilizzano.

Biglie: Normali biglie da gioco, foggiate in materiali diversi, come legno o vetro. Se sparse sul terreno possono rallentare o sbilanciare chi vi cammina sopra. Una borsa contenete 0,5 Kg di biglie copre un'area di 1,5 metri. Ogniqualvolta ci si muove in un'area coperta di biglie (o si passa un round combattendo mentre ci si trova nell'area), è necessario superare una prova di Equilibrio con CD 15. In caso di fallimento l'area coperta dalla biglie viene considerata un terreno impervio (per maggiori informazioni consultare pagina 148 del Manuale del Giocatore).

Carboncino: Un pezzo di carboncino. Utile per scrivere su pergamene o materiali chiari per chiunque non possa permettersi inchiostro e pennino. Non è possibile scrivere pergamene magiche con l'ausilio del solo carboncino, perché è uno strumento dotato di scarsa precisione.

Corda di stracci: Questa corda di stracci intrecciati ha 1 punto ferita e può essere spezzata con una prova di Forza con CD 20.

Dadi da gioco: Coppia di dadi da gioco a sei facce, spesso usati per gioco d'azzardo e scommesse. Una prova di Rapidità di Mano con CD 20 permette di barare giocando ai dadi, facendo uscire il risultato desiderato.

Dadi da gioco truccati: Questi dadi da gioco pesati rendono molto facile barare per chi sa come usar-

Tabella 3.5: Oggetti comuni

Oggetto	Costo	Peso
Biglie	2 ma	0,5 Kg
Carboncino	1 mr	—
Corda di stracci (15 metri)	2 ma	7,5 Kg
Dadi da gioco	1 ma	—
Dadi da gioco (truccati)	1 mo	—
Pelle di pecora	3 mr	3 Kg

li. Una prova di Rapidità di Mano con CD 10 permette di barare mentre si utilizzano dadi truccati. Costruire dei dadi truccati richiede una prova di Artigianato (scolpire legno) con CD 15.

Pelle di pecora: Quando un avventuriero non può permettersi un giaciglio, una pelle conciata può rivelarsi indispensabile per ripararsi dal freddo o frapporre qualcosa tra la schiena e il suolo. Le pelli di pecora sono calde e poco costose, per questo spesso vengono utilizzate da chi non può permettersi lussi ed è costretto a viaggiare.

Oggetti e sostanze speciali

Chi ha detto che per creare oggetti dagli effetti particolari sia necessaria l'abilità di un grande alchimista? Le sostanze costose, le miscele pregiate e gli oggetti di gran lusso possono aspettare sugli scaffali a lungo, prima di essere acquistati da una comitiva di avventurieri. I personaggi di livello infimo spesso preferiscono utilizzare materiali meno costosi, ma dallo stesso carattere esotico e particolare.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI E DELLE SOSTANZE SPECIALI

Di seguito sono riportate le descrizioni dettagliate degli oggetti elencati nella tabella: "3.6: Oggetti e sostanze speciali" e dei benefici che forniscono a coloro che ne fanno utilizzo.

Fiala puzzolente: Queste piccole fiale contengono un liquido trasparente e dall'odore estremamente sgradevole. Una fiala puzzolente può essere scagliata con un incremento di gittata di 6 metri. Quando colpisce un soggetto o una superficie dura si infrange, spandendo nell'aria un olezzo mefitico in un'area di 3 metri. Chiunque si trovi nell'area nel corso dei 5 round successivi dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o rimanere nauseato per quel round. Un soggetto colpito da una fiala puzzolente è considerato il centro dell'area di emanazione dell'odore per i successivi 5 round. Creare una fiala puzzolente richiede il superamento di una prova di Artigianato (alchimia) con CD 10.

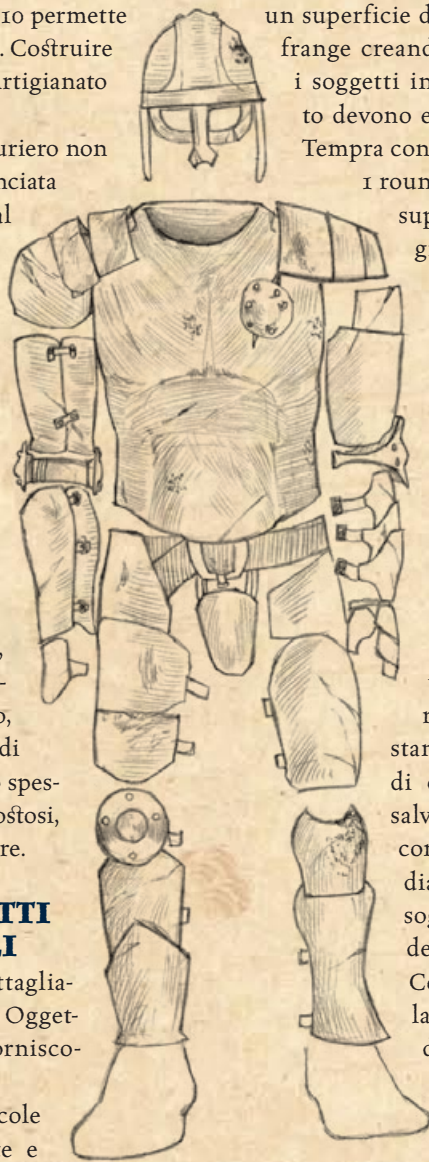
Tabella 3.6: Oggetti e sostanze speciali

Oggetto	Costo	Peso
Fiala puzzolente	1 mo	0,25 Kg
Sacchetto alla cipolla	3 ma	—
Petardo	5 ma	—

Petardo: È possibile scagliare un petardo con un incremento di gittata di 6 metri, proprio come se fosse una pietra del tuono. Quando colpisce un superficie dura, o è colpito con forza, si infrange creando un rumore assordante. Tutti i soggetti in un'area di 3 metri dall'impatto devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o rimanere assordati per 1 round. Creare un petardo richiede il superamento di una prova di Artigianato (alchimia) con CD 10.

Sacchetto alla cipolla:

Il trito di cipolla fa lacrimare abbondantemente gli occhi. Creando piccoli e maneggevoli sacchetti impregnati di trito di cipolla concentrato, si ottiene una risorsa potenzialmente utile in combattimento. Un sacchetto alla cipolla può essere scagliato con un incremento di gittata di 3 metri. Scagliare un sacchetto alla cipolla contro un soggetto equivale a effettuare un attacco di contatto a distanza. Il soggetto colpito dal trito di cipolla deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 12, o cominciare a lacrimare irrimediabilmente. Mentre lacrima, un soggetto ha una visibilità ridotta del 50% e deve effettuare prove di Concentrazione con CD 10 per lanciare incantesimi. Gli effetti di un sacchetto alla cipolla durano 1 minuto e svaniscono se gli indumenti impregnati vengono sciacquati.



CORAZZA DI RECUPERO

Attrezzi di classe e abilità

Gli attrezzi di classe e abilità sono spesso oggetti costosi, dedicati a facilitare compiti difficili e specializzati. Per tutti coloro che necessitano di fare la giusta pratica in materia esistono versioni meno pregiate e meno costose di questi oggetti. Alcune tra queste sono qui di seguito elencate.

Tabella 3.7: Attrezzi di classe e abilità

Oggetto	Costo	Peso
Forcina per capelli	3 ma	—
Scarpe imbottite	2 ma	0,5 Kg
Strumento musicale scadente	5 ma	2 Kg

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI DI CLASSE E ABILITÀ

Di seguito sono riportate le descrizioni dettagliate degli oggetti elencati nella tabella: “3.7: Attrezzi di classe e abilità” e dei benefici che forniscono a coloro che li utilizzano.

Forcina per capelli: Quando non si possiedono arnesi da scasso, le forcine per capelli sono gli oggetti che meglio si prestano allo scopo. Utilizzare una forcina per capelli riduce il malus per l'utilizzo di Disattivare Congegni e Scassinare Serrature a -1 .

Scarpe imbottite: Queste scarpe imbottite aiutano furfanti e ladri a muoversi senza fare rumore. Indossare queste speciali scarpe conferisce un bonus di $+1$ alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Strumento musicale scadente: Uno strumento musicale scadente è una versione economica di un normale strumento musicale. Utilizzare uno strumento musicale scadente impone una penalità di -1 a tutte le prove di Intrattenere effettuate.



VELLO DI PECORA



PETARDI



SCARPE IMBOTTITE



SACCHETTO PUZZOLENTE



DADI



CORDA DI STRACCI



FIALA PUZZOLENTE



FORCINA



SACCHETTO DI BIGLIE

FD&

Costruire oggetti rudimentali

Alcuni degli oggetti presentati in questo capitolo sono così elementari che chiunque può costruirli, con un po' d'ingegno e i materiali giusti. Per costruire un arco semplice, un bastone da addestramento, 20 frecce semplici, una spada di legno, o un tavolato, è sufficiente disporre dei materiali indicati nella descrizione dell'arma e di un'ora di lavoro, e superare una prova di Artigianato (lavorare legno, costruire armi o costruire archi e frecce) con CD 7.

MAGIA



La magia, unica fonte del vero potere, è una componente fondamentale in D&D, è ciò che rende realmente fantastiche le avventure vissute. Anche se meno accessibile ai giocatori, la magia non perde il suo fascino e anche ai livelli infimi svolge un ruolo fondamentale. Le stille di energia arcana e divina, sprigionate dai personaggi di livello infimo, sono eventi magnifici, irripetibili perle di pathos che lasciano gli astanti a bocca aperta. L'esiguo numero di incantesimi che è consentito lanciare agli incantatori di livello infimo accresce il valore di ognuno di essi, rivelandone il reale potenziale.

Ripassare: Richiama alla mente un testo conosciuto.

Risposta soddisfacente: Convince il soggetto di aver ottenuto una risposta.

Simpatia: Migliora l'atteggiamento del soggetto.

Simulare contagio: L'incantatore sembra malato.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA BARDO

Accompagnamento Superiore: Crea una musica di sottofondo.

Incantesimi da bardo

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA BARDO (TRUCCHETTI)

Accompagnamento: Crea una musica di sottofondo.

Brivido: Il soggetto è scosso per 1d4 round.

Contare: Conta gli oggetti in un'area.

Evoca odore: Evoca un odore.

Lucidare a specchio: Lucida a specchio una superficie metallica.

Immagine bidimensionale: Crea un'illusione a due dimensioni.

Indovinare dono: Indovina cosa un soggetto desidera in regalo.

Fumata: Crea una colonna di fumo.

Protezione: Il soggetto riceve un bonus di deviazione di +1 alla CA.

Pustole: Il soggetto riceve una penalità di -1 alle prove di interazione sociale.

Incantesimi da chierico

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA CHIERICO (ORAZIONI)

Ambiente confortevole: Modifica la temperatura di un ambiente.

Brivido: Il soggetto è scosso per 1d4 round.

Contare: Conta gli oggetti in un'area.

Lucidare a specchio: Lucida a specchio una superficie metallica.

Interrogare tomo di Luftmar: Interroga un tomo su un argomento.

Protezione: Il soggetto riceve un bonus di deviazione di +1 alla CA.

Pustole: Il soggetto riceve una penalità di -1 alle prove di interazione sociale.

Rimuovi fatica: Cura affaticamento.

Ripassare: Richiama alla mente un testo conosciuto.

Simulare contagio: L'incantatore sembra malato.

Sollievo: Cura 1d4 danni non letali.

Trasformare alimento: Trasforma una limitata quantità di alimenti.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA CHIERICO

Tocco di nausea: Il soggetto è nauseato.

Incantesimi da druido

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA DRUIDO (ORAZIONI)

- Accendere fuoco:** Accende un fuoco.
- Conciare:** Concia la pelle di un animale morto.
- Evoca fatina:** Richiama una piccola fata volante.
- Evoca insetto molesto:** Evoca un insetto fastidioso.
- Evoca odore:** Evoca un odore.
- Falsa pista:** Crea delle false impronte.
- Fumata:** Crea una colonna di fumo.
- Rimuovi fatica:** Cura affaticamento.
- Scorza:** Il soggetto riceve un bonus di potenziamento di +1 al bonus di armatura naturale.
- Sollievo:** Cura 1d4 danni non letali.
- Trasformare alimento:** Trasforma una limitata quantità di alimenti.

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA DRUIDO

- Evoca scintilla elementale:** Richiama una creatura elementale minore.
- Muro di legno:** Crea una parete di legno.

Incantesimi da Mago/Stregone

INCANTESIMI DI LIVELLO 0 DA MAGO/STREGONE (TRUCCHETTI)

- | | |
|---------------------|---|
| Abiurazione | Protezione: Il soggetto riceve un bonus di deviazione di +1 alla CA. |
| Ammaliamento | Brivido: Il soggetto è scosso per 1d4 round.
Risposta soddisfacente: Convince il soggetto di aver ottenuto una risposta. |
| Divinazione | Contare: conta gli oggetti in un'area.
Interrogare tomo di Luftmar: Interroga un tomo su un argomento.
Ripassare: Richiama alla mente un testo conosciuto. |
| Evocazione | Accendere fuoco: Accende un fuoco.
Ambiente Confortevole: Modifica la temperatura di un ambiente.
Evoca fatina: Richiama una pic- |

cola fata volante.

Evoca odore: Evoca un odore.

Fumata: Crea una colonna di fumo.

Piccolo tridente: Il tridente impedisce agli incantatori di concentrarsi.

Immagine bidimensionale: Crea un'illusione a due dimensioni.

Dardo erratico: Infligge 2 danni di un tipo di energia casuale.

Pustole: Il soggetto riceve una penalità di -1 alle prove di interazione sociale.

Simulare contagio: L'incantatore sembra malato.

Lucidare a specchio: Lucida a specchio una superficie metallica.

Messaggero di carta: Un messaggio scritto si consegna da solo.

Occhio acuto: Migliora la vista da vicino.

Polarizzare: Rende magnetico un piccolo oggetto.

Ritratto: Copia su un foglio ciò che vede l'incantatore.

Trasformare alimento: Trasforma una limitata quantità di alimenti.

Illusione

Invocazione

Necromanzia

Trasmutazione

INCANTESIMI DI LIVELLO 1 DA MAGO/STREGONE

- | | |
|--------------------|--|
| Divinazione | Braccio del guerriero: Ottiene limitate capacità di combattimento. |
| Evocazione | Indovinare dono: Indovina cosa un soggetto desidera in regalo.
Evoca scintilla elementale: Richiama una creatura elementale minore. |
| Invocazione | Pugno volante: Crea un proiettile di forza a forma di pugno. |
| Necromanzia | Tocco di nausea: Il soggetto è nauseato. |

Incantesimi da ranger

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA RANGER

- Accendere fuoco:** Accende un fuoco.
- Conciare:** Concia la pelle di un animale morto.
- Falsa pista:** Crea delle false impronte.
- Fumata:** Crea una colonna di fumo.
- Rimuovi fatica:** Cura affaticamento.
- Scorza:** Il soggetto riceve un bonus di potenziamento di +1 al bonus di armatura naturale.
- Sollievo:** Cura 1d4 danni non letali.

Incantesimi da paladino

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA PALADINO

Lucidare a specchio: Lucida a specchio una superficie metallica.

Protezione: Il soggetto riceve un bonus di deviazione di +1 alla CA.

Rimuovi fatica: Cura affaticamento.

Sollievo: Cura 1d4 danni non letali.

Incantesimi

I seguenti incantesimi seguono le regole descritte nei capitoli 10 "Magia" e 11 "Incantesimi" del Manuale del Giocatore.

ACCENDERE FUOCO

Evocazione

Livello: Drd 0, Mag/Str 0, Rgr 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione gratuita

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Una scintilla

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No



Una sola parola sprigiona una scintilla in grado di accendere il fuoco da campo.

Con un istante di concentrazione, l'incantatore può creare una scintilla in grado di accendere una torcia, una lanterna, un fuoco da campo o qualsiasi altro combustibile non magico. La scintilla non è abbastanza potente da infliggere danni, ma potrebbe bruciare un foglio di carta o creare un buco su un vestito.

ACCOMPAGNAMENTO

Illusione (Finzione)

Livello: Brd 0

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Emanazione centrata sull'incantatore, fino ai limiti del raggio d'azione

Durata: 1 ora (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Una musica eterea si ode nell'aria, perfetto contrappunto alla tua esibizione.

Accompagnamento crea una musica di sottofondo, con le caratteristiche scelte dall'incantatore, che

aggiunge un tocco particolare alla sua performance. L'incantatore può modellare il suono a suo piacimento durante la durata dell'incantesimo come azione gratuita, aggiungendo o togliendo strumenti, vocalizzi, cori o modificando la linea melodica. La musica mantiene il suo volume sempre basso, come quello di alcune persone che parlano, e può essere udito chiaramente solo dalle persone all'interno dell'area d'effetto. L'incantatore ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Intrattenere per impressionare il pubblico o guadagnarsi da vivere, ma non a quelle effettuate per gli effetti speciali

della musica bardica o di simili privilegi di classe.

ACCOMPAGNAMENTO SUPERIORE

Illusione (Finzione)

Livello: Brd 1

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Durata: 1 ora per livello (I)

Mentre suoni in pubblico, attorno a te si sentono archi, percussioni e cori che rendono unico il tuo spettacolo.

Questo incantesimo funziona come *accompagnamento*, tranne che per dove indicato e per il bonus conferito alle prove di Intrattenere, che sale a +4.

AMBIENTE CONFORTEVOLE

Evocazione

Livello: Chr 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, M

Tempo di Lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area d'effetto: Cubo con spigolo di 3 m per livello

Durata: 10 minuti per livello

La stanza fredda e inospitale si riempie di un piacevole tepore.

La temperatura dell'aria in o un ambiente chiuso si abbassa o alza gradualmente fino a 10° in più o in meno, per rendere più confortevole il soggiorno degli occupanti. L'aria così raffreddata o riscaldata si comporta come normale aria calda o fredda: aprire le finestre, accendere un fuoco, lasciar penetrare i raggi del sole ecc, può cambiare la temperatura dell'aria. In questo caso l'incantesimo riporta gradualmente l'aria a temperatura fintanto che non si esaurisce la sua durata.

Componente materiale: Un minuscola pezza di lana.

BRACCIO DEL GUERRIERO

Divinazione

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio d'azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (massimo 15)

Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No

La spada che hai in mano, da oggetto goffo e difficile da maneggiare, diventa come un prolungamento del tuo braccio.

L'incantatore guadagna competenza in un'arma, anche magica o resa magica con l'incantesimo *arma magica*, impugnata all'istante del lancio. Inoltre, per gli attacchi sferrati con quell'arma, l'incantatore somma il suo bonus di Intelligenza al posto del bonus di Forza al tiro a colpire, ma non ai danni. L'arma deve trovarsi nelle mani dell'incantatore al momento del lancio. L'incante-

simo termina se l'incantatore viene disarmato o lascia volontariamente l'arma (ad esempio per rinfoderarla o posarla per avere entrambe le mani libere). Passare l'arma da una mano all'altra, invece, non fa cessare l'incantesimo.

Qualora lo desiderasse, l'incantatore può focalizzare *braccio del guerriero* sul proprio corpo, in modo che gli attacchi portati con tutte le sue armi naturali ne guadagnino automaticamente i benefici. Questo varrà anche quando l'incantatore si trovi sotto l'effetto di un incantesimo che gli conferisce un'altra forma, come *metamorfofi*. In questo caso, *braccio del guerriero* deve essere

lanciato dopo che il soggetto ha già assunto le nuove sembianze e un qualsiasi ulteriore mutamento di forma o il cessare della trasformazione fanno cessare anche *braccio del guerriero*, poiché vengono perse le armi naturali usate complessivamente come focus.

Focus: L'arma su cui si lancia l'incantesimo.



BRIVIDO

Ammaliamento [Influenza mentale, Paura]

Livello: Brd 0, Chr 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura umanoide con 4 DV o meno

Durata: 1d4 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un'espressione di terrore passa per un istante sul volto del tuo avversario.

Il bersaglio è scosso per 1d4 round.

Componente materiale: Un quadratino di stoffa bianca.

CONCIARE

Trasmutazione

Livello: Drd 0, Rgr 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una carcassa di animale

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Termini il lungo rituale e la pelle del lupo morto si stacca dal

corpo senza vita, per poi posarsi in un angolo, già parzialmente lavorata.

Conciare permette di snellire il lavoro di conciatura delle pelli animali. Può essere lanciato su un animale morto, di taglia non superiore a Media più una taglia ogni 3 livelli dell'incantatore (Grande al 3° livello, Enorme al 6° e così via), che non deve essere morto da più di 1 giorno per livello. L'incantesimo stacca la pelle dalla carne e la prepara in modo che non deperisca normalmente, come se l'incantatore avesse ottenuto un 10 a una prova di Artigianato (conciare pelli). L'incantesimo non ripara lacerazioni della pelle dovute a ferite. Il corpo dell'animale continuerà a decomporsi normalmente, mentre la pelle potrà essere utilizzata per un'eventuale ulteriore lavorazione.

CONTARE

Divinazione

Livello: Brd 0, Chr 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Un cubo con lo spigolo di 1,5 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Nella tua mente si forma chiara l'idea di quante sono le monete nel tuo borsellino.

Contare permette di conoscere esattamente il numero di ciascun tipo di oggetto o creatura nell'area indicata. Ad esempio, se lanciato su un forziere pieno di tesori, l'incantesimo potrebbe rivelare che nell'area sono presenti un forziere, 250 monete d'oro, 76 d'argento e 4 gemme; oppure, potrebbe indicare che uno sciame d'api è formato da 516 insetti. Non fornisce indicazioni ulteriori riguardo alla qualità o allo stato degli oggetti contati, e non tiene in considerazione oggetti invisibili, anche se conta gli oggetti che non sono in linea visuale con l'incantatore. L'incantesimo conta solo gli oggetti che siano per la maggior parte nell'area del cubo; ad esempio, se venisse lanciato su un mucchio di monete nella tana di un drago, rivelerebbe solo il numero di quelle comprese nel cubo. L'incantesimo non rivela il numero di creature presenti nell'area d'effetto.

Componente materiale: Una moneta di rame.

DARDO ERRATICO

Invocazione [Speciale; vedi testo]

Livello: Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Proiettile d'energia

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Una piccola sfera di energia multicolore viene scagliata dalla punta delle tue dita.

L'incantesimo richiede un attacco di contatto a distanza per colpire e infligge 2 danni di un tipo di energia selezionato casualmente con il tiro di 1d4: 1 elettricità, 2 fuoco, 3 freddo, 4 acido. Il descrittore dell'incantesimo corrisponde al risultato di questo tiro.

EVOCA FATINA

Evocazione (Convocazione)

Livello: Drd 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Una creatura evocata

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Una piccola fatina alata e luminosa appare nel punto indicato.

L'incantesimo evoca una tinkerbell*, che obbedirà ai comandi dell'incantatore.

*Per maggiori informazioni consultare la sezione Mostri.

EVOCA SCINTILLA ELEMENTALE

Evocazione (Convocazione) [Speciale; vedi testo]

Livello: Drd 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Una creatura evocata ogni 2 livelli (massimo 5)

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Una minuscola creatura fatta di energia elementale appare al tuo fianco.

L'incantesimo evoca una creatura elementale inferiore, nota con il nome di scintilla elementale*, che appare nel punto designato e agisce subito nel turno dell'incantatore. La creatura combatte i nemici dell'incantatore al meglio delle sue possibilità, ma se l'incantatore è in grado di esprimersi nella sua lingua, può svolgere anche altri compiti. L'incantesimo può richiamare fino a 2 creature al 3° livello, 3 creature al 5°, 4 creature al 7°, e un massimo di 5 creature al 9° livello. Tutte le scintille elementa-

li evocate devono essere dello stesso tipo. L'incantesimo ha il descrittore acqua, aria, fuoco o terra a seconda del tipo di creature evocate.

*Per maggiori informazioni consultare la sezione Mostri.

EVOCARE INSETTO MOLESTO

Evocazione

Livello: Drd 0

Componenti: V, S, M

Tempo di Lancio: 1 azione standard

Raggio d'Azione: Lungo (120 metri + 12 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1d4 round + 1 per livello

Tiro salvezza: No

Resistenza agli incantesimi: No

Evochi un fastidioso insetto, che disturba il tuo avversario senza posa.

L'incantatore evoca un insetto fastidioso e insistente, come una zanzara o una mosca, che per tutta la durata dell'incantesimo, o finché non viene uccisa, importuna senza posa una creatura bersaglio. A causa del fastidio provocato dall'insetto, il bersaglio subisce un malus di -2 a tutte le prove di Concentrazione effettuate. Il bersaglio può tentare di colpire l'insetto (CA 18, 1 PF).

Componente materiale: L'ala di un insetto.

EVOCARE ODORE

Evocazione

Livello: Brd 0, Drd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di Lancio: 1 azione standard

Raggio d'Azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area d'effetto: Cubo con spigolo di 3 m per livello

Durata: Istantanea

L'aria del dungeon si fa meno grave quando le tue narici avvertono il profumo delle rose.

L'incantatore evoca un odore particolare in un'area di 9 m + 1,5 m per livello. La sorgente dell'odore può essere centrata nello spazio oppure su una creatura o un oggetto. L'incantatore deve conoscere l'odore che vuole evocare: se non ha mai annusato una rosa ad esempio, egli non potrà evocarne il profumo. L'odore, una volta evocato, rimane e si comporta come un normale odore (si disperde nell'aria, è spostato dal vento). L'odore evocato può essere di qualsiasi natura, anche sgradevole, ma non sarà comunque abbastanza intenso da comportare alcuna penalità a coloro che lo avvertono.

FALSA PISTA

Trasmutazione

Livello: Drd 0, Rgr 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Una serie di false tracce

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Muovi le mani nell'aria e delle piccole impronte d'animale appaiono sul suolo seguendo i tuoi gesti.

L'incantatore può creare una serie di tracce false sul terreno. Le tracce appariranno essere quelle di un animale di taglia Media o inferiore, che si sia mosso secondo un percorso stabilito dall'incantatore a piacimento (purché rimanga entro il raggio d'azione). Una volta impresse nel terreno, queste impronte rimarranno soggette agli effetti degli agenti atmosferici come se fossero tracce vere. Un personaggio in grado di seguire tracce potrebbe individuarle e seguirle normalmente, e addirittura capire di che animale sono. L'incantesimo non crea anche una traccia olfattiva e perciò riesce difficilmente a trarre in inganno gli animali e gli altri esseri che cacciano con il fiuto.

FUMATA

Evocazione (Creazione)

Livello: Brd 0, Drd 0, Mag/Str 0, Rgr 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Colonna di fumo

Durata: 1 minuto

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Una colonna di fumo si innalza rapidamente al cielo.

La colonna ha un diametro di circa 30 cm e raggiunge in pochi secondi un'altezza di 30 m. Il fumo si sprigiona dal punto indicato e sale verticalmente, ma è soggetto agli effetti del vento. Il fumo può essere bianco, nero, grigio oppure di un colore indicato dall'incantatore. Il fumo è leggerissimo e, a differenza del fumo normale, non ha alcuna possibilità di soffocare chi dovesse respirarlo, ma limita la visuale come di consueto.

Componente materiale: Un pezzetto di legno verde.

IMMAGINE BIDIMENSIONALE

Illusione (Finzione)

Livello: Brd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Effetto: Finzione visiva che occupa un'area quadrata di 3 m di lato

Durata: Concentrazione

Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)

Resistenza agli incantesimi: No

Agitando le componenti come fossero un pennello, crei un'immagine irrealistica sulla parete.

Questo incantesimo crea l'illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come viene visualizzata dall'incantatore. L'illusione non crea odori, suoni, sensazioni tattili o termiche. L'area dell'immagine deve essere verticale od orizzontale, ed è palesemente bidimensionale: potrebbe essere creata per dare l'illusione di una porta, una finestra, o una pozzanghera a terra.

Focus: Un pelo o capello.

INDOVINARE DONO

Divinazione

Livello: Brd 0, Mag/Str 1

Componenti: V, S, M

Tempo di Lancio: 1 azione standard

Raggio d'Azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: No

Resistenza agli incantesimi: Sì

Guardi la bambina negli occhi e l'immagine di una piccola bambola di pezza si delinea nella tua mente.

L'incantatore indovina quale dono, fra tutti, il bersaglio preferirebbe ricevere. Non sempre il più grande desiderio materiale coincide con il dono preferito: ad esempio, sebbene il regnante sia ossessionato dal desiderio di una nuova reggia, potrebbe comunque desiderare in regalo un antico arazzo con cui ornare la parete della sua attuale camera. Per operare questa divinazione su un soggetto, l'incantatore deve avere una chiara idea di chi egli sia, anche se non l'ha mai conosciuto personalmente (personalità di spicco o individui osservati segretamente per periodi abbastanza lunghi sono buoni candidati) e deve poterlo vedere. Questo incantesimo non funziona su creature dotate di un punteggio di Intelligenza di 3 o inferiore.

Componente materiale: Un fiocco o un nastro decorativo.

INTERROGARE TOMO DI LUFTMAR

Divinazione

Livello: Chr 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, F, FD

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un libro

Durata: Istantanea o 1 minuto per livello (1)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Sul dorso del volume compare una bocca che scandisce ad alta voce il passo da te richiesto.

Questo incantesimo è stato sviluppato dal sapiente studioso Luftmar Airik per sveltire la consultazione di grandi volumi durante le lunghe sessioni di studio nelle biblioteche della sua accademia. E' spesso necessario ricercare informazioni precise in libri e tomi già consultati in passato: per sveltire le ricerche, è possibile usare questo truccetto chiedendo direttamente al volume il passo desiderato. Quest'ultimo può essere di qualsiasi lunghezza, purché non superi un capitolo o un paragrafo tematico. Non è possibile fare domande o chiedere precisazioni, né richiedere la citazione di due passi scollegati; l'informazione viene richiesta con il lancio dell'incantesimo e il passo viene letto in modo chiaro e scandito. Per lanciare questo incantesimo, l'incantatore deve aver già letto il tomo o deve avere la sicurezza che un certo passo si trovi in quel tomo. In caso questo non sia vero, il tomo risponderà soltanto "Non contengo ciò che cerchi" e l'incantesimo sarà perduto.

Focus: Il tomo da interrogare.

LUCIDARE A SPECCHIO

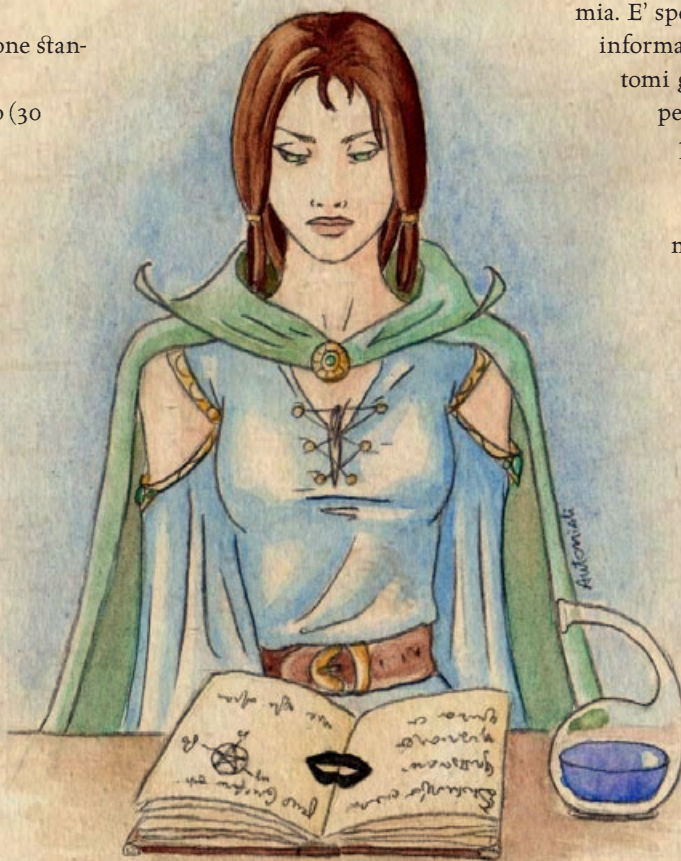
Trasmutazione

Livello: Brd 0, Chr 0, Mag/Str 0, Pal 1

Componenti: V, S, F

Tempo di Lancio: 1 azione standard

Raggio d'Azione: Contatto



Bersaglio: Un oggetto metallico
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Il vecchio coperchio di alluminio, prima ricoperto da uno strato di calcare incrostato, ora riflette la tua immagine come uno specchio.

Lucida a specchio 30 cm² per livello di metallo quale acciaio, rame, oro o argento. Il metallo così lucidato è a tutti gli effetti fruibile come uno specchio. Il trucchetto rimuove anche lo sporco eventualmente presente sulla superficie ma non le imperfezioni o i segni.

Focus: Uno specchio di metallo

MESSAGGERO DI CARTA

Trasmutazione

Livello: Mag/Str o
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un foglio di carta o di pergamena
Durata: 1 minuto per livello; vedi testo
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Al tuo tocco, il foglio di carta si piega su se stesso più volte, fino a prendere la forma di un piccolo uccello che spicca il volo.

Messaggero di carta permette di trasformare un normale foglio in un messaggero, in modo che si conegni da solo. Il foglio soggetto dell'incantesimo si piega, come un origami, fino a formare un uccellino, il quale vola a una velocità di 18 m, con manovrabilità buona, in direzione del destinatario specificato a 1 momento del lancio, purché si trovi nel raggio di 1,5 Km. Se il destinatario non si trova nel raggio specificato, l'incantesimo termina e il foglio si ridistende senza mostrare tracce di piegatura; allo stesso modo si dispiega al termine della durata o quando viene toccato dal destinatario, a seconda di quale condizione si verifichi per prima. Il destinatario deve essere un soggetto ben conosciuto dall'incantatore. Il messaggio deve essere scritto prima del lancio di messaggero di carta, ma può comprendere qualsiasi cosa: testo, immagini, scritti magici ecc. Mentre è in volo, l'uccellino è a tutti gli effetti un oggetto anima-

to di taglia Minuta, con CA 14 (+4 taglia), 1 punto ferita e durezza 0.

MURO DI LEGNO

Evocazione (Creazione)

Livello: Drd 1
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Muro di legno la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m per livello (F)
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Una parete di solido legno si erge davanti a te.

L'incantesimo crea un muro di legno di quercia spesso 2,5 cm. Ciascuna sezione quadrata di 1,5 m ha durezza 5 e 10 punti ferita. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo spazio di un'altra creatura od oggetto, e necessita di un solo lato d'appoggio. Il muro non può essere creato su superfici lavorate, e deve essere a contatto con il suolo. Il muro subisce danni dimezzati dalle armi contundenti ed è vulnerabile al fuoco.

Componente materiale:
Una scheggia di legno.

OCCHIO ACUTO

Trasmutazione

Livello: Mag/Str o
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

La tua vista diventa più nitida nel mettere a fuoco i dettagli.

L'incantatore ottiene un bonus di +2 alle prove di Osservare e Cercare per notare i piccoli dettagli, e un bonus di +2 alle prove di Decifrare Scritture.

Focus: Una piccola lente.

PICCOLO TRIDENTE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mag/Str 0

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio d'azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area d'effetto: Una creatura

Durata: 1 round per livello (massimo 5)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli Incantesimi: Sì

Un tridente dalle dimensioni di una grande forchetta appare fluttuante nell'aria, pronto a infastidire il malcapitato di turno.

L'esperto di magia crea un piccolo e aguzzo tridente levitante, grande quanto un forchettone da cucina e sfuggente quanto una mosca, che punzecchia in continuazione la vittima senza infliggerle danno ma infastidendola costantemente. Qualora il bersaglio volesse lanciare un incantesimo mentre è vittima degli effetti di *piccolo tridente*, dovrà superare una prova di Concentrazione con CD 13 o perdere l'incantesimo.

Il tridente può essere colpito (CA 14 + 1 ogni 3 livelli dell'incantatore), ma se toccato scomparirà in uno sbuffo di fumo per ricomparire in un'altra posizione e ricominciare la sua fastidiosa opera sul malcapitato.

Componente materiale: una forchetta o forchettone e una mosca, anche morta.

PROTEZIONE

Abiurazione

Livello: Brd 0, Chr 0, Mag/Str 0, Pal 1

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Ti senti circondare da una impercettibile barriera protettiva di energia.

Il bersaglio dell'incantesimo riceve un bonus di deviazione di +1 alla CA.

Componente materiale arcana: un pezzetto di un'armatura o di uno scudo.

PUGNO VOLANTE

Invocazione [Forza]

Livello: Mag/Str 1

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Proiettile di forza

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Concentri la tua energia interiore in un proiettile magico a forma di pugno.

Ispirato alle tecniche di combattimento dei monaci, pugno volante crea un proiettile di forza a forma di pugno che vola a colpire il bersaglio. L'incantatore deve effettuare un tiro per colpire a distanza (non di contatto); se ha successo, il pugno infligge 1d6 danni e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per non essere stordito per un round. L'incantatore ottiene un bonus ai tiri per colpire e ai danni pari al suo modificatore di Intelligenza o Carisma (a seconda di quale determina gli incantesimi bonus). Con l'aumentare dei livelli, il pugno magico infligge danni diversi: 1d8 dal 4° livello, 1d10 dall'8°, 2d6 dal 12°, 2d8 dal 16°, e infine 2d10 dal 20° livello.

Focus: Una barretta di metallo da tenere tra le dita al momento del lancio.

POLARIZZARE

Trasmutazione

Livello: Mag/Str 0

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un oggetto di metallo fino a 0,5 Kg

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

L'oggetto toccato si trasforma in una calamita.

Polarizzare carica di forza magnetica un oggetto, che per tutta la durata dell'incantesimo si comporterà come una calamita. L'incantesimo può avere come bersaglio oggetti di qualsiasi metallo, che diventano in grado di attirare a una estremità e respingere dall'altra piccoli oggetti ferrosi come chiodi, triboli e simili. La forza esercitata interessa al massimo 0,5 Kg di materiale ferroso per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 5 Kg. E' inoltre possibile utilizzare l'oggetto polarizzato per creare una rudimentale bussola. L'oggetto polarizzato mantiene comunque tutte le sue proprietà; se viene spezzato, strappato o rotto l'incantesimo termina.

Componente materiale: un pizzico di limatura di ferro.

PUSTOLE

Necromanzia

Livello: Brd 0, Chr 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura umanoide

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il viso del gradasso che ti sta dando fastidio si ricopre di sgradevoli pustole giallastre.

Le pustole non causano alcun effetto negativo sul bersaglio, ma sono brutte a vedersi, e infliggono una penalità di -1 a tutte le prove effettuate per influenzare l'attitudine dei PNG. Qualsiasi effetto in grado di curare malattie pone fine all'incantesimo.

RIMUOVI FATICA

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chr 0, Drd 0, Pal 1, Rgr 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il tocco del chierico restituisce vigore ai tuoi muscoli stanchi.

L'incantesimo rimuove la condizione di affaticato del bersaglio, come se avesse riposato per otto ore. Non ha effetto su bersagli esausti o non affaticati.

RIPASSARE

Divinazione

Livello: Brd 0, Chr 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, E/FD

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 10 minuti o istantaneo; vedi testo

Il tuo pensiero ritorna alla biblioteca del tempio, alle lunghe ore passate sui tomi, ed ecco che l'informazione che cercavi si riaffaccia alla memoria.

Ripassare permette di richiamare alla mente un testo studiato in precedenza. Se si tratta di un testo specifico, come una preghiera, un poema o una lettera, esso deve essere stato studiato per almeno un'ora in precedenza, in condizioni di tranquillità simili a quelle richieste per preparare gli incantesimi. Il testo riportato alla memoria rimane chiaro per 10 minuti, in cui può essere trascritto (al ritmo di 100 parole al minuto) o recitato (al ritmo di 150 parole al minuto).

In alternativa, l'incantesimo può riportare alla mente nozioni generali, permettendo alla fine del lancio una prova immediata di Conoscenze o conoscenze bardiche con un bonus di circostanza di $+2$. Ripassare non permette di effettuare prove senza addestramento e non serve a richiamare incantesimi preparati in precedenza.

Focus arcano: Un piccolo prisma.

RISPOSTA SODDISFACENTE

Ammaliamento

Livello: Brd 0, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione gratuita

Raggio d'azione: Speciale

Area d'effetto: Speciale

Durata: Immediata

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Pronunci la formula arcana dell'incantesimo e le persone che ti stavano interrogando annuiscono soddisfatte.

L'esperto di magia può usare questo incantesimo qualora venisse interrogato in un qualsiasi contesto e su un qualsiasi argomento. Se un interlocutore rivolge una domanda al mago egli può rispondere cantilenando e gesticolando la formula di questo incantesimo. Automaticamente l'interlocutore e tutti gli astanti che hanno udito la domanda riterranno che egli abbia fornito una risposta coerente e che non lasci adito a dubbi. L'incantatore risponde a tutti gli effetti con la sua cantilena magica, quindi l'interlocutore non ricorderà esattamente cos'abbia detto l'incantatore: semplicemente riterrà che la domanda sia stata soddisfatta e lascerà cadere la questione. Nel caso di un interrogatorio, se si dovesse domandare: "Cosa ne hai fatto del tesoro?" (domanda la quale implica un interesse personale) e l'incantatore rispondesse con *risposta soddisfacente*, l'interlocutore (e tutti gli eventuali astanti) annuirebbe dicendo: "Ho capito" e passerebbe ad un'altra domanda, dimenticando in breve la questione. Un interlocutore a cui venga chiesto cosa gli ha risposto l'incantatore avrebbe diritto ad un altro tiro salvezza, anche se con un malus di -4 . Se il soggetto fallisse di nuovo la prova, risponderebbe di lasciar perdere la questione poiché la risposta non lasciava dubbi e rifiuterebbe di tornarci in assoluto. Nel caso il tiro risulti positivo egli prenderà coscienza di essere stato raggirato e ricorderà di colpo i gesti e la cantilena del mago.

RITRATTO

Trasmutazione

Livello: Brd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un pennino

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Pronunci l'ultima parola dell'incantesimo e appoggi il pennino su un foglio. Immediatamente, questo comincia a muoversi da solo, tracciando sulla carta l'immagine di quello che hai davanti agli occhi.

Questo incantesimo esegue un ritratto a carboncino o grafite di un soggetto in 1 round. L'incantatore lancia l'incantesimo sullo stilo, osservando il soggetto in posa. Una volta appoggiata al foglio, la matita partirà ad eseguire un ritratto muovendosi nell'aria da sola e disegnando il soggetto come l'incantatore lo ha inquadrato. Il soggetto può quindi lasciare la sua posizione e anche allontanarsi dal luogo. Qualora lo stilo venga allontanato dal foglio per più di 10 cm o venga afferrato ed usato per altri scopi, l'incantesimo termina. Una volta terminato il ritratto lo stilo si appoggia delicatamente accanto al foglio. Il pennino impiegherà l'intero round e riprodurrà esattamente la scena, come se l'avesse vista attraverso gli occhi dell'incantatore. L'immagine ottenuta è chiara e dettagliata, anche se priva di valore artistico; è l'equivalente di un risultato di 10 in una prova di Artigianato (pittura). Il risultato, tuttavia, è abbastanza chiaro da permettere il riconoscimento dei soggetti rappresentati.

Focus: Un pennino (vedi testo).

SCORZA

Trasmutazione

Livello: Drd 0, Rgr 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1 minuto

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

La tua pelle sembra per un istante farsi più spessa e resistente.

Il bersaglio dell'incantesimo riceve un bonus di potenziamento di +1 al bonus di armatura naturale esistente. Una creatura sprovvista di armatura naturale è considerata avere un bonus di +0 a questo fine.

SIMPATIA

Ammaliamento (Compulsione)

Livello: Brd 0

Componenti: V, S

Tempo di Lancio: 1 azione standard

Bersaglio: Una creatura

Durata: Istantanea

Raggio d'Azione: Vicino

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Ti esprimi con un elegante vocalizzo e un gesto elegante. Il grugno di sfida sul viso del tuo avversario si distende.

L'incantesimo induce nel soggetto un moto di simpatia per l'incantatore, facendolo sentire bendisposto nei suoi confronti. La disposizione del soggetto nei confronti dell'incantatore si sposta di un passo verso il positivo (fare riferimento alla pagina 74 del Manuale del Giocatore).

SIMULARE CONTAGIO

Necromanzia

Livello: Brd 0, Chr 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello (I)

La tua temperatura corporea si alza, il naso inizia a gocciolare, e gli occhi ti si fanno lucidi.

Sviluppato da un apprendista geniale ma svogliato, come scusa per sfuggire alle lezioni, *simulare contagio* causa nel soggetto la manifestazione immediata dei sintomi di una brutta influenza. I sintomi non causano alcuna difficoltà all'incantatore e non sono contagiosi, ma verranno riconosciuti come veritieri da una qualsiasi analisi non magica. Qualsiasi

effetto in grado di curare malattie termina l'incantesimo.

E' possibile che esistano varianti di questo incantesimo in grado di duplicare gli effetti di altre malattie.

SOLLIEVO

Evocazione (Guarigione)

Livello: Chr 0, Drd 0, Pal 1, Rgr 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

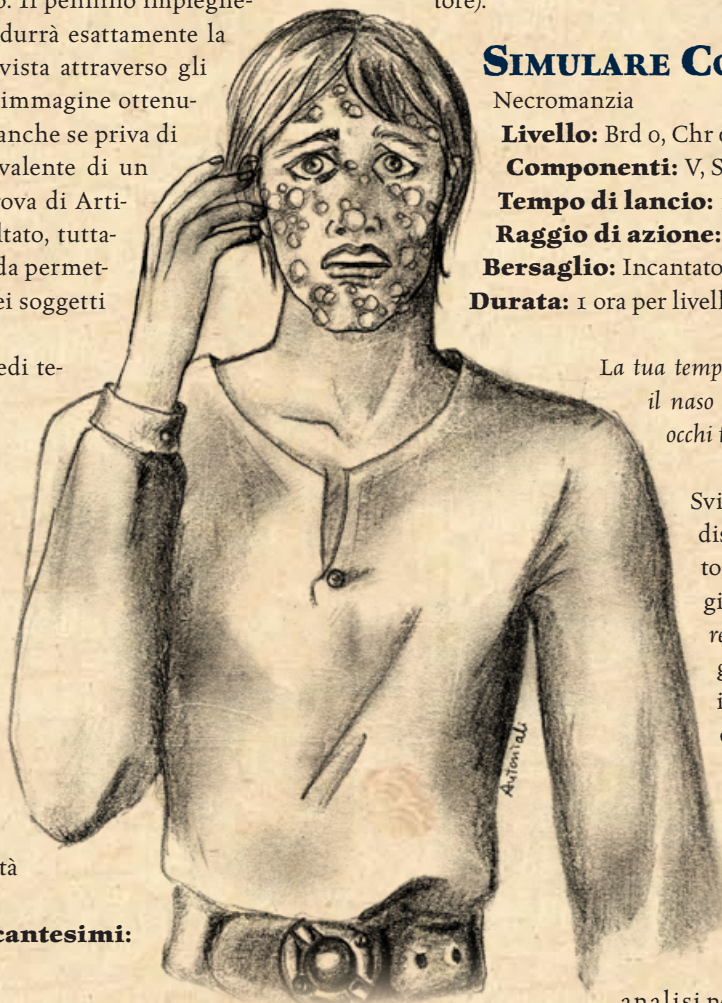
Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)



Una sensazione di benessere pervade il tuo corpo, alleviando il dolore e la fatica.

L'incantesimo cura 1d4 danni non letali causati da attacchi, caldo o freddo ambientale, fame e sete. L'incantesimo non fornisce alcuna protezione contro ulteriori effetti causati da queste situazioni, non rimuove l'affaticamento dovuto ai danni subiti e non ferma gli effetti continuati di queste situazioni (come l'aumento delle CD per il digiuno prolungato).

TOCCO DI NAUSEA

Necromanzia

Livello: Chr 1, Mag/Str 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Al tuo contatto, il colorito del bersaglio si fa verdastro.

Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra all'inizio di ciascun round o essere nauseato. Un tiro salvezza riuscito pone fine all'incantesimo.

TRASFORMARE ALIMENTO

Trasmutazione

Livello: Chr 0, Drd 0, Mag/Str 0

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un alimento

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Sfiori le uova riposte nel cesto di vimini e in pochi secondi queste si trasformano in piccole ricotte.

Questo incantesimo trasforma permanentemente un massimo di 250 g di cibo non cucinato in un'equivalente quantità di un genere alimentare differente. Ad esempio, un etto di formaggio di capra può essere trasformato in un'equivalente quantità di carne bovina, di frutta o di uova ma una fetta di torta di mele non può essere trasformata in stufato con patate. Anche trasformare un pesce in pane non è possibile, in quanto il pane è un alimento cucinato. E' invece possibile trasformare un pesce in un equivalente quantità di farina di grano.

Focus: L'alimento che si vuol trasformare.



MOSTRI



Questo capitolo contiene oltre venti mostri adatti ad avventure di livello infimo. Per la maggior parte si tratta di creature ostili e pericolose, ma ne troverete anche alcune che potranno calare i personaggi in situazioni avventurose senza fargli vivere pericoli mortali.

Aggiunte alle statistiche dei mostri

Per leggere le voci relative ai mostri basterà fare riferimento all'introduzione del Manuale dei Mostri. L'unica modifica che questo manuale apporta alla tabella delle statistiche dei mostri è l'aggiunta del Grado di Sfida Infimo, posizionato subito dopo il Grado di Sfida.

GSI: Esso rappresenta il livello medio di una compagnia di quattro avventurieri di livello infimo per cui una creatura di quel tipo rappresenterebbe una sfida di media difficoltà. Presumendo che la compagnia sia nel pieno delle forze, dovrebbe essere in grado di vincere l'incontro con qualche danno ma senza subire perdite. Per maggiori informazioni consultare la sezione "Incontri" di questo manuale e le pagine 36 e 48 della Guida del Dungeon Master.

Utilizzare mostri da altri manuali: Il GS e il GSI di una creatura hanno una corrispondenza diretta, come indicato nella tabella: "Gradi di Sfida e Gradi di Sfida Infimi", nella sezione "Incontri" del manuale. Ciò significa che per le proprie campagne di livello infimo è possibile utilizzare anche mostri provenienti da altri manuali, facendo semplicemente un rapido confronto.

Animale Immaturo

Gli animali sono legati in maniera indissolubile alla vita quotidiana della gente comune: possono essere strumenti di lavoro, merce di scambio o minacce alla tranquillità della vita. Non bisogna però dimenticare che non tutti gli animali sono uguali. Ovunque ci siano branchi di animali, ci sono esemplari immaturi, malati, vecchi, o anche solo più deboli della media della specie. Questi animali possono comunque rappresentare un pericolo per l'avventuriero inesperto.

CREARE UN ANIMALE IMMATURO

"Immaturo" è un archetipo innato che può essere applicato a qualsiasi animale con uno o più Dadi Vita. L'animale immaturo utilizza tutte le caratteristiche dell'animale base, tranne dove indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo e gli eventuali sottotipi dell'animale restano invariati. Se l'animale è di taglia Grande o superiore, diminuire di una taglia, modificando le caratteristiche di conseguenza.

Dadi Vita: I Dadi Vita dell'animale scendono a 1. Ricalcolare attacco base e tiri salvezza secondo l'animale base.

Armatura: Il bonus di armatura naturale dell'animale diminuisce di 1, fino a un minimo di +0. Notare che una modifica alla taglia può comportare ulteriori modifiche all'armatura naturale.

Attacchi: L'animale base perde tutti gli attacchi naturali secondari.

Attacchi e qualità speciali: L'animale mantiene tutti i suoi attacchi e le sue qualità speciali.

Caratteristiche: La Forza dell'animale subisce una penalità di -4 e la Costituzione di -2. Notare che una modifica alla taglia può comportare ulteriori modifiche alle caratteristiche.

Abilità: L'animale ha 4 punti abilità, da distribuire tra le abilità indicate nella descrizione. Mantiene i bonus razziali alle abilità.

Talenti: L'animale ha un talento, da scegliere tra quelli indicati nella descrizione, rispettando i prerequisiti. Mantiene i talenti bonus.

Ambiente: Come l'animale base.

Organizzazione: Come l'animale base.

Grado di Sfida: 1/2 o come l'animale base, se è inferiore.

Grado di Sfida Infimo: 3 o come l'animale base, se è inferiore.

Tesoro: Come l'animale base.

Allineamento: Come l'animale base.

Avanzamento: L'animale può essere avanzato fino a un massimo di un Dado Vita in meno dell'animale base, senza cambiare taglia. Oltre quel punto, utilizzare le statistiche dell'animale base.

Modificatore di Livello: -

Lupo Immaturo

Animale Medio

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 nat), contatto 12, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +0/-1

Attacco: Morso +0 in mischia (1d6-1)

Attacco completo: Morso +0 in mischia (1d6-1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Sbilanciare

Qualità speciali: Olfatto acuto, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +1

Caratteristiche: For 9, Des 15, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 6

Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +2, Osservare +2, Sopravvivenza +1*

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Seguire Tracce^B

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, o cucciolata (7-16 più 1 lupo)

Grado di Sfida: 1/2

Grado di Sfida Infimo: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: —

Modificatore di Livello: —

I lupi immaturi formano la maggior parte dei grandi branchi, ma si possono spesso incontrare anche da soli se sono ritenuti troppo deboli per continuare assieme agli altri.

COMBATTIMENTO

I lupi immaturi sono combattenti feroci se si sentono minacciati.

Sbilanciare (Str): Un lupo immaturo che colpisce con un attacco di morso può tentare di sbilanciare l'avversario (modificatore -1) come azione gratuita senza fare un attacco di contatto o provocare attacchi di op-

portunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può tentare a sua volta di sbilanciarlo.

Abilità: *I lupi immaturi ricevono un bonus di +4 alle prove di Sopravvivenza per seguire tracce con il fiuto.

Orso Polare Immaturo

Animale Medio

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti), nuotare 9 m

Classe Armatura: 13 (+2 Des, +1 nat), contatto 12, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +0/+2

Attacco: 2 artigli +2 in mischia (1d8+2)

Attacco completo: 2 artigli +2 in mischia (1d8+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Afferrare Migliorato

Qualità speciali: Olfatto acuto, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +3, Nascondersi +2*, Nuotare +10, Osservare +3
Talenti: Resistenza Fisica
Ambiente: Pianure fredde
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 1/2
Grado di Sfida Infimo: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 2-7 DV (Medio)
Modificatore di Livello: —

Gli orsi polari immaturi sono predatori pericolosi per gli animali della tundra, ma spesso cadono loro stessi preda degli uomini del Nord.

COMBATTIMENTO

Un orso polare immaturo infuriato cerca di fare a pezzi la fonte del suo disturbo.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa abilità un orso polare immaturo deve colpire con un artiglio. Può quindi iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità.

Abilità: L'orso polare immaturo ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratto o minacciato. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

*La pelliccia bianca di un orso polare immaturo gli conferisce un bonus razziale di +12 alle prove di Nascondersi nelle aree innevate.

Chrill (occhi dei sogni)

Aberrazione Piccolissima
Dadi Vita: 1/4d8 (1 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: Volare 6 m (perfetta) (4 quadretti)
Classe Armatura: 21 (+8 taglia, +2 Des, +1 nat), contatto 20, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +0/-21
Attacco: —
Attacco completo: —
Spazio/Portata: 15 cm/0
Attacchi speciali: Veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche: For 1, Des 14, Cos 10, Int 2, Sag 11, Car 11
Abilità: Nascondersi +18*, Osservare +4
Talenti: Capacità Focalizzata (veleno)
Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Colonia (10-60)
Grado di Sfida: 1/10
Grado di Sfida Infimo: 1/6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 1 DV (Minuto)
Modificatore di Livello: —

La parete della caverna brulica di esserini grandi quanto un pugno, piccole sfere fluttuanti con un solo grande occhio e alcuni piccoli tentacoli.

I chrill sono piccole creature delle caverne. Alcuni studiosi ipotizzano una loro parentela con i beholder, anche se le somiglianze si fermano alla struttura corporea e alla modalità di movimento. I loro cicli vitali sono simili a quelli dei funghi o dei microorganismi: i loro piccoli tentacoli assorbono l'umidità e le sostanze nutritive dall'ambiente. Non hanno alcun tipo di organo esterno, fatta eccezione per l'occhio, grottescamente simile a quello umano, che occupa quasi interamente la sfera che è il loro corpo, e 10 o 12 tentacoli. Si riproducono per gemmazione, e solitamente la gemma si forma a lato dell'occhio, simile a una lacrima.

I chrill sono piuttosto ricercati tra le razze umanoidi del sottosuolo, che li chiamano occhi dei sogni. La loro pelle viscida, infatti, secerne una potente sostanza psicotropa, che crea



allucinazioni e stordimento al solo contatto. Questa droga crea una forte dipendenza, e un esemplare vivo di chrill può essere venduto a qualche centinaio di monete d'oro.

Un chrill misura 5 centimetri, con i tentacoli che si estendono per altri 2 centimetri.

COMBATTIMENTO

Una colonia di chrill è solitamente passiva ma, se viene disturbata, si solleva in volo e circonda l'assalitore, sfiorandolo con i tentacoli velenosi nella speranza di allontanarlo o neutralizzarlo.

Veleno (Str): Contatto, Tempra CD 12, danno iniziale frastrornato per 1d4 round, danno secondario 1 Sag. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Le creature frastrornate sono vittime di vivide allucinazioni. E' possibile fallire volontariamente il tiro salvezza, ingerendo il veleno direttamente dal chrill (ad esempio, leccandone uno vivo).

Abilità: La colorazione e l'aspetto dei chrill fornisce loro un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi effettuate sottoterra o in zone rocciose.

CHRILL COME FAMIGLIO

E' possibile per un mago selezionare un chrill come suo famigliaio, a patto che ne abbia uno a disposizione. Esso guadagna tutti i benefici standard del famigliaio, tranne per quanto indicato nella tabella seguente. Un famigliaio chrill conferisce al padrone un bonus di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, ma non fornisce nessuna particolare resistenza al veleno proprio o di altre creature. Molti maghi sono dipendenti dagli allucinogeni secreti dal chrill.

Livello del padrone	Modificatore armatura naturale	Int	Speciale
5°-6°	+3	8	Legame telepatico
7°-8°	+4	9	Telepatia inferiore

Legame telepatico (Sop): finché si trova entro 9 m dal padrone, un famigliaio chrill può comunicare telepaticamente con lui (ma non con altre creature) come se parlasse il Comune e qualsiasi linguaggio conosciuto dal padrone.

Telepatia inferiore (Sop): un famigliaio chrill può comunicare telepaticamente con tutte le aberrazioni entro 9 m, come se parlasse il Comune e qualsiasi linguaggio conosciuto dal padrone.

Drach

Drago Piccolo (Acquatico)

Dadi Vita: 1d12+3 (9 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 3 m

Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +2 Des, +2 nat), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/-3

Attacco: Morso +3 in mischia (1d4 + veleno)

Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d4 + veleno)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Anfibio, immune a *sonno* e paralisi, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +2

Caratteristiche: For 11, Des 14, Cos 16, Int 3, Sag 11, Car 11

Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +10, Nuotare +10

Talenti: Arma Accurata

Ambiente: Foreste e montagne temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1

Grado di Sfida Infimo: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Solitamente caotico malvagio

Avanzamento: 2-4 DV (Piccolo), 5-8 DV (Medio)

Modificatore di Livello: —

La creatura che sguazza nel laghetto sembra una grossa e brutta lucertola verde, con una cresta attorno alla testa triangolare. Vi guarda con un'espressione minacciosa.

Il drach è una creatura tanto rara quanto potenzialmente pericolosa. Come suggerisce il nome, è un lontano discendente dei draghi verdi, e come essi è malvagio e velenoso. Nonostante ciò, è un essere schivo e uno scarso combattente, rappresentando una minaccia diretta solo per gli incauti e per i piccoli animali della foresta. Costruisce le tane nelle foreste d'alta quota, solitamente vicino a un corso o una pozza d'acqua. Da qui nasce la sua pericolosità: la sua pelle velenosa contamina le acque e causa gravi danni agli insediamenti a valle. In passato i drach erano più diffusi, ma sono stati oggetto di un vero sterminio a causa di questa loro caratteristica, e ora sono uno degli spauracchi più comuni per i bambini dei villaggi di montagna.

I drach capiscono il Draconico e il Silvano, ma non parlano.

COMBATTIMENTO

I drach sono carnivori e cacciano con una tecnica particolare: restano immersi in acqua finché



qualche incauto animale non si abbevera e rimane ucciso dal suo veleno, dopodiché ne divorano la carcassa. Se attaccato da creature più grandi di lui, cerca di rifugiarsi in un angolo sicuro.

Anfibio (Str): Pur vivendo prevalentemente in acqua, un drach può resistere indefinitamente sulla terraferma.

Veleno (Str): Contatto, Tempra CD 13, danno iniziale 1 Cos, danno secondario 1d2 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Il veleno ha effetto sulle creature colpite dal morso del drach, sulle creature che colpiscono il drach con armi naturali o attacchi senz'armi, e sulle creature che ingeriscono l'acqua in cui il drach è stato per più di un'ora.

Abilità: Il drach ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratto o minacciato. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta. Il drach utilizza il suo modificatore di Destrezza al posto di quello di Forza per le prove di Nuotare.

Drui-èn

Folletto Piccolo

Dadi Vita: 1d6-1 (2 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +3 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +0/-6

Attacco: Pugnale -1 in mischia (1d3-2)

Attacco completo: Pugnale -1 in mischia (1d3-2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp -1, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 7, Des 16, Cos 8, Int 14, Sag 16, Car 16

Abilità: Ascoltare +9, Conoscenze (locali, natura, storia) +6, Intrattenere (raccontare storie) +9, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +13, Raggiare +9

Talenti: Persuasivo

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, banda (2-6) o tribù (10-25)

Grado di Sfida: 1/4

Grado di Sfida Infimo: 1

Tesoro: Nessuna moneta, 50% beni, 50% oggetti

Allineamento: Solitamente caotico neutrale

Avanzamento: 2-4 DV (Piccolo)

Modificatore di Livello: —

Questo spiritello è alto non più di una spanna e somiglia a un anziano ometto in miniatura. Ha una lunga barba canuta gli scende fino ai piedi e ispidi capelli arruffati che incorniciano un volto arguto e sorridente.

I Drui-èn sono collezionisti di storie, i veri custodi del folklore. Questi folletti, conosciuti da una stretta minoranza di individui, sono una vera e propria miniera di informazioni tramandate per via orale. Alcuni fanno risalire la loro origine alla razza dei Pixie, altri invece pensano che siano stati originati dal canto del più grande dei bardi, quando narrò la loro storia per la prima volta. I Drui-èn sono abilissimi nel nascondersi e nell'ascoltare. Spesso si rintanano dove nessuno li può vedere, ad esempio nel caos delle grandi città, per ascoltare le ballate dei cantastorie. Un Drui-èn è capace di seguire per intere settimane gruppi di avventurieri senza farsi vedere, al solo scopo di sottrarre loro una storia appassionante raccontata attorno al bivacco.

Capita a volte che un Drui-èn annoiato decida di creare una storia per proprio conto. Di norma il folletto decide di far vivere la vicenda in prima persona a



soggetti ignari, creando con le sue doti innate un contesto illusorio. Molti Druì-èn sono soliti gratificare con un dono chi riesce a stare al gioco, dimostrandosi un degno protagonista per la storia da loro creata.

COMBATTIMENTO

I Druì-èn sono esseri pacifici che disdegnano la violenza. Se coinvolti in situazioni pericolose, preferiscono tentare di confondere l'avversario con i loro poteri illusori o fuggire e nascondersi.

Capacità magiche: a Volontà – immagine minore (CD 15), suono fantasma.

Abilità: I Druì-èn ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi e Ascoltare.

Esploratore Formian

Esterno Piccolo (Extraplanare, Legale)

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +3 Des, +1 nat), contatto 14, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +1/-3

Attacco: Morso +2 in mischia (1d3)

Attacco completo: Morso +2 in mischia (1d3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: —

Qualità speciali: Immune a freddo, pietrificazione e veleno, mente alveare, resistenza a elettricità 10, fuoco 10, sonico 10

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 11, Des 17, Cos 11, Int 8, Sag 13, Car 9

Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +5, Saltare +8, Scalare +4, Sopravvivenza +5

Talenti: Seguire Tracce

Ambiente: Nirvana Meccanico di Mechanus

Organizzazione: Solitario o squadra (2-10)

Grado di Sfida: 1/3

Grado di Sfida Infimo: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale neutrale

Avanzamento: 2-3 DV (Medio)

Modificatore di Livello: —

Questo Formian è grande meno di un goblin ed è dotato di lunghissime zampe posteriori e antenne pronunciate.

Gli esploratori Formian sono esseri poco robusti, ma molto veloci. Possiedono un particolare intuito per le piste e sono grandi viaggiatori. Alcune comunità di formian si servono di questi esseri come scout. Le lunghe antenne di un esploratore formian, difatti, amplificano il segnale delle sue percezioni, fornendo utili informazioni alla mente alveare anche su lunghe distanze.

COMBATTIMENTO

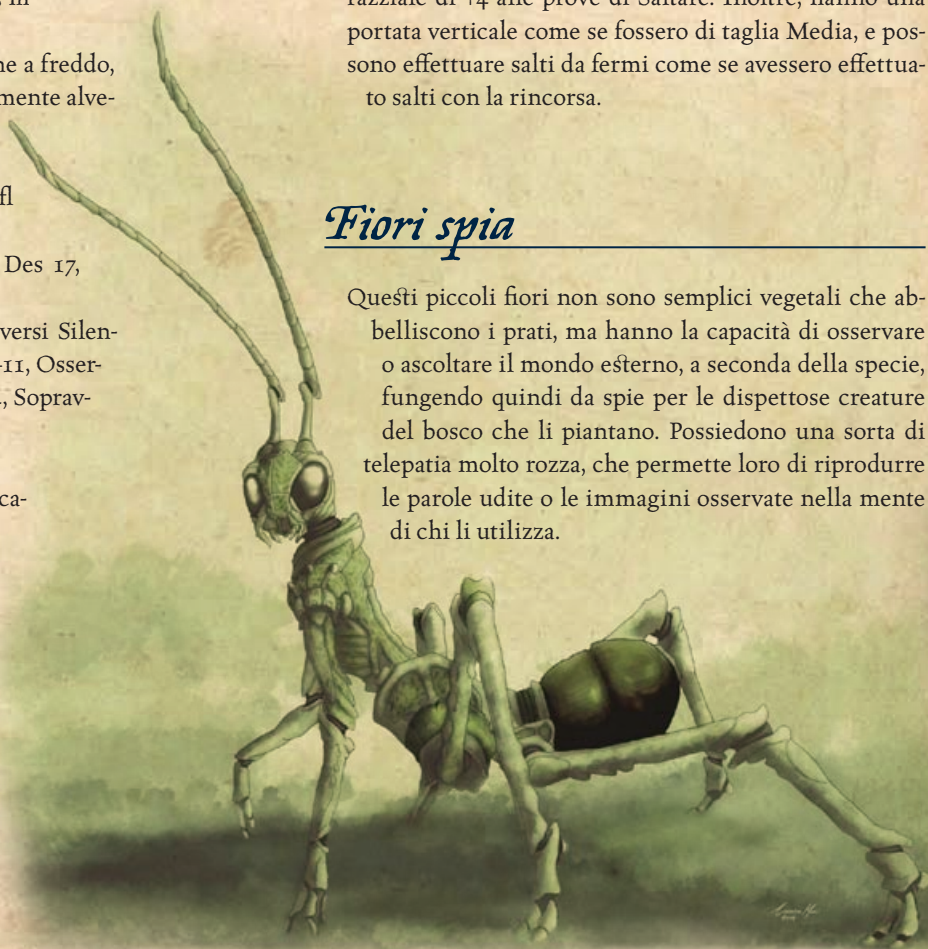
Gli esploratori formian combattono solo se attaccati. Le armi naturali degli esploratori formian, come pure le armi che impugnano, sono considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Mente Alveare (Str): Tutti i formian sono in costante comunicazione tra loro. Se uno è a conoscenza di un particolare pericolo, allora lo sapranno anche tutti gli altri. Se uno del gruppo non è colto alla sprovvista, allora non lo sono neppure gli altri. Nessun formian in un gruppo viene considerato attaccato ai fianchi, a meno che non lo siano tutti i membri del gruppo. A differenza di quanto accade nel caso degli altri formian, per gli esploratori il limite di distanza per la mente alveare è di 300 km.

Abilità: Gli esploratori formian ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Saltare. Inoltre, hanno una portata verticale come se fossero di taglia Media, e possono effettuare salti da fermi come se avessero effettuato salti con la rincorsa.

Fiori spia

Questi piccoli fiori non sono semplici vegetali che abbelliscono i prati, ma hanno la capacità di osservare o ascoltare il mondo esterno, a seconda della specie, fungendo quindi da spie per le dispettose creature del bosco che li piantano. Possiedono una sorta di telepatia molto rozza, che permette loro di riprodurre le parole udite o le immagini osservate nella mente di chi li utilizza.



FIORECCHI

Vegetale Piccolissimo

Dadi Vita: 1d8-4 (1 pf)

Iniziativa: -5

Velocità: 0 m

Classe Armatura: 13 (+8 taglia, -5 Des), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/ Lotta: +0/-21

Attacco: —

Attacco completo: —

Spazio/ Portata: 0,15 m/0 m

Attacchi speciali: Tossicità

Qualità speciali: Visione crepuscolare, telepatia 30 metri, tratti dei vegetali

Tiri salvezza: Temp -2, Rifl -5, Vol +2

Caratteristiche: For —, Des —, Cos 3, Int 4, Sag 15, Car 11

Abilità: Ascoltare +3

Talenti: Allerta

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/8

Grado di Sfida Infimo: 1/4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: —

Modificatore di livello: —

Questo piccolo fiore ha petali lievemente pendenti e dai colori tenui.

I fiorecchi sono piccoli fiori i cui petali, piegati leggermente verso il basso, presentano sfumature che van-

no dal giallo canarino al bianco. Si possono trovare nei pascoli di alta montagna come nei prati più assolati, ma quasi sempre nelle vicinanze di un bosco. Hanno la capacità di imprimere nella loro semplice mente i suoni e le parole emessi nelle loro vicinanze e di riprodurle poi telepaticamente a chi li ha piantati.

COMBATTIMENTO

I fiorecchi non possiedono movimento e non combattono, avendo solo una funzione di spionaggio. Se però vengono ingeriti, provocano una leggera tossicosi.

Telepatia (Sop): I fiorecchi sono in grado di comunicare telepaticamente con chi li ha piantati, ma solo entro un raggio di 30 metri. I fiorecchi non possono rielaborare ciò che hanno ascoltato, ma possono soltanto riprodurlo fedelmente nella mente di colui con cui sono in contatto telepatico.

Tossicità (Str): ingestione, Tempra CD 6, 1 For/1d4 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

FIOROCCHI

Vegetale Piccolissimo

Dadi Vita: 1d8-4 (1 pf)

Iniziativa: -5

Velocità: 0 m

Classe Armatura: 13 (+8 taglia, -5 Des), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/ Lotta: +0/-21

Attacco: —

Attacco completo: —

Spazio/ Portata: 0,15 m/0 m

Attacchi speciali: Tossicità

Qualità speciali: Visione crepuscolare, telepatia 30



metri, tratti dei vegetali

Tiri salvezza: Temp -2, Rifl -5, Vol +2

Caratteristiche: For —, Des —, Cos 3, Int 4, Sag 15, Car 11

Abilità: Ascoltare +3

Talenti: Allerta

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/8

Grado di Sfida Infimo: 1/4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: —

Modificatore di livello: —

Questo fiore, simile a un papavero, ha petali scarlatti e un aspetto a prima vista comune.

I fiorocchi sono fiori i cui petali presentano diverse sfumature di rosso e sono punteggiati di argento. Si possono trovare nei pascoli di alta montagna come nei prati più assolati, ma quasi sempre nelle vicinanze di un bosco. Hanno la capacità di imprimere nella loro semplice mente le immagini di ciò che avviene attorno a loro, per poi riprodurle telepaticamente a chi li ha piantati.

COMBATTIMENTO

I fiorocchi non possiedono movimento e non combattono, avendo solo una funzione di spionaggio. Se però vengono ingeriti, provocano una leggera tossicosi.

Telepatia (Sop): I fiorocchi sono in grado di comunicare telepaticamente con chi li ha piantati, ma solo entro un raggio di 30 metri. I fiorocchi non possono rielaborare ciò che hanno osservato, ma possono soltanto riprodurlo fedelmente nella mente di colui con cui

sono in contatto telepatico.

Tossicità (Str): Ingestione, Tempra CD 6, 1 For/1d4 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Gigante, bambino

Gigante Medio

Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 12 (+2 taglia), contatto 10, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +1/+4

Attacco: Randello pesante +2 in mischia (1d10+4) o sasso +2 a distanza (1d4+3)

Attacco completo: Randello pesante +2 in mischia (1d10+4) o sasso +2 a distanza (1d4+3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Intraprendenza nelle armi, lanciare sassi

Qualità speciali: Visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +0, Vol +0

Caratteristiche: For 16, Des 10, Cos 14, Int 6, Sag 10, Car 7

Abilità: Ascoltare +2, Osservare +3

Talenti: Attacco Poderoso

Ambiente: Colline temperate

Organizzazione: Solitario o banda (2-5)

Grado di Sfida: 1

Grado di Sfida Infimo: 4

Tesoro: 1/10 monete; nessun bene; triplo oggetti (solo comuni)



Allineamento: Spesso caotico malvagio
Avanzamento: 3-6 DV (Medio); 7-11 DV (Grande)
Modificatore di Livello: —

Ad un attento esame, vi rendete conto che l'uomo vestito di pelli davanti a voi è in realtà soltanto un bambino, alto però quasi due metri!

Come recita un adagio popolare, "anche i giganti nascono piccoli", e talvolta accade di incontrare uno di questi colossi in tenera età, soprattutto pargoli dei giganti delle colline, che vengono spesso lasciati soli da genitori incuranti. Le statistiche qui presentate di riferiscono ad individui tra i 5 e i 20 anni circa, ovvero giganti ancora lontani dalla maturità (che giunge circa a 30 anni) e con caratteristiche comportamentali molto semplici. I bambini dei giganti sono spinti dalla fame e dalla curiosità e, anche se non hanno la forza dei genitori, sono altrettanto egoisti, brutali, rozzi e irascibili. Il loro passatempo preferito, a qualsiasi età, è tirare sassi alle cose, preferibilmente a quelle che si muovono.

I giganti bambini dispongono di una piccola borsa simile a quella dei genitori. In essa tengono 2d4 sassi e i loro piccoli tesori (solitamente un giocattolo di legno e una manciata di monetine rubata al padre).

I giganti bambini sono alti circa 180 cm già a 10 anni, e pesano 90 Kg. Il loro sviluppo è rapido, fino a raggiungere attorno ai 30 anni di età la maturità e le dimensioni di un gigante adulto.

I giganti bambini parlano solamente un po' di Gigante.

COMBATTIMENTO

I giganti bambini sono avversari imprevedibili: la forza fisica di cui dispongono non corrisponde alle capacità di ragionamento. Solitamente impiegano una di queste tre "tattiche": lanciare sassi a qualsiasi cosa si muova, colpire con un bastone le cose che non sono di loro gradimento o scappare dalla mamma.

Intraprendenza nelle armi: I giganti bambini non hanno alcun addestramento militare, ma ogni tanto giocano con le armi di papà. A differenza degli altri giganti, non sono competenti nelle armi semplici e marziali; tuttavia, la penalità ai tiri per colpire è ridotta a -2.

Lanciare sassi (Str): Tutti i giganti adulti sono in grado di scagliare rocce a grande distanza, e i piccoli cercano di imitarli. I giganti bambini si considerano competenti nell'uso dei sassi come armi da lancio (normalmente armi improvvisate). Sono in grado di lanciarli a incrementi di gittata di 6 m, infliggendo 1d4 danni. Ottengono inoltre un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire a distanza con i sassi.

BAMBINI DI ALTRI GIGANTI

Le statistiche riportate qui sopra rappresentano i figli dei giganti delle colline, ma possono essere usate anche per rappresentare i bambini di altre specie di giganti, con alcune modifiche estetiche e con i seguenti cam-

biamenti:

Giganti del fuoco: aggiungere il sottotipo fuoco; aumentare l'Int e il Car a 8.

Giganti del gelo: aggiungere il sottotipo freddo; aumentare l'Int e il Car a 8.

Giganti delle rocce: aggiungere il sottotipo terra; aggiungere scurovisione 18 m, aumentare l'Int e il Car a 8.

Incubus

Esterno Minuscolo (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)

Dadi vita: 1/2d8 (2 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+2 taglia, +3 Des, +1 nat), contatto 15, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/-9

Attacco: Morso +1 in mischia (1d3-2)

Attacco completo: Morso +1 in mischia (1d3-2)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi Speciali: Brutti sogni

Qualità speciali: Immune a elettricità e veleno, resistenza ad acido 10, freddo 10, fuoco 10, riduzione del danno 5/ferro freddo o bene, scurovisione 18 m, sensibilità alla luce, telepatia 18 m

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +2

Caratteristiche: For 6, Des 17, Cos 11, Int 8, Sag 11, Car 12

Abilità: Ascoltare +4, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +4, Raggiungere +5, Scassinare Serrature +7

Talenti: Furtivo

Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso

Organizzazione: Solitario, banda (2-6), sciame (6-20) o infestazione (20-200)

Grado di sfida: ½

Grado di sfida Infimo: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 1-2 DV (Minuscolo), 3-4 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: —

Questa creatura assomiglia a una massa melmosa di carne flaccida. Le pieghe rigonfie sul corpo dell'essere abbozzano la figura di un volto urlante e contorto dal dolore.

Gli incubus sono creature insignificanti e malevole, generate dal dolore e dalla disperazione. Relativamente inoffensivi, queste quintessenze di malignità si rintanano nel buio durante il giorno, per uscire allo scoperto di notte e strisciare sui corpi delle ignare vittime addormentate. Gli incubus causano nei dormienti incubi orrendi, nutrendosi avidamente del terrore che provocano nelle vittime. Nel breve termine gli incubus non sono pericolosi, ma si racconta di malcapitati arrivati all'iste-

ria e alla paranoia a causa del sonno rubato. Nelle zone dove la presenza dei demoni è forte, capita di vedere interi sciame di queste creature, che infestano ogni angolo buio come veri e propri parassiti.

COMBATTIMENTO

Gli incubus sono furbi e malevoli, ma sono combattenti scarsi e codardi. Allo scontro aperto preferiscono le imboscate e i sotterfugi.

Brutti sogni (Sop): Un incubus è in grado di trasformare il sonno di una creatura in un incubo inquieto. Per fare ciò, deve essere in contatto fisico con una creatura addormentata che abbia almeno un punteggio di Intelligenza pari a 3. La vittima vedrà i suoi sogni trasformati per tutta la notte nelle sue peggiori paure, esperienza che non le permetterà di riposare a sufficienza per guarire o memorizzare gli incantesimi, e la lascerà affaticata al risveglio. L'incubus non ha un controllo diretto sui sogni della sua vittima e deve rimanere nelle sue vicinanze per tutta la notte, in uno stato di intorpidimento che lo lascia vulnerabile verso altre creature. Questo è un effetto di influenza mentale.

Sensibilità alla luce (Str): Gli incubus sono abbagliati alla luce solare o nel raggio di un incantesimo luce diurna.

Ink

Costrutto Minuscolo

Dadi Vita: 1/4d10 (1 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 3 m (2 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+4 taglia, +3 Des), contatto 17, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +0/—17

Attacco: —

Attacco completo: —

Spazio/Portata: 30 cm/0

Attacchi speciali: —

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, ricopiare, trat-

ti dei costrutti, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +3, Vol —5

Caratteristiche: For 1, Des 16, Cos —, Int —, Sag 1, Car 1

Abilità: Falsificare +10, Nascondersi +10.

Talenti: —

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/8

Grado di Sfida Infimo: 1/4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: —

Modificatore di Livello: —

E stata un'illusione ottica o quella macchia di inchiostro sulla pergamena si è mossa?



Gli ink sono semplici costrutti ideati dagli studenti delle accademie di magia. Piccole figure stilizzate composte di inchiostro, capaci di muoversi sulle pagine, scrivere e talvolta anche suggerire particolari informazioni, andando a sbirciare ciò che c'è scritto sulle pagine di un libro e ricopiare fedelmente quanto hanno "letto".

Gli ink si possono spostarsi liberamente sulle pagine dei libri, possono passare da pagina a pagina e da un libro all'altro se le due pagine si toccano. Tuttavia, il movimento degli ink è limitato solo alle superfici che normalmente potrebbero accogliere e assorbire dell'inchiostro. Un ink in una biblioteca potrebbe passare di libro in libro a suo piacimento, posto che i libri si tocchino, ma si troverebbe bloccato se si trovasse di fronte un libro con una copertina totalmente in metallo.

Gli ink sono privi di volontà e normalmente inoffensivi, e di norma obbediscono solamente a chi li ha creati. Possono tuttavia creare molti guai se non vengono costruiti con la giusta cura. Se il processo di fabbricazione di un ink fallisce si crea un costrutto mal funzionante che agisce casualmente, gettando caos in tutti gli scritti con cui viene a contatto.

COMBATTIMENTO

Un ink ha particolari capacità che gli permettono di

manipolare i testi scritti. Queste capacità sono utilizzabili sia dagli ink ben costruiti sia dagli ink difettosi.

Ricopiare: Un Ink è in grado di copiare alla perfezione stralci di testo con cui viene a contatto. Se all'ink non viene specificato altrimenti egli copia il testo cercando di emulare la grafia con cui è stato scritto l'originale. Un ink può anche scrivere emulando la grafia di chi l'ha costruito. Ogni Ink conosce la grafia del suo creatore.

Abilità: Un ink riceve un bonus di +10 a Falsificare quando tenta di copiare un testo e ottiene un bonus di +10 a Nascondersi quando si trova su di una pagina scritta.

COSTRUIRE UN INK

Un Ink è formato interamente in inchiostro. I materiali costano 1 mo e creare il corpo di un ink richiede una prova di Artigianato (scrittura) con CD 16. Il creatore decide quale sia l'aspetto dell'ink su carta. Ogni ink deve avere una forma discernibile, anche se stilizzata. Non è possibile quindi creare un ink che sia semplicemente una macchia di inchiostro.

Creare Costrutti o Creare Oggetti Meravigliosi, *mano magica, servitore inosservato*; Prezzo 10 mo; Costo 20 mo + 1 PE.

Melma

AMEBA GRIGIA

Melma Piccola

Dadi Vita: 1d10+4 (9 pf)

Iniziativa: -5

Velocità: 3 m (2 quadretti)

Classe Armatura: 6 (+1 taglia, -5 Des), contatto 6, colto alla sprovvista 6

Attacco base/Lotta: +0/-4

Attacco: Schianto +1 in mischia (1d4 e 1 acido)

Attacco completo: Schianto +1 in mischia (1d4 e 1 acido)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Acidità

Qualità speciali: Immunità al freddo e fuoco, tra-

sparente, tratti delle melme, vistaciecea 18 m

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl -5, Vol -5

Caratteristiche: For 11, Des 1, Cos 18, Int —, Sag 1, Car 1

Abilità: —

Talenti: —

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/3

Grado di Sfida Infimo: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 2-3 DV (Piccola), 4-6 DV (Media)

Modificatore di Livello: —



Una chiazza di gelatina trasparente striscia in maniera minacciosa verso di voi.

Le amebe grigie sono dei giganteschi protozoi, organismi unicellulari che possono raggiungere un diametro di circa un metro e che si sviluppano nelle pozze d'acqua stagnante del sottosuolo. Si

trascinano nelle caverne sotterranee in cerca di qualsiasi cosa possa dargli nutrimento.

Un'ameba grigia attacca qualsiasi cosa si muova con uno dei suoi pseudopodi.

COMBATTIMENTO

Acidità (Str): L'ameba grigia secerne un acido leggero, che dissolve lentamente il materiale organico. Gli attacchi delle amebe grigie infliggono 1 danno addizionale da acido.

Trasparente (Str): Le amebe grigie sono difficili da individuare anche in condizioni ottimali, ed è necessaria una prova di Osservare con CD 15 per notarne una. Una creatura che non riesca a individuare un'ameba grigia e ci cammini sopra è automaticamente colpita da un attacco di schianto.

MELMA PUTRIDA

Melma Media

Dadi Vita: 2d10+8 (19 pf)

Iniziativa: -5

Velocità: 3 m (2 quadretti)

Classe Armatura: 5 (-5 Des), contatto 5, colto alla sprovvista 5

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Schianto +2 in mischia (1d6+1 e 1d6 acido)

Attacco completo: Schianto +2 in mischia (1d6+1 e 1d6 acido)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Acido, fetore

Qualità speciali: Immunità al fuoco, tratti delle melme, visstacica 18 m

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl -4, Vol -4

Caratteristiche: For 13, Des 1, Cos 19, Int —, Sag 1, Car 1

Abilità: —

Talenti: —

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1

Grado di Sfida Infimo: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-4 DV (Media), 5-8 DV (Grande)

Modificatore di Livello: —

Qualcosa si muove in mezzo al pattume sul pavimento della stanza, un essere informe e con un odore terribile.

Le melme putride si annidano tra i cumuli di rifiuti delle società del sottosuolo. Svolgono la stessa funzione di spazzini di altre melme, ma il loro odore disgustoso ne ha limitato la diffusione solo tra le razze meno schizzinose, come i goblin e gli orchi.

COMBATTIMENTO

Le melme putride sono tanto fameliche quanto schifose, e attaccano qualsiasi altro essere vivente fino alla morte.

Acido (Str): Le melme putride secercono un potente acido digestivo che corrode rapidamente il materiale organico. Ogni colpo in mischia infligge danni da acido. Armature di cuoio e vestiti si dissolvono e diventano inutilizzabili imme-



diatamente se non superano un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15. Un'arma di legno che colpisca una melma putrida si dissolve allo stesso modo se non supera un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Il tocco acido della melma putrida infligge 1d6 danni per round di contatto agli oggetti di legno e metallo, ma deve rimanere in contatto per 1 round completo per infliggere questo danno.

Fetore (Str): Gli acidi secreti dalla melma putrescente emanano un odore ripugnante, insopportabile a qualsiasi creatura. Ogni creatura vivente entro 9 m da una melma putrescente deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per non diventare inferma per 1 minuto. Una creatura che superi il tiro salvezza non è influenzata dal fetore di quella melma putrescente per le successive 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Nooseling

Bestia magica Piccola

Dadi vita: 1d10 (5pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +2 Des, +1 nat), contatto 13, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +1/-2

Attacco: Testata +3 in mischia (1d3+1)

Attacco completo: Testata +3 in mischia (1d3+1)

Spazio/Portata: 1,5m/1,5m

Attacchi Speciali: —

Qualità speciali: Olfatto acuto superiore, scurovisione 18m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +0

Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 13, Int 6,, Sag 11, Car 8

Abilità: Sopravvivenza +4*

Talenti: Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce^B

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, banda (2-12) o crisi

(10-40)



Grado di sfida: ½

Grado di sfida Infimo: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Solitamente caotico neutrale

Avanzamento: 2-4 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: —

Questa creatura ha una testa e un naso esageratamente grandi rispetto al corpo. Sembra in preda a una febbrile eccitazione, tanto da non riuscire a stare ferma.

I nooseling sono esseri molesti e fastidiosi, che creano scompiglio e confusione. Queste creature sono generate da malfunzionamenti delle forze arcane degli incantesimi di evocazione. Si racconta di potenti incantesimi andati per il verso sbagliato, che hanno generato decine di questi piccoli uragani. I nooseling sono incredibilmente curiosi e amano scorrazzare in giro attirati dalla prima cosa luccicante che vedono o dal primo odore interessante che giunge alle loro narici.

La vita di un nooseling non dura che pochi giorni, prima che le energie magiche erratiche che lo hanno generato non si dissolvano completamente. Si dice che il modo migliore per affrontare un'invasione di nooseling sia chiuderli a chiave in una stanza e aspettare di calcolare i danni.

COMBATTIMENTO

I nooseling sono pavidi e non si dimostrano aggressivi se non con esseri più piccoli di loro, ma sanno portare grande scompiglio e in alcune situazioni possono causare pericolosi incidenti.

Olfatto acuto superiore (Sop): L'enorme naso dei nooseling fornisce loro un fiuto impareggiabile. Possono individuare gli odori a una distanza doppia rispetto alla capacità olfatto acuto, e sono in grado di individuare automaticamente la posizione esatta della fonte di un odore. Tuttavia, subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza contro odori particolarmente forti.

Abilità: *I nooseling ricevono un bonus di +8 alle prove di Sopravvivenza per seguire tracce con il fiuto.

Parassiti Golia

Un parassita golia è un normale esponente della sua razza, ma meno forte e resistente. Come le loro normali controparti, questi esseri non hanno un'intelligenza propria e sono spinti dal puro istinto di conservazione e attaccano solo se attaccati o in cerca di cibo.

FORMICA GOLIA

Parassita Piccolo

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +5 nat), contatto 11,

colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +0/-5

Attacco: Morso +0 in mischia (1d4-1)

Attacco completo: Morso +0 in mischia (1d4-1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, pungiglione*

Qualità speciali: Olfatto acuto, tratti da parassita

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +0, Vol +0

Caratteristiche: For 8, Des 10, Cos 10, Int —, Sag 11, Car 9

Abilità: Scalare +7

Talenti: Seguire Tracce^B

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Sciame (2-20)

Grado di Sfida: ⅓ o ½

Grado di Sfida Infimo: 2 o 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: —

Modificatore di Livello: —

Le formiche golia sono una piaga che colpisce le grandi coltivazioni. I cunicoli scavati da queste creature si estendono per centinaia di metri e i danni ai campi sono incalcolabili. Ciò che è peggio è che queste formiche, pur non essendo combattenti formidabili, solitamente colpiscono in grandi numeri, anche se la maggior parte è composta da formiche operaie. Circa una formica golia ogni dieci è un soldato dotato di pungiglione, più pericolosa delle altre.

COMBATTIMENTO

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa abilità una formica golia deve colpire con il morso. Una formica golia soldato che vince una prova di lottare può colpire con il pungiglione.

Pungiglione (Str): Una formica golia soldato ha un pungiglione collegato a ghiandole produttrici di acido nel suo addome. Se afferra con successo un avversario, può cercare di pungerlo ogni round (bonus di attacco +1). Un colpo di pungiglione infligge 1d3-1 danni perforanti e 1d3 danni da acido.

Abilità: Le formiche golia ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza per seguire tracce con l'olfatto e un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. Una formica golia può sempre prendere 10 nelle prove di Scalare.

CERVO VOLANTE GOLIA

Parassita Medio

Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+7 nat), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +1/+4

Attacco: Morso +4 in mischia (2d6+4)

Attacco completo: Morso +4 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Travolgere 1d8+4
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti da parassita
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 15, Int —, Sag 10, Car 9
Abilità: —
Talenti: —
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 1
Grado di Sfida Infimo: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 3-6 DV (Medio)
Modificatore di Livello: —

Queste creature sono poco più che giganteschi scarafaggi, pericolosi solo per le creature più piccole di loro.

COMBATTIMENTO

Travolgere (Str): Riflessi CD 14 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

MANTIDE RELIGIOSA GOLIA

Parassita Medio
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m (4 quadretti), volo 9 m (scarsa)
Classe Armatura: 14 (+4 nat), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +0/+2
Attacco: Artigli +2 in mischia (1d6+2)
Attacco completo: Artigli +2 in mischia (1d6+2) e morso -3 (1d4+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti da parassita
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +0, Vol +2
Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 13, Int —, Sag 14, Car 11
Abilità: Osservare +6, Nascondersi +4*
Talenti: —
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitaria
Grado di Sfida: 1/2
Grado di Sfida Infimo: 3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 2-3 DV (Media)
Modificatore di Livello: —

Questi insetti devono il loro nome alla particolare posizione delle zampe anteriori. Sono predatori pericolosi, che attendo-

no la loro preda nascosti nella vegetazione, per colpire senza pietà.

COMBATTIMENTO

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa abilità una mantide religiosa golia deve colpire con il morso. Se vince una prova di lottare può colpire con il pungiglione.

Abilità: Una mantide religiosa golia ha un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi e Osservare. *A causa della sua colorazione, il bonus a Nascondersi della mantide sale a +12 quando è circondata da vegetazione.

SCARABEO BOMBARDIERE GOLIA

Parassita Piccolo
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +1 Des, +4 nat), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +0/-4
Attacco: Morso +1 in mischia (1d3)
Attacco completo: Morso +1 in mischia (1d3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Spruzzo acido
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti da parassita
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +1, Vol +0
Caratteristiche: For 11, Des 12, Cos 12, Int —, Sag 10, Car 9
Abilità: —
Talenti: —
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 1/3
Grado di Sfida Infimo: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: —
Modificatore di Livello: —

Varietà di scarafaggi sovradimensionati, gli scarabei bombardieri golia sono insetti spazzini: si nutrono di rifiuti e carogne. Sotto il loro duro guscio sono situate ghiandole particolari che secernono sbuffi di sostanze corrosive.

COMBATTIMENTO

Spruzzo acido (Str): Quando è attaccato o disturbato, lo scarabeo bombardiere golia può rilasciare uno spruzzo di sostanze acide una volta al round. Lo spruzzo può colpire una creatura adiacente allo scarabeo senza bisogno di tiri per colpire. La creatura colpita deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11 o subire 1d4 danni da acido. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

VESPA GOLIA

Parassita Medio

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m (4 quadretti), volo 15 m (media)

Classe Armatura: 14 (+2 Des, +2 nat), contatto 12, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Pungiglione +2 in mischia (1d3+1 e veleno)

Attacco completo: Pungiglione +2 in mischia (1d3+1 e veleno)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti da parassita

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +1

Caratteristiche: For 12, Des 14, Cos 12, Int —, Sag 13, Car 11

Abilità: Osservare +8, Sopravvivenza +1*

Talenti: —

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, sciame (2-5) o nido (11-20)

Grado di Sfida: 1

Grado di Sfida Infimo: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-5 DV (Medio)

Modificatore di Livello: —

Le vespe golia sono insetti pericolosi e attaccano fino alla morte al primo segno di pericolo. Solitamente costruiscono i loro articolati nidi in zone troppo vicine agli insediamenti umani.

COMBATTIMENTO

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 12, danno iniziale e secondario 1d4 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Le vespe golia hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare. *Hanno anche un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza per orientarsi.

Sarracid

Bestia magica Piccola

Dadi Vita: 2d10+2 (13 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +1 Des, +2 nat), contatto 12, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/-1

Attacco: Morso +3 in mischia (1d3+1)

Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d3+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: —

Qualità speciali: Impercettibile, olfatto acuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +2

Caratteristiche: For 12, Des 12, Cos 12, Int 2, Sag 14, Car 11

Abilità: Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +9

Talenti: Arma Accurata

Ambiente: Foreste fredde, montagne

Organizzazione: Solitario o famiglia (1-2 e 2-4 piccoli)

Grado di Sfida: ¼

Grado di Sfida Infimo: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 2-4 DV (Piccolo), 5-8 DV (Medio)

Modificatore di Livello: —

Vi sembra di scorgere un movimento con la coda dell'occhio... ma non riuscite a vedere nulla.

Il sarracid è una bestia erbivora che trascorre la propria vita ritirata nel fitto delle foreste. Assomiglia a un tasso, con una folta pelliccia argentea. È una creatura tranquilla, con una capacità fuori dal comune: può infatti essere vista solo dai puri di cuore. Questa sua strana caratteristica l'ha resa un personaggio ricorrente delle storie popolari, e molti dubitano perfino della sua esistenza: dopotutto, in un mondo duro e crudele, sono pochi quelli che possono vantare i requisiti necessari per scoprire un sarracid. I sarracid sono consapevoli per istinto che se qualcuno riesce ad avvicinarsi a passo sicuro, è perché è abbastanza buono da riuscire a vederlo. In questi rari casi si lascia avvicinare e rivela un carattere giocoso; ama in particolar modo i bambini, che forse sono gli unici veramente innocenti. Una volta trovato un compagno, non se ne separa per il resto della vita.



MATEO c. 26/11/62

COMBATTIMENTO

I sarracid sono pacifici e temono l'uomo. Non attaccano mai, se non per difendere le loro tane e i loro piccoli.

Impercettibile (Sop): Il sarracid è costantemente celato a chi non è degno. Non può essere visto e neppure percepito con mezzi magici, come se fosse costantemente soggetto agli incantesimi *invisibilità migliorata* e *anti-individuazione* lanciati da un incantatore di 20° livello. Gli unici che possono vedere il sarracid sono i "puri di cuore", ossia tutte le creature di allineamento buono che non abbiano mai compiuto atti di violenza.

Abilità: Il sarracid ha un bonus razziale di +4 a tutte le prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Scintille Elementali (elementale inferiore)

Gli esserini che vi stanno di fronte sembrano poco più che mucchietti di materia dei quattro elementi, con arti sproporzionati e piccoli occhi appena visibili.

Le scintille elementali sono le forme più basse di vita dei Piani Interni, piccoli nuclei di materia elementale

pura accesi da un barlume di coscienza. Generalmente si formano come "scorie" di gravi movimenti dei Piani Elementali, come la morte di un elementale antico o una violenta tempesta di energia. Rimangono quiescenti per anni, immersi nella materia elementale, gradualmente aumentando di dimensione fino a trasformarsi in un elementale propriamente detto. Raramente vengono richiamati dai maghi del Piano Materiale.

Le scintille elementali sono alte in media mezzo metro, ma il peso varia grandemente: quelle di aria e fuoco pesano pochi grammi, quelle dell'acqua pesano 3-4 Kg e quelle della terra circa 15 Kg.

COMBATTIMENTO

Inumidire (Str): Una scintilla elementale dell'acqua può spegnere fuochi non magici al solo contatto, purché siano di taglia Piccola o inferiore.

Sbuffo (Str): Una scintilla elementale dell'aria può concentrarsi in un piccolo ma violento sbuffo d'aria. Come azione di round completo, può costringere una creatura di taglia Media o inferiore con cui condivide lo spazio a effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10). Se fallisce, la creatura viene spinta di 1,5 m in una direzione a scelta della scintilla elementale, più 1,5 m aggiuntivi per ogni taglia inferiore a quella Media. La



	Scintilla elementale dell'acqua Elementale Minuscolo (Acqua, Extraplanare)	Scintilla elementale dell'aria Elementale Minuscolo (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita	1d8+4 (8 pf)	1d8 (4 pf)
Iniziativa	+1	+4
Velocità	4,5 m (3 quadretti), nuotare 18 m	Volare 24 m (perfetta) (16 quadretti)
Classe Armatura	19 (+2 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 18	19 (+2 taglia, +4 Des, +3 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta:	+0/-8	+0/-10
Attacco	Schianto +2 in mischia (1d4)	Schianto +6 in mischia (1d3-2)
Attacco completo	Schianto +2 in mischia (1d4)	Schianto +6 in mischia (1d3-2)
Spazio/Portata	75 cm/0	Spazio/Portata: 75 cm/0
Attacchi speciali	Inumidire	Sbuffo
Qualità speciali	Scurovisione 18 m, tratti degli elementali	Scurovisione 18 m, tratti degli elementali
Tiri salvezza	Temp +3, Rifl +1, Vol +0	Temp +0, Rifl +6, Vol +0
Caratteristiche	For 10, Des 12, Cos 13, Int 4, Sag 11, Car 11	For 6, Des 19, Cos 10, Int 4, Sag 11, Car 11
Abilità	Ascoltare +2, Osservare +2	Ascoltare +2, Osservare +2
Talenti	Robustezza	Arma Accurata ^B , Attacco in volo
Ambiente	Piano Elementale dell'Acqua	Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione	Solitario	Solitario
Grado di Sfida	½	½
Grado di Sfida Infimo	3	3
Tesoro	Nessuno	Nessuno
Allineamento	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento	—	—
Modificatore di Livello	—	—

	Scintilla elementale del fuoco Elementale Minuscolo (Fuoco, Extraplanare)	Scintilla elementale della terra Elementale Minuscolo (Terra, Extraplanare)
Dadi Vita	1d8 (4 pf)	1d8+1 (5 pf)
Iniziativa	+2	+0
Velocità	9 m (6 quadretti)	4,5 m (3 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura	17 (+2 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15	20 (+2 taglia, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta:	+0/-10	+0/-7
Attacco	Schianto +4 in mischia (1d3-2+1d3 fuoco)	Schianto +3 in mischia (1d4+1)
Attacco completo	Schianto +4 in mischia (1d3-2+1d3 fuoco)	Schianto +3 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata	75 cm/0	75 cm/0
Attacchi speciali	Scottare	—
Qualità speciali	Immunità al fuoco, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, vulnerabilità al freddo	Scurovisione 18 m, stabilità, tratti degli elementali
Tiri salvezza	Temp +0, Rifl +4, Vol +0	Temp +3, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche	For 6, Des 15, Cos 10, Int 4, Sag 11, Car 11	For 13, Des 10, Cos 13, Int 4, Sag 11, Car 11
Abilità	Ascoltare +2, Osservare +2	Ascoltare +2, Osservare +2
Talenti	Arma Accurata ^B , Schivare	Armatura Naturale Migliorata
Ambiente	Piano Elementale del Fuoco	Piano Elementale della Terra
Organizzazione	Solitario	Solitario
Grado di Sfida	½	½
Grado di Sfida Infimo	3	3
Tesoro	Nessuno	Nessuno
Allineamento	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento	—	—
Modificatore di Livello	—	—

CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Scottare (Str): Una scintilla elementale del fuoco infligge 1d3 danni da fuoco aggiuntivi con ogni attacco andato a segno. Le creature che colpiscono la scintilla elementale con armi naturali o colpi senz'armi subiscono lo stesso danno. Il calore emanato da una scintilla elementale del fuoco può incendiare materiali infiammabili.

Stabilità (Str): Una scintilla elementale della terra ha un bonus di +4 alle prove per non essere sbilanciato o spinto.

Tinkerbell

Folletto Minuto

Dadi Vita: 1/2d6-1 (1 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 6 m (buona)

Classe Armatura: 17 (+4 taglia, +3 Des), contatto 17, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +0/-17

Attacco: —

Attacco completo: —

Spazio/Portata: 30 cm/0

Attacchi speciali: —

Qualità speciali: Luminescenza, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp -1, Rifl +5, Vol +2

Caratteristiche:

For 1, Des 16, Cos 9, Int 6, Sag 11, Car 14

Abilità: Artista

della fuga +7, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +19, Sopravvivenza +4

Talenti: Schivare

Ambiente: Foreste o paludi temperate

Organizzazione: Solitario o sciame (4-20)

Grado di Sfida: 1/10

Grado di Sfida Infimo: 1/6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Solitamente caotico neutrale

Avanzamento: 1-2 DV (Minuto)

Modificatore di Livello: —

Un puntino di luce volteggiava davanti ai vostri occhi. Solo avvicinandovi vi rendete conto di cosa si tratta: una creatura piccolissima, simile per aspetto a una fanciulla, con un paio di ali ialine.



I tinkerbell (o più correttamente le tinkerbell) sono una specie di strani folletti che vivono nei recessi più nascosti e inarrivabili delle foreste. Il loro aspetto è quello di un essere umanoide, alto non più di una spanna, e con evidenti tratti femminili, anche se in realtà, a un esame più attento, queste caratteristiche risultano solamente apparenti. Nonostante il loro aspetto molto grazioso, sono in realtà creature non molto intelligenti; sono in grado di comprendere il Silvano ma solitamente non parlano se non con frasi molto elementari. A volte vengono accolte nelle comunità di altri folletti più evoluti, dove vengono trattate con un misto di affetto e compassione. Come si riproducano, dal momento che sono tutte femmine, è un mistero. La caratteristica più nota delle tinkerbell è la luminescenza dorata che emanano mentre sono in volo. E' dovuta ad una sostanza con proprietà magiche, simile ad una polvere finissima, emanata dalle ali di queste curiose fatine. Questa polvere mantiene le proprietà luminose per qualche tempo ed è l'origine della famosa "polvere di fata" usata da stregoni e fattucchieri per impressionare la gente.

COMBATTIMENTO

Le tinkerbell sono esseri molto timidi, sprovvisti di difese naturali. Se attaccati, o anche semplicemente infastiditi, cercheranno di fuggire il più velocemente possibile e nascondersi tra i rami o le radici di qualche albero.

Luminescenza (Sop): Mentre volano, le tinkerbell emanano luce come se fossero soggette ad un incantesimo luminescenza. Se terminano il

loro turno in uno spazio occupato da un'altra creatura, quest'ultima subisce a sua volta gli stessi effetti. La polvere perde la sua luminosità dopo 10 minuti.

Tool

Costrutto Minuto

Dadi Vita: 1/4d10 (1 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 3 m (2 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+4 taglia, +3 Des), contatto 17, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +0/-17

Attacco: —

Attacco completo: —

Spazio/Portata: 30 cm/0

Attacchi speciali: —

Qualità speciali: Durezza, scurovisione 18 m, trasformazione, tratti dei costrutti, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +3, Vol -5

Caratteristiche: For 1, Des 16, Cos —, Int —, Sag 1, Car 1

Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +4

Talenti: —

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/8

Grado di Sfida Infimo: 1/4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: —

Modificatore di Livello: —

Dove un attimo prima stavano degli attrezzi da artigiano, ora si trova una piccola creatura meccanica, dalle fattezze molto spigolose e squadrate.

Un tool è un costrutto animato da alcuni incantatori per assisterli nei lavori di creazione di oggetti magici e non. Possiede due forme, quella di struttura umanoide e quella di attrezzo da lavoro, solitamente un martello, delle tenaglie o simili. E' in grado di eseguire ordini semplici, così da consentire a chi ne usa uno di risparmiare tempo. La loro popolarità deriva dal costo relativamente contenuto per la creazione.

Un tool può ricevere ordini da qualsiasi persona conosca la parola di attivazione. I tool eseguiranno i lavori assegnati alla lettera, ripetendoli finché non viene dato loro l'ordine di fermarsi. Gli ordini devono essere semplici, espressi in 10 parole o meno, ma possono includere misure di precisione; ad esempio, "pianta un chiodo ogni 5 centimetri". Se non sono in grado di eseguire l'ordine, rimarranno inattivi.

COMBATTIMENTO

I tool non sono in grado di combattere, ma possiedono diverse caratteristiche che li accomunano agli oggetti che rappresentano.

Durezza (Str): Essendo costruito interamente di metallo, un tool ha durezza 10. Può essere spezzato con una prova di Forza con CD 20.

Trasformazione (Str): Come azione di round completo, un tool può ripiegare, estendere, ruotare e basculare le sue numerosi parti mobili, passando dalla forma umanoide a quella di attrezzo e viceversa. Un tool non compie mai queste azioni volontariamente, ma solo se riceve l'appropriata parola di comando. Un tool in forma di attrezzo fornisce un bonus di circostanza di +4 alle prove di Artigianato appropriate.

Abilità: Un tool riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Artigianato in un campo scelto alla sua creazione, e può effettuare queste prove pur non essendo dotato di un punteggio di Intelligenza.

COSTRUIRE UN TOOL

Un tool è formato da piccole parti in metallo, lavorate minuziosamente e incise con rune arcane. I materiali costano 55 mo. Creare il corpo richiede una prova di Artigianato (lavorare metalli) con CD 16. Il creatore decide quale sia la parola di attivazione e il tipo di Artigianato in cui il tool riceverà il bonus razziale.

Creare Costrutti o Creare Oggetti Meravigliosi, comprensione dei linguaggi, mano magica, servitore inosservato; Prezzo 250 mo; Costo 180 mo + 5 PE.



ORGANIZZAZIONI E PNG AI LIVELLI INFIMI

In molte campagne di D&D organizzazioni e gilde ricoprono un ruolo fondamentale. Spesso i Game Master decidono di porre dinanzi ai giocatori realtà sociali complesse e stratificate, che permettono ai personaggi di interagire non solo con il singolo PNG, muovendosi in un ambiente sociale vivo e dinamico.

Ai livelli infimi, come ai livelli standard, organizzazioni e PNG sono elementi importanti per la riuscita di una campagna. Fondamentalmente le meccaniche per creare e definire un'organizzazione rimangono le stesse; i livelli infimi, tuttavia, aprono al Game Master la possibilità di approfondire ulteriormente la realtà delle gilde e delle organizzazioni, inserendo all'interno di queste PNG di livello infimo. La piccola banda di ladri non dovrà più essere composta da ladri di 1° livello, ma potrebbe annoverare tra le sue fila furfanti e menestrelli. Il giovane apprendista del mago del paese non sarà necessariamente un mago di 1° livello, potrà invece essere un apprendista arcano. Il taglialegna che guida le escursioni fuori dal villaggio di montagna potrebbe non essere un ranger, ma più semplicemente un esploratore. Tutti quei PNG (magari importanti ai fini dell'avventura) che nella mente dei Game Master non dovrebbero avere le competenze di un avventuriero, ma allo stesso tempo dovrebbero distinguersi dalla massa, trovano una precisa dimensione attraverso l'introduzione dei livelli infimi.

Di seguito sono elencate tre gilde composte anche da PNG di livello infimo. Queste organizzazioni possono essere sfruttate in qualsiasi campagna, ma servono in prima istanza come esempio che mostri come introdurre la realtà dei livelli infimi in gilde di grandi, medie e piccole dimensioni.

Il Circolo degli Apprendisti

L'ambiente accademico è conosciuto per il suo narcisistico edonismo. Gli apprendisti maghi che hanno la fortuna di poter frequentare un'accademia vengono spesso indotti a percepire se stessi come il fior fiore dell'intellettualismo e della conoscenza. E sebbene questo sia spesso vero, l'autocelebrazione ammorba quella vivacità intellettuale che serve da nutrimento e spinta alle giovani menti. Fortunatamente è proprio tra le mura delle più ricche accademie che ha visto la luce una delle più grandi organizzazioni mai create: il Circolo degli Apprendisti. Le origini del Circolo sono nebulose, dato che non si tratta di un'istituzione statutaria, né di una vera e propria organizzazione gerarchica: ciò che è certo è che ormai l'estensione del circolo non è più misurabile e risulterebbe impossibile tracciarne i confini. Di fatto si parla del Circolo degli Apprendisti per riferirsi in modo collettivo a una fitta e complessa attività epistolare tra gli apprendisti maghi di ogni dove, mantenuta agli scopi di promuovere la diffusione della conoscenza, celebrare i successi personali, condividere le idee e alimentare il fuoco dell'entusiasmo. L'attività del circolo infatti è spesso promossa e coadiuvata da illuminati insegnanti, amanti della sperimentazione e della didattica. Con ogni probabilità la maggior parte di coloro che oggi sono mentori, scambiò a suo tempo missive all'interno del Circolo, o comunque ebbe modo di imparare da alcune di esse. Per molti fu il modo migliore di capire e mettersi a confronto con i problemi pratici dell'apprendimento, come anche di vivere un po' di sano agonismo intellet-

tuale. Probabilmente per questo oggi nelle accademie molti ragazzi estroversi e vivaci amano coordinare la propria attività epistolare assieme ai propri docenti, i quali indirizzano il flusso di informazioni. Sebbene le accademie godano spesso di fondi adeguati a supportare ufficialmente una simile attività (pagando pergamene, inchiostri e i servizi dei messi), il Circolo non esclude la partecipazione di singoli apprendisti che dimorano come aiutanti presso maghi solitari o avventurieri.

La diffusione delle informazioni all'interno del Circolo segue regole piuttosto entropiche, ed ogni configurazione è legittima: i privati possono intrattenere contatti con grandi organizzazioni e viceversa, ogni tipo di intreccio epistolare è permesso. Questa apparente casualità riesce a dar vita a strani casi di trucchetti elaborati da garzoni di umili origini che, rimbalzando di messaggio in messaggio, arrivano sulle cattedre delle più prestigiose accademie per essere insegnati a stuoli di allievi nobili e facoltosi; o viceversa, conoscenze partorite tra aule dalle rette inaccessibili finiscono tra le mani di un povero apprendista alle dipendenze del più despota e montato ciarlatano di campagna, innalzando il suo livello culturale più di quanto il suo improbabile mentore potrebbe sognarsi.

Ciò rende il Circolo degli Apprendisti una tra le più speciali organizzazioni di magia. Ciò che più conta è che l'attività del Circolo, basata per lo più sul rapporto tra apprendi-

sti, può spesso godere della partecipazione di esperti dalle qualità consolidate, rendendo questa rete epistolare un ponte tangibile tra differenti mondi.

TIPICO MEMBRO DEL CIRCOLO

Umano Apprendista Arcano 3; GS 1; Umanoide Medio (Umano); DV 1; pf 5; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (+2 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 10; Att base +0; Lotta +0; Att/Att comp +0 mischia (1d6 x2, bastone ferrato scadente); AS —; QS —; AL NB; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +2; For 10, Des 14, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 8.

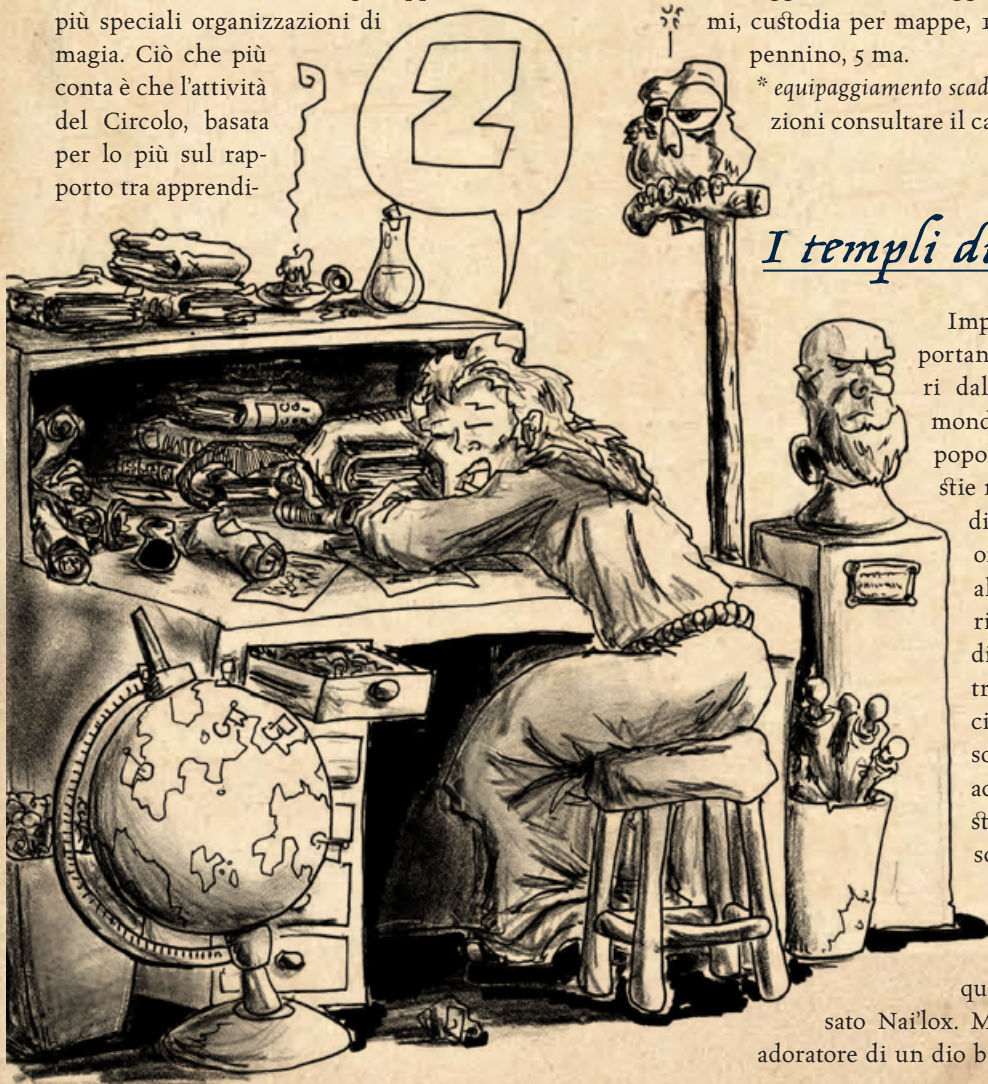
Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +4, Concentrazione +4 (+8 sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +5, Conoscenze (locali) +4, Conoscenze (storia) +5, Sapienza Magica +6; Incantare in Combattimento.

Incantesimi da mago preparati: 0 – lettura del magico, messaggero di carta; 1 – identificare.

Libro degli incantesimi: 0 – accendere fuoco, ambiente confortevole, brivido, contare, frastornare, lettura del magico, individuazione del magico, lampo, luce, luci danzanti, mano magica, messaggero di carta, interrogare tomo di Luftmar, occhio acuto, prestidigitazione, protezione, resistenza, ripassare, ritratto, risposta soddisfacente, simulare contagio, suono fantasma; 1 – armatura magica, identificare.

Oggetti: bastone ferrato*, 3 torce, giaciglio, 2 razioni da viaggio, abiti da viaggiatore, libro degli incantesimi, custodia per mappe, 10 pergamene, inchiostro e pennino, 5 ma.

* *equipaggiamento scadente:* Per maggiori informazioni consultare il capitolo "Equipaggiamento"



I templi di Nai'lox

Impegni inderogabili spesso portano fattori e contadini fuori dalle mura cittadine. In un mondo selvaggio e pericoloso, popolato da animali feroci e bestie magiche, nessun luogo può dirsi davvero sicuro e nessun onesto lavoratore si sente realmente tranquillo quando rimane isolato. Tuttavia scudi e armature sono oggetti troppo costosi e troppo difficili da maneggiare per le persone comuni. Molti popolani accettano quindi il pericolo stoicamente, mettendo a rischio la propria vita per una ricompensa a volte ben misera.

Alle necessità di queste persone ha però pensato Nai'lox. Marzialista di grande fama, adoratore di un dio benevolo e vigile, Nai'lox ha

messo la sua arte al servizio del prossimo. Viaggia per il mondo, stabilendosi di paese in paese solo il tempo necessario per fondare templi costituiti da piccole comunità di suoi discepoli. Costoro hanno l'incarico di coltivare se stessi, insegnando a chiunque voglia imparare le tecniche fondamentali di autodifesa. I discepoli di Nai'lox vivono nella sobrietà e votano se stessi al servizio del prossimo, offrendo protezione (quando sono abbastanza numerosi da poterselo permettere) e, cosa più importante, insegnando a chi non può permettersi una spada come difendersi con le proprie mani, o quantomeno a mettersi in salvo dal pericolo. Spesso queste comunità di monaci sono molto ben viste e vivono di ciò che viene loro offerto spontaneamente. I templi però si diffondono con una certa lentezza, perché Nai'lox vieta tassativamente ai suoi allievi di fondarne a loro volta. Lui stesso afferma che *"perché la pianta cresca sana senza venire curata, il seme dev'essere interrato nel migliore dei modi, da qualcuno di grande esperienza"*.

I più capaci tra gli educandi di Nai'lox sono monaci di basso e medio livello. I membri meno esperti e i frequentatori esterni, invece, sono perlopiù dei discepoli.

TIPICO MEMBRO DEL TEMPIO

Umano Discepolo 2; GS 1; Umanoide Medio (Umano); DV 1; pf 6; Iniz +5; Vel 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 Sag), contatto 14, colto alla sprovvista 10; Att base +0; Lotta +0; Att/Att comp +0 mischia (1d3 x2, colpo senz'armi); AS colpo senz'armi; QS bonus alla CA infimo; AL LB; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +3; For 14, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 15, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +4, Equilibrio +4, Nascondersi +3, Saltare +4, Scalare +4; Iniziativa Migliorata.

Oggetti: Abiti da contadino, sacco, acciarino e pietra focaia.

Il Branco del Lupo Nero

Il Branco del Lupo Nero è una gilda di teppisti e vandali, formatasi nei sobborghi di una grande città. Sembra che la feccia del luogo, una volta allo sbando, si sia coesa sotto il comando di un mezzorco selvaggio e irruento, che è riuscito a imporsi sui suoi comparati forte della sua tempra robusta e della sua indole violenta. Le autorità locali ritengono che questo gruppo di briganti sia composto da non più di una trentina

di individui, tutti umani al di fuori del capo. Il Branco si sposta sempre in gruppo, non possiede malizia nel muoversi e nell'agire e sembra intenzionato a stringere contatti con la vera malavita della città. Per ora il Branco è considerato nulla più che un'accozzaglia di teppisti e non una vera minaccia per la comunità. In maniera molto differente la pensano gli sventurati che sono stati presi di mira dal gruppo di vandali, subendo minacce o, ancor peggio, vedendole attuate. Il Lupo Nero è un sanguinario, si sussurra nelle strade, e la piccola fetta di potere che si è conquistato sembra avergli dato alla testa.

Il Branco è composto prevalentemente da furfanti, selvaggi ed esploratori. La loro struttura sociale è estremamente semplice: il più forte comanda, e per ora il più forte rimane il Lupo Nero.

Alcuni parlano del Branco con timore, i più smaliati invece li deridono, dicendo che prima o poi faranno un passo falso o pesteranno i piedi a qualcuno, e allora finiranno davvero male. Tutti però sono concordi nel dire che è meglio stare alla larga da soggetti simili, poco importa che impugnino spranghe arrugginite invece di spade, perché la paura del capo li spinge ad essere temerari verso il prossimo e la sete di violenza li rende imprevedibili.

MORK "IL LUPO NERO"

Mezzorco Selvaggio 4; GS 1; Umanoide Medio (Orco); DV 1; pf 13; Iniz +6; Vel 9 m; CA 14 (+2 corazza di cuoio, +2 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +1; Lotta +3; Att/Att comp +3 mischia (1d6+2 x2, piede di porco); AS —; QS analfabetismo, movimento veloce infimo, ira infima (1 volta al giorno); AL NM; TS Temp +3, Rifl +2, Vol —1; For 15, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Intimidire +5, Saltare +4, Scalare +4, Sopravvivenza +3; Iniziativa Migliorata.

Oggetti: Piede di porco, corazza di cuoio, sacco, acciarino e pietra focaia, vesti da viaggiatore, zaino 5 mo.

Mork è nato tra gli orchi, in mezzo ai quali altro non era che un debole e uno scarto della tribù. È cresciuto in mezzo alla violenza, in un ambiente duro e ostile. Temendo di venire ucciso, non appena ha potuto, è fuggito. Il ritmo forzato delle marce, i continui scontri e gli abusi subiti lo hanno reso un soggetto violento, sospettoso e impulsivo. Arrivato alla città, è rimasto nell'ombra, nascondendo il tatuaggio del



lupo nero sulla sua spalla, per paura che qualcuno lo potesse riconoscere e riportare alla tribù. La prima volta che il mezzorco uccise fu quasi per caso: un piccolo gruppo di teppisti intenzionati a derubarlo lo avvicinò, minacciandolo e deridendolo. Quando il primo dei tre furfanti cadde al suolo con il cranio sfasciato, attorno a Mork si fece silenzio, e lui capì che in quel buco, in quella città fetida, erano gli altri i deboli e lui poteva prevalere.

Riunì in breve una piccola banda di sgherri, e a ogni dimostrazione di forza il suo branco cresceva. Cinque, poi dieci e infine molti di più. Ogni tanto Mork decide di spaccare una testa, per ricordare a tutti chi è il capo. Le persone attorno a lui, dopo aver visto il suo tatuaggio, lo hanno soprannominato il Lupo Nero, e questo a lui piace. Mork non è particolarmente forte, e tantomeno possiede doti o capacità che lo distinguono dalla media, tuttavia la sua tribù gli ha lasciato un'eredità importante per chi deve farsi valere nelle strade: la rabbia. Un mezzorco violento e collerico, un animale selvaggio in mezzo a un branco di pavidi. È la rabbia a fare di Mork un capo, una furia che non accenna a spegnersi né a placarsi.

TIPICO MEMBRO DEL BRANCO DEL LUPO NERO

Umano Furfante 2; GS 1; Umanoide Medio (Umano); DV 1; pf 5; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12 (+2 Des), contatto 12, colto alla sprovvista 10; Att base +0; Lotta +0; Att/Att comp +1 mischia (1d4 +1x2, pugnale scadente) o a +2 a distanza (1d4+1 x2, 3 metri, pugnale scadente); AS —; QS Scoprire trappole infimo; AL CN; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +0; For 12, Des 15, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +4, Ascoltare +2, Cercare +6, Disattivare congegni +4, Muoversi Silenziosamen-

te +7, Nascondersi +7, Saltare +3, Scalare +3; Furtivo.

Oggetti: Pugnale scadente, sacco, acciarino e pietra focaia, abiti da artigiano.

UN ANELLO DI CONGIUNZIONE

Un'ultima nota riguardo alle organizzazioni di livello infimo riguarda la possibilità per il Game Master di sfruttare simili compagini come anello di giunzione tra i livelli infimi ed i primi livelli. Ai livelli più bassi, il gioco di Dungeons & Dragons, risulta spesso sprovvisto di un particolare archetipo di sfida: il cattivone ed i suoi sgherri. Per avventurieri di primo livello affrontare un'intera banda di loro pari è spesso una sfida soverchiante, soprattutto quando capitanati da un antagonista di livello più alto. Questa situazione, tipica di moltissime avventure di medio ed alto livello, ha attualmente due succedanei: utilizzare comprimari popolari o di classi menomate, oppure ripiegare su mostri con GS basso (coboldi, goblin et sim.). Nonostante questo sia spesso bastante all'avventura, il clichè tende a farsi sentire in fretta e la profondità della vicenda ne viene mortificata. Un gruppo di antagonisti di livello infimo, ben caratterizzati e magari al comando di un personaggio di basso livello, possono diventare una splendida sfida per un gruppo di primo livello: divertente, interpretativa, tattica e non banale e cionondimeno abbastanza abbordabile da non risultare frustrante. Non va dimenticato infine che un an-

tagonista, magari anche solo un sottoposto, più profondo e caratterizzato è un ottimo aggancio per successive vicende e sviluppi e potrebbe persino rivelarsi un fortuito ma fedele compagno per gli eroi che lo hanno battuto.



Pot



MARCO 2007



“Qualunque cosa tu possa fare, qualunque
sogno tu possa sognare, comincia.
L'audacia reca in se genialità, magia e forza.
Comincia ora.”

–Johann Wolfgang Goethe

