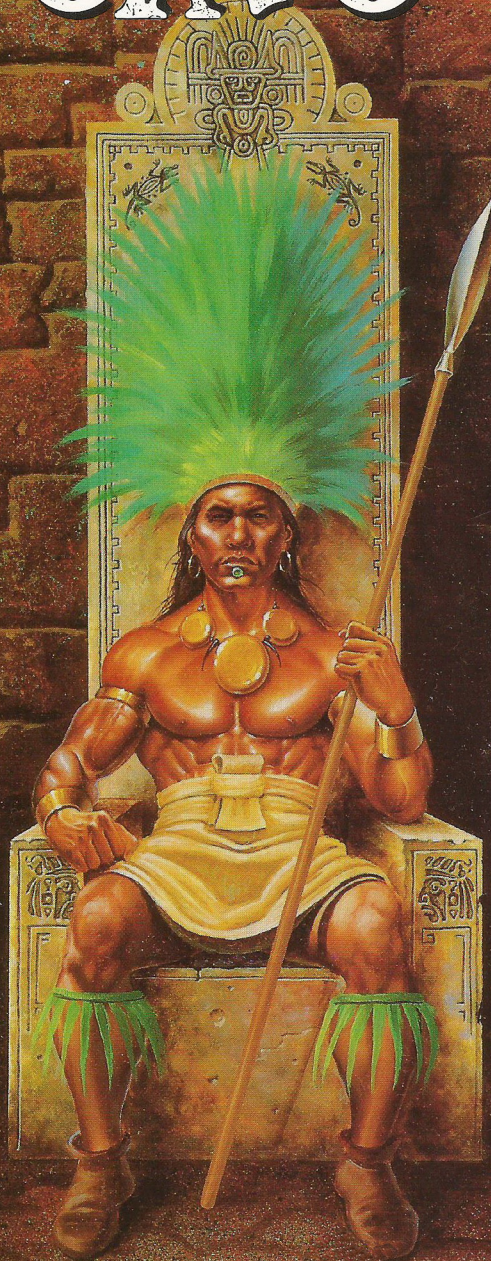


DUNGEONS & DRAGONS

# IL MONDO CAVO



**Guida del Giocatore**

di Aaron Allstone

## Nota alla Traduzione Italiana

Questa traduzione dell'Atlante in scatola Il Mondo Cavo, descrive un intero mondo nascosto all'interno del Mondo Conosciuto di D&D®. Un mondo ricco di storia, di tradizioni e di razze ormai scomparse da tempo. Come di consueto, prima di lasciarvi alla lettura di questo fantastico e ricchissimo supplemento, suddiviso come nella versione originale in tre volumi, bisognerà chiarire alcune scelte compiute durante l'elaborazione della traduzione italiana.

La traduzione è stata realizzata cercando di seguire le linee guida del Gazetteer originale in inglese, senza alterarne il contenuto. In diversi punti si è reso necessario interpretare il significato del testo, cercando di offrire un senso compiuto alla traduzione. Come spesso accade, alcuni punti in lingua originale risultano alquanto contorti e, a volte, senza un chiaro corrispettivo nella nostra lingua. In questi casi, si è cercato di tradurre utilizzando dei termini che si avvicinino il più possibile al significato della parola e lasciando invariati quelli che invece potrebbero aiutare a comprendere lo specifico ambito geografico e culturale dell'ambientazione.

Naturalmente, sono stati mantenuti quasi tutti i termini "tecnici" utilizzati nelle traduzioni ufficiali di D&D® pubblicate dalla Editrice Giochi negli anni '80 e '90, con qualche piccola eccezione. Ove non è stato possibile, è stata aggiunta una nota esplicativa al termine del paragrafo di riferimento.

Questo atlante, sviluppato sulle diverse culture introdotte e racchiuse all'interno del Mondo Cavo, svela gli aspetti della vita quotidiana, le abitudini, i costumi, la cultura e tutti gli altri aspetti storici e geografici dei diversi popoli e degli imperi che possono essere trovati in questo fantastico mondo. Inoltre, l'atlante offre diversi spunti per avventure, oltre alle numerose statistiche di mostri ed animali provenienti da un remoto passato.

Per quanto riguarda i nomi, si è cercato di mantenerli il più possibile vicini all'originale, traducendoli quando possibile, e lasciando in lingua originale quelli che con la traduzione in italiano rischierebbero di perdere il loro vero significato o che potrebbero apparire come delle forzature. Pertanto, molti dei nomi delle città e delle stesse nazioni sono rimasti invariati o, in alcuni casi, viene riportato sia il nome originale in inglese che la sua possibile traduzione. Anche il numero delle pagine e le corrispondenze più o meno precise tra le due versioni collimano abbastanza con qualche piccola eccezione. Si è scelto di mantenere inalterato l'ordine dei capitoli, e nel caso del Libro delle Avventure anche quello dei nuovi mostri, senza seguire l'ordine alfabetico presente nella versione originale, in modo da consentire al lettore una maggiore rapidità di consultazione incrociata con i manuali originali in inglese, mentre gli Immortali dell'omonimo capitolo sono stati riportati in ordine alfabetico. Inoltre, anche le citazioni rimandanti ad altri Atlanti o libri di regole, sono state aggiornate in base alle versioni italiane (sia per quelle ufficiali tradotte dalla Editrice Giochi, sia per quelle tradotte in via non ufficiale). Di conseguenza, alcuni richiami ai numeri delle pagine potrebbero non corrispondere con i richiami alle versioni originali in lingua inglese. Naturalmente, ove necessario, sono state corrette le inesattezze con la solita nota esplicativa.

L'atlante è corredato di tabelle e mappe tradotte in italiano, oltre che dei due planetari.

La presente traduzione è stata realizzata solo per uso privato e quindi ne è vietata la vendita, in quanto tutti i diritti dell'opera originale in inglese appartengono alla TSR Inc., una divisione della Wizard of the Coast Inc.

Buona lettura e buon divertimento con Dungeons & Dragons® e lo straordinario mondo celato all'interno di Mystara, il Mondo Cavo.

Il Traduttore  
thorikc

# IL MONDO CAVO

Un Supplemento di Gioco Ufficiale di DUNGEONS & DRAGONS®

## Il Mondo Cavo di Aaron Allston

Libro Secondo: Guida del Giocatore

### Indice

<b>Introduzione</b> .....	1	Hutaakani .....	36
<b>Creazione del Personaggio</b> .....	2	Jenniti .....	38
Classi di Personaggio .....	2	Nani Kogolor .....	39
Nuove Razze e Classi di Personaggio .....	6	Orchetti Krugel .....	41
Sciamani e Wokani .....	8	Kubitti .....	43
Tratti Comuni dei Personaggi del Mondo Cavo .....	8	Uomini Lucertola Malpeggi .....	45
Competenze Generali .....	11	I Pirati della Filibusta .....	47
<b>Background del Personaggio</b> .....	21	Mileniani .....	49
Antaliani .....	22	Nithiani .....	52
Azcani .....	23	Oltechi .....	54
Uomini Bestia .....	26	Elfi dell'Ombra (Schattenalfen).....	56
Elfi Blacklore .....	30	Tanagoro .....	58
Bruti .....	31	Traldar .....	59
Elfi (Popolo Mite) .....	33	Membri delle Tribù Neathar .....	61
Elfi di Icevale .....	34	<b>Scheda del Personaggio</b> .....	63-64

### Introduzione

Questo libro è la *Guida del Giocatore* al Mondo Cavo. Si tratta di una guida per la creazione del personaggio; utilizzatela se state pensando di creare un Personaggio Giocante del Mondo Cavo.

Ora, nella maggior parte delle campagne, i giocatori non inizieranno creando dei personaggi del Mondo Cavo; all'inizio avranno maggiori probabilità di creare dei PG provenienti dal Mondo Conosciuto, per poi creare dei personaggi originari del Mondo Cavo solo dopo che la campagna ha avuto inizio.

Potrebbe succedere che uno dei mondi esterni dei PG perisca, nel qual caso il Personaggio Giocante successivo probabilmente sarà un nativo del Mondo Cavo. Potrebbe succedere che, una volta che il gruppo del PG si sia avventurato all'interno del Mondo Cavo, il giocatore sia più interessato ad interpretare un personaggio del Mondo Cavo, nel qual caso potrebbe voler abbandonare il suo personaggio del mondo esterno e crearne un nuovo.

Qualunque sia il caso, è probabile che voi l'abbiate già introdotto nell'ambientazione del Mondo Cavo. E se questo è il caso, sapete già che le cose non sono uguali al mondo esterno.

Nel mondo esterno, potrebbe aspettarsi di sapere qualcosa del mondo in generale. Saprebbe che i soldati della sua nazione portano spade di acciaio ed utilizzano archi e balestre, cavalcano cavalli, usano lance, realizzano grandi macchine di distruzione per gli assedi e che anche i soldati di molti altri paesi lo fanno.

Niente di questo corrisponde a verità nel Mondo Cavo. Qui, i guerrieri di una nazione potrebbero

utilizzare armi ed armature di bronzo e muoversi con delle bighe, mentre i guerrieri della valle successiva potrebbero essere dei primitivi con indosso pelli di animali e con lance e frecce dalla punta di pietra; né la razza potrebbe conoscere altro fino a quando un gruppo di avventurieri non porti loro le novità.

Dal momento che i PG conoscono così poco dell'intera ambientazione del Mondo Cavo (i PG del mondo esterno ne sanno meno di tutti, ma i PG del Mondo Cavo sono all'oscuro di molte cose), non potete leggere questa *Guida del Giocatore* nella sua interezza e poi decidere da quale cultura desiderate provenire... a meno che il DM non vi conceda di farlo.

Più comunemente, il DM selezionerà diverse razze tra quelle che il giocatore può scegliere... e il giocatore potrebbe quindi leggere solo le sezioni riguardanti le razze scelte.

Dovete leggere il capitolo successivo, Creazione del Personaggio, e poi chiedere al DM quali sezioni del capitolo Background del Personaggio potete leggere. Il DM dovrebbe scegliere le razze che desidera farvi conoscere e, poi, potrete leggere quelle sezioni e creare un Personaggio Giocante proveniente da una di quelle culture.

Quindi, passate al capitolo Creazione del Personaggio e chiedete al vostro DM cos'altro dovrete leggere.

*Nota dall'Editore:* In questi volumi noterete un cambiamento nella terminologia. I maghi umanoidi ora vengono chiamati "wokani." Oltre a questo, non è stato apportato loro nessun altro cambiamento; continuano a fare tutte le cose che facevano prima.

# IL MONDO CAVO

Era difficile scavare in questo duro terreno roccioso, ma nessuno dei guerrieri si lamentava. Dopo tutto, era di cattivo gusto lamentarsi delle difficoltà mentre si scavava una tomba per un amico morto. Così, lavoravano a turno, due uomini scavavano e due si riposavano, finché la fossa nella terra non raggiunse un'adeguata profondità.

Quanto tempo ci volle? Non lo sapevano. Gli uomini non avevano molto la sensazione del passare del tempo: quel sole rosso era alto, come se fosse sempre mezzogiorno, non importava quanto ore fossero trascorse.

Klytius Kantrides aiutò i suoi compagni ad avvolgere il loro compagno morto in uno strato di tela di sacco; poi calarono il suo corpo nella tomba. Fatto questo, gli uomini si guardarono silenziosamente l'un l'altro in attesa che qualcuno dicesse qualche parola sul defunto. Inevitabilmente, tutti gli occhi si volsero verso Klytius.

Kantrides sospirò, si tolse un po' di terra dai pantaloni e si fermò dinanzi alla tomba, guardando ancora in basso verso la sagoma del corpo del suo amico.

"Non c'è molto da dire," iniziò laconico. "Navonne, eri un brav'uomo. Non imbrogliavi nessuno, tranne che nel gioco d'azzardo. Non accorrevi quando un amico era in difficoltà. Ti comportavi bene con tutte le tue donne ed i tuoi figli; è una buona cosa che nessuna delle tue mogli fosse a conoscenza delle altre, altrimenti ti avrebbero sotterrato molto prima.

"Hai sempre voluto esplorare nuove terre, vedere posti che nessuno aveva visto prima. Così mi hai seguito qui, dove il sole picchia sempre nello stesso posto nel cielo, giorno e notte, dove nessun occhio Thyatiano vi ha mai posto lo sguardo prima. Ora qualcosa ti ha preso - una lucertola bipede delle dimensioni di un drago, grande due volte la media, cinque volte più stupida e dieci volte più affamata... e mi dispiace di averti portato qui. Spero che ovunque tu sia ora, tu stia seguendo qualcuno che abbia maggiore buon senso di me."

Bruscamente, fece cenno ai suoi compagni di iniziare a ricoprire la tomba. Doveva pensare - capire come riuscire a tornare insieme ai suoi amici sopravvissuti nel luogo ove erano entrati in questo bizzarro mondo.

La sua attenzione si spostò sui nativi, gli uomini e le donne vestiti con le pelli che imbracciavano le loro lance con le punte di pietra. Ovviamente si rendevano conto di cosa fosse un funerale; si tenevano rispettosamente a distanza, parlando in modo sobrio e pacato tra di loro. Avevano cercato di aiutare, avevano cercato di tenere le fauci di quella lucertola grande come una casa lontane da Navonne; tuttavia, come Kantrides ed i suoi amici del mondo esterno, anche loro avevano fallito.

Klytius aveva imparato alcune parole del loro semplice linguaggio e si rivolse a loro. "Ehi. Noi ce ne andiamo. Ce ne andiamo ora. Molto lontano. A scoprire posti nuovi. Qualcuno di voi vuole venire?"

I nativi si guardarono l'un l'altro, senza far trasparire alcuna emozione, ma uno di loro - un giovane, un ragazzo robusto di forse sedici anni - si fece avanti. Puntò il dito su sé stesso, toccandosi il torace: "Togar. Grande cacciatore. Venire con voi. Trovare bella compagnia, terra lontana."

Suo malgrado, Klytius sorrise. L'entusiasmo dei nativi era contagioso. La loro ingenuità era

affascinante, anziché irritante. Forse, in realtà, non era davvero ingenuità, in quanto il loro mondo era davvero più semplice e più onesto del suo. "Bene. Raccogli le tue armi, prendi il cibo. Ce ne andiamo presto."

Così la tomba fu riempita, molto più rapidamente di quanto c'era voluto per scavarla, Klytius si chiese quanti vecchi amici avrebbe potuto lasciare in questa terra straniera... e quanti nuovi alleati stranieri avrebbe potuto trovare qui.

Se state pensando di creare un Personaggio Giocante proveniente dal Mondo Cavo, dovete iniziare da questo capitolo. Ma attenzione: il Mondo Cavo è un luogo strano, e non potete creare ogni tipologia di Personaggio Giocante in tutte le ambientazioni del Mondo Cavo.

Per fare un esempio ovvio, non potete creare un Personaggio Giocante elfo proveniente da nazioni naniche. Tuttavia, vi sono altre restrizioni meno evidenti relative alla scelta di una classe di personaggio e di una razza. Per esempio, la magia non è così comune nel Mondo Cavo; solo pochi cittadini di qualunque tribù o nazione saranno maghi o chierici.

D'altro canto, nel Mondo Cavo potete avere dei Personaggi Giocanti provenienti da razze che normalmente non sono concesse: orchi, uomini lucertola ed altre opzioni più strane.

## Classi di Personaggio

In generale, le classi di personaggio presentate nel gioco classico di D&D® (chierico, guerriero, mago, ladro, nano, elfo, halfling) sono tutte disponibili nel Mondo Cavo. Tuttavia, non tutte sono disponibili in tutte le località. Ad esempio, alcune culture umane potrebbero non avere ladri.

Ogni sezione del capitolo Background del Personaggio descriverà quali classi sono le classi di personaggio disponibili e quali non lo sono in quel determinato contesto.

Il Mondo Cavo, dal momento che è un luogo strano (un ambiente all'interno del quale la magia non funziona in modo normale), pone delle limitazioni a queste classi di personaggio: chierico, druido, mago ed elfo.

### Limitazioni alla Classe del Chierico

#### Chi Può Fare un Chierico

Un personaggio cresciuto nel Mondo Cavo non può diventare un chierico se non ha un punteggio nella caratteristica Saggezza di almeno 16.

Questo punteggio deve essere anche un 16 *naturale*. Molte campagne consentono ai personaggi di scambiare i punti delle caratteristiche per aumentare i punteggi preferiti ed abbassare gli altri. In una campagna di questo tipo, un giocatore non può creare un personaggio con un punteggio di Saggezza più basso, alzarlo artificialmente fino a 16 e scegliere di diventare un chierico. Per farlo deve aver conseguito nel tiro dei dadi un punteggio di almeno 16 in Saggezza.

Anche se il chierico è obbligato ad avere un alto punteggio iniziale di Saggezza, questi riceve un bonus esperienza di +10% adeguato al suo alto

punteggio. L'abilità clericale *scacciare i non morti* non funziona benissimo nel Mondo Cavo. (Naturalmente, anche i non morti tendono ad essere più rari, semplicemente perchè c'è il sole tutto il tempo.)

### **Livelli di Esperienza**

Proprio come nel mondo esterno, un chierico del Mondo Cavo può ragionevolmente raggiungere il 36° livello di esperienza.

### **Limiti agli Incantesimi: Incantesimi Inutili**

I seguenti incantesimi clericali semplicemente non funzionano all'interno del Mondo Cavo.

<b>Secondo Livello:</b>	Blocca Persona Ind. dell'Allineamento Incantare i Serpenti
<b>Terzo Livello:</b>	Parlare con i Morti
<b>Quinto Livello:</b>	Comunicazione con gli Dei Sciame di Insetti Incantesimo del Comando Resurrezione * Vista Rilevante
<b>Sesto Livello:</b>	Servo Fluttuante Creaz. di Animali Normali Incantesimo del Ritorno
<b>Settimo Livello:</b>	Resurrezione Integrale * Viaggiare Desiderio

### **Incantesimi Inalterati**

I seguenti incantesimi clericali funzionano all'interno del Mondo Cavo proprio come avviene normalmente nel mondo esterno e sono noti ai chierici del Mondo Cavo.

<b>Primo Livello:</b>	Cura Ferite Leggere * Individuazione del Male * Individuazione del Magico Luce Magica * Protezione dal Male Purif. del Cibo e dell'Acqua Scacciapaura *
<b>Secondo Livello:</b>	Resistenza al Freddo Benedizione * Scopri Trappole Resistenza al Fuoco Silenzio Raggio di 5 Metri Parlare con gli Animali
<b>Terzo Livello:</b>	Luce Persistente * Cura Cecità Cura Malattie * Crescita Animale Ind. degli Oggetti Scaccia Maledizioni * Incantesimo del Colpire
<b>Quarto Livello:</b>	Animazione dei Morti Creazione dell'Acqua Cura Ferite Gravi * Inc. Dissolvi Magie Neutralizza Veleno * Prot. dal Male Raggio 3 M. Parlare con le Pianta

Metamorfosi dei Bastoni in Serpenti

<b>Quinto Livello:</b>	Creazione del Cibo Cura Ferite Critiche * Distruzione del Male
<b>Sesto Livello:</b>	Animare Oggetti Barriera Guarigione Ind. della Corretta Via Parlare con i Mostri *
<b>Settimo Livello:</b>	Terremoto Parola Sacra Ristorazione Sopravvivenza Potere Magico

### **Limitazioni alla Classe del Druido**

#### **Chi Può Fare un Druido**

Un chierico del Mondo Cavo di allineamento neutrale può diventare un druido esattamente come avviene per un chierico del mondo esterno.

#### **Livelli di Esperienza**

Proprio come nel mondo esterno, un druido del Mondo Cavo può teoricamente raggiungere il 36° livello di esperienza.

Il Mondo Cavo ha una propria gerarchia di druidi. Quando un druido del Mondo Cavo raggiunge il 30° livello, sarà costretto a combattere contro un altro druido del Mondo Cavo. Qui vi sono nove druidi di 30° livello, proprio come ve ne sono nove nel mondo esterno.

Se un druido di alto livello (30° + livello) del Mondo Cavo dovesse viaggiare nel mondo esterno, per mantenere la propria posizione, si troverebbe obbligato a sfidare uno dei druidi del mondo esterno appartenenti al proprio rango; se dovesse perdere la sfida, perderebbe un livello di esperienza. Allo stesso modo, un druido di alto livello del mondo esterno che dovesse recarsi nel Mondo Cavo, per mantenere il suo attuale livello di esperienza, sarebbe costretto a sfidare uno dei druidi del Mondo Cavo.

### **Limiti agli Incantesimi: Incantesimi Inutili**

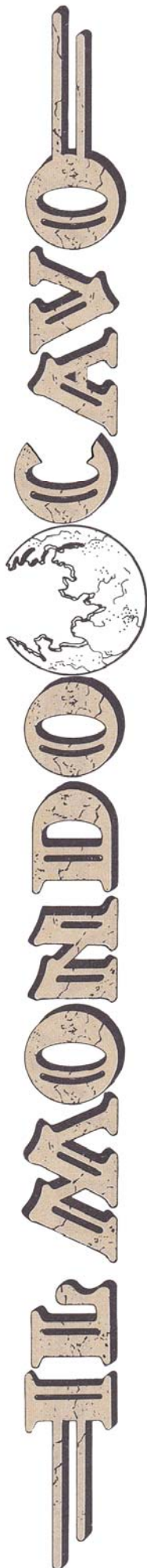
I seguenti incantesimi druidici semplicemente non funzionano all'interno del Mondo Cavo.

<b>Terzo Livello:</b>	Blocca Animali
<b>Sesto Livello:</b>	Trasporto Via Pianta
<b>Settimo Livello:</b>	Evoca Elementali

### **Incantesimi Inalterati**

I seguenti incantesimi clericali funzionano all'interno del Mondo Cavo proprio come avviene normalmente nel mondo esterno e sono noti ai chierici del Mondo Cavo.

<b>Primo Livello:</b>	Scopri Pericolo Fuoco Fatuo Localizzare Predire il Tempo
<b>Secondo Livello:</b>	Scalda Metalli Oscurare Crea Fuoco



<b>Terzo Livello:</b>	Torci Legno Evoca Fulmini Protezione dal Veleno Apnea
<b>Quarto Livello:</b>	Contr. della Temperatura Porta Vegetale Protezione dai Fulmini Evoca Animali
<b>Quinto Livello:</b>	Barriera Anti-Piante Controlla Vento Dissoluzione Passa Pianta
<b>Sesto Livello:</b>	Barriera Anti-Animali Evoc. del Tempo Atmosfer. Smuovi Legno
<b>Settimo Livello:</b>	Morte Volante Metallo in Legno Controlla Tempo Atmosfer.

### **Limitazioni alla Classe del Mago**

#### **Chi Può Fare un Mago**

Un personaggio cresciuto nel Mondo Cavo non può diventare un mago se non ha un punteggio nella caratteristica Intelligenza di almeno 16.

Come per il chierico visto in precedenza, deve trattarsi di un 16 naturale; il personaggio non può averlo modificato aumentandolo da un punteggio inferiore prima di iniziare a giocare. Se il personaggio non tira un punteggio naturale di 16 o superiore in Intelligenza, non può diventare un mago.

Anche se il mago è tenuto ad avere un punteggio iniziale di Intelligenza molto alto, ottiene comunque un bonus esperienza di +10% appropriato al suo alto punteggio nella caratteristica.

#### **Livelli di Esperienza**

Proprio come nel mondo esterno, un mago del Mondo Cavo può teoricamente raggiungere il 36° livello di esperienza.

#### **Limiti agli Incantesimi: Incantesimi Inutili**

I seguenti incantesimi dei maghi semplicemente non funzionano all'interno del Mondo Cavo e non sono conosciuti dai maghi del Mondo Cavo. Se un mago porta la conoscenza di questi incantesimi (nei suoi libri degli incantesimi) all'interno del Mondo Cavo, non accade nulla a quella conoscenza... gli incantesimi semplicemente non funzioneranno.

<b>Primo Livello:</b>	Incantesimo dello Charme Disco Levitante Ventriloquio
<b>Secondo Livello:</b>	Ind. dell'Invisibile ESP Invisibilità
<b>Terzo Livello:</b>	Chiaroveggenza Blocca Persona Invisibilità nel Raggio di 3
<b>Quarto Livello:</b>	Metri Inc. dello Charme (Mostri) Porta Dimensionale
<b>Quinto Livello:</b>	Evoc. degli Elementali Contatt. Altre Dimensioni

<b>Sesto Livello:</b>	Blocca Mostri Giara Magica Teletrasporto Incantesimo della Morte Disintegrazione Inc. dell'Imposizione * Segugio Invisibile Reincarnazione Charme delle Piante Creaz. di Mostri Normali Conoscenza Invisibilità Multipla Evoca Oggetti
<b>Settimo Livello:</b>	Teletrasp. di Ogni Oggetto Crea Mostri Magici Charme Multiplo *
<b>Ottavo Livello:</b>	Viaggiare Creazione di Qualunque Mostro Cancello *
<b>Nono Livello:</b>	Desiderio

#### **Limiti agli Incantesimi: Incantesimi Sconosciuti**

I seguenti incantesimi da mago funzionano, ma non sono ancora noti all'interno del Mondo Cavo (ovvero, un personaggio del Mondo Cavo non può imparare nessuno di questi incantesimi fino a quando non li abbia studiati con un mago del mondo esterno che li conosca.

<b>Primo Livello:</b>	Dardo Incantato Lettura dei Linguaggi Scudo Magico Incantesimo del Sonno
<b>Secondo Livello:</b>	Immagini Illusorie
<b>Terzo Livello:</b>	Palla di Fuoco Fulmine Magico Inc. per Respir. sott'Acqua Confusione
<b>Quarto Livello:</b>	Tempes./Muro di Ghiaccio
<b>Quinto Livello:</b>	Metam. Vegetale di Massa Metamorfosi Autometamorfosi Animazione dei Morti Nube Mortale Demenza Precoce Telecinesi
<b>Sesto Livello:</b>	Incantesimo della Morte Disintegrazione Muro di Ferro Contr. del Tempo Atmosf.
<b>Settimo Livello:</b>	Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato Parola Incapacitante Inversione della Gravità Spada
<b>Ottavo Livello:</b>	Nube Esplosiva Campo di Forza Barriera Mentale Metamorf. di Ogni Oggetto Parola Accecante
<b>Nono Livello:</b>	Labirinto Pioggia di Meteore Parola Mortale Prisma Ferma Tempo

### ***Incantesimi Inalterati***

I seguenti incantesimi da mago funzionano all'interno del Mondo Cavo proprio come avviene nel mondo esterno:

<b>Primo Livello:</b>	Individuazione del Magico Blocca Porta Luce Magica Protezione dal Male Lettura del Magico
<b>Secondo Livello:</b>	Luce Persistente Individuazione del Male Scassinare Levitazione Ind. di un Oggetto Creazione Spettrale Ragnatela Chiavistello Magico
<b>Terzo Livello:</b>	Inc. Dissolvi Magie Volare Velocità * Infravisione Protezione dal Male nel Raggio di 3 Metri Protezione dai Proiettili Normali
<b>Quarto Livello:</b>	Crescita dei Vegetali * Terreno Illusorio Inc. Scaccia Maledizioni * Muro di Fuoco Occhio dello Stregone
<b>Quinto Livello:</b>	Dissoluzione * Inc. Passa Pareti Muro di Pietra
<b>Sesto Livello:</b>	Barriera Anti-Magia Inc. per Abbassare il Livello delle Acque Terre Mobili Olografia Inc. Trasforma Pietra in Carne *
<b>Settimo Livello:</b>	Porta Magica * Statua
<b>Ottavo Livello:</b>	Clonare Danza Permanenza Simbolo
<b>Nono Livello:</b>	Lancia Incantesimo Cura Immunità Cambiaforma

I maghi che vivono sui Continenti Fluttuanti conoscono un incantesimo che gli consente di sopravvivere alle altitudini senza aria. Si tratta dell'incantesimo *crea aria*.

### ***Incantesimo da Mago di Terzo Livello***

#### **Crea Aria**

Raggio d'Azione: Area circostante, circa 226 metri Cubi

Effetto: Crea aria respirabile

Questo incantesimo viene utilizzato per creare dell'aria respirabile, soprattutto nelle zone ove altrimenti non vi sarebbe aria. Viene lanciato su un

volume di circa 226 metri cubi (come una stanza di 6 metri x 6 metri x 6 metri) e, mentre è attivo, tutti quelli che si trovano all'interno di quella zona possono respirare aria pura. Solitamente, questo incantesimo viene utilizzato quando gli esploratori dei dungeon rimangono intrappolati in un'area dove l'aria sta per finire.

Quando viene utilizzato come nell'esempio riportato in precedenza, l'effetto dell'incantesimo rimane all'interno di un unico luogo; non si sposta con colui che l'ha lanciato. Tuttavia, questo incantesimo può essere lanciato (a) all'interno di un veicolo chiuso (come ad esempio le aree sottocoperta delle navi), (b) su delle creature viventi, o (c) su delle parti dell'equipaggiamento.

Quando viene lanciato su un veicolo chiuso, esso crea dell'aria pressurizzata per tutta la durata dell'effetto dell'incantesimo e l'incantesimo si sposterà con il veicolo sul quale è stato lanciato.

Quando viene lanciato su una creatura vivente, esso consente alla creatura di respirare normalmente in un'area che normalmente non fornisce aria. Questa magia non è uguale all'incantesimo *respirare sott'acqua*; un personaggio con l'incantesimo *crea aria* lanciandolo su sé stesso può immergersi in acqua e respirare, ma emetterà comunque delle grandi bolle d'aria, rendendo impossibile un movimento furtivo.

Quando viene lanciato su uno specifico pezzo dell'equipaggiamento, come un medaglione o un elmo, colui che indossa l'oggetto potrà respirare normalmente fino a quando continuerà ad indossarlo.

Una creatura volante sulla quale viene lanciato questo incantesimo, non solo potrà respirare in ambienti ostili, ma potrà volare nello spazio privo di aria. Ciò significa che un cavaliere di pegaso potrebbe lanciare un incantesimo *crea aria* su di sé ed un altro sul suo pegaso e poi i due potrebbero volare insieme fino anche ai Continenti Fluttuanti che volano oltre il livello dell'atmosfera respirabile.

Questo incantesimo non protegge i personaggi dagli effetti dei gas velenosi.

Molti maghi del Mondo Cavo conoscono questo incantesimo e possono insegnarlo ai personaggi del mondo esterno.

### ***Limitazioni alla Classe dell'Elfo***

#### ***Chi Può Fare un Elfo***

Proprio come nel mondo esterno, un personaggio può essere un elfo se ha un punteggio di Intelligenza di almeno 9 nel momento in cui viene giocato per la prima volta.

*Tuttavia* - un elfo non può utilizzare la magia se ha un punteggio di Intelligenza inferiore a 16. Se quando il personaggio viene interpretato per la prima volta il suo punteggio di Intelligenza è 15 o meno, mentre si troverà all'interno del Mondo Cavo non potrà apprendere l'uso della magia.

Questo si traduce in una situazione nella quale la maggior parte degli elfi, sia PG che PNG, a differenza dei loro cugini del mondo esterno, non conoscono gli incantesimi magici.

Se desiderate creare un personaggio elfo nel Mondo Cavo (proveniente da un'appropriata patria elfica), avete a disposizione un paio di opzioni.

Se l'elfo che avete creato ha un punteggio di Intelligenza di 16, 17 o 18, potete creare un normale

elfo che possieda sia le abilità magiche che di combattimento.

Tuttavia, se l'elfo che avete creato ha un punteggio di Intelligenza di 15 o minore, potete creare un elfo guerriero: un elfo senza alcun addestramento magico iniziale. Di seguito, sotto Nuove Razze e Classi di Personaggio, troverete le regole per creare un elfo guerriero.

### ***Incantesimi Non Elencati Qui***

Alcuni supplementi del gioco di D&D® introducono nuovi incantesimi nel sistema di gioco. Questi incantesimi non vengono riportati nelle tabelle degli incantesimi riportate in precedenza.



È compito del DM decidere a quale tabella appartenga un nuovo incantesimo. Per farlo, il DM dovrebbe confrontare il nuovo incantesimo con quelli già esistenti. Se, ad esempio, un nuovo incantesimo appare molto simile ad un incantesimo *campo di forza*, può dare uno sguardo alle tabelle riportate in precedenza e stabilire che il *campo di forza* è un incantesimo che funziona nel Mondo Cavo, ma che non è noto ai maghi di questo luogo; il DM dovrebbe stabilire che questo nuovo incantesimo rientra nella stessa situazione.

### ***Magia Immortale***

Solo perchè i mortali non possono utilizzare alcuni incantesimi nel Mondo Cavo, non significa che gli Immortali non possano farlo. Questi possono utilizzare tutti gli incantesimi normalmente all'interno del Mondo Cavo.

### ***Cosa Significa Tutto Questo?***

Nel Mondo Cavo operano potenti influssi di anti-magia e solo il DM conosce tutti gli effetti di questi influssi. Comunque, dovrebbe essere ovvio per tutti

che a causa di tutte queste regole e restrizioni, nel Mondo Cavo vi sono meno chierici, druidi, maghi ed elfi con il dono della magia rispetto al mondo esterno. Dal momento che i personaggi che utilizzano la magia sono più rari, questi vengono guardati con molto più rispetto e sospetto di quanto non avvenga nel mondo esterno.

## **Nuove Razze e Classi di Personaggio**

Il Mondo Cavo non è limitato alle normali sette classi di personaggi del gioco di D&D®. Nel Mondo Cavo vi sono nazioni e tribù di creature molto più strane di quelle che si possono trovare nel mondo esterno... e questo la dice lunga.

Per questo motivo, è possibile creare personaggi che non appartengono a nessuna di quelle classi normali. Nel capitolo *Background del Personaggio*, che viene subito dopo questo capitolo, sono riportate le regole per la creazione di diverse nuove tipologie di Personaggi Giocanti.

Giusto in precedenza, abbiamo parlato dell'elfo guerriero, che è una di queste razze di personaggi non standard. Qui vengono riportate le regole per la creazione di personaggi elfi guerrieri.

### ***La Classe dell'Elfo Guerriero***

L'elfo guerriero è semplicemente un elfo "ridotto all'osso." Segue la maggior parte delle normali regole per l'elfo. Guadagna i livelli di esperienza più velocemente rispetto ad un classico elfo e non possiede le normali capacità magiche di un classico elfo.

Tuttavia, l'elfo guerriero che lascia il Mondo Cavo per vagare nel mondo esterno può apprendere lì l'uso della magia. Vi spiegheremo come fare in un attimo.

### ***Esperienza dell'Elfo Guerriero***

Sulla tabella che segue, per gli elfi ordinari (quelli che in giovinezza apprendono sia l'uso della magia che l'arte del combattimento) utilizzeremo la colonna "Elfo Normale" per determinare l'esperienza necessaria per guadagnare i livelli di esperienza.

Gli elfi guerrieri, gli elfi del Mondo Cavo che normalmente non apprendono la magia, utilizzano la seconda colonna "Elfo Guerriero Senza Magia." Nel momento in cui un elfo guerriero guadagna 2.000 Punti Esperienza, diventa un elfo guerriero di secondo livello; una volta guadagnati 4.000 Punti Esperienza, diventa un elfo guerriero di terzo livello.

### ***Tabella dell'Esperienza dell'Elfo e dell'Elfo Guerriero***

Livello	Elfo		Magia
	Normale	Elfo Guerriero Senza Magia	Appresa In Seguito
1	0	0	2.000
2	4.000	2.000	4.000
3	8.000	4.000	8.000
4	16.000	8.000	16.000
5	32.000	16.000	32.000
6	64.000	32.000	64.000
7	120.000	64.000	120.000
8	250.000	120.000	240.000
9	400.000	240.000	360.000
10	600.000	360.000	480.000



Se un elfo guerriero del Mondo Cavo lascia questo luogo per andare nel mondo esterno può apprendere la propria "magia perduta!" Può farlo utilizzando una parte dell'esperienza per il normale avanzamento di livello ed utilizzarne una parte sulla colonna "Magia Appresa In Seguito."

L'elfo guerriero che apprende l'uso della magia dopo aver già iniziato a giocare può imparare fino a due livelli di esperienza di conoscenza magica per ogni normale livello di esperienza che guadagna. Non può guadagnare un livello di esperienza da mago superiore al suo livello di esperienza basico da elfo guerriero.

Una volta che un elfo guerriero ha guadagnato un livello di esperienza da mago pari al suo livello di esperienza da elfo guerriero, può "passare" ad utilizzare la colonna per l'esperienza da Elfo Normale sulla tabella riportata in precedenza.

*Esempio: Triliath è un elfo guerriero proveniente dal Mondo Cavo. Ha un punteggio di Intelligenza di 15 e per questo non è capace di apprendere la magia mentre si trova nel Mondo Cavo.*

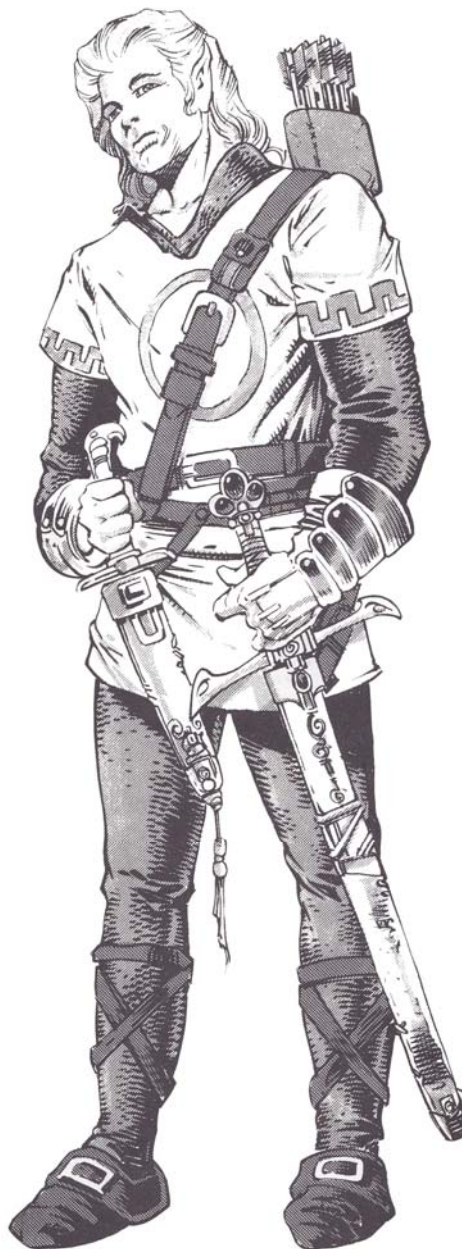
*Questi compie avventure in lungo ed in largo nel Mondo Cavo ed incontra un gruppo di avventurieri del mondo esterno. Quando si trova al 4° livello (ha ottenuto 8.000 Punti Esperienza), lui ed i suoi amici si recano nel mondo esterno.*

*Una volta giunto nel mondo esterno, Triliath inizia a studiare la magia. Mentre è al 4° livello come elfo guerriero, utilizza 4.000 dei suoi Punti Esperienza guadagnati seguendo la colonna Magia Appresa In Seguito e progredisce al 2° livello come elfo mago. Triliath non può progredire ulteriormente fino a quando non raggiunge il 5° livello, pertanto destinerà il resto della sua esperienza per raggiungere il 5° livello come elfo guerriero. Dopo che avrà utilizzato un totale di 16.000 Punti Esperienza per progredire come elfo guerriero, egli sarà un elfo guerriero di 5° livello. A questo punto potrà continuare il suo apprendimento magico. Dopo aver speso ulteriori 8.000 Punti Esperienza (per un totale di 16.000 PX utilizzati per la Magia Appresa In Seguito), egli sarà un elfo mago di 4° livello.*

*Triliath intraprende la propria strada per il 2° livello da mago mentre è di 4° livello e raggiunge il 4° livello da mago mentre è di 5° livello. Se continua con questo ritmo, otterrà il 6° livello da mago mentre è di 6° livello. A questo punto, i suoi livelli da elfo guerriero e da mago saranno uguali. Invece di utilizzare le colonne "Elfo Guerriero" e "Magia Appresa In Seguito" della tabella precedente, utilizzerà la colonna "Elfo Normale." Dal momento che un elfo normale per passare dal 6° al 7° livello necessita di 56.000 Punti Esperienza, saranno questi i Punti Esperienza che serviranno a Triliath.*

Se il personaggio raggiunge il 10° livello come elfo guerriero senza ottenere un livello analogo da elfo mago, a quel punto potrebbe destinare tutta la sua esperienza per l'apprendimento della magia fino al raggiungimento del 10° livello anche come mago.

L'elfo guerriero che apprende l'uso della magia nel mondo esterno e che successivamente fa ritorno nel Mondo Cavo può utilizzare normalmente la sua magia anche in questo luogo e, nonostante il suo "basso" punteggio di Intelligenza, può continuare a progredire nei livelli di esperienza come elfo mago.





### Dadi Vita

Sia gli elfi normali che gli elfi guerrieri, per determinare i loro Punti Ferita utilizzano un dado da sei (1d6).

### Armatura ed Armi

Gli elfi guerrieri, come gli elfi normali, possono indossare qualunque tipo di armatura e di scudo e possono utilizzare qualunque arma.

### Abilità Speciali

L'elfo guerriero ha le stesse abilità speciali di un elfo normale: Infravisione, Lingue, Abilità di Individuazione ed Immunità alla Paralisi dei Ghoul.

### Limitazioni all'Apprendimento degli Incantesimi

L'elfo in grado di utilizzare la magia ha le stesse limitazioni dei maghi nella scelta degli incantesimi, come descritto in precedenza nella sezione *Limitazioni alla Classe del Mago*.

## Sciamani e Wokani

Molte delle razze di mostri che ora possono essere utilizzate come Personaggi Giocanti hanno degli sciamani e dei wokani tra di loro. (Per saperne di più su questi utenti di magia umanoidi, vedere *Libro del DM* del *Set Master*, pagina 21.)

Un mostro, per diventare un utente di magia o per guadagnare nuovi livelli come utente di magia, deve utilizzare dei Punti Esperienza extra. Il personaggio deve guadagnare ed utilizzare un numero appropriato di Punti Esperienza prima di raggiungere ciascun livello di esperienza. In pratica, questi costi aggiuntivi di Punti Esperienza vanno aggiunti alla sua Tabella dell'Esperienza dal momento in cui ha inizio il suo apprendistato magico.

### Tabella dell'Esperienza Extra degli Utenti di Magia

Lancio Incantesimi	Esperienza Extra
Livello 1	1.000 PX
Livello 2	2.000 PX
Livello 3	4.000 PX
Livello 4	8.000 PX
Livello 5	16.000 PX
Livello 6	32.000 PX
Livello 7	64.000 PX
Livello 8	130.000 PX
Livello 9	260.000 PX

+200.000 PX per ogni livello successivo.

*Esempio:* Gruekk, un Uomo Bestia di quinto livello, ha appena iniziato l'apprendistato da sciamano. Per raggiungere il 6° livello da Uomo Bestia necessita di 9.400 PX (questa cifra proviene dalla Tabella dell'Esperienza degli Uomini Bestia riportata nel prossimo capitolo). Per raggiungere il 1° livello da sciamano, ha bisogno di 1.000 PX. Pertanto, per raggiungere il suo prossimo livello come Uomo Bestia sciamano avrà bisogno di 10.400 PX.

## Tratti Comuni dei Personaggi del Mondo Cavo

Se state creando un personaggio del Mondo Cavo, qui vi sono un paio di cose da tenere a mente:

### La Lingua Comune

Quasi tutte le culture del Mondo Cavo hanno una propria lingua. Tuttavia, esiste una "lingua comune" che ogni essere intelligente del Mondo Cavo parla: il Neathar. Si tratta di una semplice ed antica lingua umana parlata dalle Mille Tribù di Neathar. Molte delle lingue moderne conosciute nel mondo esterno (includere il Traladariano, il Thyatiano ed altre lingue) derivano dalla lingua Neathar.

Quando gli abitanti del Mondo Cavo incontrano gli stranieri, provano a parlare loro in Neathar; se gli stranieri non rispondono a nessuna lingua conosciuta, solitamente gli abitanti del Mondo Cavo provano ad insegnare loro prima il Neathar (in quanto si tratta di una lingua decisamente più semplice e veloce da imparare rispetto alla loro lingua madre).

### Il Mondo

La maggior parte degli abitanti del Mondo Cavo chiamano il mondo semplicemente "il mondo." Alcuni utilizzano la parola Neathar utilizzata per indicare la terra, *terat*, per dare un nome al mondo. Altri lo chiamano "il mondo del sole eterno."

### Misure

La distanza nel Mondo Cavo viene solitamente misurata in *passi*, *voli* e *marce*.

Un *passo* equivale a circa 90 centimetri. Se un personaggio dice che ha percorso una dozzina di passi, intende circa 11 metri.

Un *volo* è la gittata massima di un arco lungo nel gioco di D&D® - 63 metri\* o 70 passi.

Una *marcia* è la distanza che un personaggio può percorrere in un giorno, che corrisponde a circa 36 chilometri\* (o 500 voli).

Il tempo nel Mondo Cavo solitamente viene misurato in *battiti*, *sonni* e *cicli*.

Un *battito* corrisponde approssimativamente ad un battito di un tamburo cerimoniale - o di un cuore sano rilassato. Esso rappresenta approssimativamente un secondo di tempo.

Un *sonno* è il tempo che intercorre dall'inizio di una "notte" di sonno fino all'inizio della successiva. Anche se qualcuno potrebbe dormire poche ore, lavorare poche ore, dormire molte ore e poi lavorare per molte ore, seguendo uno schema molto anarchico, un *sonno* di media corrisponde a circa 24 ore, uguali a quelle del mondo esterno.

Un *ciclo* è il tempo impiegato dai Continenti Fluttuanti per compiere tutte le rivoluzioni intorno al sole centrale, e corrisponde esattamente ad un anno del mondo esterno; questo è il modo in cui gli Immortali hanno organizzato le cose.

\* ndt Le distanze riportate nella traduzione non equivalgono perfettamente alle distanze riportate nella misurazione inglese, in quanto sono state uniformate a quelle riportate nella versione italiana di D&D® pubblicata dalla Editrice Giochi. Pertanto, una marcia dovrebbe

corrispondere a circa 32 chilometri, ma dal momento che la massima distanza percorribile a piedi da un umano nella versione italiana corrisponde a 36 chilometri, anche qui si è deciso di riportare queste distanze come distanze ufficiali.

### ***Il Cambiamento di Mondo***

Molte culture del Mondo Cavo credono di essere state trasportate in un mondo completamente nuovo. Queste culture tendono ad elaborare questa credenza: erano degli appartenenti alla loro razza così nobili e grandi che gli Immortali decisero di salvarli, e che gli Immortali poi distrussero il mondo reale - o lo resero inabitabile.

Ora, questo porta una certa confusione quando i membri di due diverse culture si uniscono, di cui una delle quali era più avanzata dell'altra che fu trapiantata dal mondo esterno. Se il membro di quest'ultima cultura è ben preparato sulla storia della propria cultura, inevitabilmente dice all'altro: "Sì, la nostra storia parla del tuo popolo, una razza orgogliosa totalmente annientata da una malattia, no, l'altro mondo ha prosperato ancora per un millennio dopo la vostra estinzione ed è stato distrutto dopo che siamo stati portati nel mondo del sole eterno..."

L'altro compagno penserà una delle quattro cose

seguenti:

(1) Chi parla sbaglia: egli proviene da un mondo completamente differente e sta solo ricordando male la propria storia (Di solito una discussione finisce qui.)

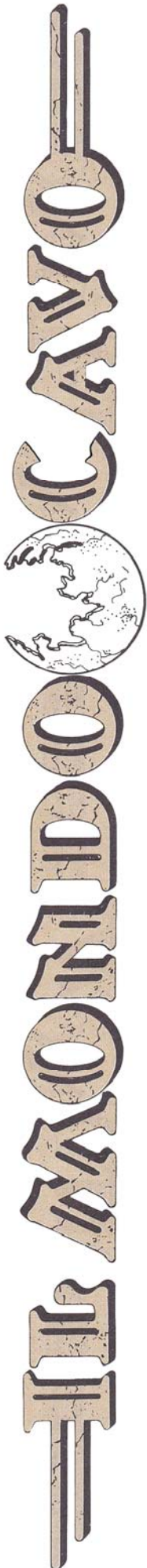
(2) Chi parla sta mentendo: (Di solito ne consegue una lite.)

(3) Chi parla sta solo interpretando male la storia. Il mondo è stato veramente distrutto dopo che la razza preesistente è stata salvata e chi parla appartiene ad una cultura degenerata che successivamente si è miserabilmente estinta. (In realtà chi parla deve essere compatito; meglio non infrangere le sue illusioni.)

(4) Chi parla sta dicendo la verità. (Quest'ultima conclusione è piuttosto rara; di solito c'è bisogno di uno studioso dalla mente aperta per giungere a questa conclusione.)

Tuttavia, anche questo scambio di opinioni è piuttosto raro. Le persone del Mondo Cavo non hanno molto il senso della storia; sono pochi coloro che hanno mai ricevuto una formale educazione per diventare uno studioso di storia antica. La maggior parte delle persone tendono a credere che siano arrivate dal mondo reale e che qualsiasi altra cultura provenga da qualche altra parte.





## Abbigliamento ed Armature

Qui si arriva ad un argomento che può essere piuttosto delicato.

*Per via delle condizioni magiche all'interno del Mondo Cavo, i personaggi nativi di questo mondo preferiscono sempre gli abiti, le armi e le armature della propria cultura. Questa preferenza viene chiamata pregiudizio culturale. Ma cosa significa?*

In primo luogo, un personaggio nato nel Mondo Cavo, anche un Personaggio Giocante, deve rifiutarsi di portare ed utilizzare regolarmente un'arma o un tipo di armatura diversa da quelle che si trovano nella propria cultura. Potrebbe utilizzarne una in caso di emergenza, ma non se la porterebbe dietro o non diventerebbe abile nel suo utilizzo. Se si utilizza un pezzo di armatura o un'arma simile a quelle della propria cultura, ma che appaia leggermente diversa, il personaggio dovrà apportarvi delle modifiche per renderla il più simile possibile a quelle della propria cultura. (Ad esempio, se l'eroe appartiene ad una cultura dell'Età del Bronzo che utilizza cotte di piastre di bronzo e raccoglie un assortimento di piastre di ferro da qualche altra parte, alla prima occasione, dovrà farla apparire più simile possibile all'armatura che utilizza il suo popolo - per esempio, dipingendola color bronzo e dipingendo le insegne del clan ed i disegni araldici della propria cultura.

In secondo luogo, un personaggio deve rifiutarsi di indossare abiti diversi da quelli della propria cultura a meno che non sia fisicamente costretto a farlo. (Gli amici non costringono gli amici a fare una cosa del genere; un comportamento tale metterebbe rapidamente fine all'amicizia.)

## Esempio di Utilizzo

Ecco come funziona in una campagna vera e propria.

*Esempio: Diciamo che abbiate scelto di interpretare Togar, un membro di una tribù primitiva, la cui cultura non utilizza cose più complesse di una armatura di cuoio, non utilizza nemmeno gli scudi, ed utilizza solamente archi, lance, pugnali e fiande.*

*In un combattimento, Togar ed i suoi amici del mondo esterno stanno combattendo contro un gruppo di nemici riuniti da diverse culture straniere. La lancia di Togar si spezza. Egli dovrà scegliere se utilizzare il pugnale nella sua cintura o la spada che si trova a terra. Togar dovrà scegliere di utilizzare il pugnale - a meno che non si renda conto che il pugnale non potrà danneggiare affatto i nemici e che dovrà utilizzare la spada per salvare uno dei suoi amici. Se si verificano queste condizioni, Togar potrà prendere la spada e utilizzarla. Egli non vorrà tenerla, imparare ad usarla o portarsela dietro dopo il combattimento. Se queste condizioni non si verificano, Togar potrebbe non utilizzare la spada.*

*Una volta finito il combattimento, gli eroi avranno un sacco di armi dei nemici tra le quali scegliere. Togar dovrà limitarsi a scegliere le armi più simili a quelle della propria cultura: arco, lancia, pugnale e fianda.*

*In seguito, gli eroi visitano la città di una cultura a loro sconosciuta. Sarebbe molto sensato per loro trovare degli abiti di riserva come quelli dei cittadini locali e vestirsi come loro, in modo da potersi intrufolare nella città e dare un'occhiata in giro prima di rendere pubblica la loro presenza. Togar*

*dovrà rifiutarsi di farlo - anche in questo caso, a meno che la vita di qualcuno a cui tiene non venga immediatamente messa in pericolo a causa del suo rifiuto. Potrà restare fuori dalla città, entrare con i suoi compagni e far finta di essere un loro prigioniero tribale, potrà intrufolarsi di nascosto e provare a non farsi vedere - ma non indosserà gli abiti di quelle genti straniere.*

Ora, questa restrizione non è totale. Può essere aggirata come spiegheremo qui di seguito.

Queste restrizioni portano con sé alcune compensazioni. La descrizione di ciascuna cultura, nel prossimo capitolo, descrive alcune abilità speciali offerte come compensazioni ai personaggi molto limitati nella loro scelta di armi ed armature.

## L'Aggiramento di Queste Restrizioni

Un Personaggio Giocante non deve seguire i suoi pregiudizi culturali contro le armi, le armature e gli abiti stranieri. Dovrebbe farlo... ma non è costretto. Un esempio di un personaggio che non segue i suoi dettami culturali è quello che trova un gruppo di stranieri talmente affascinanti da voler essere esattamente come loro.

Tuttavia, se non seguirà i suoi dettami culturali, il personaggio subirà alcune penalità.

(1) Egli otterrà solo metà dell'esperienza accumulata per tre interi livelli di esperienza. Se si troverà al seconda livello ed inizierà ad ignorare i suoi pregiudizi culturali, il personaggio guadagnerà metà esperienza fino al terzo livello (che verrà conteggiato come un livello parziale, non completo), e per il quarto, il quinto ed il sesto livello. Una volta raggiunto il sesto livello di esperienza, riprenderà a guadagnare i Punti Esperienza completi. Se in un qualsiasi momento riprenderà a seguire i costumi del suo popolo, inizierà di nuovo a guadagnare l'esperienza normalmente... tuttavia, se dovesse abbandonare nuovamente i propri costumi, inizierà da capo a guadagnare metà Punti Esperienza per i tre interi livelli successivi.

(2) Il personaggio potrebbe perdere alcune o tutte le Compensazioni Speciali (vedere il capitolo *Background del Personaggio*) dopo il primo livello di esperienza guadagnato. Se in seguito dovesse tornare ai costumi della propria cultura, dopo aver guadagnato un intero livello di esperienza seguendo i costumi della propria cultura, riacquisterà quelle Compensazioni Speciali.

Non tutte le Compensazioni Speciali possono essere perse; di seguito vengono riportate le linee guida da seguire in queste situazioni:

Tipologia di Compensazione Speciale	Effetto sulla Compensazione se viene Violato il Pregiudizio Culturale
Bonus alla CA	Scompaiono
Bonus alla Corsa	Scompaiono
Bonus ai PF	Non si acquista sui successivi livelli di PX: i guadagni precedenti non scompaiono
Ignora i Pregiudizi Culturali	Nessuno
Abilità dei ladri	Smette di migliorare
Bonus abilità ladri	Scompaiono
Bonus con le armi	Scompaiono

(3) Mentre si comporta in modo inappropriato nei confronti dei membri della sua cultura, le altre persone appartenenti alla sua cultura lo considereranno come un estraneo - magari anche come un esule ed un traditore (a scelta del DM). Se il personaggio riprenderà le sue vecchie abitudini, verrà presto riaccettato nuovamente. Tuttavia, se il personaggio guadagnerà tre interi livelli di esperienza negando i suoi pregiudizi culturali, diventerà permanentemente un emarginato per il suo popolo. (Dopodichè, anche se mentre si troverà in mezzo al suo popolo riprenderà per breve tempo i suoi pregiudizi culturali ed i suoi costumi, quella gente sentirà sempre istintivamente che c'è qualcosa di strano in lui.)

In questo modo, ovviamente, un personaggio del Mondo Cavo potrà incontrare personaggi del mondo esterno, identificarsi con loro più fortemente che con la propria cultura, ed alla fine distaccarsi dai costumi di una vita intera per essere più simile a loro. Se un personaggio si comporterà in questo modo, dovrà guadagnare metà esperienza per tre interi livelli di esperienza ed essere considerato un emarginato dalla sua gente; ma se sarà disposto a pagare quel prezzo, potrà sfidare le forze magiche che mantengono le tradizioni del Mondo Cavo immutabili ed eterne.

### ***Nessuna Differenza nelle Statistiche***

Per una questione di comodità, nel Mondo Cavo non si fa alcuna distinzione tra le armi di acciaio, ferro, bronzo o pietra.

In questo modo, una lancia con la punta di pietra arrecherà gli stessi danni di una lancia con la punta di acciaio; una punta di freccia di selce avrà la stessa gittata di una freccia con la punta di ferro; una cotta di piastre di bronzo offrirà la stessa protezione di una cotta di piastre di acciaio.

Ciò significa che un guerriero dell'età della pietra che utilizzi delle lance, non sarà costretto a "passare" ad una lancia migliore con la punta di acciaio. Considererà la propria lancia tanto buona quanto quella straniera (un'opzione corroborata dalle caratteristiche dell'arma e non dovrà abbandonarla per restare competitivo.)

## **Competenze Generali**

Se il vostro DM lo desidera, potete utilizzare queste regole per le Competenze Generali nella vostra campagna.

Si tratta di regole facoltative. Se il DM preferisce non utilizzarle, non verranno utilizzate. Tuttavia, queste regole possono essere molto utili ad una campagna; esse offrono al personaggio ulteriori abilità, interessi e background. Tutti i PNG creati per il Mondo Cavo possiedono le Competenze Generali.

### ***Competenze Generali Iniziali***

Un personaggio di 1° livello inizia con quattro Competenze Generali "in bianco," spesso chiamate "slot." (quando una competenza viene scelta smette di essere uno "slot.")

Un personaggio di 1° livello riceve più slot per le competenze se ha un punteggio di Intelligenza superiore a 12. Se ha un'Intelligenza di 13-15, ottiene +1 slot per le competenze; se la sua Intelligenza è di 16-17, riceve +2 slot per le competenze; se la sua

Intelligenza è di 18, riceve +3 slot per le competenze. (In altre parole, un personaggio con un'Intelligenza di 3-12 avrà quattro slot per le competenze, un personaggio con Intelligenza di 13-15 ne avrà cinque, uno con un'Intelligenza di 16-17 ne avrà sei ed uno con un'Intelligenza di 18 ne avrà sette.)

Le competenze scelte per ogni slot dal personaggio vengono determinate da diversi fattori. Il giocatore può sceglierne alcune; alcune potrebbero essere scelte per lui in base alla razza del personaggio; altre potrebbero essere scelte per lui in base alle origini del personaggio.

Nel capitolo che segue, ogni sezione descrive una differente razza o cultura e per ogni razza o cultura verrà indicato il numero di competenze del personaggio che dovranno essere scelte per lui ed il numero di quelle che potranno essere scelte dal giocatore.

### ***Come Utilizzare le Competenze***

Ogni competenza generale è basata su una caratteristica del personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma).

Ogni volta che il DM pensa che la competenza del personaggio possa risultare appropriata alla situazione attuale, chiede al giocatore di tirare un d20 sul suo attuale punteggio legato alla Caratteristica. Se il tiro con 1d20 è uguale o inferiore al punteggio della Caratteristica, la competenza viene utilizzata con successo. Un tiro con risultato 20 implica sempre un fallimento, non importa quanto sia alta la probabilità di successo.

Ad esempio, se il personaggio è in sella ad un cavallo ed il cavallo viene improvvisamente spaventato ed inizia ad impennarsi, probabilmente il DM deciderà che la competenza Cavalcare del personaggio risulterà appropriata a quella situazione. Il giocatore tira 1d20 sul suo punteggio della Caratteristica. Se il punteggio della Caratteristica legata alla competenza equivale a 15, per riuscire ad utilizzare con successo la competenza il giocatore dovrà tirare un 15 o un numero inferiore. Questo tiro viene chiamato "tiro sulla competenza" o "controllo sulla competenza."

Un controllo sulla competenza effettuato con successo significa che il personaggio riesce nel compito che sta tentando di portare a termine. Se un personaggio sta cercando di seguire le tracce di un animale attraverso la foresta ed effettua con successo il controllo sulla sua competenza Seguire Tracce, è in grado di seguire le tracce della sua preda.

### ***Esempi di Competenze***

Di seguito vengono indicate le competenze appropriate ad una campagna ambientata nel Mondo Cavo. I giocatori ed il DM possono aggiungere ulteriori competenze a questo elenco a seconda di come il DM riterrà più opportuno. Il DM deve stabilire con quale Caratteristica la nuova competenza sia pertinente.

### ***Competenze sulla Forza***

**Forza Fisica:** Questa competenza implica esperienza nel sollevamento di carichi pesanti e nei lavori pesanti. Il personaggio sa come dirigere

gruppi di lavoratori per rendere più efficaci i loro sforzi. Comprende l'utilizzo di semplici macchinari come cunei, pulegge e leve. Effettuando con successo un controllo sulla competenza, il personaggio riceve un bonus di +2 sui controlli sulla Forza per compiti come lo Sfondamento delle Porte.

**Intimidire:** Si tratta della capacità di prevaricare sui Personaggi Non Giocanti facendo fare loro ciò che si desidera che facciano. Il successo implica che i PNG vengono intimiditi a fare quello che volete. Questa competenza non potrebbe essere utilizzata nei confronti dei PG. I PG contro i quali viene utilizzata questa competenza difficilmente diventeranno amici del Personaggio Giocante che li intimidisce.

L'uso di questa competenza implica che il personaggio, esplicitamente o implicitamente, stia minacciando il bersaglio con la violenza o con altri metodi intimidatori se il bersaglio non ottempera alle richieste. Per questa ragione, questa competenza funziona meglio contro i personaggi di basso livello. Questa competenza non funziona affatto contro personaggi di 5° livello o di livelli superiori. Il DM, a suo parere, può anche decidere che funzioni su qualcuno che sia attualmente in una posizione molto più forte del personaggio che sta utilizzando la competenza: un re circondato da guardie d'élite, anche se questi fosse un personaggio di 1° livello, probabilmente non si sentirebbe minacciato.

**Lottare:** Un utilizzo con successo di questa competenza conferisce al personaggio un bonus di +1 al suo Valore di Lotta descritto nel *Set delle Regole Companion* del gioco di D&D®. Punteggi più alti della competenza conferiscono bonus maggiori, pertanto, un personaggio con Lottare +1 riceverebbe un bonus di +2 e via dicendo.

## Competenze sull'Intelligenza

**Accendere Fuochi:** Si tratta dell'abilità nell'accendere un fuoco senza un acciarino. In condizioni ordinarie la competenza riesce automaticamente; in caso di condizioni avverse, come in caso di forte vento o utilizzando legna bagnata, bisognerà effettuare un controllo sulla competenza (magari con una penalità).

**Artigiano:** Il personaggio conosce una tipologia di mestiere; gli esempi includono costruire armature, costruire archi, tatuatore, pellettiere, fabbro, costruire armi, ecc... Il personaggio deve scegliere il tipo di mestiere al quale si riferisce la competenza; naturalmente potrebbe utilizzare più slot ed avere diversi tipi di competenze artigianali.

Il personaggio può vivere di questa professione e, con un successo nel tiro per la competenza, può fare delle perizie pertinenti alla propria competenza.

Nel Mondo Cavo, è limitato nella realizzazione di oggetti adeguati al livello tecnologico della propria cultura. Ad esempio, un personaggio con la competenza Costruire Armi in una cultura dell'Età della Pietra saprà realizzare solamente armi con la punta di pietra. Se entra in contatto con un'altra cultura, dovrà prendere di nuovo la competenza generale Costruire Armi per imparare a realizzare armi a modo loro.

**Cacciare:** Si tratta della capacità di individuare, seguire e cacciare grandi e piccoli animali da selvaggina con l'arco, la fionda o la lancia. L'uso efficace di questa competenza offre al personaggio

un +1 a colpire con l'arco, la fionda o la lancia contro un bersaglio ignaro in un ambiente tranquillo all'aperto; questa competenza non è pertinente alla maggior parte delle situazioni di combattimento.

Un personaggio è in grado di procurarsi automaticamente il cibo da solo per un lungo periodo di tempo se si trova in una zona abbastanza prolifica ed è in possesso di un arco, di una fionda o di una lancia. Se normalmente l'area non è ricca di selvaggina, il personaggio deve effettuare un tiro sulla competenza con delle penalità (penalità stabilite dal DM). Se il personaggio cerca di procurarsi più cibo di quello che basterebbe per lui stesso, per procurarlo ad un'altra persona deve effettuare un tiro sulla competenza con una penalità di -1 per ogni ulteriore persona dopo la prima per la quale stia cercando di procurarsi il cibo: dovrà effettuare il tiro ogni giorno ed un fallimento significherà che, in quella giornata, il personaggio non avrà trovato abbastanza cibo per sfamare tutti.

**Conoscenza:** Il personaggio è un esperto in una branca di studi; gli esempi comprendono la cultura o la geografia di un'area, la storia, le leggende, la teologia, ecc... Il personaggio può abitualmente guadagnarsi da vivere insegnando la sua competenza o in qualità di esperto nelle questioni inerenti le proprie conoscenze; effettuando un tiro con successo può offrire un commento da esperto sulle informazioni relative alla propria competenza.

Nel Mondo Cavo per un personaggio è raro avere delle competenze di Conoscenza relative ad aree diverse dal proprio territorio; il DM potrebbe decidere di non consentire qualsiasi scelta di tale competenza.

La competenza *Conoscenza della Cultura Tribale* rappresenta la principale abilità dei saggi delle tribù esperti nella storia tribale; nella maggior parte delle culture del Mondo Cavo, la storia e la cultura tribale non vengono scritte, ma tramandate oralmente da saggio a saggio.

**Conoscenza della Natura:** Questa competenza include la conoscenza delle piante e delle forme di vita animali comuni di uno specifico terreno: deserto, foresta, giungla, montagna/collina, mare aperto, pianura o artico. Il personaggio può prendere diverse competenze Conoscenza della Natura, una per ognuno dei diversi terreni, utilizzando uno slot per ciascun terreno.

Questa competenza offre al personaggio la conoscenza di cose come piante commestibili e velenose, erbe curative, o segnali di pericolo (come un insolito silenzio, l'assenza di piante comuni o di vita animale, i comportamenti atipici degli animali, ecc...).

Quando il personaggio utilizza questa competenza all'interno del proprio territorio, riceve un bonus di +2. Quando la utilizza in un territorio molto simile al proprio, non riceve nessun bonus. Meno il territorio somiglia al proprio territorio, pur essendo il tipo di terreno adatto, maggiori saranno le penalità ricevute, fino a -4.

**Costruire Trappole:** Si tratta della competenza per costruire trappole per catturare animali, mostri ed ospiti indesiderati. Un tiro con successo indica che la trappola funziona correttamente. Il DM può assegnare dei modificatori al tiro sulla competenza in base al tempo impiegato dal personaggio per preparare la trappola, sulla disponibilità dei materiali, ecc...

Tenete presente che il successo nel tiro sulla competenza non indica che la trappola catturi automaticamente il suo bersaglio. La Trappola deve ancora essere nascosta; il bersaglio ha ancora la possibilità di rilevarla. (Vedere le competenze Nascondersi e la competenza Scoprire Trappole riportate più avanti.)

**Disegnare Mappe (Cartografia):** Non necessariamente il vostro personaggio sa leggere e scrivere, ma è in grado di capire e disegnare delle mappe. La comprensione di semplici mappe è automatica (non per quelle che richiedono *lettura del magico* o *lettura dei linguaggi*); per interpretare o realizzare disegni complicati o per mappare un'area a memoria, sarà necessario effettuare un controllo nella competenza.

**Guarigione (chiamata anche Dottore):** Si tratta della capacità di trattare le ferite e diagnosticare malattie. Un successo nel tiro sulla competenza consente ad un personaggio di ripristinare 1d3 Punti Ferita ad un personaggio ferito. (Una competenza correlata, Veterinario, consente di effettuare un trattamento simile nei confronti dei mostri.)

Questa competenza *non* può essere utilizzata su un personaggio ferito più di una volta per le stesse ferite. Se il personaggio subisce delle nuove ferite, si può utilizzare nuovamente la competenza *Guarigione* per le ferite nuove. Il tiro sulla competenza si effettua per una serie di ferite, non per ogni singola ferita. (Con "serie di ferite" solitamente si intendono tutti i Punti Ferita persi da un personaggio in un singolo combattimento corpo a corpo o in una situazione di combattimento.)

Se quando si utilizza questa competenza viene tirato un 20 naturale, il guaritore *infligge* accidentalmente 1d3 punti di danno al paziente e non può trattarlo di nuovo per questa nuova serie di ferite.

I tiri effettuati con successo su questa competenza

consentono al guaritore anche di diagnosticare malattie. Un tiro riuscito con un margine di punteggio di 5, permetterà di determinare se la malattia sia naturale o indotta magicamente.

**Imitare:** La capacità di imitare i rumori degli animali e gli accenti stranieri. Si tratta di una competenza molto utile nel Mondo Cavo, in particolare tra le culture (come quella Neathar) che vivono più vicine alla natura.

Quando i personaggi utilizzano codici di riconoscimento o segnali che imitano lo stridio del gufo o qualche altro rumore di animale, questa competenza consente loro di imitarli in modo convincente, di modo che i nemici all'ascolto non siano automaticamente informati della presenza di spie nella zona.

**Lavoro:** Il personaggio è molto abile in una tipologia di lavoro professionale; gli esempi includono muratore, agricoltore, cameriera, minatore, tagliapietre, ecc... Il personaggio può guadagnarsi da vivere con la sua competenza; nelle occasioni in cui risulterà utile, effettuando un tiro con successo, il personaggio potrà interpretare le informazioni relative al proprio lavoro.

**Leggere le Labbra:** Per utilizzare questa competenza, il personaggio deve essere in grado di vedere le labbra della persona o della creatura oggetto della lettura e comprenderne la lingua. Un controllo riuscito in questa competenza permette di "comprendere" una conversazione. Bisognerebbe considerare la distanza dal bersaglio ed il livello di luminosità - il vostro DM applicherà dei modificatori nelle situazioni difficili.

**Nascondersi:** Il personaggio è esperto nel nascondersi o nel nascondere dagli altri oggetti in un tipo di terreno (foresta/giungla, deserto, città, ecc...). Questa competenza risulta utile per preparare un agguato o per nascondere qualcosa (senza avere il tempo di fare qualcosa di più impegnativo come



seppellirla) in modo che nessuno possa trovarla.

Per utilizzare la competenza Nascondersi, il personaggio deve effettuare il suo controllo su questa competenza con i seguenti modificatori:

### Bonus e Penalità (Cumulativi)

Molta copertura locale (molti alberi, ecc...):	+1
Poca copertura (alcuni bassi cespugli, ecc...):	-1
Pochissima copertura (Macchie d'erba, ecc...):	-3
Nessuna copertura (pianura senza erba):	-5
Il personaggio è cresciuto in questa zona:	+1
Nascondere un personaggio:	+0
Nascondere un oggetto grande:	+1
Nascondere un oggetto piccolo:	+3
Muoversi mentre si è nascosti:	-2

Il personaggio che vuole Nascondersi deve effettuare il suo tiro sulla competenza Nascondersi, mentre l'osservatore deve effettuare il suo tiro in *Scoprire Trappole* (oppure, se non ha *Scoprire Trappole*, deve effettuare un controllo sull'Intelligenza con una penalità di -4); vedere le regole per l'*Utilizzo delle Competenze l'Uno Contro l'Altro* riportate a pagina 20. Se vince il personaggio nascosto, rimane celato. Le abilità di individuazione dei semi-umani non influiscono sul controllo sull'Intelligenza e non si applicano in questa situazione.

**Navigazione:** Prendendo le indicazioni dalla posizione del sole e dei Continenti Fluttuanti (o, nel mondo esterno, dal sole e dalle stelle) il personaggio può sempre sapere approssimativamente dove si trova. Un tiro sulla competenza effettuato con successo, con modificatori positivi o negativi in base alla distanza del personaggio dal proprio territorio ed alla familiarità con ciò che lo circonda, dirà al personaggio dove si trova.

Nel Mondo Cavo, la competenza Navigazione consente anche al personaggio di indicare il tempo. Nel Mondo Cavo, la posizione dei Continenti Fluttuanti rappresenta una guida accurata con la quale calcolare il trascorrere del tempo. Un tiro con successo dirà al personaggio quanti *sonni* (giorni) saranno trascorsi da un evento precedente: per esempio, un personaggio potrebbe dire che sono trascorsi sette *sonni* da quando ha lasciato il proprio territorio.

**Professione:** Una tipologia di professione non operaia; gli esempi includono avvocato, architetto, accompagnatore, cuoco, ingegnere, stalliere, scriba (il personaggio deve saper Leggere e Scrivere), marinaio, cameriere, ecc... Il personaggio può guadagnarsi da vivere con la sua competenza e (con un controllo effettuato con successo) può offrire un parere da esperto su informazioni relative alla sua competenza.

**Scienza:** Il personaggio è esperto in una branca dello studio scientifico; gli esempi includono astronomia, geologia, metallurgia, ecc... I personaggi possono guadagnarsi da vivere con questa competenza, in genere come specialisti indipendenti nelle grandi città.

**Segnalazione:** questa competenza consente al personaggio di lasciare messaggi che possano essere compresi solo da un altro specialista nella Segnalazione. Per esempio, una serie altrimenti innocua di rametti rotti potrebbe essere un segno Neathar per indicare la presenza del nemico più avanti.

Quando un personaggio prende la competenza Segnalazione deve specificare a quali tipologie di segnali è correlata e deve aver avuto l'opportunità di imparare questi segnali. Le tipologie di segnali trovati nel Mondo Cavo includono i Segnali dei Trombettieri Mileniani e lo Yodel\* del Kogolor.

**Seguire Tracce:** Il personaggio può seguire le tracce. Il DM ha la libertà di aumentare o ridurre le possibilità di successo a seconda delle circostanze (vecchiaia delle tracce, tipo di terreno, numero delle tracce seguite, e via dicendo).

**Sopravvivenza:** Questa competenza consente al Personaggio di trovare cibo (soprattutto verdura e frutta), riparo ed acqua in un qualsiasi tipo di terreno (a scelta del giocatore); deserto, foreste, montagne, mare aperto, pianure, ecc... La competenza Sopravvivenza nel Deserto non offre la capacità di sopravvivere nelle foreste; per avere anche questa, il personaggio dovrà prendere anche Sopravvivenza nelle Foreste.

Dal momento che il Mondo Cavo è un luogo molto selvaggio, e visto che i personaggi viaggiano molto in questa ambientazione, la competenza Sopravvivenza rappresenta un'ottima scelta. Tuttavia, la competenza Cacciare è utilizzabile su tutti i terreni e potrebbe rappresentare una migliore scelta iniziale.

**Tattiche Militari:** Questa competenza consente ad un personaggio di interpretare i movimenti delle forze nemiche e di spostare le proprie forze nel modo migliore. Quando si utilizza questa competenza, il giocatore (non il personaggio) deve innanzitutto esaminare la situazione e decidere ciò che pensa possa essere corretto - ciò che il nemico sta facendo o come dovrebbe sistemare le proprie unità.

Successivamente, il DM, non il giocatore, dovrà effettuare il tiro sulla competenza Tattiche Militari. Con un successo nel tiro, il DM dovrà dirgli in modo sincero se i suoi calcoli erano corretti o meno; se non lo erano, il DM dovrebbe offrire qualche consiglio migliore al giocatore su come sistemare le proprie forze. Tuttavia, in caso di fallimento nel controllo sulla competenza, il DM dovrà mentirgli e dirgli che le sue scelte erano corrette anche se in realtà non lo erano.

**Travestimento:** Si tratta della capacità di sembrare un altro. Il personaggio deve effettuare un controllo con successo nella competenza Travestimento per ogni personaggio o gruppi di personaggi che stia tentando di ingannare con il proprio travestimento.

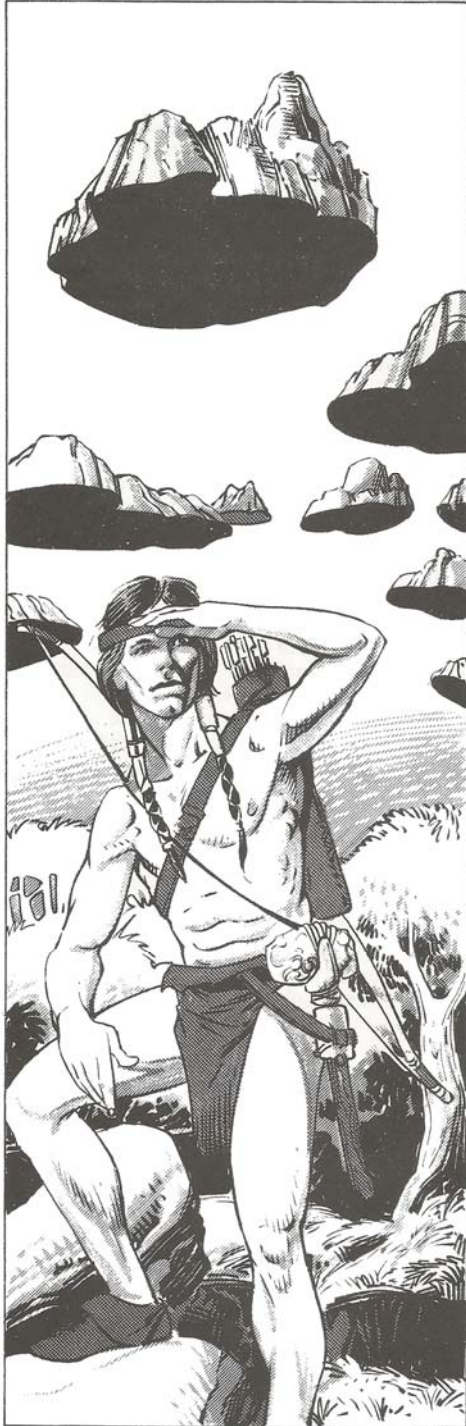
Per scoprire il travestimento, il bersaglio che il personaggio Travestito sta tentando di ingannare dovrà effettuare con successo un tiro sulla Saggezza. Vedere le regole per l'*Utilizzo delle Competenze l'Uno Contro l'Altro* riportate a pagina 20.

\* ndt. Lo jodel o yodel è un canto tipico dell'area germanofona alpina. Veniva utilizzato nella Svizzera centrale per richiamare il bestiame o per una richiesta di soccorso.

### Competenze sulla Saggezza

**Addestrare Animali:** Il personaggio sa come allevare, addestrare e prendersi cura di un tipo di animale. All'animale possono essere insegnati alcuni semplici trucchi o semplici ordini. Un personaggio che voglia addestrare due o più tipologie di animali deve scegliere più volte questa competenza - Addestrare Cavalli è una competenza, Addestrare





Cani è un'altra. Le culture con un forte legame con alcuni tipi di animali avranno molti membri in possesso della competenza Addestrare Animali.

**Coraggio:** Utilizzando con successo questa competenza, un personaggio può resistere agli effetti di qualsiasi *paura* magica. Un PNG che utilizzi con successo questa competenza, potrà ignorare gli effetti relativi al controllo sul Morale (vedere la sezione sul Morale riportata nel *Set delle Regole Base* del Gioco di D&D®) o gli effetti derivanti da competenze come Intimidire.

**Cucinare (Esercito):** Il personaggio è in grado di cucinare del cibo per un reggimento di soldati. Questa competenza, inoltre, permette di rendere relativamente gradevole del cibo realizzato con ingredienti poco appetibili messi insieme dal cuoco. Ovviamente, non si tratta di una cucina da arte culinaria *cordon bleu*, ma è una competenza utile per gli avventurieri.

**Empatia Animale (o Empatia con i Mostri):** Il personaggio riesce a sentire o a comunicare delle emozioni basilari con una tipologia di animale o di mostro entro 9 metri. L'animale o il mostro dovrebbe essere una creatura non intelligente (ad esempio, sarebbe inopportuno scegliere qualcosa come Empatia con i Vampiri). È inutile avere Empatia con un mostro totalmente feroce e mortale (come ad esempio un lupo mannaro o un beholder); questa non modificherà la gamma di risposte del mostro.

Il personaggio deve effettuare un controllo sulla competenza ogni volta che tenta di comunicare; se il mostro ha un numero maggiore di DV rispetto al livello di esperienza del personaggio, la differenza tra i DV ed il livello comporta una penalità pari a -1 sul controllo sulla competenza.

Il DM dovrebbe consentire l'uso di questa competenza solamente ai personaggi (o alle tribù) che hanno un rapporto speciale con un tipo di animale o di mostro. Per esempio, una tribù amica dei lupi, dovrebbe avere Empatia con i Lupi - Il DM dovrebbe impedire la scelta di animali o di mostri che, a suo pare, vadano in contrasto con il loro *modus operandi* nel suo mondo.

La competenza non consente al personaggio di *charmare* l'animale o di costringerlo ad essere amichevole nei suoi confronti. Tuttavia, quando il personaggio si confronta con l'animale può comunicare i propri sentimenti - come la tranquillità, l'assenza di pericolo, ecc... Se l'animale reagirà in modo favorevole nei suoi confronti (a discrezione del DM), a quel punto il personaggio potrà stringere amicizia con la bestia.

**Gioco d'Azzardo:** L'abilità nel vincere denaro nei giochi di abilità (ad esempio, nei giochi di carte competitivi). Questa competenza si utilizza nei giochi leali (Barare rientra in un'altra competenza) e viene trattata come qualsiasi altra competenza professionale per gli importi di denaro che si guadagnano a lungo termine.

**Misticismo:** Questa competenza, simile alla competenza Onorare (uno Specifico Immortale), solitamente viene presa dai personaggi non chierici. Questa competenza consente al personaggio di conoscere istintivamente la migliore linea d'azione da seguire per compiacere gli Immortali in generale. Per esempio, un tiro riuscito sulla competenza significa che il personaggio riconosce che quella roccia senza forma sul piedistallo in realtà è un santuario dedicato ad un Immortale e che i personaggi non dovrebbero profanarlo.



**Onorare (uno Specifico Immortale):** La capacità di onorare un Immortale per ottenere il suo favore ed il suo aiuto. Questo include la conoscenza del codice di comportamento e dei rituali graditi agli Immortali. Questa competenza permette ai chierici di ottenere l'uso degli incantesimi clericali. L'utilizzo di questa competenza da parte di un chierico riesce automaticamente nelle situazioni di routine. Tuttavia, se il chierico ha compiuto delle azioni non gradite al suo Immortale, si potrebbe richiedere un controllo sulla competenza. Un fallimento potrebbe voler dire che il chierico non riceverà uno o più dei suoi incantesimi, o che subirà altre penalità, come una maledizione di avvertimento.

**Rilevare Menzogne:** Si tratta dell'abilità nel riconoscere un comportamento ingannevole in un PNG. L'uso di questa competenza non rivela la verità o la falsità di specifiche affermazioni, né le motivazioni di chi sta parlando, né l'esatta natura dell'inganno. A differenza dell'incantesimo *rilevare inganni*, questa competenza ammonisce solamente il giocatore a non fidarsi del PNG che sta cercando di ingannarlo. Il controllo sulla competenza dovrà essere effettuato dal DM che informerà il personaggio del risultato.

**Senso del Pericolo:** Un controllo riuscito in questa competenza potrebbe consentire al personaggio di rilevare un pericolo imminente. Il personaggio non conoscerà la natura o la fonte del pericolo. Il DM, non il personaggio, deve effettuare il tiro sulla competenza, e non dovrebbe dire del tiro al giocatore a meno che il tiro non abbia successo (e vi sia un pericolo presente).

**Speleologia:** Si tratta dell'abilità nel non perdersi durante l'esplorazione di grotte sotterranee, complessi di caverne, fiumi sotterranei, ecc... Un personaggio con questa competenza conoscerà automaticamente il percorso che ha seguito per giungere nel luogo in cui si trova. Molti nani, Schattentalen ed altri abitanti delle caverne del Mondo Cavo possiedono questa competenza.

La competenza Speleologia può essere utilizzata anche in un labirinto. Se un personaggio viene disorientato deve effettuare il controllo sulla competenza: se è stato costretto a fuggire per un lungo tratto, per evitare di perdersi deve effettuare un controllo sulla competenza. (I personaggi senza questa competenza, in situazioni del genere si perderanno automaticamente.)

### **Competenze sulla Destrezza**

**Acrobatismo:** un personaggio con questa competenza può eseguire impressionanti acrobazie, può stare in equilibrio su corde e fili tesi, ecc... Per eseguire qualsiasi impresa acrobatica è necessario effettuare con successo un controllo sulla competenza, il fallimento può comportare la caduta del personaggio. Un controllo effettuato con successo consente al personaggio di ridurre l'altezza effettiva di una caduta di 3 metri. Il DM dovrebbe concedere ad un personaggio con la competenza Acrobatismo un +2 ai Tiri Salvezza contro trappole meccaniche, ove l'agilità dovrebbe essere di aiuto - come ad esempio pavimenti basculanti e trappole con buche. Molti artisti di strada, ladri ed agili guerrieri della giungla possiedono questa competenza.

**Alpinismo:** Questa competenza non sostituisce l'abilità dei ladri Scalare Pareti; si tratta della capacità

di arrampicarsi sulle montagne con l'utilizzo di corde, chiodi ed altri attrezzi per l'arrampicata. Un personaggio con la competenza Alpinismo può utilizzare questi attrezzi per scalare montagne difficili e pareti a precipizio e può allestire dei punti di ancoraggio per permettere a coloro che non sono in grado di scalare di arrampicarsi su quelle pareti.

**Artista della Fuga:** Il personaggio, quando viene legato o bloccato, spesso è in grado di liberarsi. Un tiro sulla competenza effettuato con successo significa che il personaggio è in grado di sbarazzarsi delle sue corde. Per aprire una porta chiusa bisogna effettuare un nuovo tiro. In base alla qualità delle corde e dei nodi, alla complessità della serratura, alla mancanza degli attrezzi da scasso, ecc..., il DM può applicare dei bonus o delle penalità.

**Barare:** Si tratta della competenza per vincere ai giochi d'azzardo barando - distribuendo le carte dal fondo del mazzo, ecc...

**Camminare sugli Alberi:** Si tratta dell'abilità di stare in alto in mezzo agli alberi, di spostarsi da un albero ad un altro vicino e di lavorare e combattere da un ramo di un albero. Un personaggio con questa competenza può muoversi tra i rami, supponendo che gli alberi siano robusti nella zona, alla sua stessa velocità di movimento sul terreno. Il personaggio resta bilanciato ed in equilibrio mentre si muove lungo i rami degli alberi e salta facilmente da un ramo all'altro.

I personaggi con questa competenza non devono effettuare alcun tiro nelle situazioni ordinarie. Il controllo sulla competenza è necessario solo se l'albero è in balia di una tempesta o se il personaggio sta combattendo o svolgendo qualche altro compito complesso mentre cerca di muoversi su un ramo dell'albero.

**Cavalcare:** Questa competenza include le cure di base e l'alimentazione di un'animale da sella e la capacità di controllarlo in circostanze difficili. Se un personaggio cerca di utilizzare un'arma in groppa ad una cavalcatura, deve effettuare un controllo in Cavalcare; un fallimento nel controllo sulla competenza indica che la cavalcatura si sta muovendo troppo per consentire al personaggio di utilizzare un'arma.

Ogni competenza Cavalcare scelta consente al personaggio di cavalcare una tipologia di animale; se un personaggio vuole saper cavalcare due diversi tipi di animali, dovrà prendere due diverse competenze Cavalcare. I cavalli sono un tipo di animale; le aquile giganti sono un altro.

Quando un personaggio utilizza la sua competenza Cavalcare su un animale diverso da quello scelto nella sua competenza, diciamo quando un cavaliere che ha la competenza Cavalcare Cavalli cerca di cavalcare un cammello, subisce una penalità di -4 al suo controllo in Cavalcare. Quando un personaggio senza la competenza Cavalcare cerca di cavalcare un animale, per avere successo deve effettuare un controllo sulla Destrezza con -8. (Ma ricordate, il personaggio deve effettuare con successo un tiro solo in situazioni difficoltose, come quando l'animale è spaventato. Per il resto del tempo, anche se non a suo agio, può automaticamente continuare a mantenersi in sella.)

**Furtività:** É simile all'abilità dei ladri *Muoversi Silenziosamente*, con alcune importanti differenze.

Il personaggio prendendo la competenza *Furtività* deve scegliere dalla seguente lista un tipo di terreno

sul quale la competenza funzioni: Città/Esterni, Interni/Caverne, Foresta/Giungla, Pianure, Deserto, Artico, Montagne/Colline. La competenza funziona solamente in quella tipologia di terreno. In teoria, il personaggio potrebbe utilizzare sette slot, uno per ognuna delle tipologie di *Furtività*; così facendo avrebbe una competenza *Furtività* equivalente all'abilità dei ladri *Muoversi Silenziosamente*.)

Città/Esterni si utilizza nelle strade, nei vicoli disseminati di spazzatura, sui tetti, ed in ambienti simili a quelli urbani. Interni/Caverne, si utilizza per scale scricchiolanti e pavimenti in legno, nelle catacombe, nelle caverne e nelle grotte, e nella maggior parte degli spazi chiusi. Gli altri tipi di terreno non necessitano di spiegazioni.

La competenza *Furtività* può essere presa da umani, semi-umani ed umanoidi. Il personaggio si muoverà abbastanza tranquillamente sui terreni per i quali ha la competenza; quando cercherà di avvicinarsi di soppiatto a qualcuno o quando ci sarà la possibilità di essere sentiti, bisognerà effettuare il controllo sulla competenza. Se il DM non vuole far sapere al personaggio che qualcuno lo sta osservando, può effettuare lui stesso il controllo al posto del personaggio.

**Nascondersi nelle Ombre:** Questa competenza è simile all'abilità dei ladri. *Nota Importante:* questa competenza può essere presa solo da semi-umani e non umani. Un umano per imparare a *Nascondersi nelle Ombre* deve essere un ladro.

Il DM, a sua scelta, può utilizzare questa competenza tramite l'ordinario controllo basato sulla Destrezza o può far effettuare al giocatore un tiro percentuale come un ladro con lo stesso livello di esperienza.

**Prontezza:** Un utilizzo con successo di questa competenza consente ad un personaggio di estrarre un'arma senza perdere tempo, di evitare gli effetti di una Sorpresa o di svegliarsi al minimo rumore fuori posto.

**Saltare sulle Sporgenze:** Con questa competenza il personaggio può muoversi con passo sicuro sui dirupi ed all'interno di caverne irregolari, come fanno la maggior parte dei personaggi sui terreni stabili. Il personaggio può tranquillamente saltare da una sporgenza rocciosa ad un'altra entro una distanza di circa 1,80 metri, anche trasportando i normali carichi di ingombro. I controlli sulla competenza devono essere effettuati quando il compito è particolarmente complicato - per esempio, quando le sporgenze sono scivolose, o quando il personaggio sta trasportando qualcuno tra le sue braccia. Questa competenza funziona sulle sporgenze; per gli alberi vedere la competenza *Camminare sugli Alberi*.

**Scoprire Trappole:** Questa competenza permette al personaggio di individuare trappole dopo aver osservato un corridoio, una stanza o un'altra area. Se il personaggio fallisce nel controllo sulla competenza, significa che non scopre nessuna trappola nell'area sotto osservazione. (Un uomo in agguato nascosto nell'area va considerato come una trappola.)

Bisogna effettuare un tiro in Scoprire Trappole per ciascuna trappola presente nell'area; se il DM vuole evitare di far capire al giocatore il numero di trappole presenti, deve effettuare lui stesso il tiro, anziché farlo fare al giocatore. Questa competenza spesso viene utilizzata in opposizione alla competenza *Nascondersi*.

**Sentire Rumori:** questa competenza consente al

personaggio di percepire rumori leggeri, o un qualche dettaglio specifico in una moltitudine di suoni diversi. Un controllo riuscito sulla competenza significa che il personaggio può indovinare cose come il numero di individui in avvicinamento, la tipologia di armature metalliche (se presenti) indossate dalla maggior parte di loro, l'eventuale presenza di cavalcature, carri o macchine d'assedio, e la loro distanza; oppure, la presenza di occupanti all'interno della stanza oltre la porta, il loro numero, se dormono o meno, ecc...

Se viene utilizzata con successo insieme alla competenza *Tiro alla Cieca*, questa competenza offre al tiratore un +1 a colpire.

**Tiro alla Cieca:** Si tratta della capacità di sparare ad un bersaglio senza essere in grado di vederlo; in genere, questa competenza viene utilizzata quando un personaggio è al buio o quando il bersaglio è fuori gittata dalla sua vista o dall'infravisione. Il personaggio deve essere in grado di sentire il bersaglio in modo da poterne valutare la sua posizione. Se il personaggio effettua con successo il controllo nella competenza, può sparare al bersaglio; per colpirlo è necessario effettuare un Tiro per Colpire, ma senza subire le normali penalità dovute all'oscurità.

**Tiro Rapido:** Un utilizzo con successo di questa competenza (con un controllo sulla Competenza riuscito) consente al personaggio di incoccare e tirare una freccia con un bonus di +2 all'Iniziativa.

### Competenze sulla Costituzione

**Bere:** Questa competenza conferisce al personaggio un talento nell'assimilare bevande alcoliche senza esserne influenzato. Il personaggio deve effettuare un controllo sulla competenza per ogni bevanda assunta (dopo la prima) ogni ora; in altre parole, non deve tirare per la sua prima bevanda, ma deve effettuare il suo controllo sulla competenza per ogni bevanda assunta dopo la prima nella stessa ora. Nell'ora successiva, non deve tirare per la sua prima bevanda; deve effettuare il suo controllo sulla competenza per ogni altra bevanda assunta durante quell'ora.

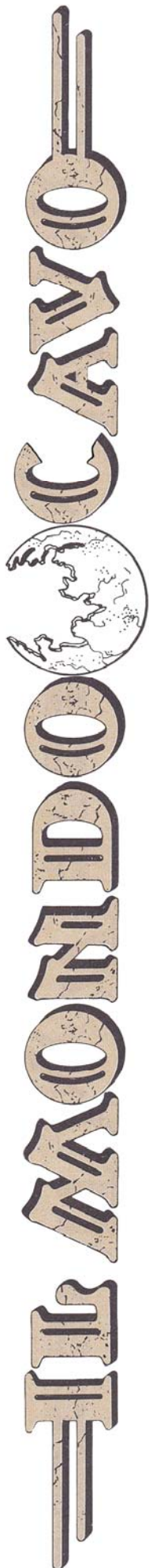
Il primo fallimento nel tiro indica che il personaggio è ubriaco; il personaggio ha -2 a colpire e -3 a tutti i controlli sulla Destrezza e sulle relative competenze. Il secondo fallimento nel controllo indica che il personaggio cade in uno stato confusionale dovuto all'ubriachezza.

**Resistenza:** Questa competenza permette al personaggio di svolgere un compito per lunghi periodi di tempo. Un controllo riuscito sulla competenza indica che il personaggio è in grado di correre (o di eseguire un compito impegnativo) per un'ora senza crollare. Il personaggio deve effettuare un ulteriore controllo sulla competenza per ogni ora in cui esegue il compito con una penalità di -1 per ogni ora supplementare.

Una volta che il personaggio ha completato il suo compito, o fallisce un controllo sulla competenza e crolla, ha bisogno di riposare per un tempo tre volte superiore a quello trascorso per eseguire il compito.

### Competenze sul Carisma

**Cantare:** La capacità di saper cantare in maniera competente; un personaggio può guadagnarsi da vivere con questa competenza e (se è abbastanza



bravo) può diventare un intrattenitore o un bardo famoso.

**Cantastorie:** Si tratta dell'abilità nell'ammaliare gli ascoltatori quando si raccontano delle storie. Il personaggio può guadagnarsi da vivere facendo il cantastorie; se possiede anche competenze di Conoscenza su materie come la storia tribale, il personaggio può essere un saggio della tribù.

**Contrattare:** Un controllo riuscito in questa competenza consente ad un personaggio di riuscire a concludere il migliore affare disponibile per l'acquisto di beni, servizi o informazioni. Solitamente non sarà possibile contrattare con qualcuno per farlo rinunciare a chiudere un grande affare senza nulla in cambio.

**Leadership:** Un utilizzo con successo di questa competenza aggiunge un bonus di +1 al controllo sul morale di ogni PNG sotto il controllo del personaggio. Potrebbe essere utilizzata anche per convincere altri PNG ad eseguire gli ordini del personaggio. Il DM potrebbe decidere che qualsiasi PNG che abbia una buona ragione per *non* seguire il leader riesca automaticamente a resistere a questa competenza. A differenza della competenza *Intimidire*, *Leadership* non sfrutta la prepotenza e non fa inimicare il PNG sulla quale viene utilizzata.

**Musica:** Questa competenza consente al personaggio di suonare un famiglia di strumenti abilmente; il personaggio deve scegliere la famiglia di strumenti che sa suonare. I gruppi di strumenti includono strumenti a corda, ottoni, percussioni, legni, ecc... Questa competenza spesso viene presa in combinazione con la competenza Cantare.

**Raggirare (con la Parlantina):** L'abilità nel persuadere un ascoltatore della sincerità di ciò che si sta dicendo, nonostante il fatto che chi utilizza la competenza stia mentendo spudoratamente. Un utilizzo con successo di questa competenza fa in modo che un PNG creda ad una menzogna o accetti un comportamento ingannevole come onesto e sincero. Un fallimento indica che il personaggio non risulta convincente.

**Recitare:** È la capacità di guadagnarsi da vivere come attore di teatro, ma permette anche di fingersi qualcun'altro o di mostrare false emozioni. Un utilizzo con successo di questa competenza permette ad un personaggio di dire bugie convincenti per un certo periodo di tempo. Nel Mondo Cavo, rappresenta una buona competenza per i re per ispirare i loro popoli, per i chierici malvagi per ingannare il loro gregge, e così via.

**Persuadere:** Si tratta dell'abilità nel persuadere i PNG della vostra onestà e sincerità. Chi parla deve credere nella verità di ciò che sta dicendo. Un utilizzo con successo di questa competenza indica che l'ascoltatore crede in ciò che il suo interlocutore gli sta dicendo; ciò non significa che l'ascoltatore sarà d'accordo con le azioni che gli verranno proposte da colui che parla. Se il pubblico risultasse ostile, il DM potrebbe assegnare delle penalità da -1 a -8 al controllo sulla competenza.

### Regole Opzionali per le Lingue

I personaggi, previa autorizzazione del DM, possono prendere delle lingue aggiuntive come competenze sull'Intelligenza. Naturalmente, i personaggi ottengono comunque tutte le lingue a cui hanno diritto per via della loro Intelligenza e delle loro abilità razziali.

I personaggi hanno delle difficoltà a parlare queste lingue "competenze" aggiuntive. Un personaggio che parla una lingua "competenza" riuscirà a capire in automatico quando gli si parlerà lentamente ed in modo semplice. Se il personaggio sta ascoltando qualcuno che sta parlando in modo eccitato o che sta utilizzando un discorso tecnico, per capire la lingua dovrà effettuare il suo controllo sulla competenza. Un fallimento indicherà che il personaggio non riuscirà a capire quello che si sta dicendo.

Il personaggio parla la lingua "competenza" in modo analogo; quando si sforza per spiegare qualcosa in modo veloce, complicato o tecnico, o quando è agitato o emozionato, per spiegare il concetto dovrà effettuare un tiro sulla competenza.

### Migliorare le Competenze

Per migliorare una competenza di un personaggio portandola ad un punteggio più alto di quello della Caratteristica sulla quale si basa, dovete "scambiarla" con una o più competenze da scegliere, in modo da migliorarne il tiro per il controllo ed ottenere un +1 al tiro per ogni competenza scambiata.

*Esempio: Togar ha un punteggio di Carisma solo di 12, anche se si suppone che sia un leader naturale. Invece di utilizzare la scelta di una competenza sulla competenza Leadership, ne utilizza tre per quella sola competenza. La prima scelta gli conferisce il punteggio del Carisma, 12, per il suo tiro sulla competenza Leadership. Le ulteriori sue scelte della competenza destinate a migliorare Leadership gli offrono un +2 al tiro. Pertanto, il suo tiro nella competenza Leadership sarà 14 e non 12.*

### Significato delle Differenze nei Tiri

Come termine di paragone, si riporta il significato dei diversi livelli di tiri sulla competenza.

Se il Controllo sulla Competenza É:	Il Personaggio Ha Questo Livello di Competenza
3-5	Abilità nella competenza molto basilare Può svolgere compiti senza pretesa (quelli che non richiedono Controlli sulla Competenza) Spesso fallisce nei compiti difficili (quelli che richiedono Controlli sulla Competenza)
6-8	Discreti rudimenti nella competenza Può eseguire un lavoro in modo competente Spesso fallisce nei compiti difficili
9-12	Validi rudimenti nella competenza Funziona bene Può formare apprendisti Spesso riesce in compiti difficili (quelli che richiedono Controlli sulla Competenza)
13-15	Ottima padronanza della Competenza Può formare gente qualificata (ovvero apprendisti competenti) Trova quasi sempre lavoro Di solito riesce nei compiti difficili (quelli che richiedono

16-17	<p>Controlli sulla competenza)          Fantastica padronanza della competenza          Può formare specialisti          Trova quasi sempre lavoro          Può agire da esperto di efficienza          Di solito riesce nei compiti difficili (quelli che richiedono Controlli sulla competenza)</p>
18	<p>Geniale padronanza della competenza          Può formare specialisti          Trova sempre lavoro          Può agire da esperto di efficienza          Utilizza la competenza con risultati strabilianti (capolavori e classici della sua branca)</p>

### **Apprendimento di Ulteriori Competenze**

Con il passare del tempo, il vostro personaggio potrebbe guadagnare nuove competenze o migliorare quelle già in suo possesso.

Tutti i personaggi hanno la possibilità di ottenere un nuovo slot competenza ogni quattro livelli di esperienza.

Pertanto, al 1° livello gli umani ottengono quattro slot (più quelli legati ai bonus per l'Intelligenza), quindi un'ulteriore competenza al 5° livello, un'altra al 9° livello, un'altra al 13° livello e così via.

Oltre il 12° livello, il livello massimo per personaggi nani, i nani ottengono un'altra competenza a 1.200.000 Punti Esperienza ed un'altra per ogni 800.000 Punti Esperienza guadagnati successivamente.

Oltre il 10° livello, il livello massimo per personaggi elfi, gli elfi ottengono un'altra competenza a 1.350.000 Punti Esperienza ed un'altra per ogni 1.000.000 Punti Esperienza guadagnati successivamente. (In questo caso un elfo guerriero non riceve alcun bonus; ottiene gli ulteriori slot alla stessa velocità di un elfo normale.)

Oltre l'8° livello, il livello massimo per personaggi halfling, gli halfling ottengono un'altra competenza a 300.000 Punti Esperienza ed un'altra per ogni 1.200.000 Punti Esperienza guadagnati successivamente.

La velocità con la quale le altre razze peculiari del Mondo Cavo ottengono nuovi slot viene fornita nel capitolo Background del Personaggio.

Ogni nuovo slot può essere utilizzato per acquistare una nuova competenza o per migliorarne una vecchia nel modo descritto in precedenza.

### **Scelta Appropriata delle Competenze**

I giocatori sono per lo più liberi di scegliere le competenze per i loro personaggi, ma il DM ha il diritto di insistere sul fatto che alcune competenze iniziali del personaggio siano appropriate alle sue origini.

Alcuni personaggi sono tenuti a prendere determinate competenze al momento della loro creazione. Di questo si parlerà nelle appropriate sezioni del prossimo capitolo. Tuttavia, vi sono alcune regole generali da seguire:

I personaggi **Chierici** devono prendere la competenza Onorare (uno Specifico Immortale). Il giocatore deve specificare quale Immortale il

chierico serve. Competenze consigliate, ma non obbligatorie: Conoscenza dei Codici di Legge e Giustizia (vedere **L'Alba degli Imperatori**, *Libro Secondo: Guida del Giocatore a Thyatis*), Rilevare Menzogne, Guidare/Consigliare, Cavalcare.

I personaggi **Guerrieri** non sono tenuti a prendere alcuna competenza. Competenze consigliate, ma non obbligatorie: Tattiche Militari, Cavalcare.

I Personaggi **Maghi** non sono tenuti a prendere alcuna competenza. Competenze consigliate, ma non obbligatorie: Conoscenze (Storia, Magia, Geografia Planare, ecc...), Cavalcare, Scienze.

I personaggi **Ladri** non sono tenuti a prendere alcuna competenza. Competenze consigliate, ma non obbligatorie: Prontezza, Senso del Pericolo, Segnalazione (Segnali Ladreschi).

I personaggi **Nani** del Mondo Cavo devono prendere la competenza Alpinismo. Competenze consigliate, ma non obbligatorie: Cavalcare, Sopravvivenza (Montagne), Lottare. (Se state utilizzando l'ATL 6, *I Nani di Casa di Roccia* ed avete dei personaggi Nani Chierici, questi dovranno prendere le competenze richieste dalla classe dei Nani e da quella dei Chierici.)

I personaggi **Elfi** devono prendere le competenze Prontezza e Sopravvivenza (su un terreno appropriato). Eccezione: gli elfi Blacklore non sono tenuti a prendere alcuna competenza. Competenze consigliate, ma non obbligatorie: Senso del Pericolo, Segnalazione (Segnali Elfici/Forestali), Cavalcare e Seguire Tracce.

I personaggi **Halfling** non sono tenuti a prendere alcuna competenza. Competenze consigliate: Prontezza, Cavalcare.

### **Le Competenze e la Scheda del Personaggio**

Sulla scheda del personaggio riportata alla fine di questo volume, troverete una casella denominata **Competenze Generali**. Chiedete al vostro DM le fotocopie di questa scheda del personaggio.

Nello spazio vuoto accanto alla riga "Numero di Competenze Scelte:" inserite il numero delle competenze che deve scegliere il personaggio (quattro, più quelle legate ai bonus per l'Intelligenza). Come descritto in precedenza, man mano che otterrà esperienza, il personaggio ne guadagnerà delle altre. Annotate le competenze scelte nelle righe riportate sotto. Per ogni competenza riportate il suo nome, la Caratteristica sulla quale si basa (e tutti i modificatori permanenti presi utilizzando la scelta di competenze supplementari) ed il suo punteggio attuale per il tiro sulla competenza.

### **Le Competenze ed il DM**

È responsabilità del DM fare in modo che i giocatori non abusino di queste competenze, raggiungendo dei risultati del tutto inappropriati al loro utilizzo all'interno della campagna. Il DM ha anche la responsabilità di premiare i personaggi che utilizzano le loro competenze abilmente ed all'interno del contesto dell'avventura.

Il DM deve decidere quando un personaggio può provare ad effettuare un controllo su una competenza ed anche il tipo di effetto che l'uso della competenza potrebbe avere in quella situazione.

Il DM non dovrebbe permettere ai giocatori di



tirare più volte per lo stesso compito - questo dovrebbe avvenire solo in caso di criticità nel gioco.

### ***Modificatori Positivi e Negativi***

Quando un personaggio utilizza una competenza, il DM può decidere di assegnare dei modificatori positivi o negativi per rendere più facile o più difficile il suo tiro sul controllo della competenza. Questi modificatori si basano sulle circostanze del momento.

Le circostanze che rendono un compito un po' più difficile autorizzano l'uso di un modificatore di -1 o -2. Quelle che rendono un compito notevolmente più difficile autorizzano l'uso di un modificatore di -3 o -4. Quelle che rendono un compito molto arduo - come non essere in grado di vedere mentre si lavora sul ponte ondeggiante di una nave durante una forte tempesta, ecc... - possono autorizzare l'uso di modificatori da -5 a -10 o a -15.

Viceversa, le circostanze che rendono un compito più semplice - come essere in possesso di tutti i materiali necessari, avere un sacco di tempo o di aiuto - determinano l'uso di modificatori positivi approssimativamente della stessa entità.

Il personaggio ha sempre una possibilità di successo, per quante basse siano le probabilità, a condizione che il DM dica che vi siano delle remote possibilità di avere successo. Un risultato naturale di 1 con 1d20 equivale ad un successo automatico.

### ***L'Utilizzo del Tempo***

Quando risulta importante da conoscere, è il DM a stabilire il tempo necessario per l'uso di ciascuna competenza. Il tempo necessario per guardare i Continenti Fluttuanti ed effettuare un tiro su Navigazione potrebbe essere di circa un minuto; il tempo necessario per realizzare una lancia di ottima qualità, sia per la punta che per l'asta, sarà di alcuni giorni; il tempo necessario per effettuare un controllo su Seguire Tracce per riconoscere il tipo di creatura che abbia lasciato queste impronte potrebbe essere solo di un secondo o due.

### ***Utilizzo Contemporaneo delle Competenze***

Spesso, dopo che un personaggio ha fallito il suo tiro sulla competenza, gli altri personaggi con la stessa competenza intervengono dicendo: "Ha fallito? Lasciami fare il mio tiro sulla competenza!"

Non è una buona cosa da fare. Se il DM permette a tutti di effettuare un controllo sulla competenza per lo stesso compito, quando uno dei personaggi ha fallito, qualcuno finirà per avere successo; a quel punto risulterebbe inutile avere un sistema di competenze, in quanto ogni compito riuscirebbe "automaticamente."

Il DM, solitamente, dovrebbe decidere che le circostanze che hanno portato un personaggio a fallire, faranno fallire anche tutti gli altri. Per esempio, un personaggio che sta Seguendo la sua preda fallisce il suo tiro e ne perde le tracce. Il DM decide che questo è avvenuto in quanto la creatura si è rifugiata sugli alberi, o che la pioggia ha cancellato le tracce, o una causa del genere - qualunque sia la ragione, *non vi sono tracce da seguire*. Di conseguenza, in questa situazione gli altri personaggi non potranno effettuare il proprio tiro in Seguire Tracce, tranne che per confermare che non ci siano

tracce.

Tuttavia, a volte può essere ragionevole che due o più personaggi utilizzino insieme le loro competenze per portare a termine un compito. Ad esempio, quando due guaritori stanno tentando di diagnosticare una malattia, due teste potrebbero essere meglio di una.

In questo caso, i personaggi devono scegliere chi tra loro sia quello più capace di risolvere il problema per quella situazione (di solito il personaggio con il punteggio più alto nella competenza) e quel personaggio e gli altri con la stessa competenza dovranno effettuare i loro tiri. Il DM utilizzerà il tiro effettuato dal personaggio indicato come principale risolutore del problema, per poi dargli un modificatore di +1 per ognuno dei suoi compagni che avranno effettuato con successo il controllo sulla competenza ed un modificatore di -1 per quelli che lo avranno fallito.

### ***L'Utilizzo delle Competenze l'Una Contro l'Altra***

A volte si presenteranno delle situazioni nelle quali due competenze saranno in conflitto. Un personaggio con Raggiare potrebbe provare ad utilizzare questa competenza nei confronti di un personaggio che ha Rilevare Menzogne, o due personaggi potrebbero utilizzare Contrattare per mercanteggiare sul prezzo.

Quando il DM ritiene che possa verificarsi una situazione di questo tipo, dovrà far effettuare il controllo sulle relative competenze da ambo le parti. Il personaggio che effettuerà il tiro migliore sulla propria competenza ne uscirà vincitore. Nel caso in cui il risultato del tiro fosse in pareggio, spetterà al DM valutare la situazione; il DM, per prendere una decisione precisa, potrebbe decidere di farli tirare di nuovo e stabilire che il risultato in pareggio indica che la situazione resta invariata.

### ***Altri Utilizzi delle Competenze***

Il DM deve anche consentire o negare altri utilizzi delle competenze a propria discrezione.

Per esempio, ad un personaggio con la competenza Costruire Archi non dovrebbe essere consentito di costruire archi gratis per tutti. Il DM dovrebbe stabilire che il personaggio può costruire gli archi per non più della metà del prezzo che si sarebbe pagato altrove, ed il DM deve insistere sul fatto che il personaggio debba perdere alcune avventure che stanno svolgendo i suoi compagni (altrimenti le armi non potrebbero essere costruite!).

Il DM può anche sfruttare questa competenza come "agganci" per tenere i personaggi coinvolti nelle avventure, soprattutto se un personaggio è in possesso di una competenza particolare o rilevante. I nobili, spesso, assoldano dei maestri artigiani per valutare o riparare i loro tesori, o per costruire nuove città o cittadelle grandiose, ognuna delle quali in grado di condurre gli eroi verso nuove ed eccitanti avventure.

\*\*\*

Dopo aver parlato di tutte queste opportunità, è giunto il momento di chiedere al vostro DM quali sezioni del capitolo Background del Personaggio potete leggere, per poi continuare con lettura.

In questo capitolo imparerete come riuscire a mettere insieme Personaggi Giocanti appartenenti alle tante razze e popolazioni trovate nel Mondo Cavo.

Diverse delle opzioni disponibili ai giocatori riportate in questo capitolo non rientrano nelle normali classi di personaggio (chierico, guerriero, mago, ladro, nano, elfo o halfling). Grazie ai consigli offerti in questo capitolo potrete creare dei personaggi appartenenti ad altre razze - come quella degli Uomini Bestia. Tecnicamente, i membri di queste razze vengono ancora considerati come mostri nel sistema di gioco di D&D®, ma vi viene concesso di interpretarli come Personaggi Giocanti. Per i dettagli su come creare un PG appartenente a queste razze, date un'occhiata alle sezioni relative alle singole razze.

## Restrizioni Relative ad Armi ed Armature

Ogni sezione di questo capitolo elenca alcuni tipi di armi ed armature consentiti per quella determinata cultura. È importante comprendere la distinzione tra le restrizioni relative ad armi/armature normali e le restrizioni relative ad armi/armature *culturali*.

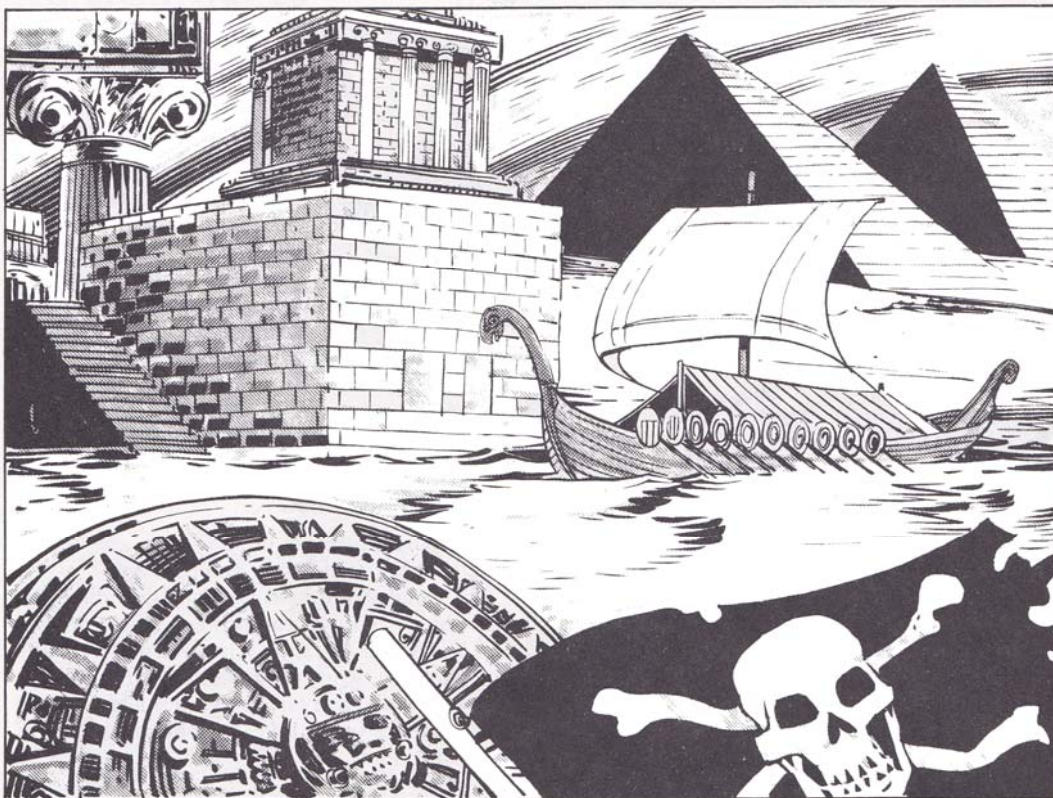
Un guerriero Azcano può scegliere solo alcuni tipi di armi da mischia: pugnale, spada/corta, mazza, clava, bastone, armi ad asta (solo la picca), lancia e giavellotto. Queste rappresentano le sue *armi da mischia culturali*. Ora, un personaggio appartenente alla classe del personaggio Guerriero solitamente può utilizzare un numero maggiore di armi da mischia. Teoricamente, potrebbe farlo anche un

guerriero Azcano: tuttavia, se utilizza armi diverse dalle armi legate alla sua cultura, va incontro alle penalità relative alle regole sui *pregiudizi culturali* descritte nel capitolo Creazione del Personaggio.

## Consultate il Vostro DM

Le descrizioni che seguono riportano delle brevi spiegazioni relative alle razze del Mondo Cavo - abbastanza dettagliate da permettervi di creare personaggi provenienti ad ogni razza. Per maggiori dettagli relativi al background del personaggio, ai PNG incontrati nel corso della sua vita ed alla storia del suo popolo, consultate il vostro DM.

Nota Importante: Dovreste leggere solo la sezione o le sezioni di questo capitolo che il vostro DM vi concede esplicitamente di leggere. Se leggerete sezioni che non dovreste leggere, scoprirete cose relative a razze di cui non dovreste conoscere nulla; dovreste invece incontrare queste razze nel corso del gioco.



## Antaliani

Gli Antaliani sono gli antenati degli Ostlander, dei Vestlander e degli uomini di Soderfjord del mondo esterno; nei modi e nell'abbigliamento sono molto simili ai Vichinghi. Essi vivono in fredde foreste e tundre innevate nel lontano nord-est.

### Aspetto ed Abbigliamento

Gli Antaliani hanno più comunemente la pelle ed i capelli chiari, capelli biondi ed occhi azzurri.

Essi indossano abiti in pelle di renna, di lana e di lino; il loro costume include una morbida sottotunica, una pesante pelle sopra i vestiti (che comprende un cappuccio con laccio), pantaloni pesanti, stivali pesanti allacciati strettamente alla gamba, guanti e mantello.

### Costumi

Gli Antaliani vivono di caccia e di pesca, con qualche scorreria piratesca per integrare le loro entrate. Si tratta di un popolo violento, che ama i combattimenti e le leggende eroiche. Tuttavia, essi ammirano gli eroi ingegnosi e sono disposti a mettere nel sacco un nemico anziché combatterlo fino alla morte.

Gli Antaliani amano il mare e sono dei bravi marinai. Essi allevano anche mandrie di renne giganti; molti imparano a cavalcare le renne.

Un intero clan Antaliano vivrà all'interno di un enorme edificio chiamato sala.

Gli Antaliani hanno schiavi, ma solo stranieri; non schiavizzano mai i propri uomini. Gli schiavi indossano dei collari di ferro e vengono trattati abbastanza bene. Questi potrebbero guadagnarsi la propria libertà compiendo atti di grande fedeltà o di grande coraggio.

Si tratta di una razza fatalistica, determinata ad affrontare la morte con coraggio. L'inevitabilità della morte colora tutti gli aspetti della loro vita.

### Nomi

Gli Antaliani sono gli antenati dei moderni uomini di Ostland, Vestland e dei Protettorati di Soderfjord e per questo hanno nomi molto simili alle genti di



quelle terre.

I nomi maschili includono: Alrik, Ander, Arni, Asgrim, Bjorn, Ceowulf, Einar, Eric, Godfred, Gunnar, Harald, Hrolf, Ivar, Knut, Njarl, Olaf, Ragnar, Snorri, Sven ed Yngvi.

I nomi femminili includono: Astrid, Brunhilda (o Brynhild), Elsa, Gunnhild, Helga, Inga, Ingrid, Olga, Ragna, Sigrid ed Yrsa.

### Ruoli e Sessi

Gli Antaliani sono maschilisti. Dalle donne ci si aspetta che restino dietro e che badino alla casa. Non tutte lo fanno; molte trovano l'addestramento nelle sale clericali dell'Immortale Fredara, la patrona delle donne guerriere. Queste donne vengono semi-emarginate all'interno della propria società e per questo tendono a compiere avventure per conto proprio o si uniscono a gruppi di stranieri meno inclini ad opprimere le donne.

### Lingue

Gli Antaliani parlano la lingua Antaliana e Neathar.

### Alleati e Nemici

Gli Antaliani non sono una razza unita, pertanto, singole comunità Antaliane spesso combattono tra loro.

Gli Antaliani combattono anche contro gli Uomini Bestia nel nord e gli elfi di Icevale (Valle Ghiacciata) nell'ovest, ma non costantemente. Occasionalmente commerciano con gli Uomini Bestia.

Gli Antaliani non hanno dei veri alleati nel Mondo Cavo.

### Classi di Personaggio

Gli Antaliani sono umani e, pertanto, possono appartenere a qualsiasi classe di personaggio umana: chierico, guerriero, mago e ladro. La maggior parte degli Antaliani sono guerrieri. Molti sono ladri.

I chierici Antaliani sono seguaci di Wotan, Donar, Fredar e Fredara, i principali Immortali degli Antaliani.

Un Antaliano creato come mago diventa automaticamente un emarginato: nel momento in cui gli appartenenti alla sua razza vengono a conoscenza della sua magia, il personaggio viene esiliato. (Gli Antaliani hanno molto timore della magia non clericale.) Il personaggio dovrà iniziare a giocare lontano dalla sua razza, come un vagabondo. In seguito, se sopravvivrà per diventare molto potente, potrà fare ritorno al proprio villaggio per dare una dimostrazione della propria forza alla propria gente.

### Armi ed Armature

Gli Antaliani preferiscono utilizzare la lancia, tutti i tipi di asce, la spada lunga e l'arco.

L'antico costume da esterni (che include anche la pesante pelle sopra i vestiti) costituisce un'armatura di cuoio (CA 7). In tempo di guerra, la maggior parte degli Antaliani aggiungono uno scudo per raggiungere CA 6, mentre quelli che possono permetterselo, indosseranno una corazza di maglia ed imbracceranno uno scudo tondo (CA 4). Gli Antaliani indossano elmi di acciaio, a volte muniti di corna.



Nello specifico, queste sono le armi e le armature concesse agli Antaliani:

**Armi Culturali da Mischia:** Ascia/da battaglia, accetta, pugnale, spada/normale (lunga), spada/a due mani, martello/da guerra, martello/da lancio, armi ad asta (solo picca), lancia, giavellotto.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/lungo, arco/corto, fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio, corazza di scaglie, corazza di maglia, scudo (permesso anche lo scudo appuntito).

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Asce, martelli, tutte le armature culturali.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Pugnale, accetta, giavellotto, armatura di cuoio.

**Armi Che Possono Utilizzare i Ladri:** Accetta, pugnale, spada lunga, martello da lancio, lancia, giavellotto, arco, fionda; armatura di cuoio.

### Compensazioni Speciali

Tutti gli Antaliani, a causa dell'ambiente in cui vivono, sono degli esperti scalatori. I guerrieri, i chierici ed i maghi Antaliani *scalano pareti* come ladri del loro stesso livello, -10%. (Pertanto, un guerriero, un chierico o un mago Antaliano di primo livello ha una probabilità di *scalare pareti* pari al 77%.)

I ladri Antaliani ricevono un +10% al tiro per *scalare pareti* dei ladri. Un ladro Antaliano di primo livello ha il 97% di probabilità di riuscita in *scalare pareti*; nel momento in cui raggiungerà il terzo livello, raggiungerà il suo punteggio massimo nell'abilità *scalare pareti* di 99%.

### Competenze Generali

Gli Antaliani non sono obbligati a prendere nessuna

Competenza Generale in particolare.

Di seguito vengono riportate le Competenze Generali comunemente prese dai personaggi Antaliani: Lottare (For), Accendere Fuochi (Int), Cacciare (Int), Navigazione (Int), Sopravvivenza (Artico, Int), Coraggio (Sag), Senso del Pericolo (Sag), Prontezza (Des), Cavalcare (Renne, Des) e Bere (Cos).

## Azcani

Gli Azcani sono una razza di abitanti di città che vivono all'interno della giungla; sono i discendenti di un'antica civiltà umana. Si tratta di una razza altamente operosa e vengono considerati come una minaccia dalla maggior parte delle altre razze che incontrano all'interno del Mondo Cavo per via dei loro governanti conquistatori e dei modi selvaggi.

Le terre degli Azcani sono costituite principalmente da foreste e terreni agricoli. Le loro città hanno un'architettura in pesante pietra e racchiudono delle sacre piramidi a gradoni. Chitlacan, costruita su una piccola isola, è la città principale.

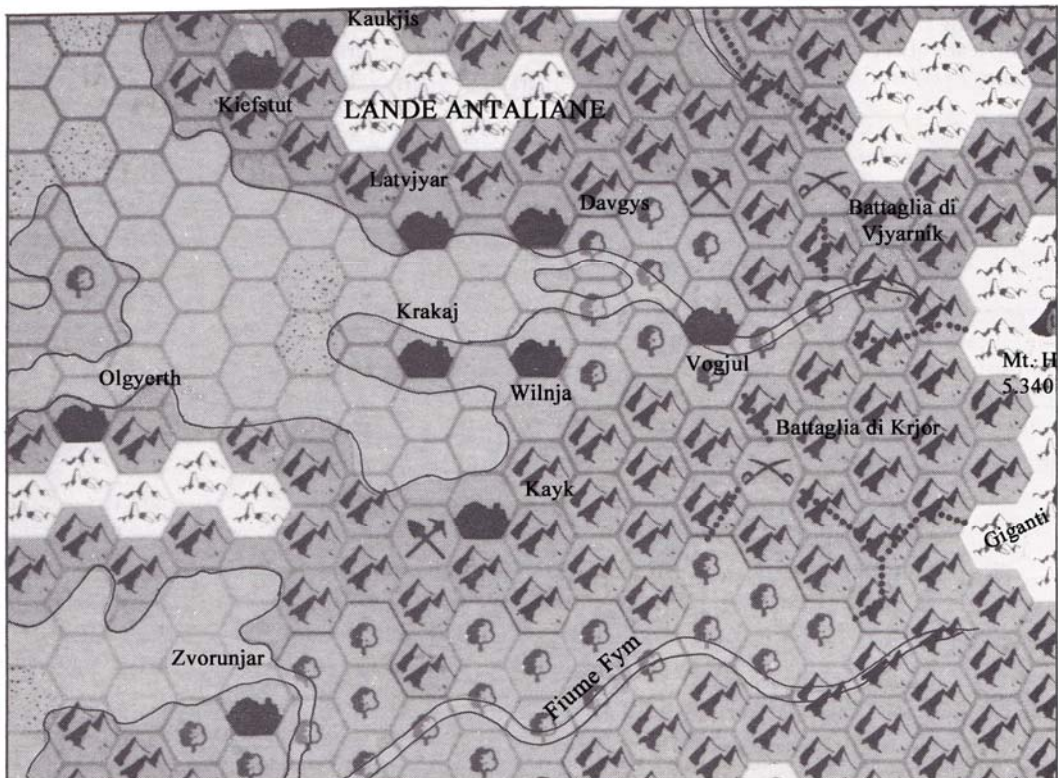
Molti Azcani adorano il malvagio Immortale Atzanteotl; alcuni di essi sono seguaci dei tradizionali Immortali Azcani Kalaktatla ed Oztitiotl.

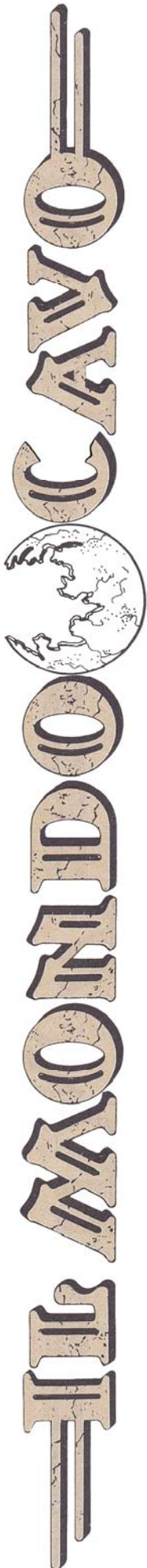
### Aspetto ed Abbigliamento

Gli Azcani sono di bassa statura, ma solitamente in forma e muscolosi. Si tratta di un popolo dalla carnagione ramata, con capelli castano scuri o neri ed occhi castani o neri. Un naso prominente, aquilino (uno dei loro tratti comuni), viene considerato molto attraente.

Il costume comune degli Azcani è il perizoma (per

## Lande Antaliane





gli uomini) o pantaloncino ed un abito simile ad una tunica (per le donne). Solitamente indossano sandali o vanno a piedi nudi. le classi sociali più basse indossano miseri abiti color bianco sporco; le classi sociali più elevate indossano abiti dai colori accesi (soprattutto rosso e turchese) o pellicce, ornati con piume, gioielli d'oro, turchesi, ecc...

### Costumi

Gli Azcani sono un impero molto potente con un governo centrale molto forte. I governanti più potenti all'interno dell'impero devono essere chierici dell'Immortale Atzanteotl, come tutti i principi reali ed i governatori delle città più piccole.

Gli Azcani sono severi e bellicosi. Essi pensano a conquistare le razze circostanti ed a sacrificare i conquistati ad Atzanteotl.

Gli Azcani usano un sacco le imbarcazioni ed addomesticano gli animali come i muli per utilizzarli come bestie da soma, ma non cavalcano animali. Gli Azcani non usano la ruota.

Nella società Azcana i plebei non hanno alcun diritto e qualsiasi reato commesso da un plebeo è punibile con la morte per sacrificio.

Gli Azcani sono molto interessati al calcolo del tempo ed alla misurazione del progresso dei Continenti Fluttuanti; tengono degli elaborati calendari e registri dei fenomeni astrologici.

Gli Azcani praticano un violento gioco simile al basket chiamato *tlachtli*. In questo gioco, due squadre di giocatori provano ad infilare una pesante palla di gomma all'interno di un cerchio fissato in una pietra sulla parete opposta del campo di gioco. Durante la stagione principale del gioco, la squadra perdente di ogni partita viene messa a morte, sacrificata ad Atzanteotl.

### Nomi

Per creare i nomi di un personaggio Azcano dovete scegliere un prefisso, da una a tre sillabe intermedie, ed un suffisso dalla lista che segue.

**Prefissi:** At-, Az-, Ca-, Chi-, Co-, Cuz-, Ka-, Huit-, Man-, Moc-, Oax-, Ot-, Ten-, Teo-, Tex-, Tez-, Ti-, Tlach-, Tlat-, To-, Yu-.

**Sillabe Intermedie:** -a-, -can-, -cat-, -co-, -hua-, -la-, -lak-, -li-, -na-, -o-, -po-, -poch-, -ri-, -ta-, -tat-, -te-, -tel-, -ti-, -tla-, -zal-, -zan-, -zi-, -zil-.

**Suffissi:** -atl-, -ca-, -can-, -cay-, -cha-, -co-, -la-, -loc-, -ma-, -mu-, -otl-, -pac-, -tiah-, -tlan-, -tli-, -zoc-, -zu-.

### Ruoli e Sessi

Nell'impero Azcano sono gli uomini a detenere ufficialmente tutto il potere, ma le donne possono avere delle proprietà ed influenza; le nobili particolarmente forti ed intelligenti hanno un sacco di potere all'interno dell'impero.

Le donne Azcane che decidono di intraprendere il cammino da avventuriere hanno delle difficoltà; a loro non possono essere insegnate ufficialmente le competenze da avventurieri. Molte diventano delle ladre; quelle che hanno l'Intelligenza e la Saggiezza necessarie diventano delle maghe o delle chieriche. Alcune imparano ad utilizzare la lancia e l'arco dalla gente comune e dagli abitanti delle foreste e diventano delle guerriere, ma sono molto rare.

### Lingue

Gli Azcani parlano la lingua Azcana (oppure Azcano/Olteco) e Neathar. Quelli che hanno dei punteggi sufficienti nella caratteristica Intelligenza (e che quindi hanno degli slot aggiuntivi per le lingue) imparano anche lingue come l'elfico, la lingua degli uomini lucertola di Malpheggi e la lingua degli orchetti Krugel.

### Alleati e Nemici

Gli Azcani hanno molti più nemici che alleati. I loro nemici includono gli Schattenalfen, gli elfi dell'ombra del sud, che rappresentano i loro nemici più odiati; gli Oltechi, un'altra razza dalla pelle ramata, che una volta (migliaia di anni fa) furono i loro conquistatori; i Neathar, gli umani tribali dalla pelle chiara delle zone selvagge circostanti; ed i Pirati della Filibusta, che vessano le città Azcane della costa.

Occasionalmente, gli Azcani assoldano uomini lucertola di Malpheggi e orchetti Krugel per le loro spedizioni contro gli Schattenalfen e gli Oltechi.

### Classi di Personaggio

Gli Azcani sono umani e, pertanto, possono appartenere a qualsiasi classe di personaggio umana: chierico, guerriero, mago e ladro.

### Armi ed Armature

Gli Azcani portano più comunemente lance, archi e pugnali; in tempi di guerra utilizzano armature di cuoio e scudi.

Nello specifico, queste sono le limitazioni alle armi ed alle armature degli Azcani:

**Armi Culturali da Mischia:** Pugnale, spada/corta, mazza, clava, bastone, arma ad asta (solo picca), lancia, giavellotto.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/corto, fionda, cerbottana, bolas.

**Armature Culturali:** Cuoio, scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato non concessi).

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Mazza, clava, bastone, fionda, bolas, armatura di cuoio e scudo.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Pugnale, bastone, bolas, nessuna armatura.

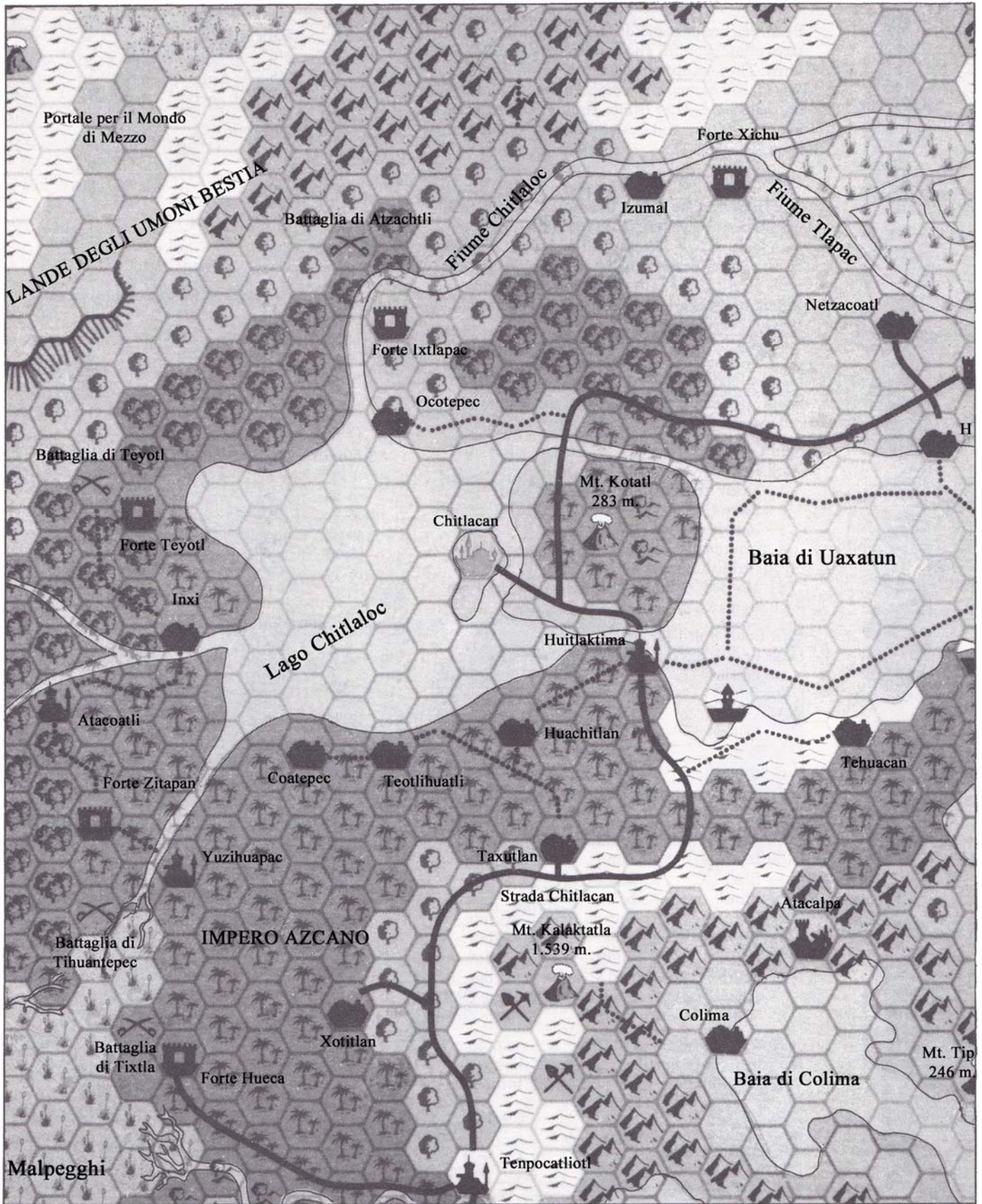
**Armi Che Possono Utilizzare i Ladri:** Tutte le armi e le armature culturali ad eccezione della picca.

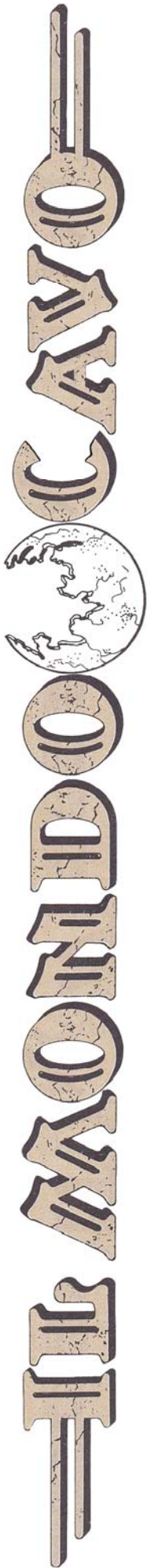
### Compensazioni Speciali

Gli Azcani sono una razza tosta. Al primo livello, ricevono un Dado Vita in più e +1 PF per ogni livello superiore al primo (indipendentemente da altri bonus o penalità legati alla Costituzione) fino al 10° livello.

Ad esempio, un guerriero Azcano di primo livello parte con 2d8 PF, non 1d8; al secondo livello ottiene 1d8+1; al terzo livello un altro 1d8+1, e così via fino al 10° livello. Un mago di primo livello parte con 2d4 PF invece di 1d4 e guadagna 1d4+1 per ogni livello superiore a quello fino al 10° livello.

# Azcan





## Uomini Bestia

Gli Uomini Bestia sono umanoidi, gli antenati delle moderne razze degli orchetti, dei goblin, degli gnoll, dei troll, degli orchi, e via dicendo. Gli Uomini Bestia occupano le terre più fredde del Mondo Cavo, la regione delle terre perennemente gelate a sud del polo nord. Essi vivono di pesca e cacciando foche, balene ed orsi e vivono all'interno di igloo intagliati in blocchi di ghiaccio.

### Aspetto ed Abbigliamento

Ovviamente, gli Uomini Bestia sono umanoidi - esseri bipedi come orchetti, orchi, troll, ecc... Tuttavia, nessun Uomo Bestia assomiglia esattamente a qualcuna di queste vere e proprie razze, e nessun Uomo Bestia assomiglia ad un altro Uomo Bestia. La pelle, il colore dei capelli e degli occhi variano ampiamente, così come l'altezza, il peso e la forma degli occhi, delle orecchie e dei denti.

Un giocatore con un personaggio Uomo Bestia, per determinare l'aspetto del suo personaggio dovrebbe utilizzare le seguenti tabelle. Con il benestare del DM, potrebbe semplicemente decidere il suo aspetto da Uomo Bestia, in caso contrario dovrà utilizzare queste tabelle.

### Colore della Pelle (Tirare 1d6)

Tiro	Risultato
1	Giallo Malaticcio
2	Verdino Pallido
3	Marrone Fango
4	Bianco Lebbroso
5	Marrone Rossastro
6	A Chiazze/Maculato: Tirare Due Volte e Utilizzare Entrambi (Ignorare i 6)

### Colore dei Capelli (Tirare 1d8)

Tiro	Risultato
1	Neri
2	Marroni
3	Verdi
4	Gialli
5	Rossi
6	Blu
7	Di Due Colori: Tirare Due Volte e Utilizzare Entrambi
8	Nessuno

### Colore degli Occhi (Tirare 1d8 tre volte)

Tiro	Iride	Tiro	Pupilla	Tiro	Sclera
1	Nera	1	Nera	1	Bianca
2	Blu	2	Nera	2	Bianca
3	Verde	3	Marrone	3	Bianca
4	Marrone	4	Marrone	4	Bianca
5	Rossa	5	Bianca	5	Gialla
6	Gialla	6	Rossa	6	Gialla
7	Grigia	7	Grigia	7	Verdina
8	Bianca	8	Gialla	8	Verdina

**Nota:** Il "bianco dell'occhio" è più appropriato per la sclera. Da momento che non tutte le sclere riportate nella tabella sono bianche, non le abbiamo chiamate "bianche."

### Altezza (Tirare 1d20; Applicare i Modificatori per i Punteggi delle Caratteristiche di Forza e Costituzione)

Tiro	Risultato di Base
1	1,07 metri
2	1,12 metri
3	1,17 metri
4	1,22 metri
5	1,27 metri
6	1,33 metri
7	1,37 metri
8	1,42 metri
9	1,47 metri
10	1,52 metri
11	1,57 metri
12	1,63 metri
13	1,68 metri
14	1,73 metri
15	1,78 metri
16	1,83 metri
17	1,88 metri
18	1,93 metri
19	1,98 metri
20	2,03 metri

Forza	Modificatore all'Altezza
3	- 15 centimetri
4-5	- 10 centimetri
6-8	- 5 centimetri
9-12	nessuno
13-15	+ 10 centimetri
16-17	+ 20 centimetri
18	+ 30 centimetri

Costituzione	Modificatore all'Altezza
3	- 8 centimetri
4-5	- 5 centimetri
6-8	- 3 centimetri
9-12	nessuno
13-15	+ 3 centimetri
16-17	+ 5 centimetri
18	+ 8 centimetri

**Personaggi Femminili:** Nessuna Modifica all'Altezza

**Peso (Utilizzare lo stesso tiro 1d20 utilizzato per determinare l'altezza; applicare i modificatori per i Punteggi delle Caratteristiche di Forza e Costituzione)**

Tiro	Peso (Maschio)	Peso (Femmina)
1	20 kg	16 kg
2	23 kg	18 kg
3	25 kg	20 kg
4	27 kg	23 kg
5	32 kg	25 kg
6	36 kg	29 kg
7	41 kg	34 kg
8	45 kg	39 kg
9	50 kg	43 kg
10	54 kg	48 kg
11	59 kg	52 kg
12	64 kg	57 kg
13	68 kg	61 kg
14	73 kg	64 kg
15	77 kg	68 kg
16	82 kg	73 kg
17	91 kg	82 kg
18	100 kg	88 kg

Tiro	Peso (Maschio)	Peso (Femmina)
19	109 kg	95 kg
20	122 kg	104 kg

Forza	Modificatore al Peso
3	- 5 kg
4-5	- 3 kg
6-8	nessuno
9-12	nessuno
13-15	nessuno
16-17	+ 3 kg
18	+ 5 kg

Costituzione	Modificatore al Peso
3	- 9 kg
4-5	- 7 kg
6-8	- 5 kg
9-12	nessuno
13-15	+ 5 kg
16-17	+ 7 kg
18	+ 9 kg

#### Forma delle Orecchie (Tirare 1d8)

Tiro	Risultato
1	A Punta, Molto Piccole
2	Arrotondate, Molto Piccole
3-4	A Punta, Grandezza Normale
5-6	Arrotondate, Grandezza Normale
7	A Punta, Molto Grandi
8	Arrotondate, Molto Grandi

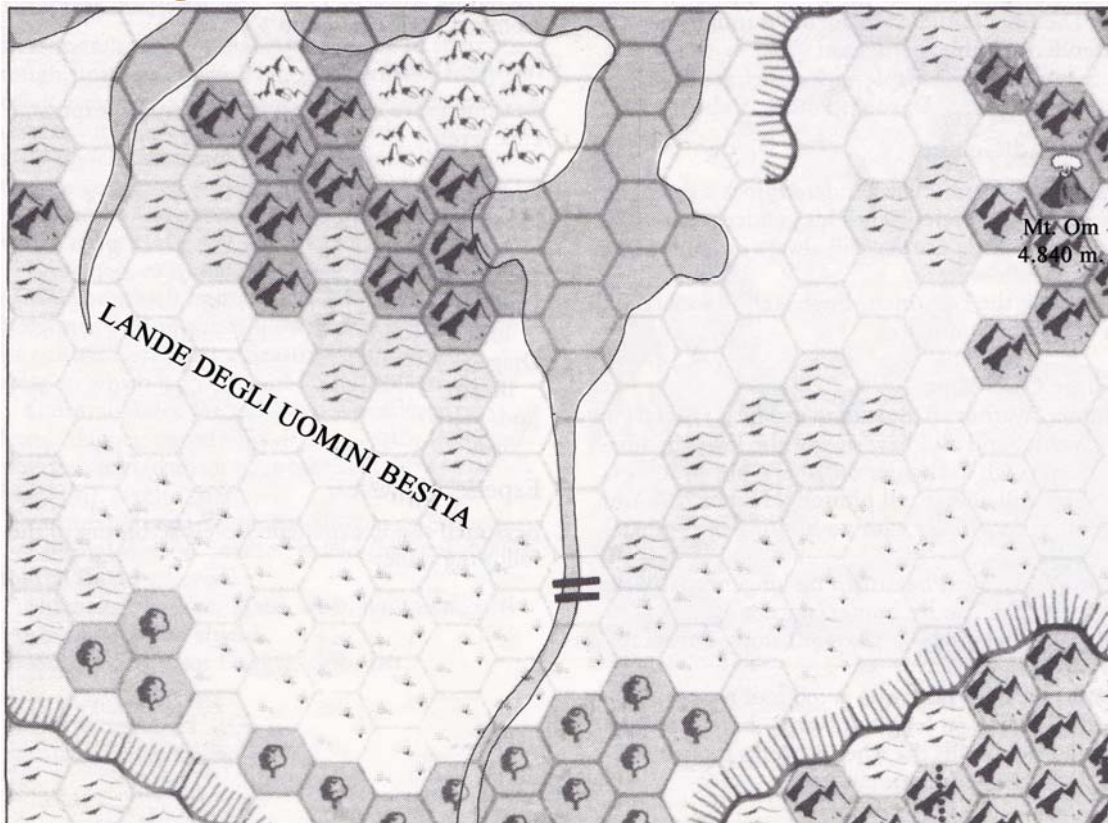
#### Forma dei Denti (Tirare 1d6)

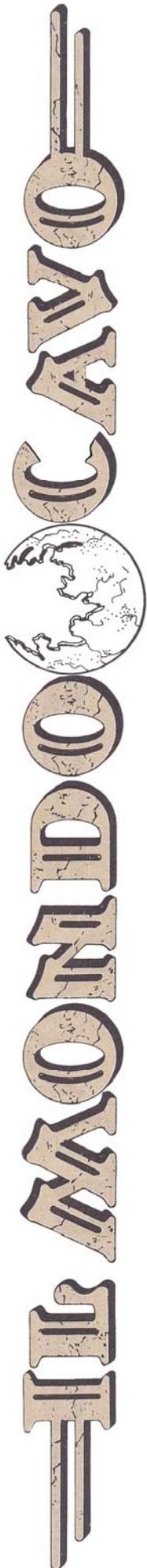
Tiro	Risultato
1	Regolari, Come gli Umani
2	Corti, Come gli Squali
3	Canini Superiori Sporgenti
4	Canini Inferiori Sporgenti
5	Dentoni da Coniglio
6	Mascella Superiore ed Inferiore Sporgente (a Scucchia)

#### Altre Caratteristiche (Tirare 1d20)

Tiro	Risultato
1-10	Nessuna Ulteriore Caratteristica Strana
11	Corpo Coperto di Pelliccia (Corpo Coperto di Pelliccia dello Stesso Colore dei Capelli)
12	Un Occhio (al Centro della Fronte)
13	Tre Occhi (Il Terzo al Centro della Fronte)
14	Mani Enormi, Troppo Grandi
15	Piedi Enormi, Troppo Grandi
16	Cicatrici sul Viso
17	Cicatrici sul Petto
18	Contrassegni Tribali (Capelli Intrecciati)
19	Contrassegni Tribali (Capelli alla Moicana)
20	Tirare Due Volte ed Applicare Entrambi i Risultati (Ignorare i 20)

## Lande degli Uomini Bestia





Per quanto riguarda l'abbigliamento, tutti gli Uomini Bestia delle lande del nord indossano stivali di pelliccia, pantaloni e giacche con cappuccio. Solitamente questi indumenti sono realizzati con pelle di foca o di balena; i guerrieri potenti (ossia, i guerrieri di almeno 5° livello o superiore) solitamente indossano abiti di pelle d'orso per mostrare la loro potenza.

### Costumi

Gli Uomini Bestia sono una cultura guerriera; essi ammirano molto le grandi gesta di valore, specialmente l'uccisione di un grande orso polare compiuta in solitario, cosa riuscita solo a pochi Uomini Bestia. Gli Uomini Bestia scelgono i propri governanti dei villaggi attraverso un combattimento.

Gli Uomini Bestia non sono un popolo unito; ciascun villaggio è indipendente dall'altro. Tuttavia, anche se sono indipendenti ed amanti del combattimento, spesso i singoli villaggi non si fanno guerra a vicenda; in queste terre ghiacciate, la lotta per la sopravvivenza assorbe quasi tutto il tempo dei cacciatori guerrieri.

Gli Uomini Bestia sono dei grandi cantastorie ed ammirano i personaggi in grado di narrare una bella storia. Essi esigono sempre una prova relativa ad una storia fantasiosa. Un cantastorie che racconti le proprie esperienze vissute in qualche terra lontana dovrebbe essere in grado di dimostrare di essere stato in quella terra o si troverebbe deriso e vittima di un bonario pestaggio.

### Nomi

Gli Uomini Bestia scelgono nomi dai suoni duri e gutturali per le orecchie degli umani - si tratta di nomi corti (una o due sillabe) pieni di suoni consonantici come "b," "d," "g," "j," "k," "p," "r," "t" e "z." La parte finale del nome di solito suona come una consonante (doppia) estesa.

Esempi di nomi (utilizzabili per entrambi i sessi): Bagorr, Krugadd, Dakogg, Potakk, Zabozz.

### Ruoli e Sessi

Nella società degli Uomini Bestia il rango viene determinato dalla prodezza individuale - non dal sesso. Pertanto, un'abile guerriera sarà sempre superiore nel rango ad un guerriero maschio meno abile.

Questi sono i ranghi tra gli Uomini Bestia, riportati in ordine di importanza:

#### Re-Capo Villaggio

**Cacciatore/Guerriero:** Un Uomo Bestia può essere un Cacciatore/Guerriero ed avere un'altro lavoro di rango minore (come ad esempio cantore o pescatore), ma in questi casi si riferirà a sé stesso come Cacciatore/Guerriero.

**Cantore:** Un cantastorie senza competenze di caccia o di combattimento.

**Insegnante:** Un Uomo Bestia attempato non più in grado di vivere come un Cacciatore/Guerriero attivo.

**Pescatore:** Un Uomo Bestia capace di pescare, ma non in grado di combattere.

**Delicato:** Un Uomo Bestia troppo debole per restare all'aperto per parecchio tempo; questi si occupa del fuoco, dei mocciosi, lavora le pellicce e svolge

altri lavori domestici.

Gli Uomini Bestia non attaccano automaticamente gli stranieri; in realtà, li invitano all'interno delle loro comunità, offrendogli riparo per un giorno ed intrattenendosi con le loro storie, per poi lasciarli andare per la loro strada. Tuttavia, risponderanno alle aggressioni con la stessa aggressività.

La maggior parte degli Uomini Bestia sono adoratori dell'Immortale Ka il Protettore.

### Lingue

Gli Uomini Bestia parlano la lingua degli Uomini Bestia (che chiamano lingua Grruuk), la lingua umana Neathar, l'Antaliano e l'elfico di Icevale (Valle Chiacciata).

### Alleati e Nemici

Gli Uomini Bestia non hanno alcun alleato nel Mondo Cavo. Di tanto in tanto dichiarano guerra agli Antaliani ed agli elfi di Icevale nel sud, ma mai contemporaneamente; mentre combattono una di queste razze, commerciano con l'altra.

### Una Nuova Razza di Personaggi: gli Uomini Bestia

Per creare un Personaggio Giocante Uomo Bestia seguite queste linee guida.

### Modificatori alle Caratteristiche Razziali

Gli Uomini Bestia non possono avere punteggi superiori a 16 in Intelligenza o Saggezza. Tuttavia, gli Uomini Bestia hanno comunque bisogno di avere un punteggio di 16 in Intelligenza per diventare wokan o di 16 in Saggezza per diventare sciamani.

Gli Uomini Bestia ricevono un modificatore di +1 in Forza e Costituzione ed un modificatore di -2 in Destrezza. (I punteggi di 19 vengono abbassati a 18 ed i punteggi di 1-2 vengono alzati a 3.)

### Tabella dei Tiri Salvezza

Gli Uomini Bestia hanno i Tiri Salvezza uguali ai Guerrieri di pari livello:

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15 *
Veleno o Raggio della Morte	12	10	8	6	6
Bacchetta Magica	13	11	9	7	6
Pietrificazione o Paralisi	14	12	10	8	7
Soffio del Drago	15	13	11	9	8
Incantesimi, Verga o Bastone Magico	16	14	12	10	9

\* ndt. Dal momento che nella versione originale in inglese i Tiri Salvezza dell'ultima colonna non corrispondono con quelli riportati sulla Tabella dei Tiri Salvezza dei Guerrieri del Manuale delle Regole Expert del Set Expert a pagina 11, si è deciso di riportare qui i Tiri Salvezza corretti presenti nel Manuale delle Regole Expert.

### Tabella dell'Esperienza

Gli Uomini Bestia aumentano nei livelli di esperienza secondo la tabella che segue:

<b>Livello d'Esperienza</b>	<b>Punti Esperienza</b>	<b>Dadi Vita</b>
1°	0	1d8+1
2°	1.200	2d8+2
3°	2.400	3d8+3
4°	4.800	4d8+4
5°	9.600	5d8+5
6°	19.000	6d8+6
7°	38.000	7d8+7
8°	76.000	8d8+8
9°	150.000	9d8+9
10°	300.000	10d8+10
Ogni +1	240.000	+2 PF *

\*: Il bonus della Costituzione non si applica più; +2 PF per ogni livello successivo.

Gli Uomini Bestia possono raggiungere il 18° livello.

### Ottenimento di Nuovi Slot di Competenze Generali

Oltre il 18° livello, il livello massimo per i personaggi Uomini Bestia, gli Uomini Bestia ottengono un altro slot di Competenza Generale ogni 960.000 Punti Esperienza guadagnati.

### Requisito Primario

Il requisito primario per gli Uomini Bestia è la Forza. Un Uomo Bestia con un punteggio di Forza di 13 ottiene un bonus esperienza del +5%; uno con un punteggio di Forza di 16 ottiene un bonus esperienza del 10%.

### Punteggi Minimi

Per essere un Uomo Bestia, un personaggio deve avere un punteggio di Forza e di Costituzione di almeno 10.

### Armi ed Armature

Gli Uomini Bestia hanno una CA naturale di 7 a causa della loro dura pelle coriacea. Essi ottengono dei benefici dalle altre armature solo quando l'armatura supera le loro difese naturali - in altre parole, un Uomo Bestia che indossa un'armatura di cuoio avrà una CA di 7. Uno con una corazza di scaglie avrà una CA di 6.

Gli Uomini Bestia (tranne i wokani) possono utilizzare gli scudi, che riducono la CA di 1 (CA7 diventa CA6).

Gli Uomini Bestia, come classe di personaggio, possono utilizzare qualunque tipo di arma utilizzabile dai guerrieri. Tuttavia, la razza degli Uomini Bestia del Mondo Cavo è limitata all'uso delle proprie armi culturali; un Uomo Bestia non può utilizzare un'arma che non faccia parte delle proprie armi culturali.

**Armi Culturali da Mischia:** Ascia/da Battaglia, accetta, pugnale, spada/corta, mazza, clava, martello/da guerra, martello/da lancio, lancia (incluso l'arpione), giavellotto, rete.

**Armi Culturali da Tiro:** Fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio, scudo (scudo appuntito, scudo dentato concesso).

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Mazza,

clava, bastone, fionda, bolas, armatura di cuoio e scudo.

**Armi Che Possono Utilizzare gli Sciamani:** Mazza, clava, martelli, rete; armatura di cuoio e scudo.

**Armi Che Possono Utilizzare i Wokani:** Pugnale, clava, rete.

### Sciamani e Wokani

Gli Uomini Bestia possono essere sciamani e wokani (vedere il *Libro del DM* del *Set Master*, pagina 21, ed il capitolo Creazione del Personaggio di questo libro). Solo gli Uomini Bestia con un punteggio di Intelligenza di 16 possono essere wokani e solo quelli con punteggio di Saggezza di 16 possono essere sciamani.

Gli Uomini Bestia sciamani e wokani ricevono i normali 1d8+1 PF per livello.

Gli Uomini Bestia possono raggiungere l'8° livello come sciamani ed il 4° livello come wokani.

### Abilità Speciali

Gli Uomini Bestia hanno un'infravisione di 18 metri, proprio come i nani e gli elfi.

### Lingue

Gli Uomini Bestia parlano la loro lingua ed il Comune (che nel Mondo Cavo è rappresentato dalla lingua Neathar).

### Allineamento

Gli Uomini Bestia possono essere di qualsiasi allineamento.

### Competenze Generali

Gli Uomini Bestia non sono obbligati a prendere alcuna Competenza Generale.



## Elfi Blacklore

Gli elfi Blacklore, discendenti di una delle più antiche razze elfiche, da tempo hanno dimenticato le vie della natura e dipendono totalmente dalla tecnologia, specialmente dai servi robot che loro chiamano *automi*. Delle macchine curano anche il manto erboso della loro valle, erigono edifici di vetro ed acciaio, costruiscono passerelle sopraelevate tra gli edifici e fanno manutenzione ai dischi volanti che gli elfi utilizzano per lo svago ed il trasporto.

Essi vivono all'interno della loro calda e segreta valle vicino al polo sud lontani da qualunque altra razza intelligente, trastullandosi con mode passeggere ed intrattenimenti, e cercando di riempire i vuoti delle loro vite con nuove conoscenze e passatempi.

### Aspetto ed Abbigliamento

Gli elfi Blacklore assomigliano agli altri elfi, anche se tendono ad essere un po' più bassi, un po' più leggeri ed un pochino più gracili.

Gli elfi Blacklore indossano strani vestiti. I colori dei loro stivali, delle brache e delle tuniche solitamente stridono tra loro. Le brache e gli stivali sono chiari e senza decorazioni, ma le tuniche sono insolite, con i bordi irregolari, le maniche di differenti lunghezze, con righe o disegni geometrici con colori, bottoni, intrecci e catenelle stridenti, oltre ad altre decorazioni insolite.

### Costumi

Gli elfi Blacklore non nutrono alcun interesse o sentimento legato alla natura o agli spazi aperti; essi preferiscono la vita di città, non amano le piante o gli animali e tendono a lasciarsi spaventare dal cattivo tempo e dai mostri di tutte le specie.

Questi elfi nutrono molto interesse per l'arte, la filosofia e la cultura. La loro arte spazia verso forme tridimensionali, tra cui la scultura (una scultura astratta tutta d'un pezzo piuttosto che una scultura rappresentativa scolpita). La loro filosofia si concentra intorno a questioni banali (ad esempio, le Sfere dimensionali, come la Sfera del Tempo, sono delle vere e proprie *sfer*e o in realtà potrebbero essere



un po' più allungate, o magari dei cubi o modellate come scatole di scarpe?). La loro cultura propende anche verso l'impraticabile e l'inutile (è ammissibile sorseggiare una bevanda con una cannuccia? Cosa succede invece se si usa un imbuto?).

Questi elfi sono molto stravaganti. Qualsiasi stile nuovo ed interessante - soprattutto nell'arte o nell'abbigliamento - verrà rapidamente adottato da tutti, esplorato e modificato in un attimo, per poi essere altrettanto rapidamente messo da parte e dimenticato.

### Nomi

Gli elfi Blacklore hanno nomi simili agli altri elfi. Questi sono composti da due a quattro sillabe e contengono molte consonanti morbide e dittonghi: in particolare "ll," "ph," "sh" e "th." Ad esempio, i nomi comuni suonano come Shillandrian, Thylestria, Dorthryllia e Syllander.

La maggior parte degli elfi Blacklore utilizza degli epiteti - termini descrittivi aggiunti ai loro nomi. Un elfo potrebbe chiamarsi Shillandrian Occhio Rosso, un altro Thylestria il Falcone, un altro Dorthryllia la Bruciata.

### Ruoli e Sessi

Secondo la legge dei Blacklore, maschi e femmine hanno pari diritti.

### Lingue

Questi elfi parlano il dialetto degli elfi Blacklore (che è comprensibile da tutti gli altri elfi). Parlano anche il Neathar e la lingua dei Jenniti.

### Alleati e Nemici

Gli elfi Blacklore non hanno nessun contatto regolare con nessuna razza esterna e, di conseguenza, non hanno alleati o nemici.

### Classi di Personaggio

Tutti gli elfi Blacklore iniziano come *elfi guerrieri* (vedere il capitolo Creazione del Personaggio). Un elfo Blacklore con un punteggio di Intelligenza di 16, 17 o 18 che lasci la sua valle, plausibilmente potrebbe apprendere l'uso della magia in altre parti del Mondo Cavo.

### Armi ed Armature

Gli elfi Blacklore non indossano alcuna armatura e non utilizzano nessuna arma ad eccezione della torcia, un lanciafiamme tascabile a forma di disco con un raggio d'azione di circa 9 metri; quest'arma infligge 1d8 danni per getto. Questi elfi non hanno nemici, ma spesso duellano tra loro con queste armi.

Tuttavia, anche se le armi e le armature culturali degli elfi Blacklore sembrano essere così limitate, un personaggio elfo Blacklore non si troverà limitato nel gioco reale: vedere il paragrafo Compensazioni Speciali qui di seguito.

### Compensazioni Speciali

Nota Importante: A causa delle particolari



circostanze all'origine degli elfi Blacklore, questi elfi non sono soggetti alle regole sui *pregiudizi culturali* riportate nel precedente capitolo. Un personaggio elfo Blacklore che si avventura nel mondo esterno può utilizzare armi, vestiti ed armature di *qualsunque altra razza* senza penalità; non riceverà Punti Esperienza ridotti per tre livelli, non diventerà un emarginato per la propria società, ecc...

### Competenze Generali

Gli elfi Blacklore non sono obbligati a prendere alcuna Competenza Generale specifica. Le competenze prese solitamente includono la competenza Artigiano (qualsiasi competenza artigianale).

## Bruti

I Bruti sono dei Neanderthal che sono stati nel Mondo Cavo fin dall'ascesa della moderna specie umana. Vivono nelle caverne, indossano abiti realizzati con le pelli e vivono cacciando selvaggina selvatica e raccogliendo frutti, noci e verdure.

### Aspetto ed Abbigliamento

I Bruti sembrano per lo più degli umani moderni. Sono un po' più pelosi ed hanno la fronte leggermente spiovente (non esageratamente). Vestite un Bruto con abiti moderni e questi non sembrerà innaturale - solo un po' abbruttito (e vi sono un sacco di uomini moderni che gli somigliano).

I Bruti indossano pelli di animali cucite con lacci di cuoio. Il loro abbigliamento comprende una giubba senza maniche, un perizoma e delle pellicce avvolte sui piedi e legate strette come uno stivaletto o uno stivale.

### Costumi

I Bruti scolpiscono delle icone dalle ossa e dalle pietre e dipingono in modo primitivo, ma suggestivo, sulle mura delle loro caverne.

Nonostante la loro brutta reputazione, i Bruti sono un popolo mite. Essi difendono selvaggiamente le loro case ed i loro giovani dagli aggressori, ma non si danno troppa pena di attaccare coloro che sconfinano nel loro territorio; al contrario, scelgono un prode guerriero o un consigliere per incontrarsi e confrontarsi con gli intrusi, in modo da scoprire le loro intenzioni.

I Bruti sono dei semi-nomadi. Essi tendono ad occupare la stessa grotta o complesso di caverne per anni, finché la selvaggina presente nella zona non inizi a scarseggiare; a quel punto, si spostano in un'altra serie di grotte all'interno di una regione più ricca di selvaggina.

I Bruti venerano l'Immortale Kagyar l'Artigiano, che loro chiamano Ka-gar.

### Nomi

I Bruti tendono ad avere nomi che possono sembrare brevi e grossolani per la maggior parte delle orecchie civilizzate - composti solitamente da due consonanti dure separate da una vocale breve: Borgg, Krukk, Gard, Brod, Gerk e così via. Di solito, i nomi composti da più di una sillaba sono divisi da trattini

e le sillabe vengono pronunciate con una lieve pausa tra loro: Da-gor, Mak-rur, ecc...

### Ruoli e Sessi

I Bruti sono maschilisti; sono pochissime le femmine che hanno qualche potere all'interno della tribù. Tuttavia, le femmine wokane e sciamane possiedono gli stessi diritti dei maschi della tribù.

### Lingue

I Bruti parlano la propria lingua, che la maggior parte delle persone la chiama lingua dei Bruti o "brutale," ma i Bruti la chiamano "ka-na-to."

Essi parlano anche il Neathar.

### Alleati e Nemici

I Bruti sono cauti, ma non bellicosi nelle relazioni con gli uomini Tanagoro a sud-ovest. I Bruti stanno alla larga dalla valle degli Hutaaka nel sud.

### Una Nuova Razza di Personaggi: i Bruti

Per creare un personaggio Bruto seguite queste linee guida:

#### Modificatori alle Caratteristiche Razziali

I Bruti iniziano con un modificatore di -1 ai punteggi di Intelligenza ed un modificatore di +1 ai punteggi di Costituzione. (Trattate tutti i punteggi di 2 come se fossero dei 3 ed i punteggi di 19 come se fossero dei 18.)





### Tabella dei Tiri Salvezza

I Bruti hanno i Tiri Salvezza uguali ai Chierici di pari livello:

Livello	1-4	5-8	9-10
Veleno o Raggio della Morte	11	9	7
Bacchetta Magica	12	10	8
Pietrificazione o Paralisi	14	12	10
Soffio del Drago	16	14	12
Verga o Bastone Magico	15	13	11

### Tabella dell'Esperienza

I Bruti possono raggiungere il 10° livello di esperienza secondo la tabella che segue:

Livello d'Esperienza	Punti Esperienza	Dadi Vita
1°	0	1d8
2°	1.000	2d8
3°	2.000	3d8
4°	4.000	4d8
5°	8.000	5d8
6°	16.000	6d8
7°	32.000	7d8
8°	64.000	8d8
9°	130.000	9d8
10°	260.000	10d8

### Ottenimento di Nuovi Slot di Competenze Generali

Oltre il 10° livello, il livello massimo per i personaggi Bruti, i Bruti ottengono un altro slot di Competenza Generale ogni 520.000 Punti Esperienza guadagnati.

### Requisito Primario

Il requisito primario per i Bruti è la Forza. Un Bruto con un punteggio di Forza di 13 ottiene un bonus esperienza del +5%; uno con un punteggio di Forza di 16 ottiene un bonus esperienza del +10%.

### Punteggi Minimi

Tutti i Bruti devono avere un punteggio di Forza e di Costituzione di almeno 9.

### Armi ed Armature

I Bruti sono limitati ai seguenti tipi di armi ed armature:

**Armi Culturali da Mischia:** Accetta, pugnale, mazza, clava, manganello, martello/da lancio, bastone, lancia, giavellotto.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/corto, fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio; niente scudi.

**Armi Che Possono Utilizzare gli Sciamani:** Accetta, mazza, clava, manganello, martello/da lancio, bastone; armatura di cuoio.

**Armi Che Possono Utilizzare i Wokani:** Pugnale, clava, bastone; nessuna armatura.

### Sciamani e Wokani

I Bruti possono raggiungere il 4° livello sia come

sciamani che come wokani. Per diventare sciamani e wokani, vedere le regole riportate nel capitolo Creazione del Personaggio.

### Abilità Speciali

I Bruti hanno un udito migliore; un personaggio Bruto non viene mai *sorpreso* in un agguato.

Inoltre, i Bruti ricevono un +1 permanente all'iniziativa quando viene tirata l'Iniziativa Individuale.

I Bruti possono individuare porte segrete, trappole ed altre costruzioni nascoste con 1-3 su 1d6 - ma *solamente quando sono camuffate da oggetti naturali*. All'interno di una casa, il Bruto non è in grado di individuare meglio una porta segreta, ma spesso riesce a individuare una porta segreta camuffata da roccia o da tronco d'albero.

### Lingue

I Bruti parlano la propria lingua e la Lingua Comune.

### Allineamento

I Bruti possono essere di qualunque allineamento.

### Competenze Generali

I Bruti non sono obbligati a prendere alcuna Competenza Generale specifica. Le competenze comunemente scelte da questi personaggi includono: Accendere Fuochi (Int), Sopravvivenza (Montagne/Colline Int), Nascondere (Int) e Senso del Pericolo (Sag).

## Elfi (Popolo Mite)

Gli elfi del Popolo Mite sono elfi pacifisti e fatalistici che vivono all'interno di una valle nascosta nelle profondità delle foreste dell'emisfero settentrionale.

### Aspetto ed Abbigliamento

Gli elfi del Popolo Mite, conosciuti anche come Clan Truedyl, sono molto simili agli altri elfi. Tuttavia, essi sembrano stanchi ed apatici, tristi e depressi.

Questi elfi indossano dei semplici indumenti simili a tuniche di ottimo lino, di solito tinti con colori naturali dalle tonalità verdi o marroni. Solitamente vanno in giro a piedi nudi e non portano armi ad eccezione dei bastoni.

### Costumi

Gli elfi del Popolo Mite sono totalmente pacifisti. Essi si rifiutano di sollevare un dito per salvare sé stessi o chiunque altro. Se venissero sufficientemente motivati, potrebbero correre lontano dal pericolo.

I loro interessi sono tutti accademici: essi riflettono sulla filosofia, sul significato della vita, sugli schemi della storia, sul ritmo della natura, sulle virtù della musica e della poesia, sullo sviluppo del pensiero logico e su molti altri argomenti. Tuttavia, questi elfi non si appassionano o arrabbiano durante le loro riflessioni; continuano a mantenere il loro carattere pacifico nelle loro disquisizioni filosofiche come in ogni altra questione.

Gli elfi del Popolo Mite sono vegetariani, non mangiano carne, cucinano anche di rado; per lo più mangiano verdure crude, frutta e noci.

Gli elfi del Popolo Mite sono i discendenti degli elfi del mondo esterno che sopravvissero ad un'antica catastrofe nella terra attualmente chiamata Glantri. Quel disastro, e gli anni successivi del viaggio sotterraneo, portò gli elfi a lasciare l'area Glantriana, li portò a distaccarsi da tutte le lotte e dall'amore per la vita.

L'interpretazione di un elfo del Popolo Mite rappresenterebbe una sfida abbastanza difficoltosa per un Personaggio Giocante; per un tale personaggio, la tentazione di alzare un dito in propria difesa o in difesa di qualcun altro porterebbe sicuramente un giocatore con un Elfo Mite a sfidare le proprie tradizioni e ad iniziare a comportarsi come un membro di un'altra cultura.

### Nomi

Gli elfi del Popolo Mite hanno nomi simili a quelli degli altri elfi: questi sono composti da diverse sillabe, con qualche consonante dura come "b," "d," "j," "k," "p" e "t" sparsa qua e là, e semplici da pronunciare come i rumori fatti da un fiume che scorre: Lythedria, Dyllian, Thenrynnia, ecc...

### Ruoli e Sessi

Tra il Popolo Mite nessun sesso domina sull'altro (nessuno è superiore a nessuno in questa contesto); i due sessi sono totalmente paritari. Ognuno si prende cura di sé stesso e dei suoi figli piccoli se ne ha; il padre e la madre condividono allo stesso modo il compito di allevare i figli.

### Lingue

Gli elfi del Popolo Mite parlano la lingua elfica standard, il Neathar, le lingue degli gnoll, degli hobgoblin e degli orchetti.

### Alleati e Nemici

Le tribù Neathar che vivono in questi paraggi, sono a conoscenza del fatto che in questa valle vi siano degli elfi, ma interpretano erroneamente la passività degli elfi, vedendola legata ad una massiccia fiducia basata sul potere magico; pertanto, i Neathar non vengono in questa valle. Il Popolo Mite non ha nessun alleato e nemico specifico.

Tuttavia, se una forza conquistatrice dovesse invadere la valle, il fatto che il Popolo Mite rappresenterebbe una facile conquista per quella forza, sarebbe una scommessa sicura.

### Classi di Personaggio

La maggior parte degli elfi del Popolo Mite sono elfi guerrieri di 1° livello. Un elfo ogni cento avrà l'intelligenza e le motivazioni necessarie per apprendere qualcosa sulla magia e così questi sarà un elfo normale dal 1° al 3° livello.

### Armi ed Armature

Agli elfi del Popolo Mite non è concesso indossare nessuna armatura o portare qualsiasi arma ad eccezione di un bastone; molti portano anche pugnali, ma li utilizzano solamente per tagliare piante, intagliare sculture in legno, potare gli alberi, ecc...

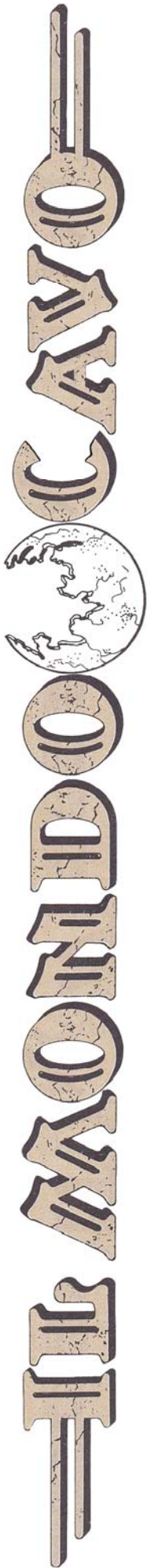
### Compensazioni Speciali

Ai Personaggi Giocanti elfi del Popolo Mite viene concessa una compensazione speciale: quando decidono di abbandonare le loro vecchie usanze e di adottare dei nuovi costumi, non subiscono le penalità ai Punti Esperienza dovute ai *pregiudizi culturali*. (Se adotteranno i costumi di un'altra razza si ritroveranno comunque esiliati dalla loro patria.)

Ciò non libera il giocatore dall'obbligo di interpretare lo sconforto dell'elfo nello scoprire la propria aggressività o nel combattere per quello in cui crede... significa solo che nel farlo non perderà Punti Esperienza.

### Competenze Generali

Gli elfi del Popolo Mite non sono obbligati a prendere alcuna competenza generale specifica.



## Elfi di Icevale

Gli Elfi di Icevale (Valle Ghiacciata) sono elfi vigorosi e robusti che vivono nelle montagne e nelle foreste ghiacciate del nord. Essi costruiscono sui pendii montani delle piccole abitazioni riparate dal freddo esterno all'interno di accoglienti grotte di montagna riscaldate.

### Aspetto ed Abbigliamento

Gli Elfi di Icevale sono alti e di bell'aspetto, solitamente biondi con gli occhi verdi o azzurri, e molto pallidi, con la carnagione chiara; a volte sembra come se fossero loro stessi di ghiaccio.

Questi elfi indossano pantaloni in pelle di daino e tuniche, aderenti stivali in pelle foderati nella parte inferiore e cappotti pesanti di pelle. La maggior parte del vestiario è realizzato, o decorato, con pellicce.

### Costumi

Questi elfi sono cacciatori e guardaboschi. Si spostano su slitte trainate da cani, con le racchette da neve o con gli sci e sono esperti nel viaggiare sulla neve ed il ghiaccio.

Vivono principalmente di selvaggina selvatica cacciata nelle foreste di montagna; a differenza di alcune culture elfiche, questi elfi non sono vegetariani. Tuttavia, sono comunque simili alla maggior parte degli elfi nel loro rispetto verso la natura ed i territori incontaminati; essi non tollerano nessuno che spogli le loro terre.

Questi elfi passano il tempo in queste fredde ed inospitali terre e portano avanti molti affari sociali - riunioni, danze, gare sportive, gare d'artigianato, concorsi di birra... raramente passa una settimana senza che vi sia un qualche raduno di elfi di Icevale.

Gli elfi di Icevale sono dei burloni. Si divertono a farsi scherzi a vicenda ed ancor di più a farne ai viaggiatori che attraversano le loro terre. Se i viaggiatori sopporteranno questi scherzi senza dare in escandescenza, gli elfi di Valle Ghiacciata nutriranno un certo rispetto nei loro confronti; se i viaggiatori risponderanno con la violenza, gli elfi li cacceranno dalle loro montagne.

Fredar e Freadara, Wotan e Donar, sono gli speciali patroni Immortali di questi elfi; molto di loro seguono anche Ordana ed Ilsundal.

### Nomi

Gli elfi di Icevale non hanno gli stessi nomi delicati e lirici che hanno molte altre culture elfiche.

I nomi degli elfi di Valle Ghiacciata solitamente sono lunghi da tre a cinque sillabe e sono molto audaci. Nomi come Thiodanna, Niarlodar, Golithian, Truteldia ed altri simili suggeriscono la portata e l'audacia di spirito dei loro nomi.

### Ruoli e Sessi

Gli elfi di Icevale non fanno distinzioni tra maschi e femmine in fatto di diritti e doveri, ma si considerano uguali nella loro influenza.

I maschi devono allevare i bambini maschi. Da essi ci si aspetta che diventino i migliori guerrieri possibili con la lancia e le altre armi da mischia e che combattano le guerre quando è necessario.

Le femmine hanno la responsabilità di allevare le bambine. Ci si aspetta che quest'ultime diventino abili con l'arco e delle cacciatrici provette.

(Ciò non vuol dire che i maschi non vadano mai a caccia e che le femmine non combattano mai in combattimento... significa solo che i maschi dovrebbero essere dei guerrieri migliori e che le femmine sono cacciatrici migliori. Naturalmente, non sempre le cose vanno in questo modo.)

### Lingue

Gli elfi di Icevale parlano la lingua normale degli elfi (con il loro proprio dialetto distintivo), la lingua umana dei Neathar, così come la lingua degli orchetti Krugel.

### Alleati e Nemici

Gli elfi di Icevale spesso si ritrovano a combattere contro i più bellicosi Uomini Bestia ed Antaliani, anche se di solito non allo stesso tempo. Spesso combattono contro una di queste razze mentre commerciano le loro pellicce ed i loro articoli in metallo con l'altra.

Gli elfi di Valle Ghiacciata commerciano anche con le tribù Neathar che vivono nel sud. Questi Neathar non invadono spesso le terre di Icevale, tranne che nei periodi in cui la caccia al sud scarseggia; in quei casi, spesso inviano delle spedizioni di caccia all'interno delle terre degli elfi.

Gli elfi di Icevale sono consapevoli della presenza degli orchetti Krugel nel sud. Raramente i Krugel si spingono tanto a nord da combattere contro gli elfi di Icevale, ma le due razze si scontrano ogni volta che ne hanno l'opportunità; si odiano reciprocamente.

### Classi di Personaggio

La maggior parte degli elfi di Icevale sono elfi guerrieri descritti nel capitolo Creazione del Personaggio. Tutti quelli sufficientemente intelligenti diventano elfi normali, imparando l'uso della magia.

### Armi ed Armature

Gli elfi di Icevale hanno poche limitazioni in merito alla scelta delle loro armi ed armature. *Preferiscono* archi lunghi, lance e spade lunghe, ma la maggior parte delle armi vengono annoverate tra le loro armi culturali.

**Armi Culturali da Mischia:** Ascia/da battaglia, accetta, pugnale, spada/corta, spada/normale (lunga), spada/a due mani, spada/bastarda, mazza, clava, bastone, lancia, giavellotto, rete.

**Armi Culturali da Tiro:** Balestra/leggera, balestra/pesante, arco/lungo, arco/corto, fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio; corazza di scaglie, corazza di maglia, scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato concessi).

### Competenze Generali

Gli elfi di Icevale non sono obbligati a prendere alcuna Competenza Generale specifica. Spesso le competenze scelte da questi elfi includono: Conoscenza della Natura (Montagne), Sopravvivenza (Montagne), Seguire Tracce, Saltare sulle Sporgenze, Alpinismo, Cantastorie (Car).



BOYS?

## Hutaakani

Gli Hutaakani sono umanoidi con la testa da sciacallo. Anche se hanno una leggera somiglianza con gli gnoll, in realtà sono una razza molto più antica e sofisticata.

Gli Hutaakani furono creati dall'Immortale Pflarr, uno dei patroni Immortali del popolo Nithiano e come razza hanno servito a lungo quell'Immortale. Singoli Hutaakani possono essere dei messaggeri per conto dell'Immortale o semplicemente degli avventurieri che vagano ed apprendono il più possibile per il Mondo Cavo.

### Aspetto ed Abbigliamento

Gli Hutaakani sono umanoidi alti, slanciati e coperti di pelliccia. Hanno forma umana, ma le loro teste somigliano a quelle degli sciacalli; hanno mani e piedi sottili che terminano con degli artigli simili a quelli degli sciacalli. Camminano eretti ed hanno lo sguardo intelligente; non sono degli stupidi animali che indossano vestiti.

Gli Hutaakani sono divisi in tre classi sociali: i sacerdoti (che sono sciamani di Pflarr), i funzionari (burocrati) e gli operai (i comuni Hutaakani). Ciascuna classe ha un proprio distintivo stile di abbigliamento:

I sacerdoti indossano un abito a maniche lunghe lungo fino al terreno, tinto di un colore luminoso come il bianco, il giallo, l'azzurro, ecc... ed una cintura alla vita; sopra indossano una giacca senza maniche aperta sul davanti, senza cintura, e di un colore molto più scuro come il nero, il blu scuro o il rosso scuro.

I funzionari indossano costumi identici, tranne per il fatto che la tunica di sotto è scura e la giacca di sopra è di colori accesi.

Gli operai indossano tuniche dai colori accesi che arrivano solo fino al ginocchio con una cintura alla vita.

Non indossano calzature; i loro piedi muniti di artigli non starebbero comodi chiusi all'interno di scarpe o di sandali.

Quando si preparano per la guerra, gli Hutaakani indossano armature sopra le loro tuniche - solitamente si tratta di armature di cuoio o di maglia.

### Costumi

Gli Hutaakani esistono per compiere la volontà dell'Immortale Pflarr. Ciò non vuol dire che siano degli schiavi sbavanti; si tratta semplicemente di un popolo molto devoto.

La maggior parte degli Hutaakani trascorrono tutte le ore di veglia svolgendo i loro compiti. I sacerdoti si prendono cura dei templi e dello svolgimento dei compiti stabiliti da Pflarr. I funzionari organizzano il lavoro degli operai. Gli operai coltivano i campi, accudiscono gli animali, costruiscono nuove torri e abitazioni, puliscono e riparano le strade, si occupano delle zampe delle lucertole utilizzate come cavalcature dagli Hutaakani, e svolgono qualsiasi altro lavoro o servizio richiesto dai funzionari.

Gli Hutaakani, inclusi gli operai, sono anche molto arroganti, in quanto credono di essere la razza maggiormente favorita dal loro patrono Immortale; essi tendono ad essere condiscendenti quando parlano con membri di altre razze. Gli Hutaakani non



sono deliberatamente snob; è sempre stato insegnato loro che sono superiori e, di conseguenza, assumono un tono di superiorità.

### Nomi

I nomi Hutaakani hanno una lunghezza di tre sillabe. Per creare un nome Hutaakano dovete scegliere un prefisso, una sillaba centrale ed un suffisso dalla lista riportata di seguito:

Prefissi: Ba-, By-, Cha-, Ja-, Ka-, Ki-, Xa-, Xi-

Sillabe Centrali: -chi-, -phor-, -qu-, -si-, -ta-, -ti-, -xa-

Suffissi: -edz, -ex, -phix, -qa, --quet, -ta, -teq.

La lettera "q" qui viene pronunciata come "kw." La lettera "x" potrebbe essere pronunciata come una "b" dal suono rauco e gutturale o come una "z" sibilata.

### Ruoli e Sessi

Maschi e femmine Hutaakani hanno gli stessi diritti e doveri; è il temperamento ed il talento individuale, più che il sesso ha stabilire il lavoro scelto dagli individui.

### Lingue

La lingua Hutaakana, chiamata Hutaaka, suona (alle orecchie umane) come colpi di tosse e latrati. Gli Hutaakani parlano anche il Nithiano ed il Neathar.

### Alleati e Nemici

Gli Hutaakani non hanno nessun alleato o nemico specifico. I Brutti nell'est ed i Tanagoro nell'ovest si tengono ben a distanza da loro. I Nithiani nel sud li conoscono, ma li considerano una razza soprannaturale amata da Pflarr e tendono a stare fuori dal territorio Hutaakano.

### Una Nuova Razza di Personaggi: gli Hutaakani

Per creare un Personaggio Giocante Hutaakano, seguite queste linee guida:

### Modificatori alle Caratteristiche Razziali

Gli Hutaakani ricevono una penalità di -1 ai punteggi di Forza ed un +1 ai punteggi di Saggezza. Trattate tutti i punteggi di 2 come se fossero dei 3 ed i punteggi di 19 come se fossero dei 18.

Gli Hutaakani sono più lenti rispetto a molte altre razze; la loro velocità di movimento base è di 27 metri (9 metri).

### Tabella dei Tiri Salvezza

Gli Hutaakani hanno gli stessi Tiri Salvezza di un chierico dello stesso livello di esperienza:

Livello	1-4	5-8
Veleno o Raggio della Morte	11	9
Bacchetta Magica	12	10
Pietrificazione o Paralisi	14	12
Soffio del Drago	16	14
Incantesimi, Verga o Bastone Magico	15	13

### Tabella dell'Esperienza

Gli Hutaakani possono raggiungere l'8° livello secondo la tabella che segue:

Livello d'Esperienza	Punti Esperienza	Dadi Vita
1°	0	1d4
2°	1.200	2d4
3°	2.400	3d4
4°	4.800	4d4
5°	9.600	5d4
6°	20.000	6d4
7°	40.000	7d4
8°	80.000	8d4

### Ottenimento di Nuovi Slot di Competenze Generali

Oltre l'8° livello, il livello massimo per i personaggi Hutaakani, gli Hutaakani ottengono un altro slot di Competenza Generale ogni 400.000 Punti Esperienza guadagnati.

### Requisito Primario

Il requisito primario degli Hutaakani è la Saggezza. Un Hutaakano con un punteggio di Saggezza di 13 ottiene un bonus esperienza del +5%; uno con un punteggio di Saggezza di 16 ottiene un bonus esperienza del +10%.

### Punteggi Minimi

Gli Hutaakani non devono avere alcun punteggio minimo in nessuna caratteristica.

### Armi ed Armature

Gli Hutaakani, per via della loro pelle leggermente più coriacea, iniziano a giocare con una CA di 8. Un Hutaakano con uno scudo avrà CA 7, tanto quanto uno con un'armatura di cuoio; un Hutaakano con cuoio e scudo avrà CA 6.

Gli Hutaakani sono limitati alle seguenti armi ed armature:

**Armi Culturali da Mischia:** Pugnale,

spada/corta, spada/normale (lunga), mazza, clava, martello/da guerra, martello/da lancio, bastone, frusta.

**Armi Culturali da Tiro:** Balestra/leggera, balestra/pesante, fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio, corazza di scaglie, corazza di maglia, corazza a bande orizzontali, scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato non concessi); La bardatura per le lucertole da sella (solamente cuoio, scaglie e maglia) è concessa e pesa come una bardatura per cavalli.

**Armi Che Possono Utilizzare gli Sciamani:** Tutte le armi culturali tranne le spade; tutte le armature culturali.

**Armi Che Possono Utilizzare i Wokani:** Pugnale, bastone, fionda; nessuna armatura.

### Sciamani e Wokani

Gli Hutaakani possono raggiungere l'8° livello come sciamani ed il 4° livello come wokani. Per i costi di questo processo, vedere il capitolo *Creazione del Personaggio*.

### Abilità Speciali

Gli Hutaakani sono furtivi e misteriosi. Ogni Hutaakano ha l'abilità *muoversi silenziosamente* e *nascondersi nelle ombre* uguale a quella dei ladri dello stesso livello di esperienza.

### Lingue

Gli Hutaakani parlano la loro lingua, la Lingua Comune Neathar e le lingue degli orchetti e degli gnoll.

### Allineamento

Gli Hutaakani sono di allineamento Neutrale.

### Competenze Generali

Tutti gli Hutaakani devono prendere una delle seguenti Competenze Generali: Onorare Pflarr (Sag) o Misticismo (Sag).





## Jenniti

I Jenniti sono dei cavalieri nomadi che seguono le grandi mandrie di uri (un'antica razza di buoi) in tutte le pianure dell'emisfero meridionale.

### Aspetto ed Abbigliamento

I Jenniti sono esseri umani di altezza media, con pelle scura, ramata, capelli ed occhi scuri.

Gli uomini e le donne indossano allo stesso modo tuniche a maniche lunghe che arrivano fino al ginocchio decorate con bande e strisce dai colori vivaci (contrassegni di clan e famiglia), calzoni larghi stretti alle caviglie, stivali pesanti di cuoio, mantelli pesanti e cappucci di lana. Questi vestiti pesanti sono dettati dall'ambiente in cui vivono: le fredde pianure ventose dell'emisfero meridionale, ove nulla si frappone tra loro ed il polo sud ad eccezione di qualche alta pianta erbacea.

Tutti gli adulti indossano una cintura per le armi pesanti sia in tempo di pace che di guerra. Sul fianco destro di questa cintura appendono una faretra di grandi dimensioni che contiene sia le 24 frecce Jennite, che lo speciale minuscolo arco Jennita. Sul fianco sinistro appendono le guaine per la spada lunga ed il pugnale. Questa cintura per le armi viene indossata sia dagli uomini che dalle donne.

### Costumi

I Jenniti sono nomadi. Viaggiano a cavallo, portando con sé tutti i loro beni, comprese le pesanti tende in pelle di uro che piantano ogni volta che si accampano.

I Jenniti nutrono una particolare ammirazione ed amicizia per i cavalli ed hanno la sensazione che, se non fossero esperti di cavalli, non sarebbero altro che una razza minore, una razza di vittime. Essi tendono a guardare dall'alto in basso chi non riesce ad andare a cavallo.

I Jenniti fanno un sacco di doni; portano sempre con sé all'interno dei loro sacchetti da cintura un sacco di piccoli oggetti ben realizzati da donare, in caso dovessero imbattersi in incontri occasionali con vecchi amici o stranieri pacifici. I Jenniti offrono i loro doni liberamente, ma si ritengono insultati da qualcuno che non offra loro un dono in cambio, ovviamente anche se si tratti di doni improvvisati.

I Jenniti hanno la reputazione di essere dei selvaggi in quanto giustiziano i prigionieri di guerra. Tuttavia, questo non significa che uccidano chiunque incontrino; si comportano in modo pacifico con chiunque li avvicini in modo pacifico e non torturano i loro prigionieri prima di giustiziarli.

I Jenniti sono grandi orefici e gioiellieri. Portano tutti i loro averi con sé ovunque vadano, così sono abbastanza esperti nel realizzare articoli molto preziosi in oro e gioielleria.

I Jenniti venerano Tarastia, un'antica patrona Immortale della giustizia e della vendetta; gran parte della loro cultura ruota attorno alla sistemazione delle vecchie questioni ed al non permettere che nessun insulto resti non vendicato.

### Nomi

I nomi Jennit tendono ad avere una lunghezza di tre o quattro sillabe. Potete creare svariati nomi Jenniti

scegliendo un prefisso, una o due sillabe centrali ed un suffisso dalla lista riportata di seguito:

*Prefissi:* Do-, Eri-, Pi-, Sa-, Ti-, Tru-

*Sillabe Centrali:* -i-, -la-, -ni-, -o-, -si-

*Suffissi (Maschili):* -dar-, -don-, -thar.

*Suffissi (Femminili):* -ca-, -sa-, -sia.

### Ruoli e Sessi

Sono gli uomini a dominare nella cultura Jennita, ma le donne hanno il diritto di portare le armi e di combattere, di parlare in consiglio, di avere delle proprietà e di vivere da sole senza bisogno di avere dei protettori maschi.

### Lingue

I Jenniti parlano la loro lingua Jennita e la lingua Neathar.

### Alleati e Nemici

I Jenniti sono nemici occasionali dei Tanagoro (tribù nere del nord), dei Mileniani (imperialisti nell'ovest) e dei Nithiani (imperialisti nell'est). I Jenniti combattono contro i Mileniani ed i Nithiani, ma commerciano anche con loro; fanno guerra ai Tanagoro, ma non intrattengono scambi commerciali con quei feroci guerrieri.

I Jenniti non hanno particolari alleati. Tuttavia, essi commerciano le loro realizzazioni artigianali in oro con altre razze, inclusi i loro perenni nemici, i Mileniani ed i Nithiani.

### Classi di Personaggio

I Jenniti possono appartenere ad una qualunque delle quattro classi di personaggio umane: chierico, guerriero, mago e ladro. Chierici e maghi devono avere i punteggi necessari nelle caratteristiche (vedere il capitolo Creazione del Personaggio). La maggior parte dei Jenniti sono guerrieri; il furto è punibile con la morte (ed è più facile da individuare rispetto agli abitanti delle città), pertanto i ladri tendono ad essere rari.

Se state utilizzando il set in scatola **L'Alba degli Imperatori**, un personaggio Jennita può appartenere alla classe dei Rake.

### Armi ed Armature

L'armatura preferita dai Jenniti è una tipologia pesante di corazza di scaglie (in pratica, si tratta di una corazza di scaglie modellata come i loro abiti normali - tunica, pantaloni e cappuccio) che ha il peso e le caratteristiche di CA di una normale corazza di maglia. I Jenniti non utilizzano scudi.

L'arma più conosciuta dei Jenniti è un arco corto costruito in modo particolare, composto da parti di corno, legno e tendini, assemblati con molta cura ed inventiva. Ha la dimensione di un arco corto ed è abbastanza piccolo da poter essere trasportato nella sopra citata faretra da cintura, ma ha tutte le caratteristiche di tiro e di danno di un arco lungo.

I Jenniti utilizzano i loro speciali archi per scoccare frecce normali ed utilizzano anche una speciale freccia "*urlante*": questa freccia causa solo 1d4 danni ed ha una penalità di -2 al Tiro Per Colpire, ma parecchie frecce lanciate in una valle



arriveranno urlando piantandosi sul nemico, magari facendolo andare nel panico e facendolo battere in ritirata.

I personaggi Jennitti possono utilizzare le seguenti armi ed armature:

**Armi Culturali da Mischia:** Ascia/da battaglia, accetta, pugnale, spada/corta, spada/normale (lunga), spada/bastarda, mazza, clava, martello/da guerra, martello/da lancio, lancia, giavellotto, lancia da cavaliere, rete, frusta.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/lungo (speciale).

**Armature Culturali:** Cuoio; corazza di scaglie, corazza di maglia; Bardature per cavalli (solamente cuoio e scaglie).

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Asce, mazza, clava, martelli, rete; tutte le armature culturali.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Accetta, pugnale, clava, frusta; nessuna armatura culturale.

**Armi Che Possono Utilizzare i Ladri:** Pugnale, spade, martelli, lancia, giavellotto, lancia da cavaliere; armatura di cuoio.

### Compensazioni Speciali

Tutti i Jennitti possono utilizzare un arco in sella ad un cavallo senza penalità, anche se il cavallo e fuori controllo e ricevono un +1 al Tiro per Colpire ed al danno quando utilizzano i loro speciali archi Jennitti.

### Competenze Generali

Tutti i Jennitti devono prendere la competenza generale Cavalcare. Molti prendono anche competenze come Empatia Animale, Tiro alla Cieca, Cacciare, Sopravvivenza (Pianure) e Seguire Tracce.

## Nani Kogolor

I Nani Kogolor sono molto simili ai nani del mondo esterno, ma sono una razza molto diversa in termini di cultura e di temperamento. Vivono nelle montagne del versante settentrionale dell'equatore.

### Aspetto ed Abbigliamento

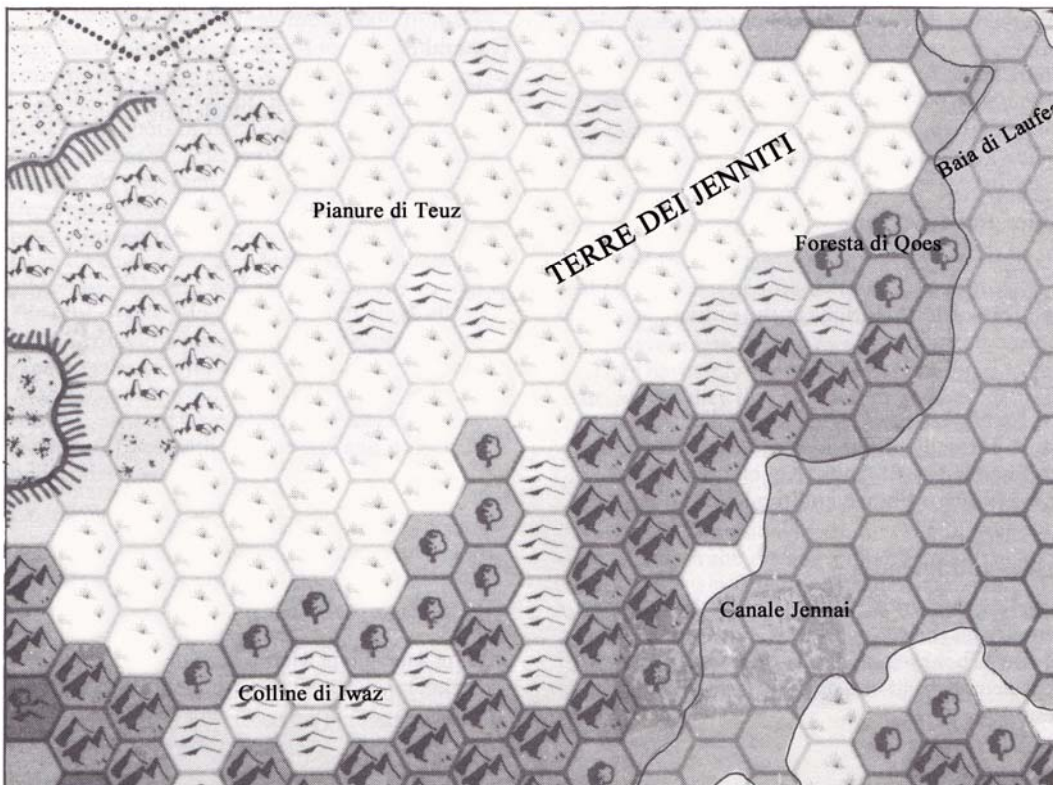
I nani Kogolor sono alti circa 1,37 metri, hanno una carnagione rossastra e tendono ad avere folti e rozzi capelli, solitamente rossi o castani. Generalmente sono tozzi e muscolosi, all'apparenza abbastanza forti.

I nani Kogolor indossano tuniche dai colori luminosi (solitamente rosse, gialle o arancioni) con sopra un cappotto reversibile. Il cappotto è di color verde foresta da un lato e grigio roccia dall'altro; il nano, nel caso cercasse di camuffarsi, indosserà il colore che meglio si mimetizzerà con l'ambiente.

I nani indossano anche dei robusti pantaloni o dei lederhosen tenendoli su con le bretelle. (I lederhosen sono dei pantaloncini di pelle di daino che vengono indossati insieme a delle calze che arrivano fino al ginocchio.) Con entrambi i tipi di abbigliamento, i nani Kogolor indossano i loro bassi e robusti stivali. Di solito indossano dei piccoli cappelli ornati con delle piume inserite nella banda del cappello e portano dei bastoni da passeggio che hanno le stesse statistiche di combattimento di una *clava*.

A completare l'abito, vi è un piccolo cappello, solitamente indossato con una piuma sull'orlo ed un bastone da passeggio che può anche servire come arma da difesa personale.

## Terre dei Jennitti





## Costumi

A differenza dei nani del mondo esterno, i nani Kogolor sono spensierati, allegri e socievoli, anche con dei completi estranei. I nani Kogolor sono una razza molto socievole, felici di intrattenere i propri visitatori, di incontrare gli estranei, ballare, bere, ascoltare musica e divertirsi.

La maggior parte dei nani Kogolor vivono all'interno di cittadelle-cittadine in pietra molto resistenti, costruite sugli alti pendii montagnosi. Forse una famiglia di nani su quattro vivrà all'interno di grotte o caverne.

I Kogolor sono rinomati per la loro birra, che non ha eguali tra le altre razze del Mondo Cavo. Essi hanno anche il loro buon numero di bravi artigiani e fabbri, ma non più di qualsiasi altra razza tecnologicamente avanzata.

I nani Kogolor non hanno una grandissima affinità con l'oro ed i gioielli come gli umani e questo è un altro fattore che li rende diversi dai nani del mondo esterno.

I nani Kogolor di montagna sono boscaioli, falegnami, cacciatori e pellicciai, caprai, birrai, armaioli e contadini. Anche se nel mondo esterno i nani contadini rappresentano la più bassa classe sociale dei nani, tra i Kogolor vengono considerati soltanto come membri paritari che praticano un'altra professione.

Lo *jodel* è un'abilità speciale dei Kogolor. Questi nani di montagna cantano gorgheggiando e possono inviare complicati messaggi a grandi distanze cantando in stile *jodel* l'uno con l'altro.

I loro patroni Immortali sono Frey, Freyja e Garal Glitterlode.

## Nomi

I Kogolor hanno nomi simili a quelli dei nani del mondo esterno: nomi corti dal suono forte. Per creare un nome di un nano Kogolor dovete scegliere un prefisso ed un suffisso dalle seguenti liste:

*Prefissi:* Bal-, Bof-, Dur-, Glo-, Kor-, Nor-, Tor-, Thor-.

*Suffissi (Maschili):* -dur, -gun, -ic, -in, -ur.

*Suffissi (Femminili):* -a, -as, -il, -is, -la.

## Ruoli e Sessi

I maschi hanno un maggiore potere politico tra i Kogolor, ma le femmine possono avere delle proprietà, imparare a combattere ed assumere delle cariche ufficiali nelle posizioni elettive militari o civili.

## Lingue

Questi nani parlano una lingua chiamata Kogolor, che è completamente differente dalla lingua dei nani di Casa di Roccia nel mondo esterno. I nani Kogolor parlano anche il Neathar ed il dialetto Krugel degli orchetti.

## Alleati e Nemici

I Kogolor sono acerrimi nemici degli Schattentalfen nell'ovest e degli orchetti Krugel nel nord. Ogni volta che un nano Kogolor si incontra con dei rappresentanti di una di queste razze, ne scaturisce

della violenza.

I Kogolor commerciano più o meno pacificamente con le tribù umane dei Neathar e con gli umani Oltechi che vivono sulle montagne nel nord e nell'ovest. Di solito commerciano il loro idromele, la loro birra ed i loro oggetti in metallo in cambio di pellicce, colture di granturco e selvaggina.

## Classi di Personaggio

I nani Kogolor vengono creati proprio come la normale classe di personaggio Nano.

Se state utilizzando l'ATL 6, *I Nani di Casa di Roccia*, potete creare anche un Nano Kogolor Chierico. Un personaggio di questo tipo sarà un chierico di uno di questi Immortali: Frey, Freyja e Garal Glitterlode.

## Armi ed Armature

I nani Kogolor portano scudi, indossano armature fino alle bande orizzontali ed utilizzano svariate armi, anche se le loro armi preferite sono spade, archi lunghi ed armi ad asta. (Questi nani non utilizzano spesso le armi che di solito utilizzano i nani del mondo esterno: asce, martelli, balestre, ecc...). Nello specifico:

**Armi Culturali da Mischia:** Ascia/da battaglia, pugnale, spada/corta, spada/normale (lunga), spada/bastarda, mazza, clava (incluso il bastone da passeggio), manganello, bastone, armi ad asta (alabarda, picca ed ascia lunga), lancia, giavellotto.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/corto, balestre, fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio; corazza di scaglie, corazza di maglia, corazza a bande orizzontali, scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato non concessi).

**Armi Che Possono Utilizzare i Nani Chierici:** Balestra, pugnale, spada normale, armi ad asta, tutte le armature culturali.

## Competenze Generali

I nani Kogolor devono prendere queste due competenze generali: Segnalazione (Codice Jodel Kogolor) ed Alpinismo.



## Orchetti Krugel

Gli orchetti Krugel sono una varietà di orchetti tenaci, snelli e dalla pelle gialla che vivono nel deserto orientale del Mondo Cavo. Sono abili cavallerizzi e cavalieri mercenari e rappresentano un pericolo per tutte le razze che vivono vicino alle loro aride terre.

### Aspetto ed Abbigliamento

Gli orchetti Krugel hanno un'altezza media di circa di 1,68 metri. Essi sono di costituzione robusta, ma non troppo muscolosi; il clima caldo del deserto non li incoraggia ad avere del grasso ulteriore o dei muscoli inutili.

Questi orchetti hanno una tonalità di pelle gialla-marrone e delle arcate sopraccigliari marroni molto grandi che rendono il loro aspetto astuto e sospettoso.

Gli orchetti Krugel indossano tuniche leggere, pantaloni lunghi, stivali di cuoio pesante alti fino al ginocchio ed un indumento chiamato tabarko. Questo indumento è composto da un cerchio di stoffa di circa 1,80 metri di diametro con un foro al centro; l'indossatore fa scivolare il tabarko dalla testa, infilando la testa nel foro, e lascia che il tessuto del tabarko ricada sul davanti e sulla schiena. Questo indumento, solitamente bianco o giallo intenso, utilizzato per riflettere la luce del sole, consente alla pelle dell'orchetto di respirare, ma gli permette di nascondere un sacco di armi personali. Quando si indossano armature, il tabarko viene indossato sopra.

Gli orchetti indossano anche un cappello a tesa larga per ripararsi dal sole, una cintura da spada e degli speroni. Le loro selle sono dotate di un portancia e di faretre per arco e frecce.

### Costumi

Gli orchetti Krugel vivono in piccole comunità all'interno di terre con aride boscaglie. Essi costruiscono sempre nelle vicinanze di un fiume o su una terra dove possono essere scavati dei pozzi; non vivono nei deserti totalmente inospitali.

Le loro città, costruite per lo più con mattoni di fango e legno (se ce n'è abbastanza), case basse simili a baracche e grandi stalle e recinti per le loro mandrie di pony.

I Krugel sono una razza di cavalieri; essi vivono e si spostano con i cavalli. Tutte la loro vita è incentrata e legata a quella dei loro cavalli ed ai guadagni da essi derivanti. I Krugel vivono come cavalieri mercenari, offrendo le loro abilità di cavalieri a qualsiasi cultura disposta a pagarli.

Quando non combattono guerre per altre razze, i Krugel allevano bisonti (per la loro carne) e compiono anche delle scorribande a cavallo nei territori circostanti. Le loro scorribande non vengono effettuate per distruggere. Essi distruggono semplicemente le strade di una piccola comunità, uccidono coloro che le difendono e cavalcano via di nuovo con un bottino di colture stagionali ed oggetti d'artigianato. Questo consente alla comunità di riorganizzarsi per poter essere ripulita di nuovo un anno o giù di lì dopo.

Senza fare favoritismi a nessuno, i Krugel compiono incursioni nei confronti dei contadini discendenti dagli Antaliani nell'est, dei villaggi Neathar nell'ovest, persino contro gli Oltechi e gli Antaliani nel nord.

I Krugel adorano soprattutto Karaash, lo speciale patrono dei bellicosi orchetti.

### Nomi

I nomi degli orchetti Krugel sono corti e dal suono austero: "Krugel" stesso era il nome di uno dei più grandi generali della loro razza. I nomi Krugel fanno un uso pesante di consonanti brevi dal suono duro come "d," "g," "k," "p" e "t" e di solito sono composti solamente da una o due sillabe.

### Ruoli e Sessi

I Krugel sono una società militare in cui il valore viene misurato esclusivamente dalle prestazioni. Pertanto, nella loro cultura maschi e femmine sono sullo stesso piano... ma solamente gli ufficiali militari (di entrambi i sessi) hanno una qualche sorta di potere all'interno della loro società.

### Lingue

Gli orchetti Krugel parlano il loro dialetto aspro e duro della lingua degli orchetti. Parlano anche la lingua umana dei Neathar.

### Alleati e Nemici

I Krugel disprezzano violentemente i nani Kogolor a sud; questo fa parte del loro odio atavico nei confronti dei nani in generale, dal momento che furono quasi spazzati via dai nani circa 1.500 anni fa.

I Krugel provano solo disprezzo nei confronti dei contadini nell'est, in quanto li considerano delle prede. Sono meno sprezzanti nei confronti delle tribù Neathar nell'ovest; considerano i Neathar come dei barbari senza speranze, ma sanno che non possono misurarsi con gli umani Neathar all'interno delle profondità dei loro boschi o dei loro territori.

I Krugel non nutrono alcun interesse professionale verso gli Oltechi, per i quali a volte vengono assoldati dagli Azcani per attaccarli. I Krugel non si fidano degli Azcani e degli Schattenalfen; anche se accettano incarichi per compiere scorrerie da quelle razze, sono consapevoli che sia gli Azcani che gli Schattenalfen sono infidi e non danno mai le spalle ai membri di queste razze.

## Una Nuova Razza di Personaggi: gli Orchetti Krugel

Per creare un orchetto Krugel, seguite queste linee guida:

### Modificatori alle Caratteristiche Razziali

Gli orchetti Krugel ricevono un modificatore di +1 al punteggio di Forza ed un -1 al punteggio di Destrezza. Trattate tutti i punteggi di 2 come se fossero dei 3 ed i punteggi di 19 come se fossero dei 18.

Gli orchetti Krugel non possono avere punteggi di Intelligenza o Saggezza superiori a 16. Se tirate un punteggio di Intelligenza o Saggezza superiore a 16 e desiderate ancora interpretare un orchetto Krugel, abbassate in punteggio più alto fino a 16.

### Tabella dei Tiri Salvezza

Gli orchetti Krugel hanno gli stessi Tiri Salvezza dei guerrieri dello stesso livello di esperienza:

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
Veleno o Raggio della Morte	12	10	8	6	6
Bacchetta Magica	13	11	9	7	6
Pietrificazione o Paralisi	14	12	10	8	7
Soffio del Drago	15	13	11	9	8
Incantesimi, Verga o Bastone Magico	16	14	12	10	9

### Tabella dell'Esperienza

Gli orchetti Krugel acquisiscono livelli di esperienza e Punti Ferita secondo questa tabella:

Livello d'Esperienza	Punti Esperienza	Dadi Vita
1°	0	1d8
2°	1.000	2d8
3°	2.000	3d8
4°	4.000	-
5°	8.000	4d8
6°	16.000	5d8
7°	32.000	6d8
8°	64.000	-
9°	130.000	7d8
10°	260.000	+2 PF *
+1 Livello	+200.000	+2 PF *

\*: Il bonus della Costituzione non si applica più; da qui in poi +2 PF per livello.

Gli orchetti Krugel hanno lo stesso limite di livelli di esperienza degli umani; possono raggiungere il 36° livello.

### Requisito Primario

Il requisito primario degli orchetti Krugel è la Forza. Un orchetto Krugel con un punteggio di Forza di 13 ottiene un bonus esperienza del +5%; uno con un punteggio di Forza di 16 ottiene un bonus esperienza del +10%.

### Armi ed Armature

Gli orchetti Krugel possono utilizzare le seguenti armi ed armature:

**Armi Culturali da Mischia:** Pugnale, spada/corta, spada/normale (lunga), spada/bastarda, mazza, clava, martello/da guerra, lancia, giavellotto, lancia da cavaliere, rete, frusta.

**Armi Culturali da Tiro:** Balestra/leggera, balestra/pesante, arco/lungo, arco/corto, fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio, corazza di scaglie, corazza di maglia, corazza a bande orizzontali, scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato concessi); Bardatura per cavalli (solamente cuoio).

**Armi Che Possono Utilizzare gli Sciamani:** Mazza, clava, martello/da guerra, lancia da cavaliere, rete; tutte le armature culturali.

**Armi Che Possono Utilizzare i Wokani:** Pugnale, clava, rete, frusta.

### Sciamani e Wokani

Gli orchetti Krugel possono raggiungere il 6° livello come sciamani ed il 4° livello come wokani.

### Abilità Speciali

Gli orchetti Krugel non hanno nessuna abilità speciale. (Sul mondo esterno avevano anche l'infravisione, ma nei quindici secoli trascorsi dal momento in cui si spostarono nella terra del sole eterno, persero quella particolare capacità.)

### Lingue

Gli orchetti Krugel parlano il proprio dialetto della lingua degli orchetti e la lingua umana Neathar.

### Allineamento

I Krugel possono essere di qualunque allineamento, ma la maggior parte sono di allineamento Neutrale.

### Competenze Generali

Tutti gli orchetti Krugel devono prendere la competenza generale Cavalcare (Cavalli).



## Kubitti

I Kubitti sono una strana razza di esseri simili agli umani che in piedi misurano circa 45 centimetri di altezza.

Creati da un mago Alphatiano quasi mille anni fa, i Kubitti sono quasi identici agli umani, tranne che per le loro dimensioni ridotte. Essi vivono e difendono strenuamente la loro piccola valle all'interno del Mondo Cavo (e, naturalmente, la loro valle appare molto più grande ai loro occhi...).

### Aspetto ed Abbigliamento

I Kubitti sembrano degli umani dalla pelle pallida; tendono ad avere i capelli rossi, castani o neri e gli occhi neri (non hanno quasi mai gli occhi azzurri o verdi).

All'interno delle loro case indossano delle tuniche (lunghe fino alla coscia, a maniche corte, con una cintura in vita) e dei sandali alti con lacci. Le tuniche sono sempre decorate con delle strisce orizzontali di circa 1,5 centimetri scarsi di larghezza in due colori alternati (nero e rosso e blu e giallo rappresentano due combinazioni comuni di colori).

All'interno delle foreste pluviali indossano tuniche e pantaloni di un verde neutro spruzzato con delle macchie di marrone. Questo motivo mimetico gli permette di nascondersi molto efficacemente nei terreni boschivi.

L'armatura dei Kubitti è sempre colorata o verniciata di nero; ciò include elmi, scudi, stivali ed altra attrezzature. I Kubitti disegnano sulla parte frontale dei loro scudi i propri personali stemmi araldici; ogni guerriero ha il proprio stemma o può indossare il suo stemma di famiglia.

### Costumi

Nonostante la loro statura, i Kubitti sono una cultura guerriera, con tutta la loro società organizzata secondo un ordinamento militare. Tutti i Kubitti adulti fanno parte dell'esercito e la regina è il comandante in capo dell'esercito.

In quanto guerrieri, il loro obiettivo primario è quello di dominare l'ambiente circostante. I Kubitti non sono interessati a conquistare le altre razze intelligenti, ma a piegare il loro ambiente alla propria volontà: per creare un'area di terra loro, per ripulirla dai suoi predatori, per addomesticare i suoi animali più piccoli in modo da servirli, ecc... I Kubitti sono dei buoni combattenti e sono particolarmente bravi a realizzare trappole, a creare dei punti di osservazione e delle reti di spionaggio, muovendosi furtivamente e portando le loro prede a cadere nelle trappole o in vani inseguimenti. Sono esperti anche nel creare false impronte di bestie giganti (dinosauri, umanoidi giganti, ecc...) per intimidire gli intrusi.

I Kubitti costruiscono le loro case negli alberi, a 9 metri o più dal terreno; costruiscono delle abitazioni di forma circolare all'interno degli alberi con un'altezza di circa 60 centimetri per ogni piano dell'abitazione) collegate da ponti di corda larghi poco più di una ventina di centimetri che si estendono da albero ad albero.

I Kubitti domano molte specie di animali delle foreste (grandi uccelli rapaci, volpi, piccoli cani, piccole lucertole, ecc...) per utilizzarli come cavalcature; chiedete le statistiche di queste



creature al vostro DM se quest'ultimo consentirà al vostro personaggio di iniziare a giocare con una cavalcatura animale.

I Kubitti venerano l'Immortale Vanya, la loro patrona.

### Nomi

Tra i Kubitti, tutti i nomi delle donne sono composti da tre a quattro sillabe, mentre tutti i nomi maschili ne hanno una o due.

Per creare dei tipici nomi Kubitti, dovete scegliere un prefisso ed un suffisso (per i maschi), oppure un prefisso, una o due sillabe centrali ed un suffisso (per le femmine):

*Prefissi:* Bor-, Chim-, Kal-, Phil-, Van-, Zar-, Zor-

*Sillabe Centrali (Femminili):* -al-, -an-, -is-, -or-, -ur-

*Suffissi (Femminili):* -da, -this, -va, -ya.

*Suffissi (Maschili):* -don, -thon, -von, -yon.

### Ruoli e Sessi

Tra i Kubitti governano le donne. I re da loro scelti sono dei personaggi importanti, dei personaggi pubblici e dei supporti morali, ma non dei governanti. Gli uomini possono essere degli ufficiali militari e le forze militari sono divise più o meno equamente tra maschi e femmine, ma i ranghi più alti dell'esercito Kubitto sono quasi esclusivamente occupati da femmine.

### Lingue

La lingua dei Kubitti è l'Alphatiano. I Kubitti parlano anche la lingua umana Neathar e due lingue ricordate dal loro antico passato: la lingua degli Spiritelli Acquatici e la lingua delle Driadi.

### Alleati e Nemici

Nessuna razza senziente è consapevole del fatto che i Kubitti occupino la loro valle abbandonata, pertanto i Kubitti non hanno nemici intelligenti. Tuttavia, più di altre razze, essi sono perennemente in guerra con dinosauri ed altri mostri del Mondo Cavo; per questi piccoli guerrieri risulta molto più difficile ripulire le loro terre dai dinosauri rispetto alle altre razze.



## Punteggi delle Caratteristiche

I Personaggi Giocanti Kubitti tirano i loro punteggi di Forza con 2d6+1 (con un valore possibile di 3-13) e tutti gli altri punteggi con 3d6 (con un normale valore di 3-18). Inoltre, essi ricevono un bonus di +2 alla Destrezza (considerate i punteggi di 19 o 20 come se fossero 18).

## Classi di Personaggio

I Kubitti sono fondamentalmente umani e possono scegliere tra tutte le normali classi di personaggio umane: chierico, guerriero, mago e ladro. Inoltre, se state utilizzando l'*Atlante* in scatola **L'Alba degli Imperatori**, potete anche creare dei personaggi Kubitti forestali o rake seguendo le normali regole per quelle classi di personaggio.

I Kubitti ricevono i Dadi Vita appropriati alle classi di personaggio che scelgono; anche se sono piccoli, sono genti molto tenaci e resistenti e non sono più semplici da uccidere degli umani.

## Armi ed Armature

I Kubitti indossano armature in miniatura, portano scudi in miniatura ed utilizzano armi in miniatura.

Le loro armature offrono loro gli stessi benefici alla Classe dell'Armatura delle armature dello stesso tipo di taglia normale; pertanto, una corazza di maglia Kubitta ed uno scudo offrono una CA di base di 4.

Le loro armi causano molti meno danni rispetto alle armi di taglia normale degli umanoidi. Di seguito vengono riportate le statistiche per le armi dei Kubitti:

Arma Kubitta	Tiro per il Danno	Gittata-		
		C	M	L
Ascia da Battaglia*	1d6			
Arco				
Freccia*	1d4	3	9	15
Clava	1d2***			
Balestra				
Dardo*	1d3**	4,5	9	13,5
Pugnale	1d2***			
Accetta	1d3**			
Mazza	1d3**			
Arma ad Asta*	1d6			
Fionda	1d2***	3	6	9
Lancia	1d4	1,5	3	6
Spada				
(Normale)	1d4			
Spada				
(Corta)	1d3**			
Spada				
(A Due Mani)*	1d6			
Martello da Guerra	1d4			

\* Quest'arma richiede due mani per essere utilizzata. L'attaccante non può utilizzare lo scudo e perde sempre l'iniziativa.

\*\* Tirare 1d6, considerando 1-2 come 1 punto, 3-4 come 2 punti e 5-6 come 3 punti di danno.

\*\*\* Tirare 1d4, considerando 1-2 come 1 punto e 3-4 come 2 punti di danno.

I Kubitti con un punteggio di Forza pari a 13 ricevono il bonus di +1 al danno per la forza in più.

Le armi riportate nella precedente tabella

costituiscono le armi culturali dei Kubitti. Per quanto riguarda le loro armature:

**Armature Culturali:** Cuoio; corazza di scaglie, corazza di maglia, corazza a bande orizzontali, scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato non concessi).

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Clava, mazza, fionda, martello da guerra; tutte le armature culturali.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Pugnale, clava, fionda; nessuna armatura.

**Armi Che Possono Utilizzare i Ladri:** Pugnale, spada corta, spada normale, arco lungo, balestra, fionda; armatura di cuoio.

## Problemi Particolari

I Kubitti come avventurieri hanno alcuni particolari problemi. Dal momento che sono così piccoli, normalmente non possono raggiungere o maneggiare oggetti che si trovino ad un'altezza superiore ai 60 centimetri dal suolo; anche quando sono armati con armi ad asta, i Kubitti non possono colpire dei bersagli che si trovino ad oltre 1,20 metri dal suolo. Il DM deve tenere d'occhio attentamente le attività dei Personaggi Giocanti Kubitti e sfruttare le loro limitazioni contro di loro ad ogni occasione appropriata.

## Compensazioni Speciali

D'altra parte, i Kubitti hanno anche alcuni vantaggi.

I Kubitti sono molto forti per le loro dimensioni e, pertanto, non subiscono alcuna penalità al movimento; quando corrono fanno dei grandi salti di circa 1,80 metri che gli consentono di correre veloce come gli umani con lo stesso ingombro.

Inoltre, sono una razza molto furtiva. Tutti i Kubitti hanno punteggi in *muoversi silenziosamente* e *nascondersi nelle ombre* uguali ai ladri dello stesso livello di esperienza; ed i Kubitti ladri ricevono un bonus di +10% ad ognuna delle due abilità.

## Competenze Generali

I Kubitti non sono obbligati a prendere alcuna Competenza Generale specifica, ma molti prendono *Cavalcare* (qualche razza di animale della foresta addomesticato) e *Camminare sugli Alberi*.

## Uomini Lucertola Malpheggi

I Malpheggi sono una razza di uomini lucertola che vivono nelle paludi. Sono reduci scaltri e subdoli tra le razze senzienti più mercenarie del Mondo Cavo e mettono a dura prova la nozione che gli uomini lucertola siano degli ottusi bruti con la pelle squamosa.

### Aspetto ed Abbigliamento

Gli uomini lucertola Malpheggi sono alti da circa 1,83 metri a circa 2,13 metri. Stanno eretti come gli uomini, camminano sulla zampe posteriori ed utilizzano armi ed oggetti con i loro arti anteriori. Tuttavia, di aspetto somigliano molto a dei rettili, con la sottile pelle squamata, le teste di lucertola e le possenti code. Le loro mani ed i loro piedi sono dotati di artigli e sono palmati (per aiutarli a sospingersi quando nuotano) tra le dita.

Il colore della pelle dei Malpheggi va dal giallo, passando per tutti i tipi di verde, fino al nero assoluto; pochissimi uomini lucertola Malpheggi sono albi (bianchissimi con gli occhi rosa).

Gli uomini lucertola Malpheggi non indossano abiti, ma portano cinture e baltei per le loro guaine per le armi ed altri utili sacchetti.

### Costumi

Gli uomini lucertola Malpheggi sono astuti e sospettosi. Si fidano gli uni degli altri e possono arrivare a fidarsi di rappresentanti di altre razze che dimostrino la loro affidabilità nel corso degli anni, ma altrimenti non si fideranno mai dell'apparenza di qualcuno.

Questi uomini lucertola sono molto protettivi nei confronti dei loro piccoli e della loro palude. La palude è la loro e chiunque vi entri è meglio che arrivi con doni o con affari da compiere o che perlomeno sia disposto ad andarsene seguendo la strada più veloce quando si confronta con un uomo lucertola... in caso contrario, l'intruso verrà cacciato o ucciso il prima possibile.

Sono una razza intelligente. Non si curano dei loro modi in un confronto diretto; non si alzano in piedi dinanzi agli intrusi nelle linee di combattimento e si permettono di restare comodamente al loro posto. Di preferenza, essi sfruttano il terreno a loro vantaggio, nuotando furtivamente sotto la nera superficie dell'acqua, rapendo coloro che si trovano in coda al gruppo invasore, facendo degli agguati agli esploratori, riducendo il numero degli oppositori.

Gli uomini lucertola Malpheggi sono mercenari. Offrono i loro servizi a chiunque sia disposto a pagare il loro prezzo. I loro servizi solitamente includono il guidare gruppi bellicosi attraverso i margini delle paludi in modo che questi possano sgattaiolare all'attacco contro i nemici più vicini, o accompagnare gruppi bellicosi nelle spedizioni acquatiche (al fine di scoprire le posizioni nemiche, colpire le reti sotterranee o le difese del porto, ecc...).

Gran parte degli uomini lucertola Malpheggi adorano l'Immortale Ka, che è il loro patrono.

### Nomi

I nomi Malpheggi sono corti e sibilanti, utilizzano molte consonanti e dittonghi che possano essere



facilmente sussurrati: "f," "h," "l," "r," "s" e "sh" in particolare.

Nomi come Sliss, Haarss, Hlaar, Shlirr e via dicendo sono molto comuni.

### Ruoli e Sessi

Secondo un'antica tradizione, i Malpheggi sono governati da una regina. Al di là di questa tradizione, maschi e femmine hanno lo stesso status.

### Lingue

I Malpheggi parlano la propria lingua degli uomini lucertola, la lingua dei draghi e la lingua umana Neathar.

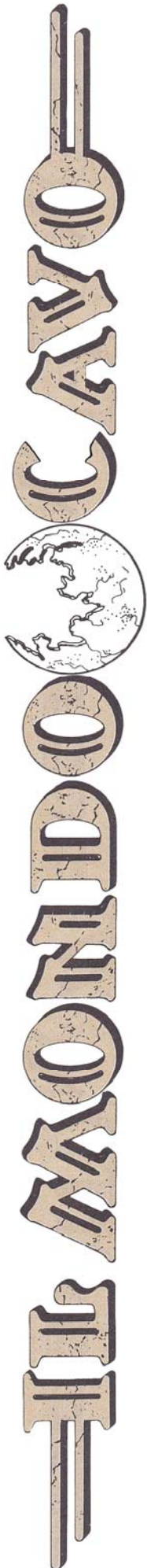
### Alleati e Nemici

Gli uomini lucertola Malpheggi vendono i loro servizi da esploratori e guerrieri agli Azcani ed agli Schattenalfen, ma non gli piacciono e non si fidano dei rappresentanti di entrambe quelle razze. I Malpheggi aiutano gli Azcani contro gli Schattenalfen, e gli Schattenalfen contro gli Azcani; conducono gli Azcani contro gli Oltechi; e non hanno alcun interesse personale in nessuna di queste lotte.

I Malpheggi odiano una razza umana, i Nithiani, di cui hanno dei ricordi provenienti dalla maggior parte delle loro antiche leggende. Anche se nessun uomo lucertola Malpheggi vivente ha mai visto un Nithiano, se vedesse un umano corrispondente alla descrizione dei Nithiani, questi sarebbe preda di una rabbia omicida. Nei tempi antichi, i Nithiani del mondo esterno portarono una fatale pestilenza agli uomini lucertola del mondo esterno che quasi distrusse la loro razza.

### Una Nuova Razza di Personaggi: gli Uomini Lucertola Malpheggi

Se volete creare un personaggio uomo lucertola Malpheggi, di seguito vi viene spiegato come fare:



### Abilità Razziali e Modificatori

Gli uomini lucertola Malpheggi ricevono un bonus di +2 ai punteggi caratteristica della Forza e -2 a quelli della Destrezza. (Modificate tutti i risultati di 19 o 20 in 18 ed i risultati di 1 o 2 in 3.) Nonostante la credenza popolare, gli uomini lucertola Malpheggi *non* subiscono penalità ai punteggi dell'Intelligenza.

### Tabella dei Tiri Salvezza

Gli uomini lucertola hanno gli stessi Tiri Salvezza dei chierici dello stesso livello di esperienza:

Livello	1-4	5-8	9-12
Veleno o Raggio della Morte	11	9	7
Bacchetta Magica	12	10	8
Pietrificazione o Paralisi	14	12	10
Soffio del Drago	16	14	12
Verga o Bastone Magico	15	13	11

### Tabella dell'Esperienza

Gli uomini lucertola Malpheggi possono raggiungere il 12° livello di esperienza secondo la tabella che segue:

Livello d'Esperienza	Punti Esperienza	Dadi Vita
1°	0	1d8
2°	1.500	2d8
3°	3.000	3d8
4°	6.000	4d8
5°	12.000	-
6°	25.000	5d8
7°	50.000	6d8
8°	100.000	7d8
9°	200.000	8d8
10°	300.000	-
11°	400.000	9d8
12°	500.000	10d8

### Ottenimento di Nuovi Slot di Competenze Generali

Oltre il 12° livello, il livello massimo per i personaggi Malpheggi, gli uomini lucertola ottengono un altro slot di Competenza Generale ogni 400.000 Punti Esperienza guadagnati.

### Requisito Primario

Il requisito primario per gli uomini lucertola Malpheggi è la Forza. Un uomo lucertola con un punteggio di Forza di 15 ottiene un bonus esperienza del +5%; uno con un punteggio di Forza di 18 ottiene un bonus esperienza del +10%.

### Punteggi Minimi

Gli uomini lucertola Malpheggi devono avere un punteggio almeno di 13 in Forza e di 9 in Costituzione.

### Armi ed Armature

Le armi e le armature permesse agli uomini lucertola Malpheggi sono:

**Armi Culturali da Mischia:** Ascia/da battaglia, accetta, pugnale, spada/corta, spada/normale (lunga), spada/bastarda, martello/da guerra, martello/da lancio, lancia, giavellotto, tridente, rete.

**Armi Culturali da Tiro:** Balestra/leggera, balestra/pesante.

**Armature Culturali:** Solamente scudi (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato concessi).

**Armi Che Possono Utilizzare gli Sciamani:** Asce e martelli; scudi.

**Armi Che Possono Utilizzare i Wokani:** Pugnale, rete.

### Sciamani e Wokani

Gli uomini lucertola Malpheggi possono raggiungere il 4° livello come sciamani ed il 4° livello come wokani.

### Impedimenti Speciali

Gli uomini lucertola non possono indossare nessuna armatura, anche se possono portare gli scudi (e quindi abbassare la loro CA di 1).

### Abilità Speciali

Questi uomini lucertola possiedono numerose abilità speciali:

Anche se rispetto a molte altre razze gli uomini lucertola Malpheggi sono più lenti sulla terra, non sono così lenti come la maggior parte degli uomini lucertola. La loro velocità di movimento terrestre è di 27 metri (9 metri).

Essi possono *respirare sott'acqua*, come attraverso l'omonimo incantesimo, ma per una durata illimitata; nuotano molto bene ed hanno una velocità di movimento nell'acqua di 36 metri (12 metri).

Gli uomini lucertola hanno una pelle naturalmente coriacea; hanno una CA di base di 5.

Anche quando sono disarmati, gli uomini lucertola Malpheggi hanno i loro artigli. Quando colpiscono a mani nude con i loro artigli, possono effettuare *due* attacchi da 1d4.

### Lingue

Gli uomini lucertola Malpheggi parlano la propria lingua, la lingua dei draghi ed il Comune (Neathar).

### Allineamento

Gli uomini lucertola possono essere di qualsiasi allineamento, ma la maggior parte sono neutrali.

### Competenze Generali

Gli uomini lucertola Malpheggi devono prendere la competenza generale Sopravvivenza (Paludi).





## I Pirati della Filibusta

I Pirati della Filibusta sono membri di una cultura pirata che si sviluppò sulle isole tropicali dell'Oceano Atlanteo. Questi pirati sono composti dai discendenti di numerose razze del mondo esterno, razze che condividono tratti pirateschi comuni.

### Aspetto ed Abbigliamento

I Pirati della Filibusta discendono da numerose etnie e pertanto possono avere la carnagione chiara o scura, o addirittura la pelle ramata o nera, con capelli biondi, rossi, castani e neri.

I Pirati della Filibusta indossano caratteristici abiti in stile piratesco. Gli elementi di base del costume comprendono pantaloni stretti lunghi fino alla parte inferiore del polpaccio (blu, marrone chiaro, o in qualche altro colore non troppo vistoso) ed una giubba leggera (a maniche corte o a maniche lunghe) con un largo collo a V, solitamente di un colore luminoso o decorata con strisce orizzontali.

Le calzature variano dalle ciabatte (indossate senza calze), alle scarpe (con calze fino al ginocchio), agli stivali (alti e morbidi, spesso muniti di risvolti che scendono dall'alto) o senza calzature, a piedi nudi.

La maggior parte dei pirati indossano anche delle fusciasche colorate intorno alla vita; queste fusciasche solitamente sono di un colore luminoso che si intona o addirittura cozza con la giubba.

Orecchini, sciarpe indossate intorno al collo o ai capelli, cappelli a triangolo, mantelli ed un sacco di gioielli, rappresentano gli altri ornamenti tipici pirateschi. Sulla nave, solo gli ufficiali indossano cinture per le armi, tranne che durante i combattimenti, quando tutti i pirati sono armati fino ai denti.

I Re dei Pirati (capitani pirata molto prosperosi e di successo) spesso indossano un abbigliamento più militare. Un comune abito da Re dei Pirati è

composto da pantaloni neri attillati, stivali neri e cintura nera; un'ampia camicia di seta bianca increspata sul davanti; ed un lungo cappotto a coda (solitamente rosso o blu) riccamente decorato con bottoni in ottone e spilline.

Molti pirati portano gambe di legno, toppe su un occhio o uncini al posto di una mano come souvenir di vecchie ferite.

Le persone che vivono sulla costa all'interno delle comunità dei Pirati della Filibusta indossano indumenti con decorazioni e colori simili. Tuttavia, i maschi che non vanno in mare solitamente indossano pantaloni lunghi anziché fino al polpaccio, mentre le femmine che non vanno in mare solitamente indossano delle gonne al posto dei pantaloni.

### Costumi

I Pirati della Filibusta sono sbruffoni ed avventurieri forti ed energici. Esaltano le loro gesta individuali e di gruppo fino a oltrepassare di molto il rapporto con la verità.

Secondo un'antica tradizione, questi pirati sono tutti degli esibizionisti; ogni Pirata della Filibusta surclassa qualsiasi altro Pirata della Filibusta, soprattutto quando prende dei carichi pesanti dalle navi. Ogni azione o esaltazione di un Pirata della Filibusta si trasforma in una serie di competizioni: chi riesce ad arrivare per primo al capitano nemico, chi riesce a sconfiggere il maggior numero di fanti marini nemici, chi compie l'impresa individuale più spettacolare durante l'arrembaggio di un vascello nemico, chi riesce a sparare il miglior colpo con la balista, chi riesce a bere di più, chi riesce a spendere per capriccio la maggior quantità di denaro in una festa in taverna, chi riesce ad attrarre il maggior numero di signore, ogni attività dei Pirati della Filibusta è una scusa per una competizione.

Non tutte le competizioni sono amichevoli; i Pirati della Filibusta risolvono le loro controversie con i duelli. La maggior parte dei duelli vengono portati avanti finché non appaia evidente che uno dei combattenti stia avendo la peggio (ovvero, fino a che uno dei duellanti scende a meno della metà dei suoi Punti Ferita; una volta conclusosi, la parte neutrale giudicherà il duello), ma alcuni duelli vengono combattuti fino alla morte, soprattutto quelli tra odiati rivali.

Anche se la cultura dei Pirati della Filibusta è identica in tutte le città, i Pirati della Filibusta non sono una nazione; ogni città è indipendente e, talvolta (durante le annate di magra), queste città si saccheggiano a vicenda.

I Pirati della Filibusta danno grande importanza alla parola d'onore di un personaggio. Essi crederanno quasi a tutto quello che gli si dirà se quella persona darà la sua parola d'onore. Tuttavia, se la persona che ha dato la sua parola d'onore in seguito risulterà essere un bugiardo, tutti coloro che avranno assistito alla parola d'onore, probabilmente si sentiranno talmente offesi che cercheranno di ucciderlo la volta successiva che lo vedranno. Un personaggio che rinnega la propria parola d'onore data ai Pirati della Filibusta, si farà nemica un'intera cultura.

Molti Pirati della Filibusta venerano quasi ogni Immortale conosciuto dall'uomo. I loro Immortali preferiti sono Halav, Petra, Zirchev, Odino, Thor, Frey, Freyia e Vanya, ed il patrono Immortale dei Pirati della Filibusta è Korotiku l'Imbroglione.



## Nomi

Dal momento che i Pirati della Filibusta discendono da così tante origini etniche, tra i pirati può essere trovato quasi ogni tipo di nome. Scegliete un nome che suoni bene.

Molti pirati aggiungono termini descrittivi ai loro nomi: soprannomi come Kray Barbarossa, Dashua l'Audace, Mikail Aquila Nera, Carola la Lottatrice e Stefan il Trita-Orchetti sono comuni tra i Pirati della Filibusta.

## Ruoli e Sessi

Gran parte dei pirati in attività sono uomini. Molti pirati hanno un timore legato alla superstizione che le donne a bordo delle navi portino molta sfortuna e che una nave che navighi con una donna a bordo sia condannata. Nella cultura dei Pirati della Filibusta, i maschi tendono ad avere più influenza e diritti, anche se le donne possono possedere delle navi e delle proprietà, possono rappresentarsi da sole nei tribunali, e via dicendo.

Le donne pirata esistono. Alcuni capitani maschi assolderanno equipaggi femminili ed esistono alcuni capitani di navi donne, come Carola la Lottatrice.

## Lingue

I Pirati della Filibusta parlano tutti la Lingua Comune Neathar. Ogni Pirata della Filibusta riceve anche una lingua aggiuntiva.

Se il personaggio è nato tra i Pirati della Filibusta deve scegliere la sua lingua dal seguente elenco: Thyatiano, Traldariano, Ostlander ed *hin* (halfling).

Se prima di iniziare il gioco il personaggio era uno straniero catturato e reclutato dai Pirati della Filibusta, questi dovrebbe scegliere la lingua della sua razza natia. Ad esempio, un Mileniano trasformato in un Pirata della Filibusta dovrebbe scegliere la lingua Mileniana.

Per inciso, è possibile creare un Pirata della Filibusta di primo livello con il background nel quale si racconta che fu catturato da un'altra razza (o liberato dalla prigionia di un'altra razza) dai Pirati della Filibusta che poi gli fecero un'offerta: unirsi ai pirati o morire. In tal caso, si potrebbe presumere che il personaggio abbia perso i propri *pregiudizi culturali* mentre era ancora di livello 0, un normale umano o semi-umano.

## Alleati e Nemici

I Pirati della Filibusta sono nemici di quasi tutte le civiltà presenti sulle coste dell'Oceano Atlass. I Mileniani e gli Azcani, in particolare, li odiano; i Traldar sono loro nemici, ma questi ultimi hanno anche loro una tradizione piratesca e non la prendono sul personale.

Se c'è una razza con la quale i Pirati della Filibusta sono in rapporti amichevoli, questi sono gli isolani di Makai. Si tratta di allegri nativi che occupano diverse isole meridionali. I Makai non navigano con loro o non aiutano i Pirati della Filibusta nelle guerre, ma li accolgono ogni volta che questi decidono di attraccare nei loro porti. I Makai tendono anche a derubarli a più non posso ogni volta che i Pirati della Filibusta gli fanno visita.

## Classi di Personaggio

Gran parte dei Pirati della Filibusta sono umani e pertanto possono appartenere a tutte le classi di personaggio umane: chierico, guerriero, mago e ladro. Se state utilizzando l'*Atlante* in scatola **L'Alba degli Imperatori**, potete creare anche dei personaggi Pirati della Filibusta *Rake*.

Circa il 10% dei Pirati della Filibusta sono halfling e quindi potete creare un personaggio pirata halfling. Inoltre, se state utilizzando l'ATL 8, *Le Cinque Contee*, i vostri personaggi Pirati della Filibusta halfling possono diventare dei *maestri*.

## Armi ed Armature

A causa della loro diversità etnica, i Pirati della Filibusta hanno accesso a molte armi ed armature.

Sulle navi, i pirati non indossano niente di più pesante di un'armatura di cuoio; i capitani dei pirati non lasciano indossare ai loro marinai nulla di più pesante, in quanto le armature più pesanti faranno annegare un marinaio caduto in acqua. Tuttavia, sulla terra (ad esempio, durante i saccheggi delle città costiere), i Pirati della Filibusta possono indossare per lo più qualunque armatura.

Per la *sciabola* e lo *stocco*, due delle armi preferite dai pirati, utilizzate le statistiche della spada normale.

**Armi Culturali da Mischia:** Ascia/da battaglia, accetta, pugnale, spada/corta, spada/normale (lunga), spada/a due mani, spada/bastarda, mazza, clava, manganello, martello/da guerra, bastone, armi ad asta (solamente la picca), lancia, giavellotto, tridente, rete, frusta.

**Armi Culturali da Tiro:** Balestra/leggera, balestra/pesante, arco/lungo, arco/corto, fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio, corazza di scaglie, corazza di maglia, corazza a bande orizzontali, corazza di piastre, armatura completa, scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato concessi).

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Mazza, clava, manganello, martello/da guerra, bastone, rete; tutte le armature culturali.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Pugnale, clava, manganello, bastone, rete, frusta; nessuna armatura culturale.

**Armi che Possono Utilizzare i Ladri:** Pugnale, tutte le spade, manganello, rete, frusta, tutte le armi culturali da tiro; armatura di cuoio.

## Competenze Generali

Tutti i Pirati della Filibusta devono prendere la competenza generale Professione (Marinaio). Molti prendono anche altre competenze legate alla navigazione, come Navigazione.

## Mileniani

I Mileniani sono un industrioso ed entusiasmante impero di esploratori e costruttori. Per la loro architettura, le loro armi e le loro armature, assomigliano maggiormente ai Greci dell'epoca classica.

Sono ricordati dalla maggior parte degli stranieri per la loro architettura. I Mileniani costruiscono enormi edifici civili (palazzi, templi, terme, biblioteche, ecc...) con file di enormi colonne di pietra accuratamente scolpite. Erigono statue di marmo intagliato o di avorio, decorate in oro e con pitture finemente realizzate, all'interno di ampie piazze lastricate che fungono da luoghi di ritrovo. La loro architettura è pomposa, audace ed ingegnosa, e diversa da quella di chiunque altro nel Mondo Cavo.

### Aspetto ed Abbigliamento

I Mileniani sono un popolo dalla carnagione olivastra; molti hanno i capelli e gli occhi castani, anche se alcuni sono biondi o rossi. Tra i Mileniani gli occhi azzurri sono molto rari.

I Mileniani, come razza, non sono particolarmente alti; solitamente sono intorno ai cinque centimetri più bassi dell'altezza media. Tuttavia, sono individui molto in forma, amanti dell'esercizio fisico e dell'alimentazione sana dalla culla alla tomba, pertanto, la maggior parte dei Mileniani appaiono in buona salute e piuttosto atletici.

Il costume dell'uomo Mileniano è composto da una tunica di lino a maniche corte lunga fino alla coscia, con una cintura sulla vita; si indossa con i sandali. Lo status di colui che la indossa determina la qualità ed il colore della tunica; la tunica di uomo povero sarà di un bianco sporco e di una stoffa grossolana, mentre quella di uomo ricco sarà tinta con colori luminosi o ricamata e realizzata con stoffe di alta qualità.

Il costume della donna Mileniana è costituito da un abito senza maniche, il cui orlo lambisce il suolo; anche in questo caso, la ricchezza di colei che indossa l'abito si riflette nella qualità e nei colori dell'indumento.

I Mileniani amano i gioielli, in particolar modo i bracciali e le collane di buona fattura ed indossano qualunque tipo di gioielli; anche gli schiavi hanno delle perline o delle conchiglie legate insieme a mo' di collana.

### Costumi

I Mileniani hanno una predisposizione mentale alla conquista, sono una potenza imperiale. Tuttavia, essi eleggono il loro imperatore; sono contrari alle dinastie. (Nell'antica storia Mileniana, una dinastia iniziò a degenerare e condusse l'impero al collasso ed i Mileniani dei giorni nostri non intendono lasciare che una cosa del genere possa capitare nuovamente.) L'Imperatore stabilisce la politica imperiale, decidendo a chi l'impero fornirà il suo aiuto, chi verrà conquistato, chi verrà attaccato. Un Senato eletto controlla i cordoni della borsa dell'impero e può contribuire a garantire il successo o il fallimento dei piani dell'Imperatore con la manipolazione degli stanziamenti.

I Cittadini (uomini che hanno proprietà terriere)



dell'impero eleggono il Senato; i Senatori hanno un mandato di sei anni e possono svolgere le loro funzioni per qualsiasi numero di mandati consecutivi. Il Senato elegge l'Imperatore che resta in carica a vita o fino a quando non decide di abdicare.

I Mileniani hanno gli schiavi. Alcuni schiavi sono Mileniani; molti altri sono Tanagoro e Jenniti. Gli schiavi nativi Mileniani vengono messi a lavorare nelle città; gli schiavi stranieri vengono tenuti insieme in squadre di lavoro nelle regioni selvagge.

I Mileniani mantengono un potente esercito, composto da una grande fanteria ben addestrata e ben equipaggiata (famosa per le sue falangi di picchieri) e più piccole unità navali e di bighe. La marina non può competere con i Pirati della Filibusta che depredano le navi mercantili Mileniane.

### Nomi

I nomi Mileniani sono solitamente composti da una a quattro sillabe di lunghezza.

I nomi maschili terminano con suffissi come -ius, -ion, -us ed -on. I nomi femminili terminano con suffissi come -a, -ia, -ra e -tia.

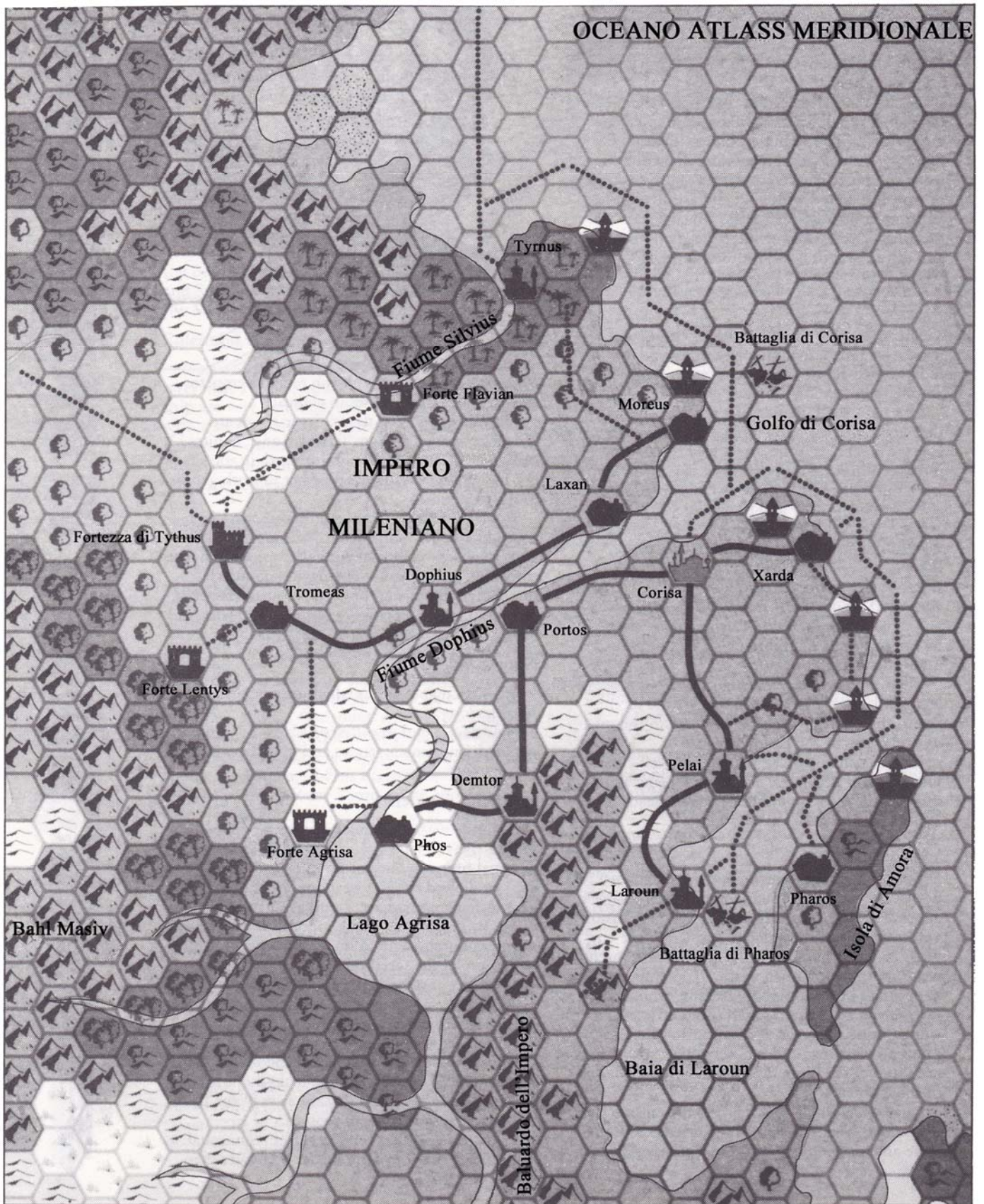
### Ruoli e Sessi

Nell'impero Mileniano governano gli uomini; le donne sono dei membri della società di seconda classe. Possono avere delle loro personali proprietà, ma non edifici o terreni; alle donne non è concesso portare armi più grandi dei pugnali. Alcune donne hanno raggiunto grande successo e potere occupandosi delle spedizioni marittime o sfruttando i loro agganci nella società per influenzare i senatori.

A causa del pregiudizio sociale nei loro confronti, le donne non diventano spesso delle combattenti o delle avventuriere. Tuttavia, se state creando un Personaggio Giocante Mileniano donna, vi sono alcune cose che potete fare per aggirare queste restrizioni:

Le donne chierico possono indossare armature e portare armi normalmente, perchè, anche se si tratta di una cultura dominata dai maschi, i Mileniani devono ammettere che leggi degli Immortali sono superiori a quelle dei mortali.

# Impero Mileniano



Le maghe tendono a non essere vittime di insolite restrizioni; comunque non possono portare lame più lunghe dei pugnali ed un bastone non viola la legge, in quanto il suo utilizzo può essere inteso come quello di un bastone da passeggio.

Molte giovani guerriere e ladre si travestono da maschi e compiono avventure per anni sotto l'identità maschile. Generalmente portano avanti una doppia vita, apparendo come normali donne comuni nella loro vera identità, per poi compiere le loro folli scappatelle nelle loro identità maschili. Queste donne, spesso, confidano la loro vera identità ai loro amici più stretti. Quando il governo si accorge che un'avventuriera donna si sta comportando in questo modo, solitamente monta una piccola accusa di rappresentazione fraudolenta, gli commina una sentenza leggera (generalmente una multa di diverse centinaia di monete d'oro) e la ammonisce con severità dal rifarlo nuovamente; naturalmente, le avventuriere croniche solitamente ignorano questi avvertimenti.

### Lingue

I Mileniani parlano la lingua Mileniana e la lingua Neathar.

### Alleati e Nemici

I Mileniani non hanno nessun vero alleato. Essi intrattengono un pacifico commercio con i Traldar nel nord, ma i Traldar non si uniscono a loro nelle loro spedizioni militari.

Tuttavia, i Mileniani hanno molti nemici: i Nithiani nel remoto est, i Tanagoro ed i Jenniti nel vicino oriente ed i Pirati della Filibusta nel nord.

### Classi di Personaggio

I Mileniani sono umani e possono appartenere a qualunque normale classe di personaggio umana: chierico, guerriero, mago e ladro.

### Armi ed Armature

I Mileniani preferiscono utilizzare lance, picche, spade corte ed archi lunghi, ma la loro varietà di armi culturali viene elencata di seguito.

L'armatura Mileniana è costituita da un tipo di armatura di cuoio temprato identica, nel peso e nella protezione, alla corazza di scaglie (CA 6, 300 mon). Questa armatura è composta da una corazza di cuoio bollito (una corazza per il busto) che segue conformemente le linee del torso di colui che la indossa, un elmo di metallo e dei gambali e delle protezioni per gli avambracci in cuoio. I Mileniani portano spesso delle piume o dei crini di cavallo sugli elmi. I Mileniani portano scudi rotondi sui quali dipingono delle facce mostruose ed altri disegni colorati.

**Armi Culturali da Mischia:** Ascia/da battaglia, pugnale, spada/corta, mazza, clava, bastone, armi ad asta (solamente la picca), lancia, giavellotto, tridente, rete.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/lungo, arco/corto, fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio, corazza di scaglie (la normale armatura Mileniana), scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo

dentato non concessi); Nessuna bardatura per cavalli.

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Lancia, giavellotto, spada corta, fionda; tutte le armature culturali.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Pugnale, bastone, rete; nessuna armatura culturale.

**Armi che Possono Utilizzare i Ladri:** Pugnale, spada corta, bastone, lancia, giavellotto, tridente, rete, arco corto, arco lungo, fionda; armatura di cuoio.

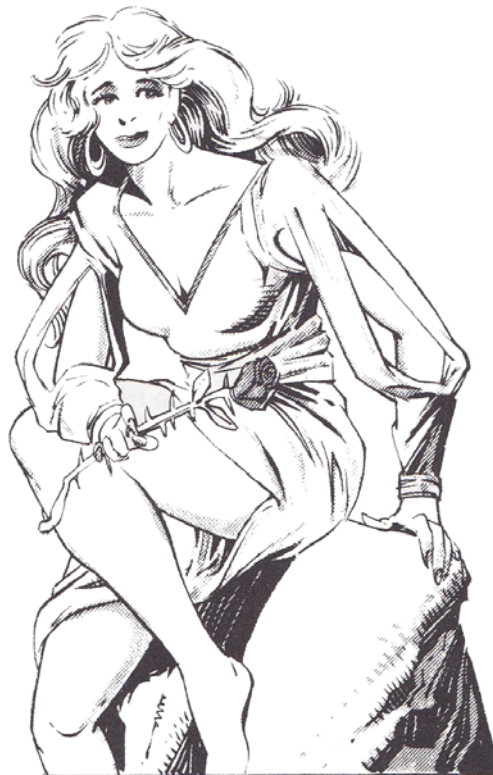
### Compensazioni Speciali

I Mileniani non hanno una grande varietà di armature e pertanto ricevono una Compensazione Speciale: ricevono un +2 permanente al Tiro per Colpire ed un +1 ai danni con tutte le armi a forma di lancia (picca, lancia, giavellotto e tridente).

Se un Mileniano sfida i propri *pregiudizi culturali*, questa Compensazione Speciale scompare, come descritto nel capitolo Creazione del Personaggio.

### Competenze Generali

I Mileniani non sono obbligati a prendere alcuna Competenza Generale specifica.





## Nithiani

I Nithiani sono una stirpe di costruttori di monumenti che vive lungo un fertile fiume in mezzo al deserto. Nell'abbigliamento, nella cultura e nell'architettura assomigliano agli antichi Egiziani del mondo reale.

### Aspetto ed Abbigliamento

I Nithiani sono scuri di pelle con i capelli scuri, piuttosto bassi di statura.

Gli operai e gli schiavi maschi indossano un semplice perizoma bianco. Le operaie e le schiave indossano un semplice abito senza maniche di lino bianco. Alcuni schiavi di palazzo di entrambi i sessi indossano solamente una cintura.

I Nithiani più ricchi indossano abiti simili, ma realizzati con tessuti più pregiati come in lino quasi diafano e dalle tinte luminose. Come ornamenti indossano gioielli d'oro, che sono adorati dai Nithiani; i Nithiani indossano qualunque sorta di gioiello che sia realizzato in oro. I Nithiani alla moda indosseranno quantità incredibili di gioielli, nonostante il loro disagio nel portarsi dietro in questo modo molto più peso.

Nella città di Hapta, i Nithiani indossano lo stesso tipo di abiti... ma gli Haptani sono discendenti degli uomini delle tribù occidentali dei Tanagoro e la loro pelle è di un nero corvino.

I Nithiani danno un aspetto unico alla loro terra. Essi costruiscono delle gigantesche piramidi che fungono da dimore per i loro re defunti. Costruiscono anche altre tipologie di tombe, spesso collocate all'interno di pareti a precipizio o costruite sottoterra; costruiscono obelischi (monumenti simili a degli spuntoni); erigono statue; costruiscono enormi templi con lunghe file di colonne circolari; sono ineguagliabili all'interno del Mondo Cavo per la loro architettura monumentale.

### Costumi

I Nithiani sono una razza teocratica; i loro faraoni (re) e le loro regine sono tutti chierici, così come molti nobili minori, governatori e governanti di città. Le mogli secondarie del Faraone non devono essere delle chieriche, né devono esserlo *tutti* gli altri governanti - ma per il Faraone e la sua prima moglie la restrizione è assoluta.

I Nithiani credono che il Faraone sia il rappresentante degli Immortali sulla terra, scelto e favorito da loro. I Nithiani venerano il Faraone come se fosse già un Immortale e questi prevede di intraprendere il percorso per l'Immortalità il più presto possibile visto che è già pronto quel compito.

Il culto domina gli interessi dei Nithiani. Ogni cosa che fanno serve a rendere maggiore gloria al Faraone ed agli Immortali. I contadini e gli operai pagano pesanti imposte che vanno a riempire i magazzini ed i depositi del tempio e consentono ai governanti ed ai chierici della nazione di condurre un sontuoso stile di vita.

I Nithiani conservano con cura i corpi dei loro defunti e seppelliscono insieme ad essi i loro beni, credendo che in un giorno lontano i morti torneranno ad occupare i loro corpi e ritorneranno in vita.

I Nithiani sono schiavisti. La maggior parte degli schiavi sono nativi Nithiani e restano schiavi per tutta la vita. Una parte sono stranieri, in particolare prigionieri Tanagoro e Jenniti; li tengono come squadre da lavoro in luoghi distanti dell'Impero Nithiano. Tuttavia, gli schiavi non costruiscono le piramidi o gli altri monumenti della nazione; quei lavori vengono realizzati dagli agricoltori e dagli altri lavoratori liberi nel corso delle stagioni, quando i campi non necessitano di cure.

Talvolta, i nobili Nithiani si sposano tra fratelli e sorelle. Anche se alcune persone obiettano che, come per gli animali di razza pura, anche gli umani possono essere congeniti alla malattia ed alla stupidità, l'usanza è troppo profondamente radicata nella cultura Nithiana da poter essere cambiata. I Nithiani praticano anche la poligamia, con un ricco nobile che prende diversi mogli.

I patroni Immortali dei Nithiani sono Rathanos e Pflarr. Tuttavia, all'interno della cultura Nithiana, anche gli Immortali Ixion, Valerias e Kagyar hanno dei culti forti.

### Nomi

I Nithiani hanno nomi simili a quelli degli Egiziani dell'epoca antica; qualunque nome che suoni appropriato per l'antico Egitto è adatto anche ad un personaggio Nithiano.

### Ruoli e Sessi

Gli uomini hanno più potere politico tra i Nithiani e solo gli uomini possono diventare soldati. Le donne non possono imparare a combattere. Un PG donna che voglia essere una guerriera o una ladra Nithiana deve subire le penalità relative ai *pregiudizi culturali* descritte nel capitolo precedente.

Tuttavia, le donne possono diventare maghe e chieriche senza penalità. Le donne possono anche possedere della terra, degli schiavi e delle proprietà personali e possono persino autogovernarsi (alcune diventano anche faraoni).

# Impero Nithiano





## Lingue

I Nithiani parlano la lingua Nithiana e la lingua Neathar. I Nithiano che hanno degli slot aggiuntivi per le lingue per via di alti punteggi di Intelligenza, spesso imparano il Tanagoro, il Jennita, l'Hutaaka, il Mileniano, la lingua degli uomini scorpione e quella delle sfingi.

Il sistema di scrittura dei Nithiani è molto complicato; ogni parola della lingua viene rappresentata da un ideogramma o da un piccolo disegno. Dal momento che il sistema di scrittura è così complicato, solo i Nithiani con un punteggio di Intelligenza di 13 o più possono leggere e scrivere.

## Alleati e Nemici

I Nithiani non hanno dei veri alleati (cosa piuttosto normale per le potenze imperiali del Mondo Cavo); tuttavia, sono circondati da nemici. Ad ovest, i Tanagoro, i Jenniti ed i Mileniani sono tutti dei nemici dei Nithiani.

## Classi di Personaggio

I Nithiani sono umani e, pertanto, possono scegliere di appartenere a tutte le classi di personaggio umane: chierico, guerriero, mago e ladro.

## Armi ed Armature

I soldati Nithiani indossano delle lunghe vesti di maglia (solitamente corazze di scaglie) ed utilizzano armi come lance, spade a forma di falchetto ed archi lunghi; portano degli scudi rettangolari. La lista completa delle armi e delle armature concesse ai Nithiani include:

**Armi Culturali da Mischia:** Ascia/da battaglia, accetta, pugnale, spada/corta (a forma di falchetto), spada/normale (anche questa a forma di falchetto), bastone, armi ad asta (tutte le varietà), lancia, giavellotto.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/lungo, arco/corto, fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio, corazza di scaglie, corazza di maglia, corazza a bande orizzontali, scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato non concessi); bardature per cavalli (solamente cuoio e scaglie).

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Pugnale, spade, bastone, fionda; tutte le armature culturali.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Pugnale, spada corta a forma di falchetto, bastone; nessuna armatura.

**Armi che Possono Utilizzare i Ladri:** Pugnale, spade, bastone, archi, fionda; armatura di cuoio.

## Competenze Generali

I personaggi Nithiani non sono obbligati a prendere alcuna competenza generale specifica.

## Oltechi

Gli Oltechi sono una razza di agricoltori e guerrieri dalla pelle ramata che vivono in montagna. Imparentati con la razza degli Azcani, non sono però

così crudeli o brutali come loro. Gli Oltechi scavano fertili terrazze lungo i pendii delle montagne e le coltivano; essi costruiscono possenti città murate in pietra lungo i freschi versanti delle montagne e vivono all'interno di esse.

## Aspetto ed Abbigliamento

Gli Oltechi sono uomini e donne robusti dalla pelle ramata e con i capelli e gli occhi scuri; sono un po' più bassi della media.

Il costume nazionale Olteco è composto da una tunica a maniche corte lunga fino al ginocchio; può essere indossata con o senza cintura. Le tuniche Olteche spesso sono di un tenue marrone chiaro, ma molti Oltechi preferiscono dei colori più vivaci. Molti uomini Oltechi, in particolar modo quelli che lavorano nei campi, preferiscono indossare un gonnellino marroncino al posto della tunica.

Gli Oltechi indossano dei sandali oppure vanno a piedi nudi. Indossano ornamenti come fasce e gioielli. I loro gioielli possono essere composti da perline o pietre semipreziose; spesso sono realizzati in oro, in quanto gli Oltechi, come i loro più aggressivi cugini Azcani, amano l'oro ed hanno accesso ad una discreta quantità di esso.

## Costumi

Gli Oltechi sono una razza di agricoltori, artigiani e guerrieri.

Essi coltivano diverse colture, soprattutto mais, un'esuberante varietà di mais. Come accennato in precedenza, gli Oltechi scavano artificialmente e terrazzano i fianchi delle colline e delle montagne per rendere coltivabile un terreno inospitale.

Gli Oltechi realizzano gioielli e prodotti tessili (specialmente arazzi e tappeti), oggetti di ceramica ed armi ed attrezzi di bronzo.

E combattono. Gli Oltechi non sono degli aggressori cronici, ma sono bravi a difendere il proprio territorio contro gli invasori... e vi sono molti invasori nelle terre degli Oltechi.

Gli Oltechi si riferiscono a sé stessi come i Figli di Otzitiotl. Otzitiotl è un Immortale, l'incarnazione del sole ed un patrono della Sfera dell'Energia. (Molti Oltechi adorano anche Kalaktatla, l'Immortale conosciuto come il Serpente Ambrato, un patrono della conoscenza e dell'apprendimento.) I chierici di Otzitiotl sono molto potenti all'interno della nazione Olteca ed ogni governante o reggente ha un chierico di Otzitiotl come suo consigliere.

Sono pacifici ed amichevoli nei confronti dei visitatori con inclinazioni simili; accolgono gli avventurieri che vengono in pace e permettono agli stranieri di stabilirsi tra loro.

La nazione Olteca è governata da un re chiamato l'Oltec. Ogni piccola città o villaggio gli deve la propria fedeltà, gli paga le tasse e gli invia una certa percentuale di giovani in salute per prestare servizio nel suo esercito per cinque anni.

I gusti degli Oltechi sono semplici. Essi coltivano, crescono i loro figli, difendono le loro terre, ballano e suonano strumenti musicali (in particolare legni), raccontano storie e cantano canzoni, costruiscono forti muri in pietra, incidono grandi pareti in pietra e realizzano i loro oggetti di artigianato; non hanno interessi inerenti questioni imperiali, ricerche accademiche, filosofia sistemica o altre questioni di



questo genere.

### Nomi

I nomi Oltechi tendono ad essere corti (solitamente composti da due sillabe). Per creare dei nomi Oltechi, dovete scegliere un prefisso ed un suffisso dalla liste riportate di seguito:

**Prefissi:** At-, Az-, Co-, Cuz-, Lan-, Man-, Mon-, Moc-, Ot-, Ten-, Teo-, Tex-, Ti-, To-, Yu-

**Suffissi (Maschili):** -can, -co, -loc, -pac, -tlan.

**Suffissi (Femminili):** -ca, -cha, -la, -pa, -ta.

### Ruoli e Sessi

Secondo la tradizione Olteca, gli uomini tendono a detenere maggior potere e la maggior parte dei guerrieri Oltechi sono maschi. Tuttavia, alle donne non viene precluso l'apprendimento dell'uso delle armi o di diventare delle consigliere influenti, delle artigiane, delle chieriche, ecc...

### Lingue

La lingua Olteca è uguale alla lingua Azcan; solitamente viene chiamata Azcan. Gli Oltechi parlano anche la lingua Neathar.

Gli Oltechi non hanno una lingua scritta. Gli Oltechi che imparano altre lingue possono imparare a leggere quelle lingue se hanno abbastanza Intelligenza (ossia, un punteggio di 6 o maggiore per semplici parole, o un punteggio di 9 o maggiore per una capacità di lettura funzionale).

### Alleati e Nemici

Gli Oltechi sono pacifici e commerciano con i nani Kogolor nell'est e con i Neathar nel nord.

Gli Oltechi vengono costantemente perseguitati ed attaccati dagli Azcani e dagli Schattentalfen. Inoltre, dal momento che gli uomini lucertola Malpheggi spesso aiutano gli Azcani e gli Schattentalfen, gli Oltechi li considerano come nemici.

### Classi di Personaggio

I personaggi Oltechi possono appartenere ad una qualsiasi di queste tre classi di personaggio umane: chierico, guerriero e mago. Gli Oltechi non possono diventare ladri.

Se state utilizzando *l'Atlante* in scatola *L'Alba degli Imperatori*, potete creare anche dei personaggi Oltechi *Forestali* e *Rake*.

### Armi ed Armature

I guerrieri Oltechi portano pugnali di bronzo, lance con la punta di bronzo ed archi, così come molte altre armi elencate di seguito. In guerra indossano armatura di cuoio e portano scudi rotondi.

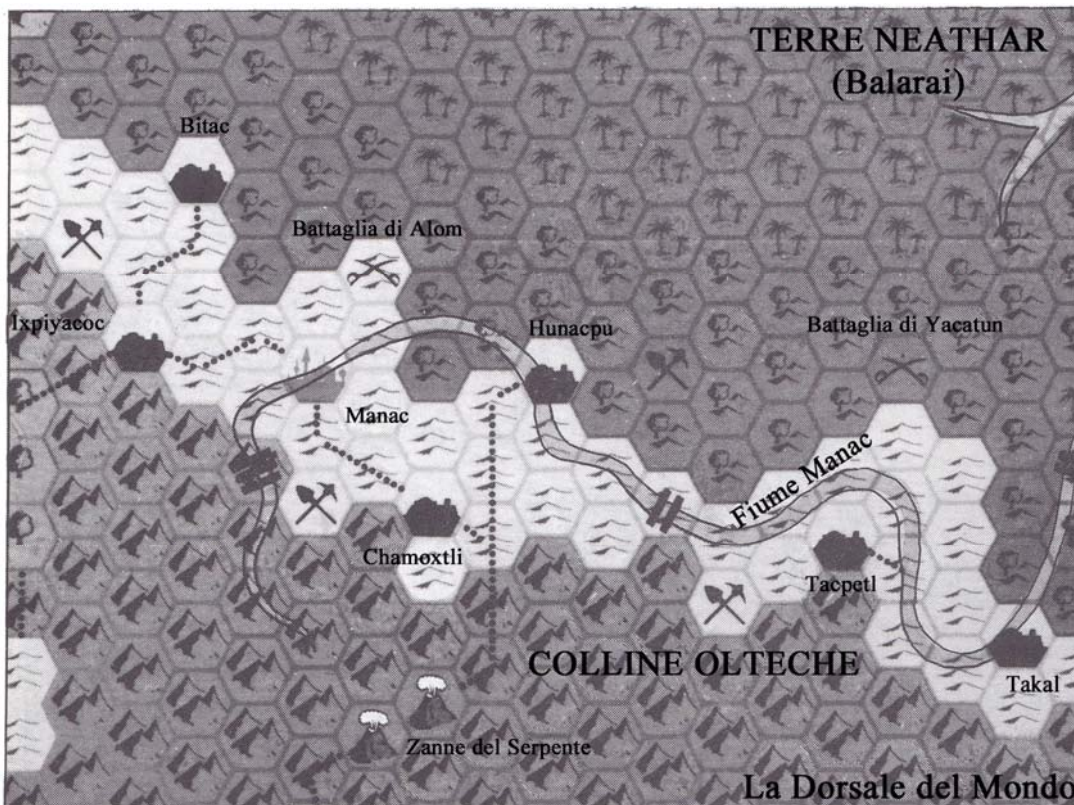
**Armi Culturali da Mischia:** Accetta, pugnale, spada/corta, mazza, clava, martello/da guerra, martello/da lancio, bastone, lancia, giavellotto.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/lungo, arco/corto, fionda, cerbottana, bolas.

**Armature Culturali:** Cuoio, corazza di scaglie, scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato non concessi).

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Mazza, clava, martelli, bastone, fionda, bolas; tutte le

## Colline Olteche



armature culturali.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Accetta, pugnale, clava, bastone, fionda; nessuna armatura.

**Armi che Possono Utilizzare i Ladri:** Pugnale, spada corta, bastone, lancia, giavelotto; tutte le armi culturali da tiro; armatura di cuoio.

### Compensazioni Speciali

Gli Oltechi non hanno accesso ad armature molto pesanti, pertanto ricevono una Compensazione Speciale: tutti gli Oltechi ricevono un bonus permanente di +1 alla CA (se un Olteco ha una CA naturale di 9, la sua CA effettiva è 8; con cuoio e scudo scende a 5, e così via).

Inoltre, tutti gli Oltechi possiedono le abilità *muoversi silenziosamente*, *scalare pareti* e *nascondersi nelle ombre* equivalenti a quelle dei ladri con la metà del loro livello di esperienza; in altre parole, un mago Olteco di 4° livello avrà queste tre abilità come se fosse un ladro di 2° livello.

(Se state utilizzando *L'Alba degli Imperatori* e create un personaggio Olteco rake, questi riceve un bonus di +5% ad ognuna di queste tre abilità.)

### Competenze Generali

Gli Oltechi non sono obbligati a prendere alcuna competenza generale specifica.

## Schattenalfen

Gli Schattenalfen sono degli elfi pallidi e sotterranei. Come razza, hanno vissuto troppo a lungo sottoterra; di conseguenza, hanno delle

difficoltà in presenza della luce del sole ed all'aperto.

### Aspetto ed Abbigliamento

Gli Schattenalfen sono elfi, ma sono un po' diversi dagli ordinari elfi delle foreste che le persone sono abituate a vedere. Hanno un'altezza di circa 1,52 metri ed un peso intorno ai 40-50 chilogrammi. Sono molto, molto pallidi: pelle bianca, capelli bianchi o grigi, occhi azzurri o grigi. La maggior parte delle persone che li guardano pensano che siano una sorta di forma di vita sotterranea, come un lombrico che abbia assunto la forma umanoide.

Gli Schattenalfen indossano giubbe scure pesanti con le maniche lunghe, pantaloni e stivaletti morbidi alti fino al ginocchio; al di fuori delle loro dimore sotterranee indossano anche dei mantelli con ampi cappucci. In genere, indossano indumenti dalle tonalità nere, marroni, blu scure, viola e rosso scure. Gli indumenti sono protettivi più che belli: vedere più avanti, sotto *Impedimenti Speciali*.

### Costumi

Gli Schattenalfen, a differenza della maggior parte degli elfi, non venerano la natura o non rispettano la crescita naturale delle cose.

Spinti sottoterra migliaia di anni fa dai disastri naturali, gli Schattenalfen si sono adattati alla vita sotterranea. Si sentono più sicuri quando sono circondati dalla roccia viva; quando si trovano all'aperto, in particolare nelle foreste a cielo aperto, si sentono esposti e minacciati.

Tuttavia, l'antica tradizione gli fa rimpiangere le vecchie usanze; essi credono di essere ancora in grado di poter vivere nelle terre in superficie, tra gli

## Caverne degli Schattenalfen



alberi. La maggior parte di questi elfi non riesce a semplicemente ad abituarsi a questo grande e scomodo cambiamento, cosa che li fa arrabbiare e risentire. (Alcuni Schattennalfen hanno imparato a vivere in superficie; questi elfi non sono ancora pienamente a loro agio all'esterno e rappresentano una distinta minoranza tra la loro gente, ma comunque esistono.)

Gli Schattennalfen scelgono delle grandi grotte e caverne e vi costruiscono delle città al loro interno, espandendo le reti di gallerie esistenti, introducendo acqua corrente e creando gallerie per la fuga, trasformando delle grezze caverne in dimore che riescono quasi a rivaleggiare con l'architettura sotterranea dei nani di Casa di Roccia nel mondo esterno.

Tuttavia, la loro architettura non è simile a quella dei nani di Casa di Roccia. In realtà, è quasi identica a quella degli Azcani, i loro nemici. È caratterizzata da edifici e piramidi realizzati con pesanti blocchi di pietra lveigata. Gli Schattennalfen sono convinti che gli Azcani abbiano rubato questi modi di costruire da loro, mentre gli Azcani affermano che gli ultimi arrivati furono gli Schattennalfen; gli Azcani rivendicano di essere i creatori di queste progettazioni, mentre gli Schattennalfen affermano che questo tipo di progettazioni furono loro concessi dall'Immortale Atzanteotl, che attribuì a loro il merito maggiore. Indipendentemente da quale sia la parte che abbia ragione, gli Schattennalfen e gli Azcani si odiano a vicenda.

Gli Schattennalfen hanno un potere monarchico. L'intera razza è governata da un Elfo Re e da un'Elfa Regina che vivono nella città di Issarhyl. La loro società è fortemente militarizzata, le vite degli elfi sono sottoposte ad una rigida disciplina.

Gli Schattennalfen vivono secondo una dottrina legata alla vendetta. Ogni insulto deve essere punito. Un Personaggio Giocante Schattennalfen non deve vendicare ogni insulto immediatamente, ma non può mai dimenticare una mancanza di rispetto o un insulto ed alla fine cercherà di vendicarsi.

Gli Schattennalfen addomesticano e cavalcano una razza di rettili volanti che loro chiamano *protodraghi* (*flapsail*); a dirla tutta, gli Schattennalfen hanno una grande armata di cavalieri di protodraghi, cosa che dà loro un vantaggio importante nelle loro guerre in corso contro i più numerosi Azcani.

La fede di stato è rappresentata dal culto dell'Immortale Atzanteotl, anche se non tutti gli Schattennalfen adorano quell'Immortale. Alcuni Schattennalfen venerano in segreto Rafiel, il patrono degli originari Elfi dell'Ombra da cui discendono gli Schattennalfen.

## Nomi

I nomi degli Schattennalfen tendono ad essere composti da diverse sillabe e contengono molti suoni leggeri sibilanti: ad esempio, "ll," "ph," "s," "sh" e "th."

## Ruoli e Sessi

I maschi e le femmine degli Schattennalfen hanno gli stessi diritti, ma la proprietà viene tramandata dal ramo femminile della famiglia; il nome della famiglia e delle casate sono tramandati in linea femminile. Quando uno Schattennalfen maschio si sposa, abbandona ufficialmente la propria famiglia e

si unisce a quella della moglie.

## Lingue

Gli Schattennalfen parlano l'elfico (lo stesso elfico parlato ovunque, ma con un dialetto sibilante e dal suono un po' sinistro). Parlano anche il Neathar, l'Azcano, la lingua umana dei Traldar e la lingua degli uomini lucertola Malpheggi.

## Alleati e Nemici

Gli Schattennalfen non hanno nessun vero alleato. Si mostrano pacifici, anche se sono vicendevolmente sospettosi, commerciano con i Traldar nel sud e spesso assoldano gli orchetti Krugel e gli uomini lucertola Malpheggi per le campagne contro gli Azcani. Nessuno di questi rapporti è amichevole o di alleanza; si tratta solamente di affari.

Gli Schattennalfen hanno dei nemici, però. I loro nemici più odiati sono gli Azcani nel nord; subito dopo vi è il loro odio per i nani Kogolor nell'estremo est. Conducono anche alcune guerre di conquista meno personali contro gli Oltechi nell'est ed i Neathar nel nord-est.

## Classi di Personaggio

Gli Schattennalfen con dei punteggi di Intelligenza di 16, 17 o 18 possono essere creati come dei normali elfi; tutti gli altri Schattennalfen dovrebbero essere creati come elfi guerrieri, di cui si parla nel capitolo Creazione del Personaggio.

## Armi ed Armature

Gli Schattennalfen utilizzano una vasta gamma di armature ed armi. Preferiscono corazze di maglia, scudi, spade lunghe, armi ad asta, archi lunghi e lance, ma hanno accesso a molte più armi di queste.

**Armi Culturali da Mischia:** Accetta, pugnale, spada/corta, spada/normale (lunga), spada/a due mani, spada/bastarda, mazza, clava, bastone, armi ad asta (tutte le varietà), lancia, giavellotto, lancia da cavaliere, rete, frusta.

**Armi Culturali da Tiro:** Balestra/leggera, balestra/pesante, arco/lungo, arco/corto, fionda.

**Armature Culturali:** Cuoio, corazza di scaglie, corazza di maglia, corazza a bande orizzontali, corazza di piastre, armatura completa, scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato non concessi); Nessuna bardatura per i protodraghi.

## Impedimenti Speciali

Gli Schattennalfen sono danneggiati dalla luce solare diretta che può anche ucciderli. Uno Schattennalfen subisce 1 PF di danno per ogni ora in cui la sua pelle resta esposta alla luce del sole. Indossando abiti pesanti che coprono il corpo intero (come fanno normalmente) questi danni possono essere evitati.

## Competenze Generali

Tutti gli Schattennalfen devono prendere la competenza Speleologia ed almeno una competenza professionale o lavorativa (come risultato della loro società sottoposta ad una rigida disciplina).

## Tanagoro

I Tanagoro sono dei pastori guerrieri neri provenienti dalle pianure dell'emisfero meridionale.

### Aspetto ed Abbigliamento

I Tanagoro hanno la pelle nera, con capelli ed occhi che vanno dal castano scuro al nero. Tendono ad essere leggermente più alti della media e ad avere gambe lunghe e corporatura slanciata.

I Tanagoro indossano dei perizomi di pelle o di lino. Anche la maggior parte delle donne indossano dei perizomi, anche se alcune preferiscono indossare semplici tessuti che le coprono dal petto alle cosce. Questi indumenti possono essere semplici o tessuti con scene provenienti dalla vita dei Tanagoro, scene con gli uri (le mandrie di animali allevate dai Tanagoro). I Tanagoro non indossano calzature; nelle pianure dove vivono non ne hanno bisogno.

I Tanagoro realizzano ed indossano un sacco di gioielli di tutti i tipi, solitamente di rame, argento o oro, decorati con piume, avorio, ossa e pietre semipreziose.

### Costumi

I Tanagoro vivono per mezzo degli uri (degli enormi e primitivi buoi) che prosperano lungo le pianure erbose dell'emisfero meridionale. I Tanagoro allevano gli uri, li conducono da una pianura erbosa all'altra, li difendono (ove possibile) dai dinosauri predatori e li uccidono per ricavarne carne e pelli. Gli uomini Tanagoro coltivano anche i fertili

appezamenti di terreno delle pianure, solitamente piantando del grano.

I Tanagoro vivono in piccoli villaggi composti da circa 500 abitanti ognuno; centinaia di questi villaggi, ampiamente distanziati tra loro, sono sparsi in tutte le pianure dei Tanagoro. Ognuno di questi villaggi è protetto da una bassa palizzata di legno ed i suoi abitati vivono in capanne di legno e paglia. I Tanagoro, anche se non sono dei nomadi, fuggono dai loro villaggi quando i loro territori vengono attraversati dalle invasioni dei Mileniani e dei Nithiani.

I Tanagoro sono dei possenti guerrieri e sono orgogliosi della loro tradizione guerriera. Sono orgogliosi anche del fatto che combattono solo per le cause che loro ritengano giuste e corrette: la protezione delle loro terre dagli invasori, la protezione dei loro ragazzi dagli animali. Non cercano di conquistare gli uomini delle altre terre; non credono che sia un obiettivo giusto.

I villaggi dei Tanagoro sono abbastanza autosufficienti, ma rispondono al re dei Tanagoro, che porta il titolo di *Togoro*. Nei momenti in cui l'intera nazione è in pericolo, il Togoro può chiamare tutti i suoi villaggi per andare in guerra, ma raramente ve ne è l'opportunità o il bisogno di farlo.

I Tanagoro venerano Korotiku l'Imbroglione, il loro patrono Immortale.

### Nomi Tanagoro

Ogni membro della tribù Tanagoro ha un solo nome. Questo è formato da suoni brevi costituiti da una consonante e da una sillaba - ka, ti, lo, ru, ecc...



Ogni nome Tanagoro è composto da tre sillabe. I nomi maschili finiscono con i suffissi -ro, -bi, -du e -ku; i nomi femminili terminano con -ko, -mi, -la, -su.

### Ruoli e Sessi

Tra i Tanagoro, sono gli uomini a governare ed svolgere funzioni da guerrieri, cacciatori e pastori. Le donne coltivano la terra e crescono i bambini. Tuttavia, alcune donne decidono di diventare delle guerriere, fuggono via dai loro villaggi e vivono da sole nelle regioni selvagge; se sopravvivono abbastanza a lungo da raggiungere il terzo livello di esperienza, possono ritornare ai propri villaggi e venire accettate come guerriere.

### Lingue

I Tanagoro parlano la propria lingua, che è chiamata Tanagoro; parlano anche la lingua Neathar.

### Alleati e Nemici

Anche se i Tanagoro preferirebbero non dover combattere tutto il tempo, sono costretti a farlo; sono costantemente in contrasto con i loro vicini più stretti, Jenniti, Mileniani e Nithiani, che desiderano tutti le terre dei Tanagoro (o che attraversano frequentemente queste terre per attaccarsi l'un l'altro).

I Tanagoro non sono nemici dei Bruti del nord, ma non sono neanche in rapporti amichevoli con questi umanoidi; sono semplicemente neutrali nei loro confronti.

### Classi di Personaggio

I Tanagoro sono umani e quindi i Personaggi Giocanti Tanagoro possono appartenere a tutte le quattro classi di personaggio umane: chierico, guerriero, mago e ladro. Se state utilizzando l'*Atlante* in scatola *L'Alba degli Imperatori*, potete creare anche dei personaggi Tanagoro *Rake* e *Forestali*.

### Armi ed Armature

In base ad un'antica tradizione, i guerrieri Tanagoro utilizzano solamente una gamma limitata di armi ed armature:

**Armi Culturali da Mischia:** Pugnale, mazza, clava, bastone, armi ad asta (solamente la picca), lancia, giavellotto.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/lungo, arco/corto, fionda.

**Armature Culturali:** Solo scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato non concessi).

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Mazza, clava, bastone; scudi.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Pugnale, bastone, giavellotto.

**Armi che Possono Utilizzare i Ladri:** Pugnale, bastone, lancia, giavellotto, archi, fionda.

### Compensazioni Speciali

I Tanagoro sono molto limitati nella scelta delle armature che possono indossare e delle armi che possono utilizzare; pertanto, hanno un paio di importanti Compensazioni Speciali.

I Tanagoro sono giustamente dei noti corridori. Essi hanno un movimento base di 45 metri (15 metri) invece dei normali 36 metri (12 metri).

Inoltre, i Tanagoro sono notoriamente tenaci. Essi ricevono +2 PF per livello di esperienza fino al 10° livello. Pertanto, un normale guerriero Tanagoro avrà 1d8+2 PF al 1° livello (1d8+3 se ha un punteggio di Costituzione di 13-15, 1d8+4 se ha un punteggio di 16-17 ed 1d8+5 se il suo punteggio è 18!). Un mago Tanagoro al primo livello avrà 1d4+2 PF.

### Competenze Generali

I Tanagoro non sono obbligati a prendere alcuna Competenza Generale specifica.

## Traldar

I Traldar sono un'eroica razza dell'Età del Bronzo, interessata agli ideali legati al valore ed all'onore personale.

### Aspetto ed Abbigliamento

I Traldar sono una razza dalla pelle chiara, con una carnagione florida piuttosto che pallida. Sono per lo più bruni o rossi, ma alcuni sono biondi ed i capelli biondi sono i loro preferiti.

Gli uomini Traldar indossano tuniche - solitamente a maniche lunghe e lunghe fino al ginocchio - e sia sandali che stivali. Indossano sempre delle cinture da spada e sempre insieme ad una spada corta e ad un pugnale; solo nelle corti degli "stranieri codardi" possono essere persuasi a muoversi senza le loro lame al seguito. Durante la stagione fredda indossano anche un mantello.

Le donne Traldar indossano tuniche simili a quelle degli uomini, ad eccezione del fatto che le loro sono lunghe fino alle caviglie. Le donne avventuriere in attività a volte indossano delle tuniche corte; portano anche cinture o baltei da spada, mentre le donne non avventuriere tendono ad indossare dei veli.

Gli indumenti Traldar sono spesso di colori vivaci e ricamati con animali e mostri.

### Costumi

I Traldar nutrono parecchio interesse per gli eroi, le missioni eroiche ed i compiti impossibili. Venerano gli eroi, forse più di qualsiasi altra razza all'interno del Mondo Cavo. Infatti, tutti i membri combattenti delle loro classi nobili vengono chiamati Eroi (si tratta di un titolo nobiliare), indipendentemente dal loro personale coraggio o dai loro successi.

Spinti dalla loro brama di eroismo, i Traldar si fanno guerra l'un l'altro, combattono contro gli Azcani nel nord ed i Pirati della Filibusta nell'ovest; inviano coraggiosi esploratori ovunque per terra e per mare.

Non sorprende che i Traldar siano fortemente interessati a tutti i tipi di storie che narrano gesta di eroi. A loro piacciono le storie di eroi forti, eroi astuti, pirati eroi (anche provenienti dai loro nemici Pirati della Filibusta), eroi svegli, eroi stupidi che non hanno niente di gagliardo, a parte il coraggio e la fortuna; qualunque sorta di eroe andrà bene, fintanto che sia un eroe Traldar. Ascolteranno ed

apprezzeranno le storie di eroi stranieri, ma lo faranno senza lasciarsi coinvolgere emotivamente.

I Traldar viaggiano sia con le navi che con i carri e sono bravi a combattere con entrambi. Tuttavia, le loro galee da guerra sono inferiori a quelle dei Pirati della Filibusta e quindi le loro storie di eroismi pirateschi spesso non includono la conquista di navi appartenenti ai Pirati della Filibusta o storie che li riguardino.

Ogni città Traldar rappresenta un piccolo regno sovrano. Due città regnanti potrebbero essere rivali litigiose, acerrime nemiche, o buone amiche, spesso solo in base ai rapporti personali dei loro governanti. In qualunque momento, diverse città Traldar si faranno guerra a vicenda.

I Traldar venerano gli Immortali Halav e Petra, che (come narra la leggenda) una volta erano degli eroi mortali dei Traldar.

### Nomi

I nomi Traldar tendono ad essere composti da due a quattro sillabe.

I nomi maschili terminano con suffissi come -ius, -ion, -us ed -on. I nomi femminili finiscono con suffissi come -a, -ia, -ra e -tia.

### Ruoli e Sessi

I Traldar sono una razza maschilista; le donne non sono mai dei governanti indipendenti e non possono possedere terre o condurre le normali forze militari. Tuttavia, l'affetto provato dai Traldar per gli eroi si

estende anche alle eroine; qualunque donna Traldar che sfidi i legami culturali sulla propria pelle, che impari a combattere o a praticare la magia, ed ottenga fama da eroina, sarà ben rispettata dai Traldar. A questo riguardo esistono numerosi precedenti nella letteratura e nella storia Traldar.

### Lingue

I Traldar parlano la propria lingua, che viene chiamata Traldar, ed anche la lingua Neathar.

### Alleati e Nemici

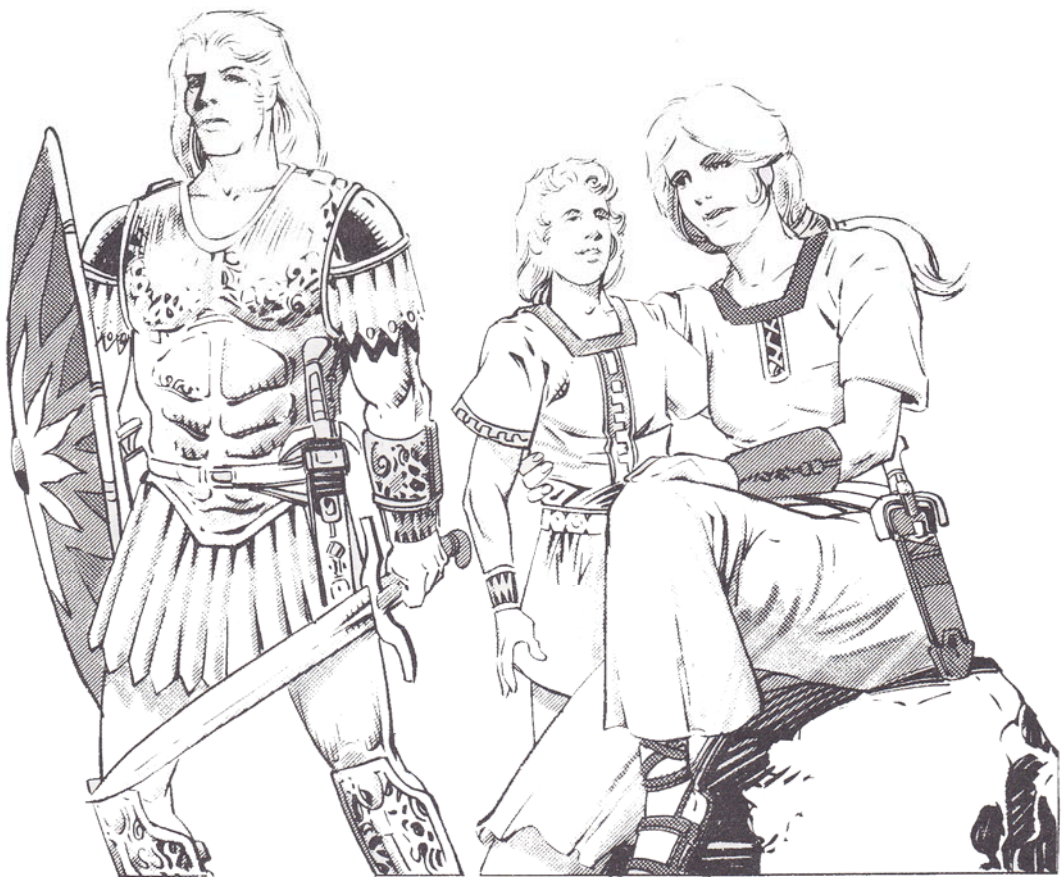
I Traldar portano avanti un pacifico, anche se cauto, commercio con gli Schattennalfen. Con quegli elfi commerciano colture, carni e vini, in cambio di oro, gemme ed oggetti d'artigianato.

I Traldar intrattengono relazioni altrettanto caute con i Mileniani nel sud, che riconoscono come dei lontani cugini.

Queste sono le uniche relazioni pacifiche che intrattengono con delle potenze straniere. I Traldar sono di gran lunga in rapporti peggiori con i Pirati della Filibusta, i loro principali rivali sul mare (e ad essere onesti, i Pirati della Filibusta sono marinai migliori) e con gli Azcani, che spesso saccheggiano e depredano le loro città della costa.

### Classi di Personaggio

I Traldar sono una razza umana e quindi i Personaggi Giocanti Traldar possono appartenere a



tutte le quattro classi di personaggio umane: chierico, guerriero, mago e ladro. Se state utilizzando *L'Atlante* in scatola *L'Alba degli Imperatori*, potete creare anche dei personaggi Traldar *Rake* e *Forestali*.

### Armi ed Armature

I Traldar hanno accesso ad un'ampia varietà di armi ed armature.

Il classico eroe Traldar pesantemente corazzato indossa una corazza di bronzo, un elmo e delle protezioni per gli avambracci; si tratta dell'equivalente della corazza di piastre, sia nel valore della CA che nell'ingombro. I Traldar imbracciano anche degli enormi scudi rotondi o ovali. Gli eroi Traldar utilizzano diverse armi, ma preferiscono lance, picche, spade corte, grandi asce, archi lunghi e fionde. Alcuni Traldar forgiavano anche delle armature più pesanti (equivalenti alla corazza di piastre completa ed all'armatura completa.)

**Armi Culturali da Mischia:** Ascia/da battaglia, pugnale, spada/corta, mazza, clava, martello/da guerra, bastone, armi ad asta (tutte le varietà, ma preferiscono la picca), lancia, giavellotto, tridente (utilizzato dalle bighe), rete.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/lungo, arco/corto, fionda.

**Armature Culturali:** Corazza di scaglie (l'armatura leggera standard dei Traldar), corazza a bande orizzontali, corazza di piastre (l'armatura pesante standard dei Traldar), scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato non concessi); nessuna bardatura per i cavalli.

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Ascia/da battaglia, Mazza, clava, martello/da guerra, bastone; tutte le armature culturali.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Pugnale, clava, giavellotto, fionda.

**Armi che Possono Utilizzare i Ladri:** Pugnale, spada/corta, clava, bastone, lancia, giavellotto, tridente, rete; armatura di cuoio.

### Competenze Generali

I Traldar non sono obbligati a prendere alcuna Competenza Generale specifica.

## Membri delle Tribù Neathar

I Neathar sono una razza di nobili tribù individuali dell'Età della Pietra.

### Aspetto ed Abbigliamento

I membri delle tribù Neathar sono cacciatori raccoglitori e guerrieri dalla pelle chiara. Non hanno una carnagione pallida; la maggior parte sono abbronzati ed appaiono in buona salute e si mantengono in forma grazie alla dura ed aspra vita che conducono. Il colore dei loro capelli va dal biondo, al castano, al rosso; gli occhi castani sono più comuni di quelli azzurri.

L'abbigliamento dei Neathar è realizzato con pelli e pellicce. Gli uomini Neathar indossano perizomi o gonnellini a perizoma. Le donne Neathar indossano gonnellini a perizoma o corte gonne insieme ad un giubba corta chiusa con dei lacci sul davanti; alcune

tribù preferiscono degli indumenti a forma di tunica, corti indumenti a forma di gonna che coprono dalle spalle alle cosce. Sia gli uomini che le donne indossano dei sandali o vanno a piedi nudi; solitamente è il contesto della tribù a dettare il tipo di calzature indossate dai membri della tribù.

I membri delle tribù Neathar indossano fasce, cinture con sacchetti di pelle e gioielli realizzati con perline o conchiglie infilate nei cordoni, in strisce o lacci di cuoio e pezzi di rame o d'oro appiattiti o dalla forma intrecciata.

Tra i Neathar, le donne accoppiate indossano tutte degli orecchini, mentre le ragazze non sposate no.

### Costumi

I Neathar sono una società primitiva pre-agricola. Ciò significa che non producono il loro cibo o che, solitamente, non allevano animali; vivono cacciando selvaggina selvatica e raccogliendo frutti selvatici, noci e verdure.

I Neathar non sono una nazione unificata; ogni tribù, che può avere da un minimo di 30 ad un massimo di 500 membri, è totalmente indipendente. I Neathar si combattono a vicenda tanto spesso quanto combattono con qualsiasi altra razza.

Tra i Neathar, la prodezza del guerriero è la qualità maggiormente ammirata; il compimento di una qualche importante missione, come l'uccisione di un possente animale in combattimento individuale rappresenta una prova abituale dell'essenza guerriera.

Spesso i Neathar rapiscono delle compagne dalle tribù più distanti; per un guerriero Neathar sgattaiolare all'interno delle terre di un'altra tribù Neathar viene considerata una mossa brillante per rapire una ragazza non sposata e portarla indietro al proprio villaggio in modo da farla diventare la propria compagna.

Gli Immortali più comunemente venerati dai Neathar sono Diulanna, Wotan, Palartarkan e Donar.

### Nomi

I nomi Neathar solitamente sono composti da una a tre sillabe e sono molto semplici da pronunciare: la lingua Neathar non è molto complicata. Per creare un tipico nome Neathar dovete scegliere un prefisso, (opzionalmente) un suffisso ed (opzionalmente) una sillaba centrale dalle seguenti liste:

*Prefissi:* Ja-, Jo-, Zo-.

*Sillabe Centrali (Opzionali):* -de-, -fi-, -ka-, -re-, -tu-.

*Suffissi (Opzionali) (Maschili):* -don, -dor, -nor, -ruk, -zan.

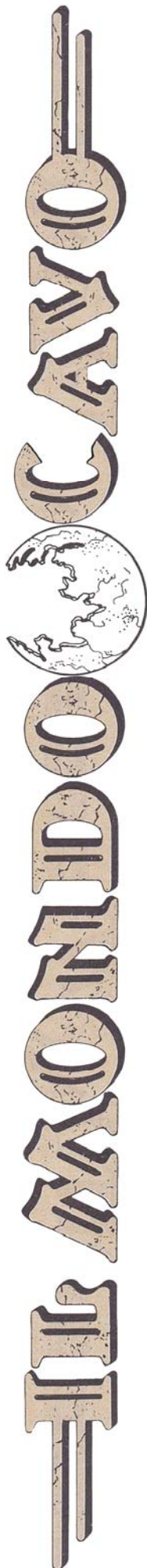
*Suffissi (Opzionali) (Femminili):* -la, -li, -na, -ra, -ssa.

### Ruoli e Sessi

La maggior parte dei governanti e dei guerrieri Neathar sono maschi. Tuttavia, questa è un'usanza e non una regola: le donne Neathar dalla mentalità aperta spesso diventano delle guerriere e qualche volta dei governanti indipendenti. Infatti, alcune tribù sono matriarcali.

### Lingue

I Neathar parlano la propria lingua, che è la Lingua Comune del Mondo Cavo. Essi non hanno



una forma scritta della loro lingua.

### Alleati e Nemici

Molto comunemente, i Neathar combattono tra loro. Sono anche in costante conflitto con le razze del Mondo Cavo dalla mentalità conquistatrice, come gli Azcani e gli Schattenalfen.

### Classi di Personaggio

I Neathar sono umani e, pertanto, possono scegliere di appartenere a tutte le quattro classi di personaggio umane: chierico, guerriero, mago e ladro. Inoltre, se state utilizzando l'*Atlante in scatola L'Alba degli Imperatori*, potete creare dei personaggi Neathar *Forestali* e *Rake*.

### Armi ed Armature

I Neathar utilizzano una vasta gamma di armi, ma non indossano nessuna armatura per il corpo; i guerrieri ed i chierici possono utilizzare gli scudi.

**Armi Culturali da Mischia:** Accetta, pugnale, spada/corta, mazza, clava, martello/da guerra, martello/da lancio, bastone, lancia, giavellotto, tridente, lancia da cavaliere (solamente la tribù Hiakrai), rete.

**Armi Culturali da Tiro:** Arco/lungo, arco/corto, fionda, cerbottana, bolas.

**Armature Culturali:** Scudo (scudo appuntito, scudo laminato, scudo lanceolato, scudo dentato non concessi).

**Armi Che Possono Utilizzare i Chierici:** Accetta, clava, bastone, lancia, giavellotto, rete, scudo.

**Armi Che Possono Utilizzare i Maghi:** Accetta, pugnale, bastone, rete.

**Armi che Possono Utilizzare i Ladri:** Pugnale, spada/corta, bastone, lancia, giavellotto, rete.

### Compensazioni Speciali

A causa della limitazione nell'armatura che possono indossare, i Neathar ricevono un paio di importanti Compensazioni Speciali.

Tutti i guerrieri Neathar ricevono un bonus permanente di +2 alla CA. Se normalmente la CA di un guerriero equivarrebbe a 9, nel caso di un guerriero Neathar sarà 7.

Tutti i Neathar ricevono anche un bonus di +1 al Tiro per Colpire ed a danni utilizzando un'arma. Se il personaggio Neathar è un guerriero, ciò avviene utilizzando la sua arma tribale principale (vedere sotto nel paragrafo *Singole Tribù*). Se è un chierico o un ladro, ciò avviene utilizzando la lancia; se si tratta di un mago, avviene con il bastone.

### Singole Tribù

I Neathar sono divisi in migliaia di singole tribù. Qui vengono offerte alcune descrizioni di diverse di queste tribù.

#### Balarai

**Note:** Esperti nella realizzazione di trappole e nelle catture.

**Terreno:** Foresta; vivono in villaggi di legno protetti da alte palizzate di legno.

**Caratteristiche del Costume:** Scalzi; indossano

fasce sulla testa.

**Competenze Generali Richieste:** Tutti i personaggi di questa tribù devono avere le competenze Creare Trappole e Sopravvivenza (Foreste).

**Arma Tribale Principale:** Arco Lungo.

#### Hiakrai

**Note:** Addomesticano e cavalcano una varietà di aquile giganti chiamate le *hiak*.

**Terreno:** Scogliere di *Hiak-lor*, la parte volante più bassa dei Continenti Fluttuanti del Mondo Cavo.

**Caratteristiche del Costume:** Pesanti giubbe di pelle, tuniche di cuoio lunghe fino al ginocchio, fasce per la testa; molte decorazioni con piume di aquila.

**Competenze Generali Richieste:** Tutti i personaggi di questa tribù devono avere le competenze Empatia Animale (Aquile Giganti) e Cavalcare (Aquile Giganti).

**Arma Tribale Principale:** Lancia da cavaliere.

#### Makai

**Note:** Razza molto pacifica ed allegra; una razza passionale senza nessuna concezione della proprietà privata; circa il 50% sono ladri.

**Terreno:** Arcipelago (Oceano Atlans, a sud dei Pirati della Flibusta).

**Caratteristiche del Costume:** Solo perizoma a gonnellino; collane di fiori intrecciati; scalzi.

**Competenze Generali Richieste:** Tutti i personaggi di questa tribù devono avere due delle seguenti competenze: Professione di Marinaio (Canoismo), Professione di Pescatore di Perle, Professione di Pescatore.

**Arma Tribale Principale:** Tridente.

#### Toralai

**Note:** Cacciatori di bisonti; tendono ad essere molto abbronzati; vivono in villaggi di capanne di legno, coperte da pelli di bisonte conciate.

**Terreno:** Pianure.

**Caratteristiche del Costume:** Stivali.

**Competenze Generali Richieste:** Tutti i personaggi di questa tribù devono avere le competenze Resistenza e Sopravvivenza (Pianure).

**Arma Tribale Principale:** Lancia.

#### Valgrai

**Note:** Tutti i combattenti Valgrai (non solo gli appartenenti alla classe dei Guerrieri) sono misticamente legati ai lupi; un lupo fratello di un Valgrai è il suo migliore amico ed il suo leale compagno. I Valgrai vivono nelle capanne nelle profondità dei boschi; le comunità sono protette da fossati asciutti e da pareti di legno.

**Terreno:** Fitte foreste.

**Caratteristiche del Costume:** Sandali; fasce di pelliccia di lupo per l'identificazione dell'odore.

**Competenze Generali Richieste:** Tutti i personaggi di questa tribù devono avere le competenze Empatia Animale (Lupi) e Seguire Tracce.

**Arma Tribale Principale:** Spada corta.



# DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

Nome del Personaggio: \_\_\_\_\_ Classe: \_\_\_\_\_  
Nome del Giocatore: \_\_\_\_\_ Allineamento: \_\_\_\_\_  
Dungeon Master: \_\_\_\_\_ Livello: \_\_\_\_\_

## CARATTERISTICHE: Modifiche:

\_\_\_ Forza  
\_\_\_ Intelligenza  
\_\_\_ Saggezza  
\_\_\_ Destrezza  
\_\_\_ Costituzione  
\_\_\_ Carisma

\_\_\_ Tiro per Colpire & Danno, Sfondare Porte  
\_\_\_ Lingua(e)  
\_\_\_ Tiri Salvezza contro la Magia  
\_\_\_ Tiri per Colpire con Armi da Tiro, \_\_\_ CA  
\_\_\_ Punti Ferita/Livello  
\_\_\_ Reazioni

## ESPERIENZA:

Requisito Primario: \_\_\_\_\_  
Modifica all'Esperienza: \_\_\_\_\_

Esperienza Totale:

--

## TIRI SALVEZZA:

- Veleno o Raggio della Morte
- Bacchetta Magica
- Pietrificazione o Paralisi
- Soffio del Drago
- Incantesimi o Bastone Magico

## NOTE DI COMBATTIMENTO:

Classe dell'Armatura: \_\_\_\_\_  
Punti Ferita:   
Movimento: \_\_\_\_\_  
Danno Subito: \_\_\_\_\_

Valore Armatura (se usato):

## EQUIPAGGIAMENTO TRASPORTATO:

Oggetto	Ing. (mo)
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Ingombro Totale (mon): \_\_\_\_\_

## LINGUE:

Comune: \_\_\_\_\_  
Allineamento: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## ABILITÀ SPECIALI:

(Abilità dei Ladri, scacciare non morti dei Cierici, abilità razziali, ecc...)

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## COMPETENZE GENERALI:

Numero di Competenze Scelte: \_\_\_\_\_

Competenza	Caratteristica	Tiro
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## TIRI PER COLPIRE:

CA del Bersaglio:

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5
Tiro di Dado per Colpire:															



1990<sup>®</sup> TSR INC. Tutti i diritti riservati. Stampato negli USA

