

ATL 8

DUNGEONS & DRAGONS®

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

Le Cinque Contee

Alfheim

di Ed Greenwood



Guida del Giocatore



Kingdom of Terendi

T

ATLANTE

Un supplemento di gioco ufficiale per DUNGEONS & DRAGONS®

Le Cinque Contee

di Ed Greenwood

Guida del Giocatore

Sommario

Guida del Giocatore

Introduzione	2
La Gente	2
I Clan	5
Governo e Giustizia nelle Contee	10
La Lingua delle Contee	12
L'Arte della Narrazione	13
La Musica degli Halfling	15
Sull'Erbapipa	17
Dimora	18
Denaro e Commercio	19
Personaggi Halfling di Alto Livello	19
Il Maestro: una Sottocalse per gli Halfling	20

Crediti

Progetto: Ed Greenwood

Editor: John Fitzgerald

Product Manager: Bruce Heard

Coordinatori: Karen S. Boomgarden, Bruce Heard

Grafica di copertina: Clyde Caldwell

Grafica interna: Artie Ruiz

Progetto grafico: Stephanie Tabar, Dave Sutherland e Dennis Kauth

Cartografia: Dave Sutherland, Dennis Kauth e Frey Graphics

Tipografia: Betty Elmore

Traduzione italiana: Ramiro Baldacci e Marco Dalmonte

Traduzione mappe, revisione e impaginazione: Stefano Mattioli

Dungeons & Dragons, D&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc.

INTRODUZIONE

Benvenuti nella *Guida del Giocatore alle Cinque Contee*. Questo manuale contiene informazioni sia per i giocatori che per i DM, ma a differenza della più corposa *Guida del Dungeon Master*, queste pagine si concentreranno sulle informazioni di cui i giocatori di D&D® avranno bisogno per creare un personaggio halfling.

Le regole esistenti nel gioco DUNGEONS & DRAGONS® già indicano i passaggi necessari per creare personaggi halfling, quindi fate riferimento a quelle. Eccetto che per una speciale sottoclasse conosciuta come "Maestro Hin", questo libro non modifica le regole esistenti. Vengono invece approfondite la cultura e l'essenza degli halfling.

Per i giocatori che non vogliono giocare un personaggio halfling ma vogliono avventurarsi nelle Cinque Contee, il vostro DM vi dirà come gli hin (l'appellativo con cui gli halfling chiamano se stessi) trattano i non hin. Se il vostro personaggio non halfling sta per iniziare a giocare nelle Contee, se è nato o cresciuto qui o ha vissuto qui per alcuni anni, leggete il resto del manuale. A meno che il vostro personaggio non abbia problemi nella percezione del mondo esterno o abbia vissuto una vita di isolamento forzato, la maggior parte o anche tutte le informazioni contenute nel resto del libro saranno accessibili al vostro personaggio solo per aver vissuto nelle Contee.

Gli halfling che vivono o viaggiano al di fuori delle Contee possono non essere in grado di onorare tutte le tradizioni hin delle Contee, ma tutti quelli che giocano come halfling dovrebbero essere consapevoli di queste tradizioni; sono essenziali per la natura di tutti gli halfling. Quando il DM vi mette al corrente di queste tradizioni, considerate i principi che sottostanno all'apparenza. Per esempio, la tradizione halfling del Trascinamento non riguarda in realtà l'uccisione degli orchetti, ma il desiderio di essere liberi da ogni oppressione e di aiutare i propri amici.

Innanzitutto, un giocatore che vuole far nascere il suo personaggio halfling deve mettere da parte le idee su "graziosi piccoli umanoidi che fumano l'erba pipa e hanno abitudini pittoresche" e deve iniziare a pensare agli halfling come a *persone*. Come l'hin anziano dice a quello giovane: "Allora inizia ed impara. Quando inizierai a capirci

qualcosa, capirai quanto poco conosci e perché è bene imparare. Ma non ti preoccupare mai delle cose che non sai. Quando comprenderai il senso di quello che ti dico, sarà probabilmente troppo tardi, quindi non ti preoccupare, ora vai per il mondo e divertiti. E quando non ti diverti più, allora torna a casa".

La Gente

Gli abitanti delle Cinque Contee sono quasi interamente (96%) halfling. I rimanenti sono umani, nani ed elfi, soprattutto ambasciatori e mercanti, e quasi sempre si incontrano negli insediamenti più grandi delle Contee.

La razza più probabile da incontrare al di fuori di questi insediamenti sono gli umani, sia venditori ambulanti solitari che viaggiano lungo le strade, sia maghi solitari che vivono in torri isolate. Questi maghi, *sempre* di allineamento Legale, sono i benvenuti dai clan hin locali se vivono in pace, hanno pochi visitatori dall'estero e aiutano gli hin del luogo con la loro magia. In cambio, godono della tranquillità e della protezione da parte degli hin nella splendida campagna delle Contee.

Il Lato Nascosto degli Halfling

A causa della loro statura e della loro indole, gli halfling vengono sempre considerati come degli ingenui, irrilevanti di fronte ai conflitti e alla diplomazia internazionale, e mentalmente immaturi; felici, ingenui, amanti del divertimento, frivoli e stupidi.

Gli stereotipi razziali sono spesso falsi, ma si basano sulla percezione dei tratti comuni e possono contenere un nocciolo di verità. Mentre i nani vengono visti come persone burbere, severe e taciturne, gli halfling vengono visti come gente dallo spirito allegro e questo è vero. Ciò che è sbagliato è pensare agli hin come ad una razza semplice, irrilevante e frivola, contenti del loro destino così come i maiali sono felici di sguazzare nel fango. Questo punto di vista non è corretto, ma gli halfling non sono tipi da fare guerra per queste cose.

È anche sbagliato vedere gli halfling come dei bambini pestiferi. Gli halfling in generale non hanno niente a che vedere con l'innocenza piena di meraviglia dei bambini umani e sono molto più rispettosi della dignità e della proprietà altrui. Sebbene sia vero che molti degli hin che vanno per

avventure e viaggiano al di fuori delle Cinque Contee si divertano sia a rubare sia a giocare brutti scherzi, gli hin nelle Contee agiranno in modo stupido o innocente solo quando mettono in scena uno spettacolo nelle taverne o nelle sale. Gli halfling sono generalmente gente onesta e diretta.

Gli halfling sono un popolo orgoglioso, ma sono anche attenti ai bisogni delle altre creature che condividono la loro terra. Non si considerano superiori alle altre razze o a coloro che hanno credenze differenti, diversamente dalle tribù umane degli Emirati di Ylaruam che distinguono tra Veri Credenti e Miscredenti. L'orgoglio degli halfling non si manifesta nell'essere altezzosi, o nell'essere facili all'insulto o nel tenere comportamenti sostenuti verso gli altri.

Gli hin sono orgogliosi di essere sopravvissuti a secoli di persecuzioni, delle opere che hanno realizzato e dei risultati che hanno raggiunto. La storia del popolo hin è rappresentata negli arazzi dei vari clan.

Gli hin tendono ad essere curiosi ed inquisitori, sebbene non in maniera invadente o molto evidente. "Tutto passa sotto gli occhi di chi osserva e guarda senza impazienza", come recita un vecchio detto hin. Gli hin sono sempre interessati ad imparare cose nuove sul mondo che li circonda. In gioventù, tutti gli halfling passano attraverso la "yallara", un periodo impiegato per trovare se stessi, una parte essenziale di questo apprendimento. Un hin non sarà mai così inflessibile da essere cieco nei confronti dei problemi o da opporsi a nuove strade o a nuove invenzioni, indipendentemente dall'età e dal ruolo sociale. L'osservazione continua del mondo circostante rende difficile cogliere un hin di sorpresa o con l'inganno, come molti individui delle altre razze hanno imparato a loro spese.

Il Morale

Quando si trovano sul suolo delle Cinque Contee, tutti gli halfling ottengono un bonus di +2 al loro morale e di +2 ai Tiri Salvezza contro la paura indotta magicamente e contro magie che lavorano sulle emozioni. Gli hin sono impavidi quando si tratta di difendere la loro terra e la loro gente, sono davvero disposti a morire per proteggere i loro compagni. "Fai ciò che va fatto: il clan ricorderà", recita un antico proverbio hin.

Questo non significa che gli hin butteranno stupidamente via le loro vite quando ritirarsi per combattere successivamente potrebbe proteggere meglio i loro compagni halfling, ma significa che gli avventurieri che stanno fronteggiando i mostri possono aspettarsi un aiuto dai bambini e dagli anziani degli hin, non gente che urla e fugge.

La Negazione

Gli halfling di 5° livello o superiore hanno un potere speciale conosciuto come la "negazione". Un halfling può negare l'effetto di un singolo incantesimo o di un oggetto magico una volta ogni 24 ore semplicemente urlando "No!" e focalizzando la sua volontà nel bloccare l'attacco. Questo potere funziona solo all'interno delle Cinque Contee, come se sfruttasse le forze innate di questa terra.

Quando un hin *nega* qualcosa, perde istantaneamente da 1 a 4 punti ferita. Questo si verifica anche se l'attacco minacciato, come quando si alza una bacchetta, non viene poi sferrato o era una finta. I punti feriti persi in questo modo possono essere recuperati con il riposo normale. Un hin che attinge a tutti i suoi punti ferita in questo modo morirà, ma la morte non influirà sul successo o sul fallimento della *negazione*.

Un hin può *negare* solo effetti prodotti dalla magia, non minacce fisiche come armi scagliate o valanghe, e non può *negare* effetti di cui sia inconsapevole. Gli attacchi a sorpresa o di nascosto non possono essere *negati*. Un atto di *negazione* occupa l'intera azione dell'hin nel round in cui viene usato, e ha effetto solo per quel round e per quello successivo.

Tabella della Negazione

Il DM deve determinare l'effetto di ogni tentativo di *negazione* in base alla situazione. La Saggiezza e l'Intelligenza dell'halfling sommate insieme danno al DM una base per ogni tentativo di *negazione*: aggiungete questo punteggio al risultato del tiro col 1d20 e consultate la tabella seguente considerando il valore finale.

Punteggio	Risultato
meno di 30	la <i>negazione</i> fallisce
30-35	l'effetto viene ridotto o di 1 round di durata o di 1 dado di danno
36-39	l'effetto viene deviato di 3-9 m in una direzione casuale, o ridotto di 2 dadi di danno, in base a cosa ha provato a fare l'hin che ha usato la <i>negazione</i>
40-45	l'effetto viene deviato di 9-21 m lontano dall'obiettivo, o ridotto di 3 dadi di danno, in base all'intenzione dell'hin che ha usato la <i>negazione</i>
46-49	l'effetto viene ridotto del tutto, ma ha effetto (soprattutto visivo); il massimo danno possibile subito da tutti gli obiettivi è di 2 punti ferita
50-53	l'effetto viene completamente negato; le cariche vengono comunque consumate, gli incantesimi vengono persi
54 o più	l'effetto viene scagliato indietro a chi ha evocato l'incantesimo o a chi brandisce l'oggetto, con pieno effetto

Possibili Modificatori alla Tabella della Negazione

Se il potere che deve essere *negato* è quello di un artefatto: -5.

Se l'hin che usa la *negazione* sta difendendo la sua stessa casa o la roccaforte del clan, o una zona particolarmente familiare e speciale per lui: +2.

Se l'hin che usa la *negazione* sta difendendo terze persone (non se stesso) che gli stanno molto a cuore: +4.

Tutti questi Modificatori sono cumulativi e quasi tutti possono essere applicati ad un Punteggio di Negazione in base alle circostanze.

L'uccisione o il ferimento di un halfling nello stesso round in cui sta concentrando la sua volontà per una *negazione* non comporta il fallimento o lo spreco della *negazione*; essa avrà pieno effetto senza alcuna modifica del Punteggio.

Per esempio, ipotizzate che un PNG hin con abilità sconosciute stia provando a fare

una *negazione* con un punteggio di 14 sia in Intelligenza che in Saggiezza; il punteggio complessivo sarebbe 1d20+28.

Diversi tentativi di *negazione* non possono essere combinati insieme. Se due o più hin provano a *negare* lo stesso attacco o lo stesso effetto, perderanno tutti i punti ferita, ma viene preso in considerazione solo il punteggio più efficace. I risultati non sono cumulativi.

Una *negazione* è una cosa davvero personale; la maggior parte degli hin non ne parla. Nessun hin può essere obbligato ad utilizzare una *negazione*, neanche da un Custode.

Le cariche degli oggetti magici vengono usate e gli incantesimi vanno perduti anche se sono completamente annullati da una *negazione*. Un hin non sa mai in anticipo quanto sarà efficace la sua *negazione* prima di esercitarla o durante l'azione; il DM informerà i giocatori di che cosa accade in ogni caso.

Una *negazione* pronunciata entro 9 metri da un Crogiuolo della Fiamma Nera non comporta una perdita dei punti ferita; il Crogiuolo potenzia la *negazione* (la Fiamma Nera perde qualche potere; tutto questo viene descritto in maniera più completa nella *Guida del Dungeon Master*). Solo i Capi Clan, i Custodi, i Testimoni e i Maestri di 4° livello o superiore sono a conoscenza di ciò, mentre gli altri hin lo impareranno attraverso l'osservazione sul campo di battaglia.

Per un esempio di gioco che includa una *negazione*, leggete **La Negazione di Bungo**. I giocatori dovrebbero tenere a mente che non è un palliativo miracoloso: ogni halfling la può utilizzare solo una volta al giorno e spesso è inefficace.

La Negazione di Bungo

Bungo Verdidita, un halfling di 5° livello, esce da una taverna e vede un umano vestito di nero che sta bisbigliando e muove le mani. L'uomo sta guardando uno degli amici di Bungo, Dlotho, e Bungo ritiene che qualunque magia egli stia per scatenare sarà nociva per Dlotho.

(Il giocatore che gestisce Bungo informa il DM che Bungo tenterà di *negare* l'incantesimo; notate che il giocatore non ha bisogno di indovinare esattamente di quale incantesimo si tratti.)

La Yallara



Bungo, che ha iniziato a correre in avanti mentre estrae il suo coltello dalla cintura, si ferma e grida, "No!" concentrando la sua volontà verso il mago. L'azione lo lascia debole e tremante e Bungo cade improvvisamente sul suo fondoschiena ben imbottito (Bungo perde 2 punti ferita per la sua *negazione*, in base al tiro del DM su un d4).

L'incantesimo è completo: si tratta di un *fulmine magico* e il mago lo indirizza trionfalmente verso l'inconsapevole Dlotho. L'amica di Dlotho, Jatha, che sta camminando con lui, sente il borbottio finale dell'incantesimo, gira la sua testa e vede il mago. Anche lei urla la sua *negazione*.

(Bungo ha 14 di intelligenza e 13 di saggezza: il giocatore tira 1d20 e ottiene un risultato di 11, con un valore finale di 38. Il PNG Jatha ha 14 sia in intelligenza che in saggezza, e il DM tira 5 sul d20: il suo totale è quindi 33. Solo il punteggio di Bungo—il più alto—ha effetto. Si applica un modificatore di +4 sia al punteggio di Jatha che a quello di Bungo perché Dlotho è un loro caro amico; il punteggio finale di Bungo è quindi 42).

Bungo stava semplicemente tentando di bloccare qualsiasi incantesimo sconosciuto il mago stesse per lanciare. Quindi, l'unico risultato che il DM può applicare all'incantesimo è di ridurre i suoi effetti di 3 dadi di danno; il fulmine scagliato dal mago di 11° livello farà quindi 8d6 di danno, non 11d6. Jatha non viene colpita dal fulmine, ma il suo tentativo di *negazione* le costa 4 punti ferita (sul tiro del DM di 1d4) e Bungo la vede gemere e cadere

mollemente al suolo. Dlotho, tutto fumante, fa la sua stessa fine. Il round finisce, con Bungo che si domanda se potrà cavarsela e raggiungere il mago prima che il prossimo incantesimo lo uccida. Lasciamo Bungo in sospeso.

La Yallara

Questa è forse la parte più importante della vita di un halfling. La *yallara* o "tempo selvaggio" è un periodo inquieto, che inizia di solito nell'adolescenza, dove l'hin passa attraverso un processo che lo porta in cerca di sé stesso. Questi halfling *yallaren* si gettano a capofitto nelle avventure, facendo qualunque cosa "«solo per il divertimento di farla", unendosi alle più strane cause, società o associazioni, e viaggiando spesso verso le terre più lontane del mondo. Questo è dovuto alla natura stessa degli hin, non alle pressioni del clan o dei compagni o ad un decreto. La *yallara* termina solo quando un halfling scopre davvero cosa vuole fare nella vita. Per alcuni, questo si verifica dopo sessanta anni o più; per altri, in sole tre o quattro stagioni.

Gli Yallaren

La maggior parte degli avventurieri e degli halfling che viaggiano lontano dalle Contee sono *yallaren*. Gli *yallaren* sono disposti a sperimentare praticamente tutto quello che non sembri portare con molta probabilità alla morte. Sono interessati non solo nel provare differenti stili di vita e varie professioni, ma anche nell'osservare tutti

gli altri intorno a loro. Gli *yallaren* sono quindi avventurieri "entusiasti", e la ricca varietà di esperienze che riferiscono ai loro clan, se riescono a sopravvivere e a tornare alle Contee, rende gli halfling di quella pacifica terra sorprendentemente ben informati sulla natura, i dettagli e gli avvenimenti del vasto mondo esterno.

Un halfling incontrato in qualsiasi parte del mondo, di qualsiasi età e di qualsiasi aspetto, può di conseguenza rivelare una sorprendente quantità di conoscenze e di esperienze. Gli hin possono anche balzare all'improvviso nell'avventura di qualcun altro senza alcun preavviso; i giocatori arrivati ad un punto morto possono accogliere con piacere l'aiuto inaspettato di uno *yallaren*. Gli avventurieri che sopravvivono a un tale aiuto sono pieni di storie colorate sull'entusiasmo spensierato e sconsiderato degli halfling, che vorranno sperimentare troppo spesso qualsiasi cosa.

Posizione Sociale

Non esiste una posizione sociale basata sulla ricchezza o sul diritto di nascita nelle Cinque Contee. Gli halfling si differenziano in ricchezza ed influenza, e così fanno i loro clan, ma ogni hin ha il suo posto all'interno del clan ed è questa posizione che influenza come l'hin viene trattato dagli altri. Le Cinque Contee non hanno una nobiltà riconosciuta. Non c'è neanche la schiavitù nelle Cinque Contee, ma ci sono persone senza clan; gli hin che sono emarginati o orfani o immigrati di recente che non

possiedono un clan e non sono stati adottati da un clan hin.

Secondo gli standard umani, quasi tutti gli halfling delle Contee sono gente comune, nel senso che intraprendono con diligenza mestieri come la caccia, l'agricoltura e la pesca. Quasi tutti sono agiati, e anche se gli halfling e i loro clan possono non essere ricchi in termini monetari, non soffrono di ciò. Anche gli hin poveri tendono ad avere una casa, ad avere vestiti e vengono alimentati senza alcuna limitazione e senza soffrire la fame, e molti possiedono armi e altri fronzoli.

La terra nelle Cinque Contee è proprietà del clan o proprietà comune, sebbene singoli hin possono possedere piccole aree in base alla volontà di uno Sceriffo. Ai non hin, come i maghi umani, possono anche essere garantiti alcuni diritti, come terra a sufficienza per una torre murata ed una piccola fattoria per mantenerla, ma raramente viene concesso di più.

Come gli halfling si rapportino alle posizioni sociali degli altri avviene più o meno in modo simile. Un hin è del tutto indifferente ai titoli come Signore di Corte, Barone o anche Duca o Re, a meno che la persona che porta il titolo sia fisicamente impressionante o le sue imprese riconosciute siano degne di rispetto. I gradi di battaglia sono un qualcosa di differente: un Capitano o un Generale di un'altra nazione avrà l'obbedienza o la deferenza di un hin (dipende se sono alleati o nemici), ma tale atteggiamento va poi messo alla prova sul campo; se il cosiddetto Capitano o Generale si dimostra essere un personaggio debole o senza scrupoli, il trattamento di rispetto a lui riservato cesserà immediatamente.

Gli halfling che risiedono in altri territori rispetteranno i gradi, il protocollo e le autorità di quelle terre, ma all'interno delle Cinque Contee tali gradi saranno visti con tolleranza, non con soggezione.

Gli halfling venerano gli anziani, ma considerano la maggior parte delle credenze religiose con stupore e aria di sufficienza. Questa perplessità è particolarmente accentuata nel caso degli Emirati di Ylaruam dove tali credenze comportano la crudeltà verso gli altri, ospitalità impari o trattare le persone in base alle loro credenze. Vedono anche con sdegno le avversità che ricadono sugli altri in nome di un credo.

La fede, l'ordine e avere obiettivi chiari sono cose buone, ma ci dovrebbe essere un limite a tali convinzioni. Quando gli altri sono feriti, privati, ridotti in schiavitù o costretti ad orientare la propria vita in determinate maniere severe a causa della propria religione, quella linea di confine è stata attraversata. Un halfling dirà queste cose senza alcuna paura anche ad un chierico: il supporto di un Immortale piuttosto che di un altro non possono scusare nessuna di tali azioni.

Un viaggiatore straniero nelle Contee sarà trattato con bonaria gentilezza dalla maggior parte degli hin che incontra proprio perché questa è la natura della maggioranza degli hin. Per i bulli e gli sbruffoni questa serena accoglienza terminerà immediatamente e scopriranno che gli halfling sono anche diretti nel parlare molto più di quanto non lo siano gli umani. Le stravaganze dispendiose e la ricchezza ostentata lasciano gli hin più perplessi e disgustati piuttosto che impressionati. I visitatori che insistono con i loro comportamenti strani o che apertamente sentenziano sugli individui e sulle condizioni all'interno delle Contee verranno disprezzati, o piuttosto rinvii in patria. La posizione sociale nelle Contee si guadagna, non viene conferita o mantenuta di diritto, sebbene l'eccentricità sia considerata un diritto per tutti.

Le posizioni sociali dei membri del clan saranno analizzate nella prossima sezione. Tutti i clan vengono considerati socialmente uguali, anche se i clan variano molto per la ricchezza, la dimensione e la

reale influenza. Ci sono molte rivalità tra i clan, ma di questi tempi si tratta più di sfide amichevoli tra pari piuttosto che di faide rancorose.

I Clan

Il cuore centrale della vita di un hin nelle Contee è il clan. I clan tendono ad avere fino a circa 1.500 membri, che sono tutti imparentati e hanno lo stesso cognome. Gli hin a cui, all'interno di un clan, capita di avere anche lo stesso *nome*, vengono distinti attraverso l'uso dei soprannomi, che sono molto comuni tra gli halfling. Gli hin usano molto anche la formula "figlio di —" o "figlia di —", che la maggior parte degli hin sono abituati a sentir elencati con il loro nome proprio fin dalla nascita. Per esempio, un halfling che nel Karameikos è conosciuto semplicemente come "Rory", nelle Contee sarà chiamato "Rory Corribudella-figlio-di-Dluth Birracollina".

L'influenza del clan, e la personale reputazione di un halfling come avventuriero coraggioso e di successo, dovrebbe avere grande rilevanza su come viene considerato l'halfling per le cariche militari o civili delle Contee. Un DM che sottolinea correttamente e capisce l'importanza dei clan nella vita degli halfling avrà successo nel rendere un PG halfling qualcosa di profondamente diverso da un "piccolo uomo dai poteri speciali".

FONDARE UN CLAN

I clan vengono fondati solo raramente, di solito da individui di grande fama e con



I Clan

imprese importanti da cui prende il nome il nuovo clan su invenzione di chi lo fonda o in base al soprannome acquisito durante le avventure. Questo non può essere identico o molto simile al nome di un clan già esistente. Se il fondatore del clan non è prolifico, il clan rimarrà piccolo per alcune generazioni e poi potrebbe anche scomparire.

In base alla tradizione, non è possibile che ci siano più di Cento Clan; un personaggio halfling non dovrebbe essere in grado di fondare il suo clan personale a meno che uno dei clan esistenti non sia estinto. Questa estinzione deve essere conosciuta e certificata da almeno due halfling Sceriffi—e ovviamente l'hin che desidera fondare un nuovo clan non deve aver avuto niente a che fare con la caduta del clan che è scomparso.

La maggior parte dei clan esistono da secoli. Quando è possibile, i clan tendono ad insediarsi e a rimanere in certe zone delle Contee. In passato questo non è stato possibile, a causa delle molte invasioni subite dalle Cinque Contee, ma lasciati a loro stessi, gli halfling si muovono poco.

Roccaforte e Cariche del Clan

Le roccaforti dei clan sono di solito dei castelli piccoli ma resistenti dal punto di vista difensivo, circondati dalle fattorie e dalle dimore del resto del clan. Al centro di ogni roccaforte c'è una Sala degli Avi. Al suo interno vengono tenuti i trofei (armi famose ed effetti personali) dei membri defunti del clan e un Crogiuolo della Fiamma Nera. Il crogiuolo è curato da un Custode e da 2-8 Testimoni. La posizione del Custode è ereditaria, ma quella del Testimone è una carica che si ottiene attraverso il voto segreto degli Anziani del Clan, riservata agli hin particolarmente stimati nel loro clan. Rispetto a questi voti, i due membri del clan con il grado più alto, il Capo Clan ed il Custode, hanno potere di veto.

Intorno alla Sala degli Avi ci sono le Alte Sale del Clan. Tra queste ci sono la Camera del Consiglio degli Anziani, gli appartamenti e la sala delle udienze del Capo Clan e la Grande Sala dei Banchetti del Clan. Queste sale sono di solito delle grandi camere alte con delle gallerie, capaci di ospitare novecento hin o anche di più. Secondo la tradizione la Grande Sala del Clan deve

essere in grado in ogni momento di ospitare in maniera confortevole tutti i membri viventi del clan.

Arazzi del Clan

Lungo le pareti della Grande Sala, e appesi in gonfaloni dalle travi del soffitto, ci sono gli arazzi raffiguranti gli eventi più importanti nella storia del clan e le grandi imprese dei membri del clan. I Decani del Clan lavorano a questi arazzi costantemente: essi sono accuratamente preservati e mantenuti, ma non vengono mai modificati o riparati se vengono danneggiati. Gli arazzi più antichi possono anche essere ridotti a brandelli, ma i Decani, accuratamente istruiti dai loro nonni come i loro nonni lo erano stati prima di loro, possono raccontare ad un visitatore esattamente nel dettaglio e con dovizia di particolari quali scene erano dipinte sulle trame ora scomparse.

Fedeltà al Clan

Per i giocatori ed i DM che desiderano approfittarne, la possibilità di rendere gli halfling dei personaggi veramente memorabili risiede nella loro profonda devozione verso il proprio clan e negli sforzi continui per renderlo più forte. Quando un halfling delle Contee disegna la runa del suo clan (queste rune compaiono nella lista dei clan sul retro della mappa principale delle Contee, ciascuna associata al rispettivo clan), anche se lo fa su una pozza di birra spillata sul bancone di una taverna, lo fa con rispetto. Per un hin delle Cinque Contee, il clan è tutto ciò che conta nella vita. Nessun tipo di costrizione magica o controllo mentale farà mai agire consapevolmente qualsiasi halfling a danno o a detrimento del suo stesso clan. Questo solido principio morale può condurre ad alcune avventure davvero interessanti, se un DM ne volesse approfittare.

Gli yallaren sono dispensati da questa fedeltà assoluta. Sono di solito lontani dalle Contee e sono in una fase di perenne messa in discussione di tutto ciò che riguarda la vita e la società hin e le Contee. Yallaren o no, il sostegno e l'amore per il clan è profondo ed istintivo per ogni halfling che ha conosciuto l'affiliazione al clan. I tentativi di costringere magicamente un halfling a tradire o a lavorare contro il suo clan sono

senza dubbio "contrari alla natura della vittima" per quanto riguarda le magie basate sullo *charme*. Il DM dovrebbe tenere a mente l'utilità dell'abilità degli hin di *negazione* per eludere tali influenze.

Agli halfling viene insegnato sin da quando sono molto piccoli che deturpare una runa del clan o utilizzarla senza il permesso del relativo Capo Clan è un crimine terribile. I non hin che visitano le Contee dovranno impararlo nel modo più duro, se smarriscono il buonsenso.

Fare carriera in un Clan

In ogni clan ci sono ruoli differenti e per la maggior parte degli hin che hanno terminato lo yallara fare carriera all'interno del clan diventa la cosa più importante della vita. L'influenza del membro all'interno di un clan viene misurata a punti esattamente come l'esperienza dei personaggi. Il DM deve tenere traccia di questi punti (Punti Influenza) per tutti i PG halfling, e dovrebbe ricordare che anche i PNG hin cresceranno di importanza all'interno del clan. Un halfling può acquisire potere all'interno del suo clan ottenendo maggiore *influenza* o ricoprendo un *rango* più alto, due cose che sono ovviamente collegate fra loro.

Influenza

L'influenza si ottiene come il risultato del giusto (saggio, comprensivo, giudizioso e cortese) esercizio dei poteri del proprio rango unito al compimento di azioni epiche e nobili. Le buone azioni comprendono l'aiutare gli altri membri del clan e (in misura minore) gli altri hin, mentre le imprese epiche sono le avventure vissute al di fuori delle Cinque Contee, che portano gloria, sicurezza e prosperità agli hin. L'influenza può anche essere ottenuta grazie all'esperienza accumulata nella difesa delle Contee, se l'azione militare viene condotta all'interno dei suoi confini.

Una grande influenza permette ad un halfling di parlare e agire all'interno del suo clan come se fosse di un rango superiore rispetto a quello effettivo. Ogni impresa può portare come risultato il raggiungimento di quel rango, dopo di che l'influenza aumenterà a partire dal nuovo rango.

Guadagnare Influenza

Il giocatore di un halfling dovrebbe continuamente ricordare l'importanza che il

clan ha per il suo personaggio. Così come un personaggio guadagna Punti Esperienza, egli accumula anche Punti Influenza per i rapporti interni al clan.

Il DM dovrebbe tenere traccia di tali punti e tenere il PG informato dei progressi del personaggio. Il livello di influenza di un halfling determinerà quanto aiuto il clan darà al personaggio e quanto aiuto e servizio ci si aspetta che il personaggio dia al clan.

Nei rapporti personali non mediati dai membri del clan di rango più alto o nei doveri cerimoniali o nelle attività definite dalla legge o dalla tradizione, gli hin dello stesso clan e dello stesso rango stabiliranno un ordine gerarchico basato sull'influenza all'interno del clan. Questo non è un sistema meschino o malvagio, è semplicemente un ordinamento sociale istintivo. Gli hin sembrano sempre sapere quando l'hin a cui si stanno rivolgendo possiede un'influenza più elevata, che appartenga o meno al loro clan, e si comportano di conseguenza. Le eccezioni sono gli anziani, i giovanissimi, coloro che sono deliberatamente senza clan e gli yallaren.

Il giudizio del DM è cruciale nel dispensare i punti che rispecchino la grandezza di un'impresa, e i veri motivi che hanno mosso il personaggio a compierla. La competizione tra hin per crescere più velocemente degli altri all'interno dei ranghi del clan non è mai un affare per malintenzionati e tagliagole: ciò sarebbe contrario alla natura degli halfling e al loro amore per il clan. Le azioni compiute da un PG halfling esclusivamente per sembrare più nobile dovrebbero meritare premi minimi, in particolare se queste azioni fossero scommesse sconsiderate che potrebbero mettere in pericolo il clan o i suoi membri se finissero male.

L'hin che mette il clan e gli amici prima di se stesso senza esitazione e senza darci troppo peso con frasi del tipo "guardate il grande sacrificio che sto facendo", dovrebbe ottenere i punti maggiori. Notate che un halfling correttamente giocato è sempre generoso nel descrivere le azioni degli altri hin. Un PG halfling che affronta la morte per salvare il suo amico non ha necessità di sbandierarlo ai quattro venti quando il gruppo ritorna al clan. Infatti, un PG che desidera che i suoi amici o compagni non parlino delle avventure o delle grandi imprese vissute insieme avrebbe vita

davvero difficile a costringerli a tacere. È nella natura degli hin parlare di tali imprese agli altri membri del clan.

Premi coi Punti Influenza

I DM dovrebbero assegnare i Punti Influenza in base a quanto le azioni in questione siano apprezzate e conosciute, nonché per il loro valore motivazionale. Quindi un determinato atto vale non una determinata quantità di punti, ma il suo valore viene deciso dal DM entro un determinato range come segue:

Esercizio dei poteri di rango (come un Anziano che vota su una questione, o un Capo Clan che decide la politica del clan):

1-6 punti (1d6)

Buona Azione: 2-8 punti (2d4)

Grande Impresa: 5-20 punti (5d4)

Il valore del dado viene indicato per quelle situazioni in cui il DM non è sicuro di quanta fama un determinato atto porterà; è preferibile che il DM scelga un valore piuttosto che tiri il dado ogniqualvolta ciò è possibile.

Fate riferimento a **La Giornata Nera di Bungo** per avere un esempio di come si gestisce l'assegnazione dei Punti Influenza durante il gioco. Un DM può procedere all'assegnazione di tali punti come viene descritto nel caso di Bungo, oppure può lasciare le cose come stanno fino a quando non finisce la sessione di gioco, e premiare solo quelle che considera azioni degne di punti. Dopo tutto, l'influenza è una misura proprio di questo ricordo anche incompleto o difettoso e di questa stima.

La competizione tra i giocatori per guadagnare più Punti Influenza per i loro personaggi non dovrebbe dominare il gioco, non dovrebbe essere una corsa per guadagnare più esperienza rispetto agli altri giocatori. Un DM ha sempre più di un anziano hin a sua disposizione per ricordare bruscamente ad un PG vanaglorioso o ribelle che "il dovere viene prima dell'entusiasmo" e simili lezioni morali, e per evitare che un PG salga di rango a discapito degli altri attraverso atti di bullismo o di umiliazione.

I singoli giocatori e i DM dovranno trovare la giusta importanza da dare all'influenza che si adatta meglio alla loro campagna; se viene del tutto ignorata, il DM dovrebbe dare qualche idea di come vengano conferite le cariche e i ranghi in un clan. I PG non dovrebbero poter crescere

di rango o influenza in maniera troppo veloce o facile, altrimenti i giocatori non troveranno molti stimoli nelle Contee e si annoieranno.

I DM potrebbero voler inserire alcuni PNG avventurieri davvero formidabili come membri dello stesso clan dei PG, le cui imprese vengono costantemente raccontate ai giocatori per ricordare loro che ci sono altri hin più meritevoli per eventuali cariche. Si raccomanda che tali PNG non siano assolutamente manipolabili dai PG per diventare alleati, sebbene il DM possa utilizzarli per salvare i PG da situazioni pericolose.

La Giornata Nera di Bungo

Avevamo lasciato Bungo Verdedita, un halfling di 5° livello, seduto sulla strada mentre contemplava la sua morte imminente. Il mago che ha abbattuto il suo amico Dlotho con un *fulmine magico* si è girato a guardare Bungo con un'espressione pericolosa.

Bungo salta in piedi tanto velocemente quanto glielo consentono le sue ginocchia stanche ed estratto il coltello dalla cintura, barcolla in avanti per caricare. Il mago inizia a recitare un altro incantesimo. Bungo si avvicina di corsa, più veloce che può. Sente le urla eccitate di bambini halfling e uno sfreccia correndo davanti a lui. Bungo si guarda velocemente intorno mentre corre e vede piccoli halfling dappertutto!

"Lanciate le pietre contro il mago!" urla, "e poi ANDATE VIA DA QUI! Avvisate gli Anziani!" (Esercizio dei poteri di rango: 1-6 punti. Bungo ha fatto la cosa più ovvia, ma l'ha fatta per salvaguardare la sicurezza dei piccoli halfling. Ottiene un singolo Punto Influenza).

Le pietre volano verso il mago, così come Bungo. Il piccolo hin che era sfrecciato davanti a Bungo è stato l'unico a colpire il mago con una pietra, ma troppo tardi. La formula dell'incantesimo è completa e il mago punta la sua mano verso il fanciullo con rabbia. Bungo si tuffa davanti al ragazzo, facendogli scudo con il suo stesso corpo. Lì vicino, qualcuno urla "No!" con rabbia.

(Bungo ha appena compiuto una Buona Azione: proteggendo il fanciullo

I Clan

invece di colpire il mago, Bungo ha consapevolmente aiutato un'altra persona a proprio rischio e pericolo. Dal momento che il suo gesto potrebbe molto probabilmente rivelarsi fatale, e Bungo lo sapeva bene prima di compierlo, il DM assegna a Bungo 7 Punti Influenza).

Un altro hin che è appena uscito dalla taverna, l'anziano Barusz "il Pastore" di 6° livello, ha appena *negato* il secondo *fulmine magico* del mago. Barusz, uno "speciale PNG del DM", ha 16 di Intelligenza, 17 di Saggezza e ha tirato un 10, per un Punteggio di Negazione di 43. Ha riconosciuto che l'incantesimo che stava per essere lanciato era un *fulmine magico* e ha voluto deviarlo di lato. Così è stato, e nessuno è stato colpito. Barusz ha appena compiuto una Buona Azione, mettendosi in una situazione di pericolo. Egli ora non ha alcuna abilità di *negazione* rimasta per quel giorno, e sta fronteggiando un mago evidentemente ostile, così guadagna 5 Punti Influenza. Se fosse corso via subito dopo la negazione, il DM avrebbe probabilmente assegnato un valore di Influenza inferiore di uno o due punti.

Quando il fulmine crepitare di lato senza conseguenze, Bungo urla al fanciullo "Corri!" mentre lo trascina per i piedi (nessun ulteriore Punto Influenza; aveva già detto in precedenza ai ragazzi di fuggire ed era stato premiato con un Punto Influenza in quel momento), poi carica il mago. Barusz estrae un dardo dalla sua cintura e si avvicina correndo.

Il fanciullo raccoglie un'altra pietra e la scaglia forte e con precisione verso il mago (e guadagna tre Punti Influenza per una Buona Azione un po' pericolosa). Il mago barcolla all'indietro, proprio nel momento in cui Bungo lo raggiunge... e noi li dobbiamo lasciare di nuovo.

Il Rango

Un **Rango** all'interno del clan si può ottenere in molti modi diversi man mano che un hin progredisce: alcuni grazie all'età, altri per eredità, altri ancora per votazione. I ranghi del clan possono essere ricapitolati come segue:

I Giovani sono membri in prova nel clan dove sono nati. Non detengono alcuna influenza e sono protetti dal clan in cambio di servizi come lavorare nei campi, pulire le

sale e le stalle del clan, trasportare cibo e acqua, caricare e scaricare i beni inviati fuori per la vendita o acquistati dal clan, e per simili compiti umili.

Un gradino sopra i giovani hin ci sono gli Yallaren, anch'essi membri in prova del clan privi di alcuna influenza formale, anche se viene loro concesso di parlare e agire liberamente. I quesiti e le critiche degli yallaren costituiscono un'opposizione accettabile all'ordine stabilito dagli hin. Gli yallaren vengono ascoltati con la speranza che possano emergere le inefficienze e i problemi del clan.

Quando un halfling fa ritorno dalla yallara e mette radici, può fare domanda per entrare a far parte di un clan. Gli halfling dei quali non si sappia ufficialmente che hanno commesso omicidi, torture, violenze, tradimenti o furti verso altri hin, vengono sempre accettati. Diventano hin a tutti gli effetti, la spina dorsale di qualunque clan e membri a pieno diritto del loro clan.

Un Membro può accedere alla posizione di Decano attraverso l'influenza e il rispetto raccolto dopo lunga esperienza o a seguito di un servizio e un'azione straordinaria. I Decani di un clan discutono continuamente sui meriti delle attività e degli affari portati avanti dal loro clan, e votano per far salire uno o più hin del loro rango al rango di Anziani del clan, quando è necessario.

Tra il rango dei Decani e degli Anziani c'è quello dei Testimoni del clan, che assistono il Custode imparando alcuni segreti sui poteri della Reliquia. Quando agisce per conto del Custode, in caso di morte di quest'ultimo o di sua assenza, un Testimone sovrasta tutti gli Anziani per influenza e per rango nominale, ma resta ovviamente al di sotto del Capo Clan.

Gli Anziani di un clan eleggono gli ambasciatori del clan e i rappresentanti nel governo della Contea e negli affari diretti con gli altri clan. Tali rappresentanti hanno un rango temporaneo equivalente a quello di un Anziano. Ogni Anziano ha un voto singolo su questi temi, così come per decidere i principali affari e le politiche del clan.

Sopra gli Anziani per rango ed influenza, ma un gradino sotto il Custode e il Capo Clan, ci sono i misteriosi Maestri del Clan. Questa classe viene illustrata più avanti in questo libro; qualsiasi halfling che diventi un Maestro rinuncia all'appartenenza al

clan, ma ottiene questo rango rispetto a tutti i clan con i quali ha rapporti.

In cima al clan e sopra tutti gli altri membri ci sono due individui: il Custode e il Capo Clan. Il Custode viene venerato da tutti ed esercita l'influenza più grande, ma il Capo Clan, per tradizione il più anziano membro vivente del clan competente nel guidare il clan e volenteroso di farlo, è primo nel rango. I due sono in pratica eguali, ma l'effettivo lavoro quotidiano e l'equilibrio dei poteri viene determinato dalle personalità dei due individui che ricoprono l'incarico.

Un Custode viene di solito nominato a ricoprire l'incarico dal suo predecessore in punto di morte, nel caso in cui un Custode non abbia una prole addestrata al momento del trapasso. In caso di bisogno, gli Anziani e il Capo Clan eleggono uno dei Testimoni come nuovo Custode.

Molti Capi Clan sono deboli o invalidi a causa della loro età avanzata. Essi spesso scelgono un Capo Clan Pro Tempore che funge come loro occhi e orecchie e agisce come generale del clan. Tale individuo porta il rango di Anziano, ma può essere destituito grazie ai voti degli Anziani. Un Capo Clan che divenga mentalmente incapace di guidare il clan si dimetterà se riuscirà a farlo in base al suo stato mentale, oppure potrà essere rimosso in base ad un accordo tra il Custode e la maggioranza degli Anziani. In entrambi i casi, il Capo Clan Pro Tempore non ha diritto al voto o voce in capitolo, sebbene tale individuo venga a volte considerato come il sostituto del Capo Clan.

Qualsiasi membro di un clan può diventare Capo Clan se i membri più anziani si astengono. In tempi di guerra, i giovani guerrieri hin spesso dirigono il proprio clan. Un Capo Clan Pro Tempore può essere rimosso istantaneamente per comprovata interpretazione ingannevole della volontà del Capo Clan, se ad esempio inventa ordini spacciandoli per volontà del Capo Clan o altera le parole dei discorsi e delle istruzioni del Capo Clan. Più difficile da individuare è il crimine di falsa informazione verso il Capo Clan, orchestrata in modo che questi dia ordini sbagliati o convenienti per il Capo Pro Tempore; per tradizione, i Custodi tentano di assicurarsi che i Capi Clan anziani siano affiancati per tutto il tempo da almeno

I Ranghi del Clan

Rango dal più basso al più alto	Punti Influenza	Poteri e Diritti
Giovane	0	serve il clan in cambio di protezione
Yallaren	0	parla e agisce liberamente
Membro (Hin)	1-3.000	pieno membro del clan
Decano	3.001-10.000	membro esperto; può votare per eleggere altri membri al rango di Anziani
Testimone	10.001-17.000	assiste il Custode; ognuno impara una parte dei poteri e delle proprietà della Reliquia; agiscono per contro del Custode in caso della sua assenza o incapacità
Anziano	17.001-22.000+	vota riguardo ai principali affari e alle politiche del clan, elegge gli ambasciatori e i rappresentanti del clan
Custode	assoluto: 25.000+	unico custode della Reliquia, <i>dominazione</i> sui membri del clan come descritto nel <i>Libro del Giocatore Set Companion D&D®</i>
Capo Clan	assoluto: 25.000+	(di solito) il più anziano membro del clan; autorità di <i>dominazione</i> sui membri del clan (vedi Custode , sopra)

un Testimone per prevenire tali abusi di potere.

La maggior parte dei Capi Clan e dei Custodi si consultano tra loro e con gli Anziani del clan per dirimere affari complessi o particolarmente gravi. Nelle questioni di grande importanza per l'intero clan, spesso essi richiedono una votazione degli Anziani, conservando il diritto di veto sull'esito finale.

Al di sopra del rango di Capo Clan esistono solo i cinque Sceriffi delle Contee, ma essi si tengono deliberatamente fuori dagli affari di governo di ciascun clan.

La tabella che segue riassume i ranghi del clan. I nomi dei ranghi, la loro importanza relativa e il loro numero può variare leggermente da clan a clan.

Membri dei Clan Non Halfling

I clan possono adottare non hin come propri membri, e sia elfi che umani vengono talvolta accettati nei clan hin. Ancora più raramente, hin di altri clan vengono presi come membri, sebbene debbano rinunciare al loro clan precedente.

Tali membri per scelta sono sempre molto apprezzati e non vengono considerati inferiori a coloro che appartengono ad un clan per diritto di nascita. Solo uno Sceriffo può appartenere a più di un clan alla volta. I Maestri e, in un senso più allargato anche i Custodi, sono sempre considerati come appartenenti a tutti i clan.

Abusare del Rango

Un halfling che prova a influenzare altri hin fingendo di avere un rango o un livello di influenza che in realtà non possiede sarà ignorato da quegli hin una volta smascherato il suo inganno. Essi smetteranno di considerare l'hin colpevole e di parlare con lui, evitandolo come se non contasse nulla. Gli forniranno cibo, acqua ed un luogo dove dormire, ma niente di più.

Se vengono attaccati od ostacolati nelle loro attività dal trasgressore si difenderanno, cercando di mandarlo via o di renderlo inoffensivo senza causare danni seri. Si noti che rinchiudere il trasgressore in uno scantinato o colpirlo per farlo svenire non sono considerati danni seri. Un trasgressore che viene ferito sarà curato. Solo se e quando il trasgressore offrirà un'apologia sincera per le proprie malefatte, l'isolamento sociale avrà termine.

Se la condotta del trasgressore è conseguenza di una grave malattia o di una magia, il tutto sarà immediatamente perdonato e dimenticato. Se è la conseguenza di una sbornia, sarà perdonato con tempi più lunghi, a meno che il trasgressore non fosse in lutto o uno yallaren.

I Clan degli Halfling al di Fuori delle Contee

La maggior parte degli Halfling che hanno scelto di abitare al di fuori delle Cinque Contee sono senza clan, a meno che non risiedano lungo il confine col Darokin, nella parte occidentale del Granducato e nelle

isole settentrionali di Ierendi, ovvero in luoghi abbastanza vicini da mantenere i contatti con i loro clan all'interno delle Contee. Gli hin senza clan hanno rinunciato ad appartenere ad un clan, sono stati cacciati, o sono i discendenti di hin che li hanno cresciuti al di fuori delle Contee.

Tali halfling potrebbero avere famiglie più piccole, con tradizioni meno rituali e una storia tramandata meno chiaramente, più simili alle famiglie umane. Queste famiglie hin tendono ad avere nomi derivati dalle caratteristiche e dalle professioni della famiglia, come Occhiolungo e Guardapecore. Questi hin che vivono lontani per tradizione danno ospitalità a molti yallaren sfiniti dal viaggio, che di solito intrattengono i loro anfitrioni con racconti e notizie dalle Contee. Come conseguenza di ciò, gli hin al di fuori delle Contee sono molto consapevoli dell'esistenza e delle pratiche dei clan delle Contee con cui sono imparentati o condividono un nome comune.

Gli hin al di fuori delle Contee hanno in passato sofferto per la persecuzione, quando coloro che governavano le terre in cui abitano avevano timore che appartenessero ad una rete gestita dal clan e fatta di spie, di contrabbandieri o anche di possibili invasori. Pertanto, la maggior parte degli halfling al di fuori delle Contee tende a tacere sui legami coi loro clan di origine e sulle proprie alleanze.

Non tutti gli hin che vivono all'estero conoscono i nomi e le rune di tutti i Cento Clan, né se ne curano.

Il GOVERNO

GOVERNO e Giustizia Nelle Contee

A differenza della maggior parte delle terre degli uomini, le Cinque Contee hanno poche leggi formali o punizioni rituali per determinati crimini. La giustizia nelle Contee consiste in pratica nelle sentenze e nei decreti dei Capi Clan, dei Custodi e degli Sceriffi.

All'interno di un clan, il codice di comportamento accettato è stabilito e mantenuto dal Capo Clan e dal Custode. Nel raro caso in cui i detentori di entrambe le cariche siano uccisi, assenti o resi incapaci, un consiglio di sette Testimoni ed Anziani governa per tradizione il clan ed emette sentenze per tutte le dispute.

I Crimini

Solo una piccola parte della legge è formalmente scritta, perché grazie all'istruzione e all'educazione che riceve dal clan ogni halfling sa cosa è giusto e come ci si comporta civilmente. Gli halfling che sono testimoni o che sospettano di misfatti possono sporgere reclamo direttamente al proprio Capo Clan. Omicidio, tradimento del clan o della Contea, violenza, tortura di un hin, distruzione della proprietà del clan o di un hin, esercizio della schiavitù o tratta degli schiavi, appiccare incendi; queste sono le tipologie di crimini più gravi. I furti di ogni tipo e le ferite personali non letali sono crimini minori; i danni agli immobili e agli esseri viventi nelle Contee rientrano tra i reati punibili in misura minima.

Le Pene

I crimini sono molto rari tra gli hin delle Contee, perché sono un popolo veramente rispettoso della legge. Coloro che non rispettano le regole possono essere scacciati dal clan o trattati con l'isolamento sociale per lungo tempo come descritto nel paragrafo **Abusare del Rango** di questo manuale. Gli hin più problematici possono essere giustiziati dagli Sceriffi o inviati a svolgere una missione o un servizio. Il compimento della missione o del servizio reintegrerà l'hin in qualsiasi rango o incarico di cui era stato privato per effetto della loro sentenza. Gli hin che hanno intenzionalmente reso invalidi altri hin devono sempre sostenere il costo di

qualsiasi cura magica necessaria per guarire le loro vittime e renderle di nuovo integre.

Il Contrabbando

L'unico crimine nelle Contee per il quale gli hin chiudono un occhio è il contrabbando di beni dentro e fuori dalle Contee in eccedenza ai limiti commerciali imposti dagli Sceriffi.

Gli Sceriffi vogliono mantenere alti i prezzi delle risorse limitate delle Contee nel resto del Mondo Conosciuto razionando le esportazioni di beni quali gemme, oro e metalli preziosi estratti dalle Cime Nere. Gli Sceriffi temono anche che potrebbe verificarsi una corsa all'oro o un simile afflusso di cercatori intenzionati ad accaparrarsi tutto quello che possono delle ricchezze delle Contee se il mondo esterno venisse a conoscenza della vera entità delle risorse disponibili nelle Contee.

Solitamente gli hin sanno che i beni importati come la seta, la frutta esotica, i profumi e le bevande forti hanno un prezzo molto alto ed un'offerta molto ristretta. Le Contee sono un mercato piccolo, fuori mano, considerato poco importante dalla maggior parte dei mercanti umani eccetto che come fonte di abbondanti provviste alimentari, così gli hin commerciano e accrescono le proprie scorte di solito tramite i pirati hin. I pirati agiscono come corsari e vengono ampiamente ignorati dagli Sceriffi, dal momento che depredano i mercanti di Darokin e Ierendi. Dall'ascesa del Barone Nero, il commercio illegale col Karameikos è considerevolmente diminuito. Il contrabbando è diffuso e costante tra gli hin, ed ha il suo centro nel porto di Tothmeer.

Gli Sceriffi

Ognuna delle Cinque Contee è amministrata da uno Sceriffo; insieme, i cinque Sceriffi governano le Contee. Gestiscono tutte le dispute tra clan diversi o che coinvolgono hin di clan diversi, e tutte le dispute che coinvolgono gli hin senza clan e i forestieri, come i visitatori e la maggior parte dei non hin all'interno dei confini delle Contee.

Gli Sceriffi si radunano in consiglio se uno Sceriffo ritiene che una questione sia troppo complessa o troppo importante per essere risolta senza che tutte le Contee vengano coinvolte. Gli hin sono un popolo che parla chiaro: la maggior parte delle decisioni vengono prese in pochi giorni e

quasi tutti gli Sceriffi sono dell'idea che una decisione sbagliata sia meglio di nessuna decisione. Come uno Sceriffo ha suggerito, "Chi aspetta che un problema si risolva da solo, di solito si ritrova col problema che gli entra in camera da letto brandendo una spada".

Gli Sceriffi prestano servizio solo finché desiderano farlo, perché il loro incarico è pesante. Uno Sceriffo può viaggiare liberamente per le Contee, ha un tesoro di 10.000 pezzi d'oro ogni estate per uso personale e può requisire qualunque cosa desideri da qualunque hin incontri. In pratica, eccetto che per sequestrare il materiale notoriamente rubato o prove di un crimine, gli Sceriffi fanno tali richieste solo ai Capi Clan o, se c'è bisogno della Fiamma Nera, ai Custodi. Chiedono tali beni molto raramente: essere uno Sceriffo è un onore di cui non bisogna abusare. Tutti gli Sceriffi sanno di essere osservati attentamente dagli Alti Eroi (gli Immortali hin) in ogni momento. Uno Sceriffo inadatto alla carica sarà dichiarato tale da un Custode o da un Maestro che può aver ricevuto un segno da un Immortale. La maggior parte degli Sceriffi che sopravvivono a tali incontri rinunciano al loro incarico e abbandonano le Contee.

È un lavoro duro quello dello Sceriffo: viaggiare in continuazione attraverso le Contee, facendo ispezioni, risolvendo le dispute, frequentando le frequenti feste degli hin per mantenere i rapporti e ascoltare discorsi interminabili prevenendo i guai e "appoggiandosi" ai Capi Clan locali, agli Eroi Cavalieri e a chiunque serva a prevenire future catastrofi. A meno che le Contee non siano in guerra, un PG che diventi Sceriffo si ritirerà dal gioco effettivo per tutto il tempo in cui coprirà la carica. (In alternativa, giocare di ruolo l'incarico di sceriffo potrebbe rappresentare un'affascinante campagna per un DM e un singolo giocatore, magari un'attività collaterale rispetto alla campagna principale in corso. La vita di uno Sceriffo è una ragnatela infinita di protocolli, intrighi e inganni da scoprire, nella speranza di anticipare i problemi e cogliere le opportunità).

Quattro volte all'anno gli Sceriffi si incontrano in una qualche località, di solito segreta e sempre diversa da quella precedente, per decidere la politica generale

delle Contee. I cinque Sceriffi sono raramente in disaccordo sui problemi, ma se dovesse accadere, votano e rispettano sempre il risultato con volontà di ferro.

Diventare uno Sceriffo

Per diventare uno sceriffo un halfling deve aver raggiunto almeno l'8° livello e deve aver servito in maniera eccellente come Eroe Cavaliere o come Capo Clan Pro Tempore. Qualsiasi hin può proporre un altro hin come candidato per il Seggio agli altri Sceriffi, i quali indagano in gran segreto su tali candidati e poi chiedono in privato al prescelto di diventare uno Sceriffo delle Contee.

Se il candidato accetta, gli Sceriffi si presentano davanti al clan del candidato e formalmente lo invitano a diventare Sceriffo. Questo è motivo di grande orgoglio per il clan e di solito una buona ragione per organizzare una festa gigantesca. La maggior parte degli Sceriffi presta servizio per sei o sette anni, anche se alcuni sono rimasti in carica anche fino a vent'anni.

Lasciare l'Incarico

Uno Sceriffo può rinunciare al suo incarico liberamente in ogni momento, davanti ad almeno altri due Sceriffi.

Gli ex-Sceriffi si riagggregano ai loro clan come Eroi Cavalieri o diventano Maestri; più raramente si avventurano al di fuori delle Contee o si mettono al servizio degli Alti Eroi in modi misteriosi. Il fatto di aver servito come Sceriffo comporta un onore duraturo nel tempo.

I KRONDAR

Ogni Sceriffo può nominare fino a due dozzine di vicari, detti Krondar. Questi vicari svolgono le funzioni di polizia, ufficiali giudiziari, messaggeri e guardie del corpo dello Sceriffo. La maggior parte sono halfling dell'8° livello, sebbene non sia necessario avere un'esperienza così alta, e nemmeno essere halfling. Per identificarsi, tutti i Krondar portano la runa degli Sceriffi sopra i loro mantelli o sul pettorale della tunica: una sfera bianca inserita all'interno di una singola lingua verticale di Fiamma Nera, con una verga disposta in orizzontale sotto di essa. Tutti i Krondar portano una verga identica a quella dipinta nella runa—una *verga della giustizia*.

Le Verghe della Giustizia

Una *Verga della Giustizia* è una verga di ferro +2 che fa 2d4 danni, e può a comando *bloccare le persone* con il tocco piuttosto che procurare danni; tale paralisi colpisce solo un bersaglio per round, dura per 2-5 round e per il resto è identica all'omonimo l'incantesimo clericale.

Tutti gli Sceriffi dispongono di due verghe della giustizia (normalmente ne portano con sé una sola) e viene loro concesso di tenerne una quando lasciano la carica di Sceriffo in modo onorevole e di loro spontanea volontà.

Le Freccie della Giustizia

Tutti gli Sceriffi portano 1d8 *freccie della giustizia* nei loro stivali o infilate nella cintura in ogni momento. Tali frecce restano inattive nelle mani di chi non è un halfling. Scagliata da un halfling verso un bersaglio visibile, una *freccia della giustizia* colpirà la vittima in maniera infallibile come fa un *dardo incantato*, seguendo l'obiettivo aggirando gli ostacoli e cambiando di direzione per raggiungerlo entro 1 round.

Il tocco di una *freccia della giustizia* causa 2d6 punti di danno (il tiro salvezza contro Incantesimi consente di dimezzare il danno), o paralizza il bersaglio per 1d4+1 round (senza tiro salvezza), in base alla scelta di chi ha scagliato la freccia. È anche possibile impartire mentalmente il comando di causare entrambi gli effetti quando viene scagliata. Se non viene impartito un comando, la freccia causerà sempre i danni. Se l'obiettivo è un'illusione, la *freccia* semplicemente cadrà a terra dopo essere stata lanciata, inutilizzata e non attivata. Dopo aver colpito un obiettivo, una *freccia della giustizia* svanirà per sempre.

Un essere colpito da una *freccia della giustizia* brillerà con un'aura argentea per 3d6 round. Questo effetto vanificherà qualsiasi tentativo di nascondersi nelle ombre, confondersi con altre creature o utilizzare l'invisibilità, ma può essere rimosso in maniera istantanea da un *dissolvi magie*.

I Maestri e i Custodi hin costruiscono questi oggetti in segretezza sotto la guida di alcuni maghi umani e gli Sceriffi le nascondono in scorte segrete in luoghi a portata di mano nelle Contee. Nessun hin oserebbe rimuovere o prendere una *freccia della giustizia* che riuscisse a trovare, a

meno che gli hin non fossero sotto una grave minaccia e la *freccia* potesse aiutarli, nel qual caso l'hin agirebbe confidando nella saggezza e nella misericordia degli Sceriffi per evitare qualsiasi punizione.

Le Sentenze

Gli Sceriffi possono ordinare l'uccisione di chiunque, anche se di solito eseguono loro stessi tali sentenze. Molto più spesso mettono al bando i trasgressori, chiedono il pagamento di multe a chi sbaglia, decretano la prigionia o i lavori forzati o applicano due o più sentenze in una volta sola.

Uno Sceriffo può anche invocare il potere di un Alto Eroe o di un chierico per *costringere* un individuo giudicato colpevole a realizzare una qualche impresa pericolosa o difficile a vantaggio delle Contee (vedi incantesimo *comando*).

Tra i non hin, il pagamento delle multe e/o la messa al bando sono le sentenze emesse più spesso. Gli avventurieri non hin possono ritrovarsi sottoposti ad un *comando* per eseguire una missione forzata. Gli Sceriffi soppesano sempre le probabili conseguenze delle loro sentenze prima di decretare una pena e non affideranno mai ad un avventuriero incompetente una ricerca delicata e intricata solo per liberarsi di lui.

Tra gli hin sono comuni messe al bando temporanee o esili limitati, di solito per 1d4+1 stagioni. Nei tempi andati, gli hin detenuti venivano mandati sulle isole che ora sono entrate a far parte delle Ierendi; al giorno d'oggi di solito diventano dei pirati.

Il Rispetto degli Halfling per il Governo

La maggior parte degli hin sono pervicacemente fedeli ai loro Sceriffi e li tengono in grande considerazione. Essi sono amati tanto quanto un governatore può aspettarsi di esserlo e nessun hin sarà disposto a tradire o ad ignorare la volontà di uno Sceriffo. Quale onore più grande può esistere per un hin se non servire uno Sceriffo, eccetto il fatto di essere nominato egli stesso uno Sceriffo?

Gli hin raccontano la storia di una spia thyatiana che arrivò decenni prima nelle Contee ai tempi di Gunzuth, per incitare gli hin alla ribellione. Riuscì a scampare alla morte solo perché l'hin indignato a cui si

La Lingua

era rivolto si mise a raccontare agli altri hin la ragione per cui lo teneva per la gola, e lui riuscì a fuggire sulle montagne mentre tutti gli hin erano impegnati a ridere per l'idiozia di un tale piano. Il thyatiano non è mai più sceso dalle montagne, e forse è ancora là a progettare altri piani geniali.

La Lingua delle Contee —

Gli halfling parlano la lingua degli umani comune a tutte le terre circostanti. Utilizzano solo pochi termini frammentari sopravvissuti dalla loro antica lingua. I Custodi, i Maestri e alcuni Capi Clan si tramandano ancora diversi elementi di questa lingua per la maggior parte perduta, che gli permette di comunicare tra loro quando sanno di essere ascoltati e non vogliono che gli altri capiscano ciò che stanno dicendo. Pochi halfling capiscono qualcosa in più rispetto alle parole elencate di seguito. La lingua viene chiamata Lalor: "lal" = antica + "or" = linguaggio; "ora" = parlata, conversazione, discussione; "orag" = argomentazione, disputa. Le frasi iniziano sempre con il soggetto, poi con i dettagli di quello che si sta dicendo, quindi terminano con il verbo. Alcune delle parole sopravvissute sono:

bras	= acqua in movimento; fiume, ruscello, rapide o cascate
bur	= allegria diffusa, schiamazzi e divertimento
galass	= sorte, buona fortuna, un risultato giusto o una conquista piacevole
gusst	= una questione che riguarda le armi, un combattimento, o la supposizione che arrivi un problema per cui serva prontezza nelle armi
hin	= halfling, o del popolo degli halfling, o (come prefisso) una proprietà che appartiene a loro
leerhar	= mistero, enigma, dubbio, incertezza o apprensione
lurgh	= grotta/e, cantina/e, luogo sotterraneo o nascondiglio
meirmeir	= pericolo
nasz	= stato confortevole di "adeguatezza", pace, le cose "giuste" e "normali" per la vita degli halfling

ockle	= battuta, presa in giro o conversazione gentilmente derisoria
rimbul	= nobiltà, lealtà, virtù, grazia sotto pressione, andare senza pensieri incontro alla morte
suldush	= stranezza, cosa insolita, meraviglia (buono, opposto a "leerhar" che è pericoloso o malvagio)
teerteer	= tragedia, morte, martirio, barbarie
zalvorn	= eroismo, grandi imprese, avventure epiche

Parlando tra di loro, tutti gli halfling useranno le parole fornite qui mescolate con la lingua degli umani. Loro chiamano loro stessi "hindul" (= "halfling" + "tutti", o "la gente halfling"), o semplicemente «hin» per brevità; "halfling" è un termine umano.

Gli halfling sono dei grandi narratori e amano le battute e i giochi di parole; alcuni si diletano con gli indovinelli e con i giochi di parole più complicati. Tutti amano le canzoni e il canto e alcuni sono anche bravi cantastorie. Nelle loro cene serali e nella notte in qualsiasi taverna delle Contee, gli hin amano raccontare le imprese famose del passato. Spesso raccontano sempre le

Le Rune Conosciute

Runa	Nome della Runa	Significato
	Abbairath	Questa è la strada; sei sul sentiero giusto
	Bungol	Pericolo, prestare attenzione
	Cullathas	Trappola o buca cieca più avanti
	Dath	Acqua (potabile) più avanti
	Ellanath	Non disturbare
	Fyrdol	Passaggio o strada nascosta
	Glaunthas	Guarda in alto
	Hurhur	Cambio di direzione (del sentiero o del percorso corretto)
	Ingle	Salire qui
	Juth	Guarda in basso
	Klaun	Uscita
	Laddath	Appoggio insidioso o corda non sicura o in costruzione
	Maerdeth	Tesoro e ricchezze
	Nol	Morte; pericolo enorme
	Olipur	Qui magia
	Pellasz	Entrata chiusa o proibita
	Rozul	Scendere qui
	Sashsash	Buon posto; divertente o ospitale
	Tarth	Forte o sicuro
	Uluth	Attenzione alle creature di guardia o ai mostri frequenti
	Unzle	Tomba; luogo di sepoltura
	Valas	Sito importante o zona o locale sacri
	Xabbas	Inizia da qui; inizio, o primo passo, o vai prima qui
	Yondul	Ferma; torna indietro
	Yukoul	Presenza o incontri frequenti di forze o esseri maligni

Queste rune spesso vengono usate in combinazione. Per esempio, Unzle e Ellanath insieme significherebbero: "Tomba; non disturbare". Una cripta o una bara in cui si ritiene possa essere contenuto un non morto sarebbe probabilmente segnata con Nol, Ellanath, Yondul, Unzle e Yukoul. Un tesoro protetto dalla magia viene tradizionalmente indicato con Maerdeth, Nol o Bungol, e Olipur.

Tali rune possono essere trovate dipinte o segnate con la cenere sulle pareti sotterranee di roccia o sulle pietre, o dipinte o scolpite nella pietra o sugli alberi. Negli edifici sono incise profondamente sulle pareti o sui pavimenti, o, più spesso, disposte come tessere di un mosaico.

La runa più importante del gruppo (come Nol, Yondul o Olipur) è di solito cerchiata o messa in un riquadro, disegnata più grande delle altre, e collocata al centro del gruppo di rune, o sopra le altre.

L'Arte della Narrazione

Uno dei principali elementi della vita degli halfling è la buona compagnia, l'allegro buonumore di una compagnia in un ambiente confortevole con cibo e bevande buone e abbondanti e attività divertenti. Queste attività di solito includono il canto, il gioco, il raccontare scherzi e notizie (per non parlare dei pettegolezzi) e lo snocciolare lunghe storie. La maggior parte degli halfling è brava a raccontare storie, anche se i non hin che le ascoltano potrebbero essere velocemente portati alla pazzia dalla ripetizione trita e ritrita delle stesse storie preferite. La storia che viene raccontata non è necessario che sia nuova, poiché il divertimento degli halfling che ascoltano risiede nella modalità e nel suono del racconto piuttosto che in quello che avviene nella storia. Alcuni hin sono dei narratori davvero ammirevoli.

Non tutti i DM vorranno interpretare questo tipo di intrattenimento e non tutti i giocatori vorranno stare fermi seduti ad ascoltarli, ma può essere utile non solo per aggiungere colore e carattere agli halfling e alle Contee, ma anche come fonte di informazioni su tesori nascosti, sul luogo in cui risiede un drago che fa da guardia ad incommensurabili ricchezze e cose simili. Gli halfling spesso tramandano le conoscenze locali attraverso le ballate o i racconti, usando giochi di parole, indovinelli e slang in rima per occultare informazioni che volevano tenere nascoste ma non dimenticate o perdute per sempre.

Un esempio di una tipica storia hin (L'estate delle sanguisughe) viene incluso in questo libro per aiutare i DM ad inscenare una taverna piena di halfling con le loro pipe, i loro boccali e la risata pronta, e per quei giocatori i cui personaggi sono chiamati ad esporre un racconto nella medesima taverna. Gli hin sono ascoltatori rispettosi e tranquilli, e se colui che racconta la storia gli chiede di essere più partecipi al racconto, cominceranno a partire fischi e risposte dai toni divertenti o rumori di sottofondo come l'ululare dei lupi o del vento in base all'occorrenza, man mano che la storia prosegue.

Gli opportunisti dovrebbero capire che in un'allegria taverna piena di hin non ci sono mai persone così ubriache o distratte da

stesse, notte dopo notte, in un modo che annoierebbe facilmente i non hin, perché loro sono amanti della tradizione e delle cose confortevoli e collaudate. Più tardi, dopo qualche boccale aggiuntivo, viene eseguita una "canzone hin" (vedi **La Musica degli Hin**, più avanti in questo libro)

Le Rune degli Hin

Nei tempi antichi gli halfling facevano affidamento sugli Anziani del clan e sui Custodi, e sulla tradizione orale, per preservare la storia del loro popolo. Poco di quello che potrebbe essere stato scritto è sopravvissuto alle tante invasioni delle Contee e ai ricorrenti periodi di schiavitù di cui hanno sofferto gli hin. I Custodi proteggono accuratamente quel poco che è arrivato loro e praticamente tutto ciò che la media degli hin e dei non hin può aspettarsi di vedere in giro mentre esplora le Contee sono delle antiche rune.

Queste rune sono di grande interesse per gli avventurieri perché segnano i luoghi dove ci sono trappole o passaggi segreti e danno indicazioni e avvertimenti nelle miniere più profonde, che possono fare la differenza tra la vita e la morte per coloro che riescono a leggerle. Queste rune sono così antiche che le loro origini e buona parte dei loro significati sono andati perduti. Alcune non hanno alcun significato conosciuto e se ne scoprono di nuove in continuazione.

Le rune presentate qui, in ogni caso, sono note a tutti gli hin che nella giovinezza sono stati istruiti da un Anziano del clan o da un parente che era stato a sua volta istruito da un Anziano. Gli hin insegnano liberamente queste rune ai visitatori e agli avventurieri, accompagnate da una risatina e dalla solita domanda, "Se ritorni, intendiamoci, mi aspetto in cambio un bel racconto travolgente delle tue avventure!"

I Nomi degli Hin

Sentitevi liberi di creare qualsiasi nome relativamente semplice per un personaggio halfling. I nomi lunghi e complicati tendono ad essere drasticamente accorciati dagli halfling. Qualsiasi hin abbastanza sfortunato da chiamarsi "Delzarinfalinkar", troverebbe il suo nome abbreviato in "Delz" o "Flink" nelle Contee.

Gli halfling che vivono nelle Contee apparterranno sempre al clan di cui portano il cognome, anche se possono vivere o viaggiare molto lontano dalla roccaforte. Gli hin senza clan di solito adottano un differente cognome inventato da loro; solo gli hin fuorilegge delle montagne non usano cognomi. È opportuno che i PG halfling siano nominati di comune accordo tra il DM e il giocatore. Il DM potrebbe voler dettagliare le regole e le tradizioni dello specifico clan prescelto in maniera più completa prima che il personaggio venga inserito nel gioco.

I Soprannomi

Molti hin hanno lo stesso nome di altri hin presenti all'interno del loro stesso clan. Per distinguere gli uni dagli altri, nelle Contee vengono utilizzati molti soprannomi. Non tutti gli hin possiedono o hanno bisogno di tali soprannomi: il DM dovrebbe conferire tali nomi solo per bocca dei PNG durante il gioco. I soprannomi dovrebbero essere scelti deliberatamente dalla tabella, non assegnati in maniera casuale. Alcuni soprannomi hanno dei significati speciali all'interno delle Cinque Contee:

Becco d'aquila: una persona fanatica, frettolosa o eccessivamente eccitata è un Becco d'aquila.

Boccalarga: qualcuno con una lingua affilata, uno spirito arguto, o una parlata tagliente.

Grancuore: di solito riservato a chi uccide i mostri.

Strabivetro: di solito viene usato per coloro che portano gli occhiali, o ne hanno bisogno. Qualche volta viene usato per chi ha la testa tra le nuvole o è sempre distratto.

Un altro termine aggiunto al proprio secondo nome è un termine di rispetto per il proprio clan; un "affidabile" è un veterano di tante battaglie contro gli invasori delle Contee.

È importante notare anche che questi nomi possono essere applicati in maniera cumulativa. Una hin può essere conosciuta come "Osca Gambestorte Corrilontano Giovane Pièdiselce". In questo esempio c'è probabilmente una Osca Corrilontano che è più vecchia, all'interno dello stesso clan e anche lei conosciuta come "Gambestorte".

L'Arte della Narrazione



essere facili prede per un attacco a sorpresa, un borseggio o altri tentativi di furto, o né così distratti da consentire di barare al gioco, anche se potrebbe sembrare così a coloro che non sono hin.

L'Estate delle Sanguisughe

"Ora, ho sentito alcuni giovani hin qui intorno ciarlare sulla dimensione delle sanguisughe viste in giro quest'estate e di quanto grandi fossero. Un giovanotto, che veniva su per quella strada tre giorni fa, mi ha detto che hanno avuto delle sanguisughe così grandi che si mettevano nei campi in attesa che gli agricoltori si avvicinassero troppo; si nascondevano così bene tra i meloni e le zucchine da sembrare proprio uno dei tanti vegetali dell'orto, solo un po' più grandi e bianchicce. Poi, quando il povero agricoltore si avvicinava, trascinando i suoi sacchi e poi curvandosi, poi avanzando e curvandosi di nuovo—glurp! La sanguisuga saltava su e gli andava giù per la gola prima che potesse anche solo deglutire. E se trovava uno di quelli particolarmente paurosi (di agricoltori, intendo), la sanguisuga si ritrovava espulsa dall'estremità buia in un batter d'occhio e già pronta ad avventarsi sul bue che tirava il carro".

"Ma questo non è niente", disse l'hin seduto accanto a lui. "Dalle mie parti abbiamo trovato mandrie intere di bovini morte nei campi, tutti in fila ancora in piedi, ognuna con un foro sul fianco grande abbastanza che ci poteva saltare attraverso un ragazzino. E questi fori erano così bene allineati così si poteva

guardare attraverso quaranta o cinquanta bovini uno di fianco all'altro".

"Ma questo è ancora nulla", disse un altro "in confronto alle gigantesche sanguisughe saltanti che vivevano nel mare e balzavano di nave in nave e dalla schiena di una balena ad un'altra, perforando qualsiasi cosa incontrassero sul loro sentiero e lasciandosi dietro decine di relitti affondati e di pesci morti".

"Beh ho sentito parlare abbastanza. Sanguisughe giganti salterine, ma davvero? Nei miei ultimi viaggi di questa estate ho incontrato una sanguisuga o due, ed erano davvero poca cosa, lunghe tanto quanto una falange del tuo dito; l'unica taglia che chiunque qui abbia mai visto, suppongo. Sì, solo sanguisughe normali. Ero fuori a cavallo per la strada e la birra che avevo preso nell'ultima locanda mi aveva fatto sentire un po' a corto di fiato, così ho legato il mio cavallo ad un albero sul ciglio della strada, col carretto e i sei muli e tutto il resto, e sono salito sopra una piccola collina. Non avevo ancora finito di cantare tre canzoni, quando al mio ritorno non c'era traccia alcuna del mio cavallo e dei sei muli. C'erano invece tre sanguisughe gonfie e grasse in mezzo a quel che restava delle bardature—e ne ho sentita una ruttare. Io non riesco ancora a crederci, poi una ha fatto un salto verso di me come un cane da caccia! Be', non avevo nient'altro da afferrare a parte la mia frusta per i muli, e sono riuscito a prenderla giusto in tempo. Non mi hanno lasciato altro che le ossa del mio fedele Zoccolo Allegro e dei muli, e sono stato

costretto a viaggiare per due giorni e due notti senza dormire per non essere mangiato, con le sanguisughe che tiravano il carro, ed io a cavalcioni, con tutte le mie sacche ammucciate e legate sulle loro schiene!

"Gli ho fatto sudare sangue a quelle sanguisughe! Ho dovuto vendere la maggior parte della mia attrezzatura appena ho raggiunto la città successiva perché le sanguisughe erano tornate alla loro dimensione naturale e stavano viaggiando lentamente in mezzo alla sporcizia della strada, ricoperte da quel mucchio sacche e di attrezzi. Ma non hanno rallentato e non sono svenute: sono andate avanti fino alla fine. Ve la dico tutta, se riusciamo a catturare le sanguisughe e ad ammaestrarle, la prossima volta che gli orchetti verranno, noi avremo cavalcature di tutto rispetto e saremo pronti ad accoglierli! Li combatteremo sul dorso delle sanguisughe lungo i confini, li combatteremo nei campi e nelle foreste che ci appartengono e non ci arrenderemo mai! Potremo avere la meglio, miei cari compagni delle Contee, se anche voi vi sacrifierete la metà di quello che hanno fatto le mie care sanguisughe! Ah, e ora mi sento assetato come una sanguisuga, con tutto questo parlare. C'è qualcuno che possa darmi un po' di birra?"

L'Arte della Narrazione per i PG

Se un personaggio sceglie di raccontare una storia di fronte ad una platea di halfling durante il gioco, il DM può velocemente

Punteggio	Qualità della Storia	Risposta del Pubblico
00	capolavoro	Esperienza indimenticabile; il narratore acquista una fama immediata e sarà probabilmente convocato per raccontare una storia ogni volta che frequenta una festa o che trascorre una serata in una taverna o in una locanda delle Contee. Verrà considerato un ospite d'onore; se si trova in una locanda, il conto potrebbe essere ridotto alla fine del soggiorno; se in una taverna, le bevande possono essere a carico dell'oste per quella sera; a meno che non venga coinvolto in una disputa o in altre cose sgradevoli, il cantastorie sarà ricordato come un "bravo ragazzo" e un amico; la reputazione si diffonderà.
90	notevole	Il pubblico è profondamente commosso; il narratore viene considerato un saggio esperto del mondo e un buon amico a cui accompagnarci; può venir offerto un piccolo dono, o gli può essere pagato da bere o da mangiare; la reputazione può espandersi.
80	piacevole	Il pubblico è entusiasta; il narratore guadagna grande rispetto e verrà considerato in maniera amichevole. Gli può essere pagato da bere o gli può essere offerta ospitalità.
70	interessante	Il pubblico è attento e cordiale; il narratore si guadagna rispetto.
60	noiosa	Il pubblico è annoiato; può essere educato o può essere infastidito.
50 o meno	vergognosa	Il pubblico è risentito; fischierà di disapprovazione, urlerà, si prenderà gioco del narratore o lo sommergerà di impropri; un hin anziano racconterà una storia per "insegnargli come si fa".

Bonus e Penalità al Punteggio da Narratore

+5 se si basa su un'esperienza realmente vissuta dal personaggio

da +1 a +4 se il racconto comprende delle buone canzoni, una mimica della voce e un po' di recitazione

da +1 a +10 se il racconto viene enfatizzato con effetti magici accurati; agli hin non piacciono i raggiri o l'uso sfacciato della magia, ma si divertono con gli effetti vocali o illusori nelle storie, o si commuovono se viene veicolata una grande emozione. Per esempio, quando un eroe schiacciato alla fine si ribella per vendicarsi o quando gli amanti divisi o i membri di una famiglia si riuniscono dopo tanti giorni di lontananza.

da +1 a +4 se il racconto include delle barzellette buone e innovative o delle battute che poi gli hin possano riutilizzare.

-1 se il narratore non è hin ma è un elfo o un umano e sembra un esperto viaggiatore.

da -2 a -10 se il narratore è supponente, arrogante o snob, se è uno straniero dall'aspetto anonimo o se è un nemico dichiarato (per esempio un nano, un glantriano o un cittadino della Baronia dell'Aquila Nera).

valutare le sue possibilità di successo utilizzando il sistema di regole per i cantastorie introdotto nell'Atlante **Gli Emirati di Ylaruam**.

Questo metodo, modificato leggermente per riflettere la diversa società delle Contee, può essere riassunto come segue: i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma del personaggio che racconta la storia vengono sommati insieme; a questo totale, va aggiunto il livello del personaggio. Il risultato è il Valore da Narratore del personaggio. Ogni volta che una storia viene raccontata, il personaggio tira 3d6 e aggiunge il risultato al suo Valore da Narratore. Al Punteggio totale corrisponde poi una precisa reazione del pubblico, come mostra la seguente Tabella del Narratore:

La Musica degli Halfling —

Gli halfling cantano e parecchio! Qualsiasi mercante umano che abbia visitato le Contee può dirvi molto su questo argomento, spesso roteando gli occhi e con

un'espressione sofferente. Qualsiasi taverna o locanda delle Contee risuona di canti per tutta la sera. Gli hin cantano a voce alta, a lungo e con passione, a prescindere dal fatto se siano intonati o meno. Parlare ad alta voce nel bel mezzo di una canzone da taverna, o riempirsi le orecchie di ovatta, o trasalire guardandosi intorno con aria insofferente sono tutti gesti di maleducazione che renderanno il soggetto decisamente impopolare.

Le canzoni hin sono generalmente guidate da uno o due hin anziani dalla voce possente e non sono di solito accompagnate da strumenti, sebbene i boccali, i piedi e anche le pipe vengano spesso utilizzate per battere il tempo. Tempo fa, gli hin avevano sviluppato alcuni strumenti come il "gockul" (dei campanacci di legno intagliato) e il "cervoridente" (uno strumento a percussione, un po' come un albero in miniatura, con piccoli dischi di metallo o cimbali montati sopra un palo di legno ramificato). Oggi, tuttavia, si vedono molto di rado.

Gli halfling che si stanno divertendo con una canzone rumorosa non se ne avranno a male se un suonatore di cornamusa o di liuto si unisce a loro, ma pezzi strumentali più lunghi, come i suonatori di arpa sono soliti fare, li infastidiscono. Al di fuori delle Contee, questi tipici comportamenti hin cambiano (ad eccezione del loro spensierato chiacchiericcio, che continueranno a manifestare anche di fronte ad una battaglia); gli hin in viaggio non sono soliti iniziare a cantare, a meno che non siano invitati a farlo da qualcun altro. Nelle Contee però, durante la notte gli hin cantano molte ballate trite e ritrite, guidati da un bravo cantante se nessun anziano ha intenzione di dirigere il canto. I testi di alcune delle ballate più popolari vengono riportati di seguito. Gli avventurieri dovrebbero prendere nota che sebbene le melodie varino da clan a clan e i singoli cantanti le armonizzino a loro piacimento, le parole non cambiano mai ed utilizzare delle parole

La Musica



differenti o "sbagliate" *non* è una cosa che venga accolta con favore.

Le ballate riportate qui sono rappresentative dell'orgoglio e del carattere hin e raccontano eventi della storia delle Contee. *Cantate al Re* racconta del governo delle Cinque Contee da parte di un malvagio re dei nani, Loktal, quasi duemila anni fa. Alla fine, il regno di Loktal fu depredato da un esercito invasore dopo l'altro, fino a quando i nani divennero troppo deboli per difendere le ricchezze che gli invasori cercavano e gli halfling ridotti in schiavitù si risollevarono e scacciarono definitivamente i nani.

L'Altezza di un Halfling è una ballata felicemente sprezzante, che ti fa battere il tempo sul tavolo, e che celebra la forza degli halfling. Un inno all'orgoglio di essere hin, molto apprezzato dai giovani hin e da quelli molto ubriachi.

La Ballata di Nob Nar è forse la canzone halfling più famosa di tutte. Racconta del tragico amore del più grande eroe popolare degli hin, Nob Nar. La ballata si basa su fatti veri: Nob Nar viveva ad est di Werescalot ed amava Navrilstar, figlia del folle Barone traladarano Ulstagh di Halag, intorno al 612 DI. Il clan Nar si è estinto trecento anni fa, l'ultima volta che lo stendardo del clan ha sventolato (tre artigli marroni su campo bianco) è stato nella Battaglia della Fiamma Nera (700 DI). In quella battaglia, una grande orda di invasori orchetti venne messa in rotta dagli hin addestrati e comandati da Bleth Nar (l'ultimo Capo Clan dei Nar) e fu totalmente distrutta dalla magia degli hin (in particolare dalla Fiamma Nera).

Cantate al Re

*Cantate, o menestrelli, del re dei nani
che qui governò in tempi lontani.*

*Prima che gli hin diventassero potenti
li sottomise tutti a colpi di fendenti.*

Coro: *Lunga la sua barba era
e la sua mano era sempre più nera
perché scavava sempre più in
profondità
per trovare oro in gran quantità.*

*Dalle foreste libere e incantate
gli hin trascinò con catene arroventate
per cercar l'oro nella fredda oscurità
e colmare le sue mani di avidità.*

Coro

*Della sua ricchezza tutti parlavano
e da lontano i predoni giungevano
per portar guerra su foreste e colline
e tombe fredde seminar senza fine.*

Coro

*I nani caddero rompendosi le schiene,
così gli hin sorsero spezzando le catene,
e con gran coraggio e rabbia antica
scacciarono i nani e ogni gente nemica*
Coro

*Cantate, o menestrelli, del re
dell'avidità
in una fredda stanza avvolta
dall'oscurità,
lontano dalle Contee, per sempre
dimenticato,
qui il suo regno non verrà mai
ricordato.*
Coro

L'Altezza di un Halfling

*Molti meno degli umani sciamanti noi
siamo*

*e alti la metà—ma è l'altezza giusta,
diciamo!*

*Piccoli i nostri castelli, libera la nostra
gente,
come vorremmo che fosse senza chiedere
niente!*

Coro: *Marciavano gli hin fianco a
fianco,*

Rise il nemico con fare stanco,

*Ma quando il suo sangue la terra
bagnò*

Fu il nostro riso che alfine risuonò.

*Le nostre tasche sono assai leggere,
Le nostre armate piccole ma fiere.*

*Birra in abbondanza e un sacco da
mangiare,
dimore felici e amici con cui
festeggiare!*

Coro

*Ci attaccarono in molti, da paesi
lontani:*

*truppe di nani, bande di umani,
orde di orchi abbiam combattuto,
e in questa nostra terra abbiam
trionfato.*

Coro

*Quei prodi invasori delle nostre radure
dove sono ora al di là delle alture?*

*Li abbiamo sconfitti e scacciati tutti via
da questa terra che è nostra per sempre
e così sia.*

Coro

La piccola gente noi siamo

Sotto terra o sotto gli alberi viviamo

Le Cinque Contee giammai lasceremo

Qui col cuore per sempre rimarremo

Coro

*E se i tuoi piedi lontan ti porteranno,
per le terre e per i mari ti condurranno,
pensa alla tua dimora, ricorda il tuo
clan lontano,
e stai su, diritto, alto la metà di un
umano!*

Coro

La Ballata di Nob Nar

*Oh, il giovane Nob Nar era il primo tra i migliori
per le Contee gli hin ammiravano i suoi fulgori,
forte nel suo coraggio, sempre solo cavalcava
col suo coltello lungo, l'elmo d'osso mai levava;
così spavaldo, di fronte alla paura sorrideva,
contro Nob Nar nessun guerriero hin vincer poteva.*

*Davanti al drago ed al troll la sua mano mai tremò
E veloce per il bosco dei crudeli goblin cavalcò.
Ma fu sulla Via Senzariposo che iniziò ad intristire
Vide rompersi il suo cuore e il suo sorriso fuggire
Per una principessa umana, la bella Navrilstar
che anche morta ottenne l'amore dell'hin Nob Nar.*

*Nella sala del barone egli entrò a passo fiero
ammirando la sua diletta, accanto al suo padre nero.
Il vil barone mise mano alla lama e urlò d'un fiato:
"O uomo a metà, perché giungi senza esser chiamato?
Giullari non ne voglio, questo è un giorno festoso,
Vattene, Nob Nar, infame mezz'uomo pietoso".*

*Replicò l'eroe, senza paura e con serenità,
trattando il barone con pari dignità:
"Sono venuto qui, da un paese lontano, per chiedere di Navrilstar la dolce mano".
La sala echeggiò di risa, ma il Barone si adombrò
urlando "Per questa insolenza io ti rovinerò!"*

*Vedi questo cavaliere che siede al mio desco?
Sarà lui a far di mia figlia sua sposa oggi stesso.*

Tu non sei neanche un uomo, nulla sei qui!

Come osi nella mia sala presentarti così!

"Guardie!" gridò il barone "Prendete il mezz'uomo!"

"E portate a mia figlia la sua magica spada in dono!"

In faccia al nemico Nob Nar rise, e la sala si acquietò, le guardie ora indecise.

*Ben conoscevano di Nob Nar l'ardore che sempre baldanzoso e senza timore, aveva persino rubato con gesto strepitoso
il tesoro di Gauthauryrau, il drago furioso.*

*Di un magico fuoco la sua lama brillò quando il Dente di Altacontea sguainò
"Che sarà mai?" egli rise, con occhi di fuoco*

"Rispondo al tuo insulto, non combatto per gioco!

*Perché nessuno può offendere il 'piccolo' Nob Nar
e vi sfiderò tutti pur di aver Navrilstar".*

"Nessuno?" il folle Barone riprese a inveire

"Sarò dunque io il primo a farti capire che la mano di un uomo ti può ben ferire!"

E prima che ogn'altro potesse agire con la gelida lama iniziò a colpire la dolce sua figlia per farla morire.

*Tra i giunchi ella affondò, col velo macchiato,
lasciando Nob Nar in lacrime, col cuore spezzato.*

"Tua figlia innocente hai ucciso, bastardo!"

Tu or morirai, sei solo un codardo!

Chiunque ora voglia difenderlo si faccia avanti

che la mia lama ha sete e morirete tutti quanti!"

Furente ai suoi uomini il Barone urlò di prendere quell'hin, ma nessun lo ascoltò

Nessun colpo arrivò verso il prode guerriero

Ma sfoderarono le lame con lo sguardo fiero

alzandole in saluto, quando il triste Nob Nar

trafisse il Barone che uccise Navrilstar.

Poi abbracciò la fanciulla come fosse sua sposa

Le lacrime scorrevano in un fiume senza posa:

*"La dolce Navrilstar ora va a riposare
E sfido qui chiunque a volermi fermare*

Nelle Contee verrà con me che sono il suo sposo

E seppellirò la mia signora sulla Via Senzariposo.

Narra la nostra storia che quel luogo è incantato

Chi lì ora dorme tornerà un giorno, è provato

E non importa quanto a lungo, io aspetterò silente.

Così ora andate e dite alla vostra gente che un giorno tornerà la vostra bella Navrilstar

correndo al fianco del mezz'uomo, Nob Nar".

Sull'Erbapipa

Uno dei passatempi più diffusi tra gli anziani, tra gli hin meno avventurosi, particolarmente nelle zone rurali delle Cinque Contee, è la realizzazione di miscele di erbapipa formulate in modo speciale. Gli halfling competono tra loro nel coltivare e mescolare tabacco, erbe varie, spezie, vino invecchiato, succo di bacca ed altri ingredienti per produrre tabacco dal gusto e dall'aroma insoliti. Un hin orgoglioso dei suoi sforzi in questo campo offrirà sempre alcuni dei suoi miscugli ai suoi ospiti dopo il pasto. Non è educato rifiutare, ma una critica attenta e ragionata e un educato compiacimento sono sempre bene accetti da chi li vorrà fare. C'è sempre un pasto pronto per gli ospiti, a prescindere dal momento in cui arrivano: birra, formaggio, biscotti di burro caldi, gelatina e paste di cannella saranno offerti sia che gli ospiti si presentino nel bel mezzo della notte che tra i due pasti principali.

La maggior parte delle erbapipa degli halfling tendono ad essere speziate e saporite sia nel profumo che nel gusto, tipo dolce o fruttato. Guldaph Fogliarenta di

Dkmora

Shireton era famoso per le sue miscele, e per il trasporto di campioni delle miscele degli altri hin su e giù per le Contee nei suoi viaggi. Dalla sua morte avvenuta venti inverni fa, nessun altro hin ha raggiunto nelle Contee la sua importanza in questo campo. Le miscele di Thresk Collebirra di Thantabbar sono tenute in alta considerazione da quegli hin che passano a trovarlo nel suo negozio di calzolaio su Via delle Stalle. Come motivo di orgoglio, gli hin non vendono la loro erbapipa ma la regalano, sebbene un hin disperato possa venderla se avesse un obiettivo bisogno di soldi. Eccezion fatta per le taverne, le locande e le birrerie, fumare durante il pasto viene considerato un pessimo commento verso il cibo, a meno che, a fumare, non sia lo stesso cuoco.

Gli hin che sono soliti fumare lo fanno sia prima che dopo il pasto. L'erbapipa degli hin ha una strana tinta oltre che uno strano profumo, e può anche sprigionare scintille o pennacchi di fumo colorati.

DIMORA

Il concetto di dimora è centrale per la cultura halfling. Il bene di maggior valore di un hin è la sua casa. Poiché una dimora è qualcosa di più della semplice terra e degli edifici che vi sorgono, un'invasione o la perdita di una dimora non è devastante in sé, ma in quanto è causa di una profonda e duratura irritazione.

Un hin non resterà confuso o sconvolto se i suoi campi o la sua dimora vengono bruciati, saccheggianti o depredati. Al contrario, sarà furioso. Gli hin arrabbiati ringhiano o tacciono in un silenzio glaciale, non alzano la voce né si azzuffano. Se coloro che hanno causato il danno sono a portata di mano, verranno sfidati all'ultimo sangue. Gli umanoidi e i nani non sono degni di ricevere una sfida, ma vengono attaccati senza preavviso e senza esitazioni.

Gli hin che si ritrovano in una situazione disperata non butteranno via la propria vita in un attacco sconsiderato, ma piuttosto si ritireranno e pianificheranno una vendetta più avanti nel tempo. Il rancore di un hin verso un non hin può essere trasmesso di generazione in generazione fino a che il debito non venga ripagato, mentre le faide moderne nei confronti di altri hin finiscono sempre in un confronto con la persona coinvolta.

La dimora di un halfling è inevitabilmente collegata anche al suo clan. I sentimenti di un hin per la casa nascono dall'amore per il suo paese, per le bellezze della natura, per la buona compagnia e i lavori realizzati insieme agli altri, piuttosto che da un generico sentimento di obbligo nei rapporti o verso i superiori.

Gli hin si considerano una gigantesca famiglia, molto più di quanto non facciano le altre razze. Se un pony fugge dal suo proprietario nella piazza di un mercato, o se una pila di casse di cibo inizia a cadere, gli hin accorreranno subito in aiuto senza alcuna esitazione e senza neanche pensare ad una ricompensa; è semplicemente la cosa giusta da fare. Anche i non hin che visitano le Contee beneficiano di questo soccorso costante e di questa considerazione. Da ciò ne viene che le Contee siano una delle terre più pacifiche e sicure tra quelle conosciute, tanto quanto una delle più belle.

La Tipica Dimora Hin

L'aspetto esteriore di una tipica dimora halfling è quello di un basso edificio massiccio alto al massimo due piani. Ha un tetto di paglia, di zolle o talvolta di ciottoli di pietre raccolte nei campi accuratamente accatastate e tenute insieme dal fango, cotte al forno prima che fossero disposte le travi del tetto.

Il tetto a punta si innalza con travi trasversali che si innestano in cavità predisposte nelle pareti di pietra. Alberi interi vengono di solito utilizzati come travi. Il dorsale della trave viene sostenuto da un pilastro di pietra centrale.

Il pavimento di terra o di mattonelle di una casa hin è di solito al di sotto del livello del terreno circostante e quasi sempre sotto il pavimento c'è un ampio scantinato di pietra viva utilizzato come magazzino dal basso soffitto ad arco, raggiungibile dai cunicoli di servizio. Dove le inondazioni rappresentano un problema queste cantine sono piccole o inesistenti, viceversa sono piuttosto comuni, lasciando così il resto della dimora libera dalla confusione di cianfrusaglie varie e provviste. I porti tendono ad assomigliare agli insediamenti umani molto più degli altri luoghi delle Contee.

Gli Hin di Campagna

Quasi tutte le Contee possono essere considerate zone di campagna. Nel paese, la maggior parte delle dimore sono composte da una casa, un sacco di alberi, un deposito per gli attrezzi da lavoro e per il bestiame, e un giardino. C'è *sempre* un giardino, ed è sempre un giardino pieno di ortaggi, adornato con i fiori degli stessi ortaggi. Le altre piante ornamentali da fiore che non sono commestibili crescono in qualunque punto delle Contee *tranne* che nei giardini.

Un deposito hin sarà costruito soprattutto di legno, mentre il deposito del vicino più ricco si trova orgogliosamente sopra delle fondamenta di pietra e un livello più basso sempre con il pavimento in pietra. In un insediamento di qualsiasi dimensione c'è sempre almeno un fienile con una torre di pietra alta tre o quattro piani, utile per immagazzinare il grano d'inverno e come punto di osservazione sulla campagna circostante. "Guardaperigli" è l'antico nome che viene dato a questo tipo di torri. Un hin arrampicatore sociale o che vuole darsi importanza viene soprannominato di nascosto dagli altri hin "Torrealta" a causa della tendenza dei nuovi ricchi hin a costruirsi subito delle torri-silo e a farle più grandi e migliori delle torri dei loro vicini.

Le fattorie hin hanno di solito anche un affumicatoio e, se provviste di una sorgente o di altro modo per mantenere le cose al fresco, un deposito soprasuolo per conservare le cose al fresco. Le dimore hin sono di solito immacolate ma spesso sono impregnate dell'odore dei pasti saporiti cucinati al loro interno e dei mazzi di erbe che pendono praticamente ovunque dalle travi del soffitto. "Buia ma confortevole", come dicono i mercanti umani in viaggio nelle Contee, e agli occhi degli umani questo breve commento descrive la maggior parte delle dimore degli halfling.

Gli Hin di Città

Chi pensa che tutti gli hin vivano nelle piccole e pittoresche dimore di campagna sarebbe molto sorpreso se un giorno visitasse Shireton, Thantabbar, Tothmeer o Mimbur d'Ober e vedesse gli alti castelli di pietra—castelli piccoli, per essere precisi, ma comunque castelli—che si stagliano grigi e perfetti su tutti i lati. Come disse il saggio traladarano Wuenkol "Nella terra

degli halfling bisogna saper guardare al di là delle apparenze". Parole sante, sicuramente.

I centri urbani hin hanno spesso lo stesso dedalo di strade comuni alle altre città del Mondo Conosciuto. Attraversare una città senza una mappa è quasi impossibile nelle Cinque Contee.

DENARO E COMMERCIO

Il commercio di beni più importanti è già stato menzionato nella sezione sul Contrabbando, ma quello che sta alla base dei flussi di questi beni dal prezzo elevato è ciò che garantisce la prosperità alle Contee. Le Cinque Contee comprendono la maggior parte delle terre agricole più ricche di tutto il Mondo Conosciuto. Il pacifico mosaico delle minuscole e ondeggianti fattorie hin sfama molte bocche nelle terre al di fuori delle Contee. Gli halfling, inoltre, sono autosufficienti: possiedono tutto il legname, le pelli, il latte, la carne, i metalli e gli alimenti vegetali di cui hanno bisogno. Il resto del Mondo Conosciuto è sempre avido di metalli e cibi e gli hin possono commerciare questi beni da una posizione di forza, in modo da acquistare quei beni che non possono produrre da soli: le sete, vari tipi di frutti, bevande liquorose e cose simili. Lo standard di vita nelle Contee è molto alto: i clan fanno in modo che nessuno dei loro membri soffra la fame o sia male equipaggiato.

In un paese così prospero il denaro sembra avere poca importanza. Infatti, la maggior parte degli hin ne trasporta poco. Il baratto, in maniera particolare di corda, che scarseggia sempre, di olio per le lampade, di sgabelli finemente intagliati, di imposte per le finestre e di altri piccoli accessori, tra gli hin è più facile da sfruttare ed è preferito rispetto al pagamento in contanti.

Il Conio

L'unità principale per gli scambi commerciali è la moneta d'oro, conosciuta nelle Contee come "il piccolo sole" o semplicemente "un giallo". Un lato mostra la runa degli Sceriffi, una sfera bianca inserita all'interno di una singola lingua verticale di Fiamma Nera, con una verga orizzontale sotto di essa, l'altro lato recita "Oro delle Cinque Contee/Valore di Un Reale".

Tra gli hin delle Contee le monete d'argento cambiano più frequentemente mano di quanto non facciano quelle d'oro. La moneta d'argento delle Contee è volutamente un po' più larga di quella d'oro per evitare di confonderle una per l'altra quando c'è poca luce e per mantenere il valore commerciale dell'argento che si deteriora più facilmente rispetto alla moneta d'oro. Tra gli hin questa moneta è conosciuta come "stella" (per qualche inspiegabile ragione, il plurale è "stalle" e non "stelle"). Su un lato è impressa la runa degli Sceriffi, e sull'altro le parole "Argento delle Cinque Contee/Valore di Una Crona".

Le monete di rame nelle Contee sono piatte e a forma di diamante e sono conosciute come "tramonti" o "punte". Da un lato c'è la runa degli Sceriffi, dall'altro l'iscrizione "Rame delle Cinque Contee/Valore superiore a un Kopec".

I lingotti (specialmente in argento) vengono utilizzati nelle Contee specialmente nei tagli da 25 mo e da 50 mo. Gli hin ricchi sono soliti anche portare delle gemme in piccole scatole ovali di ottone per i tagli più alti. Le monete di platino sono poco usate, ma vengono comunque accettate come se valessero 10 mo.

L'Economia

Le Contee godono di una salute finanziaria invidiabile. Largamente autosufficienti, gli halfling non sarebbero colpiti troppo duramente da una regressione dei commerci come quella che potrebbe essere causata da una guerra su larga scala che scoppiasse nelle vicinanze. Non c'è alcuna religione di stato o alcuna pesante tassazione che obblighi ad un flusso di cassa tra gli hin locali, quindi, nelle avversità, i soldi saranno semplicemente messi da parte fino a quando il commercio estero non si risolleverà.

Gli Sceriffi non si impegnano apertamente in alleanze politiche o militari con le altre nazioni del Mondo Conosciuto, ma non proibiscono ad un singolo hin di fare prestiti o di investire ingenti somme nelle altre nazioni, e molto denaro hin scorre avanti e indietro tra le Contee e le vicine Darokin e Ierendi. Le truppe delle ierendi tollerano i pirati halfling (che molto raramente danno fastidio ai trasporti ierendiani) soprattutto per il pesante sostegno finanziario degli hin al trasporto

merci delle Ierendi. Allo stesso modo il forte investimento economico degli hin negli affari del Darokin tiene aperte le frontiere tra le due nazioni e facilita il passaggio di beni e di merci.

PERSONAGGI HALFLING di Alto Livello

Il *Manuale delle Regole Expert* di D&D® assegna il titolo di Sceriffo ad un halfling di 8° livello. Ai giocatori deve essere chiaro che un PG halfling che raggiunga l'8° livello non diventa automaticamente uno Sceriffo, ma solo uno dei principali candidati nel caso in cui quel posto diventasse vacante. Gli halfling di 8° livello sono conosciuti come Guardiani delle Contee o Eroi Cavalieri e sarà loro garantito un possedimento e uno stemma dagli Sceriffi, se già non ne possedevano uno. Gli Eroi Cavalieri possono girovagare e partecipare liberamente alle avventure: non sono obbligati a rimanere all'interno delle Cinque Contee, a dispetto del titolo di Guardiano che è solo di cortesia.

Molti halfling di 8° livello fanno servizio come Krondar (i vice dello Sceriffo), fanno i capitani su una nave per un certo periodo, o prestano servizio per qualche tempo nelle forze armate delle Contee (che saranno presentate nella *Guida del Dungeon Master*). Un halfling di 8° livello può anche voler diventare un Maestro, una speciale sottoclasse halfling descritta di seguito. Ciò può avvenire andando a cercare un Maestro per chiedergli di essere addestrato, oppure potrebbero essere il Custode o il Capo Clan a chiedere all'halfling di 8° livello di diventare un Maestro per potenziare le difese della Contea locale. Agli aspiranti Maestri viene sovente richiesto di effettuare un servizio o intraprendere una ricerca prima di iniziare il loro addestramento, e di conseguenza il cammino dei maestri inizia di solito al 9° livello.

Il *Libro del Giocatore* del *Set Companion* D&D® elenca ulteriori abilità e poteri che ottengono gli halfling "esperti". Prestate attenzione al fatto che ci sono Eroi Cavalieri con 3.000.000 PX o anche più nelle Contee; i PG non hin che amano darsi delle arie sono avvisati che tali eminenti halfling non paiono per nulla dissimili dagli halfling di 7° livello.

PERSONAGGI

Il Maestro: UNA Sottoclasse degli Halfling

I Saggi Delle Foreste

Maestri era il termine pieno di rispetto con cui gli halfling descrivevano gli elfi, anche conosciuti come "Il Popolo Mite", che una volta abitavano i boschi più fitti di quelle che ora sono le Contee. Gli hin vedevano gli elfi come maestri della vita silvestre e dei suoi misteri.

Si ritiene che quello specifico popolo di elfi sia oggi estinto. Il termine Maestro si riferisce ora ad una speciale classe di halfling che hanno abbandonato i loro clan per proteggere e far crescere le Contee, usando quei frammenti della conoscenza della natura che gli hin hanno appreso in passato dagli elfi e che poi hanno continuato a scoprire da soli.

Questa classe di personaggi halfling capace di usare incantesimi somiglia alla classe umana del Druido ed è strettamente limitata alle Cinque Contee. I personaggi che vogliono diventare Maestri lo possono fare, ma la vita di un Maestro si caratterizza per essere un'esistenza contemplativa, gentile e fortemente solitaria, non è quindi una carriera per avventurieri. La maggior parte dei Maestri non lascerà le Contee volentieri e i Maestri non possono sfruttare i loro incantesimi al di fuori dei confini della patria degli halfling.

I Maestri sanno che i loro poteri vengono dagli "Alti Eroi" (gli halfling Immortali) Nob Nar, Coberham Ombrafulgida e Brindorhin. Imitando ciò che questi Eroi halfling fecero durante la loro vita mortale, i Maestri passano la vita a preservare e proteggere la gente e la terra delle Contee. Nessun Maestro, che si sappia, ha mai tradito questa responsabilità, e sebbene un Maestro possa abbandonare la sua chiamata per ritornare ad un'esistenza maggiormente attiva dal punto di vista sociale, sono in pochissimi a farlo.

Diventare un Maestro —

Qualsiasi halfling di 8° livello può cercare un Maestro e chiedergli di essere addestrato per diventare un Maestro. Ad alcuni hin viene chiesto di diventare Maestro dai Maestri stessi, dai Custodi o dai Capi Clan.

Tipicamente, un hin che vuole diventare un Maestro accompagna un Maestro per le Contee, imparando le tradizioni silvestri, per 4-6 mesi. Poi il potenziale Maestro intraprende una "grande avventura" o una difficile missione sotto la direzione del suo mentore. Una volta completata la missione, l'hin diviene un Maestro e ottiene l'uso degli incantesimi descritti di seguito. L'addestramento del Maestro lungo i sentieri della natura ha appena avuto inizio e questa formazione terminerà solo al momento della morte.

Dopo essere diventato un Maestro, l'halfling mantiene i suoi attuali punti ferita e le sue abilità, e può continuare ad utilizzarle. Il nuovo Maestro cambia il suo nome da, per esempio, "Jollyar Pièderica" a "Jollyar Pièderica di Alta Contea", dove l'ultimo appellativo indica la Contea in cui l'hin ha vissuto.

Le Abilità di un Maestro

L'abilità di *negazione* di un Maestro si basa su un totale *raddoppiato* di Intelligenza e Saggezza. Tutti i Maestri acquisiscono l'infravisione come fosse un'abilità naturale, grazie alla volontà degli Alti Eroi, nel modo che segue: nessuna al 1° livello, fino a 3 metri di raggio al 2°, fino a 6 metri di raggio al 3°, fino a 9 metri al 4° e così via.

Un Maestro arriva a conoscere le abitudini di vita, compresi i luoghi dove possono trovarsi le tane, i segnali di allerta o i versi di riconoscimento, degli animali selvatici, degli uccelli e anche degli insetti presenti nelle Contee. I Maestri non feriscono gli animali per sport, anche se cacceranno per procacciarsi il cibo. I Maestri si batteranno contro gli umanoidi e contro la maggior parte degli esseri malvagi indicati come "Mostri delle Cinque

Livello del Maestro	Note Speciali	PX	Incantesimi per livello						
			1	2	3	4	5	6	7
1		200,000	1	-	-	-	-	-	-
2		201,500	2	-	-	-	-	-	-
3		203,000	2	1	-	-	-	-	-
4		206,000	2	2	-	-	-	-	-
5		212,000	2	2	1	-	-	-	-
6		225,000	3	2	2	-	-	-	-
7		250,000	3	3	2	1	-	-	-
8	(1)	300,000	3	3	3	2	-	-	-
9		400,000	4	4	3	2	1	-	-
10		500,000	4	4	3	3	2	-	-
11	(2)	600,000	4	4	4	3	2	1	-
12		700,000	5	5	4	3	2	2	-
13		800,000	5	5	5	3	3	2	-
14	(3)	900,000	6	5	5	3	3	3	-
15		1,000,000	6	5	5	4	4	3	-
16		1,100,000	6	6	5	4	4	3	1
17	(4)	1,200,000	6	6	5	4	4	3	2
18		1,300,000	7	6	5	4	4	4	2
19		1,400,000	7	6	5	4	4	4	3
20	(5)	1,500,000	7	6	5	5	5	4	3
21		1,600,000	7	6	5	5	5	4	4
22		1,700,000	7	7	6	6	5	4	4
23	(6)	1,800,000	8	7	6	6	5	5	4
24		1,900,000	8	7	6	6	5	5	5
25		2,000,000	8	7	7	6	6	5	5
26	(7)	2,100,000	8	8	7	6	6	6	5
27		2,200,000	8	8	7	7	7	6	5
28		2,300,000	8	8	7	7	7	6	6
29	(8)	2,400,000	8	8	8	7	7	7	6
30	(9)	2,500,000	8	8	8	8	8	7	6
31		2,600,000	9	8	8	8	8	7	7
32	(10)	2,700,000	9	9	8	8	8	8	7
33		2,800,000	9	9	9	8	8	8	8
34		2,900,000	9	9	9	9	9	8	8
35	(11)	3,000,000	9	9	9	9	9	9	9

Contee" nella *Guida del Dungeon Master*. Un Maestro farà qualunque cosa sia necessaria e poco dannosa per gli animali per proteggere gli halfling dagli attacchi delle creature stesse.

Un Maestro può sempre trovare acqua potabile in qualunque posto delle Contee dove tale tipo di acqua è presente, ed è in grado di riconoscere le impronte degli animali e le loro tracce visibili.

I Maestri tendono ad essere persone calme, a parlare con dolcezza e ad essere avvistati raramente. Lavorano separati dagli hin il più possibile per evitare di incorrere in risentimenti o di rendere gli altri hin dipendenti dall'aiuto dei Maestri, con conseguente perdita di autosufficienza. I Maestri vestono in maniera semplice e non hanno alcuna uniforme, parlata o runa che li distingua dagli altri. Per un esempio di Maestro, andate a vedere il PNG Marintor Alberombroso di Contea Marina nella *Guida del Dungeon Master*.

Abbandonare la Classe —

I Maestri che tradiscono la loro chiamata perdono tutti gli incantesimi e le abilità speciali, come la *negazione* raddoppiata e l'*infravisione*, ma conservano l'intima conoscenza del territorio e delle sue creature. Un Maestro che avesse preso la decisione di viaggiare al di fuori delle Contee in cerca di avventure, a meno che non venga inviato da un mentore, da uno Sceriffo o da un segno da parte degli Alti Eroi, starebbe sicuramente tradendo la sua vocazione, fino a quando non raggiunge la classe d'attacco I. Se dovesse lasciare, uno degli Immortali hin manderebbe di nascosto degli agenti alla ricerca del Maestro se la ragione della sua defezione rappresentasse un problema di vitale importanza per la sicurezza e la protezione delle Contee. Un Maestro che guidasse gli hin in una guerra al di fuori delle Contee, quando gli halfling sono minacciati o in guerra, non tradirebbe la sua chiamata.

Progressione di un Maestro

I Maestri non ottengono Punti Influenza. Acquistano Punti Esperienza nel modo consueto e progrediscono e acquisiscono gli incantesimi secondo il seguente schema:

Note

I Maestri ottengono 1 punto ferita quando raggiungo il 1° livello (200.000 PX) e 1 punto ferita per ogni livello raggiunto da quel momento in poi. Possono utilizzare tutte le armi, le armature e gli oggetti concessi agli halfling che non sono Maestri. I Maestri possono *scacciare i non morti* come un chierico dello stesso livello (ossia, un chierico umano di 8° livello ha le stesse possibilità di scacciare i non morti come un Maestro di 8° livello—che deve essere un halfling con almeno 300.000 PX).

Note Speciali

(1) = A questo punto, come per gli halfling che non sono Maestri, il Maestro passa dalla Classe d'Attacco A alla B, e automaticamente subisce la metà dei danni da qualsiasi incantesimo offensivo o da qualsiasi effetto simile ad un incantesimo (consultare i *Libri del Giocatore* e del *DM del Set Companion* di D&D®).

(2) = Il Maestro raggiunge la Classe d'Attacco C.

(3) = Viene raggiunta la Classe d'Attacco D. Il Maestro acquisisce le Opzioni per il Combattimento dei Guerrieri. A questo livello sono possibili due attacchi per round.

(4) = Viene raggiunta la Classe d'Attacco E.

(5) = Viene raggiunta la Classe d'Attacco F.

(6) = Viene raggiunta la Classe d'Attacco G.

(7) = Viene raggiunta la Classe d'Attacco H. Ora il Maestro subisce automaticamente la metà del danno da ogni attacco basato sul soffio, ¼ del danno se supera con successo un Tiro Salvezza, laddove sia concesso.

(8) = Viene raggiunta la Classe d'Attacco I.

(9) = Il Maestro diviene un Sommo Maestro, e può liberamente viaggiare e fare avventure al di fuori delle Contee, senza perdere gli incantesimi.

(10) = Viene raggiunta la Classe d'Attacco J. I Sommi Maestri che desiderano diventare Immortali e vengono giudicati idonei dagli Alti Eroi, possono candidarsi per l'Immortalità sul sentiero dell'Eroe Epico e iniziano a compiere le missioni necessarie.

(11) = Viene raggiunta la Classe d'Attacco K. Come i guerrieri umani di 22°-24° livello, a questo livello sono possibili tre attacchi per round.

Gli Incantesimi di un Maestro —

I Maestri utilizzano un insieme di incantesimi clericali, druidici e dei maghi, oltre ad alcuni incantesimi unici, ed ottengono gli incantesimi come i chierici. Il numero totale di incantesimi che un Maestro può ottenere è lo stesso di un chierico del medesimo livello. I Maestri possono utilizzare le forme inverse degli incantesimi indicati di seguito. I Maestri possono utilizzare tutti gli oggetti magici concessi ai druidi, ai chierici e ai maghi, così come quelli che sono disponibili per tutte le classi.

INCANTESIMI DEL MAESTRO DI PRIMO LIVELLO

1. *Conoscere intenzioni** (speciale, vedi di seguito)
2. *Individuazione del magico* (chierico, B39)
3. *Individuazione del male* (chierico, B26)
4. *Lancia di spine* (speciale, vedi di seguito)
5. *Localizzare* (druido, C15)
6. *Luminosità* (speciale, vedi di seguito)
7. *Predire il tempo* (druido, C15)
8. *Purificazione del cibo e dell'acqua* (chierico, B27)
9. *Resistenza al freddo* (chierico, B27)

INCANTESIMI DEL MAESTRO DI SECONDO LIVELLO

1. *Blocca animali* (druido, C15)
2. *Camminare sull'acqua* (speciale, vedi di seguito)
3. *Cura ferite leggere* (chierico, B26)
4. *Incantare i serpenti* (chierico, E6)
5. *Oscurare* (druido, C15)
6. *Parlare con gli animali* (chierico, E6)
7. *Resistenza al fuoco* (chierico, E6)
8. *Scacciapaura* (chierico, E5)
9. *Sonno* (mago, B40)

INCANTESIMI DEL MAESTRO DI TERZO LIVELLO

1. *Blocca persone* (chierico, E5)
2. *Crea fuoco* (druido, C12; ma anche vedi di seguito)
3. *Crescita animale* (chierico, E6)
4. *Cura cecità* (chierico, E6)
5. *Cura malattie* (chierico, E6)
6. *Individuazione degli oggetti* (chierico, E7)
7. *Parlare con i mostri* (chierico, E10)

INCANTESIMI

8. *Scopritrappole* (chierico, E5)
9. *Silenzio individuale* (speciale, vedi di seguito)

INCANTESIMI DEL MAESTRO DI QUARTO LIVELLO

1. *Apnea* (druido, C15)
2. *Controlla vento* (druido, C16)
3. *Evoca animali* (druido, M5)
4. *Evoca fulmini* (druido, C15)
5. *Individuazione dell'invisibile* (mago, B41)
6. *Neutralizza veleno* (chierico, E8)
7. *Parlare con le piante* (chierico, E9)
8. *Respingi fulmini* (speciale, vedi di seguito)
9. *Scaccia maledizioni* (chierico, E7; ma anche vedi di seguito)

INCANTESIMI DEL MAESTRO DI QUINTO LIVELLO

1. *Charme (mostri)* (mago, E13)
2. *Cura ferite gravi* (chierico, E8)
3. *Dissoluzione* (druido, M5)
4. *Dissolvi magie* (mago, E12)
5. *Evocazione del tempo atmosferico* (druido, C16)
6. *Porta vegetale* (druido, C15)
7. *Ragnatela* (mago, B42)
8. *Respingi materiale inorganico* (speciale, vedi di seguito)
9. *Volare* (mago, E12)

INCANTESIMI DEL MAESTRO DI SESTO LIVELLO

1. *Animare gli oggetti* (chierico, E10)
2. *Barriera* (chierico, C12)
3. *Barriera anti-animali* (druido, C16)
4. *Charme delle piante* (mago, C21)
5. *Passa pianta* (druido, C16)
6. *Resurrezione* (chierico, E9 e C12)
7. *Sciame di insetti* (chierico, E9)
8. *Smuovi legno* (druido, M5)
9. *Urlo* (speciale, vedi di seguito)

INCANTESIMI DEL MAESTRO DI SEPTIMO LIVELLO

1. *Controllo del tempo atmosferico* (druido, C16)
2. *Demenza precoce* (mago, C20; ma anche vedi di seguito)
3. *Metallo in legno* (druido, C16)
4. *Morsa della terra* (speciale, vedi di seguito)
5. *Padronanza vegetale* (speciale, vedi di seguito)

6. *Resurrezione integrale* (chierico, C13)
7. *Ristorazione* (chierico, C13)
8. *Sopravvivenza* (chierico, M3)
9. *Trasformazione* (speciale, vedi di seguito)

Note per gli Incantesimi

Conoscere intenzioni *

Livello: 1

Raggio d'azione: 0 (solo il Maestro)

Durata: 1 round per livello

Effetto: fornisce la conoscenza delle intenzioni immediate di una creatura nel raggio di 36 metri

Questo incantesimo consente al Maestro di conoscere le intenzioni precise ed immediate di qualsiasi creatura mortale all'interno del raggio d'azione. Le creature con quattro o più dadi vita o livelli possono fare un tiro salvezza: se il risultato del tiro con 1d20 è inferiore al loro livello, eviteranno che siano scoperti i loro intenti. Può essere analizzata in questo modo una creatura per round. Questo incantesimo non rivela in maniera specifica l'allineamento, né svela al Maestro pensieri particolari della creatura, ma permette di conoscere solo le *intenzioni* dei soggetti.

Una creatura che resiste a questo incantesimo (considerate che gli esseri di livello 20 o superiori saranno automaticamente salvi) impedisce al Maestro di percepire le sue intenzioni, ma non dà un'intenzione distorta. L'unico modo per aggirare *conoscere intenzioni* è lanciare su sé stessi l'inverso di questo incantesimo, *nascondere intenzioni*, un incantesimo che può proteggere solo chi lo lancia e rende l'incantatore consapevole di tutti gli attacchi mentali magici o simili alla sua mente, dandogli la possibilità di scegliere in ogni round di comunicare delle false intenzioni o di far fallire l'attacco senza rivelare nulla.

Luminosità

Livello: 1

Raggio d'azione: 42 metri

Durata: 6 turni

Effetto: controlla l'intensità della luce in una sfera con 12 metri di raggio

Questo incantesimo, una volta lanciato, perdura nonostante l'allontanamento, il sonno, l'incoscienza o l'uso di un altro incantesimo da parte del Maestro che lo ha attivato. Vi si può porre fine grazie ad un

incantesimo *dissolvi magie* o in base alla volontà dell'incantatore, che può continuare a manipolare la luce all'interno dell'area di effetto anche dopo aver interrotto la concentrazione per dedicarsi ad altre attività o può continuamente alterare le condizioni durante la durata dell'incantesimo. L'incantesimo consente al Maestro di cambiare l'intensità della luce già esistente all'interno dell'area di effetto; da un buio totale ad una luce accecante, passando per tutti i vari livelli intermedi. La luce può cambiare tanto spesso quanto vuole il Maestro e può accecare o stordire le creature per un round di inattività e con penalità fino a -3 al "tiro per colpire" quando viene accecata, e nascondere o rivelare gli oggetti in maniera chiara. Le creature con l'infravisione non possono essere confuse da tali alterazioni di luce e saranno ancora in grado ad individuare la posizione delle altre creature. La *luminosità* creata da questo incantesimo può essere forte come la luce del sole e di qualsiasi tonalità e intensità desiderata.

Lancia di spine

Livello: 1

Raggio d'azione: al tocco

Durata: 2 round

Effetto: Crea un'arma temporanea

Con questo incantesimo, un Maestro crea una scintillante spina a forma di lancia o una scheggia di forza che può essere brandita o lanciata (applicando le normali possibilità "per colpire") come una lancia. Svanisce nel nulla alla fine dei due round, se è stata usata. È solida e può essere utilizzata da qualsiasi creatura. Quando viene scagliata causa 2d6 danni e può penetrare un'armatura, la pietra, il legno robusto ed altri oggetti normalmente impenetrabili.

Camminare sull'acqua

Livello: 2

Raggio d'azione: 0 (il Maestro o la creatura toccata)

Durata: 1 round per livello

Effetto: Consente ad un essere di camminare su qualsiasi superficie liquida o sul ghiaccio sottile.

Questo incantesimo consente al Maestro o a qualsiasi altra creatura toccata durante il lancio dell'incantesimo di camminare

sopra a qualsiasi superficie liquida o semi-solida come il fango e il ghiaccio. L'incantesimo in realtà crea un cuscino di forza che sostiene l'essere proprio sopra la superficie del liquido, in modo che non ci sia alcun contatto con la sostanza. L'incantesimo non ha alcun effetto sui gas e non protegge dagli effetti del caldo e del freddo intensi. Il Maestro capirà quanto tempo gli resta prima che l'incantesimo finisca. A meno che il Maestro non dica ad un profano che ha ricevuto questo incantesimo quanto tempo manchi allo scadere dell'effetto, l'incantesimo terminerà senza alcun preavviso. I liquidi mossi ed agitati possono essere attraversati, anche di corsa, senza la paura di essere sommersi.

Crea fuoco

Livello: 3

I Maestri lanciano questo incantesimo nello stesso modo dei druidi (come viene spiegato nel *Libro del Giocatore* del *Set Companion* di D&D®), ma possono anche lanciare l'inverso (ciò deve essere scelto nel momento in cui si medita l'incantesimo, non quando viene lanciato). L'inverso, *divora fiamme*, ha la stessa durata di *crea fuoco*, ma può interessare un'area pari ad una sfera di 12 metri di diametro e fino a 18 metri di distanza dal Maestro. Può essere mentalmente evocato o rilasciato tutte le volte che si desidera per la durata dell'incantesimo. Ogni passaggio dall'essere "attivo" all'essere "inattivo" comprende un round di transizione durante il quale la magia è "inattiva", ma la magia attiva può essere esercitata un qualsiasi numero di volte senza esaurirla; solo il raggiungimento del termine della durata dell'incantesimo o un *dissolvi magie* può farlo finire. *Divora fiamme* viene di solito utilizzato per spegnere all'istante qualsiasi fuoco, normale o magico, all'interno della sua area di effetto. Il volume non è un problema, sebbene i fuochi che vadano oltre il raggio effettivo dell'incantesimo saranno spenti solo nel tratto all'interno della sfera dell'incantesimo. Il calore e gli effetti corrosivi non vengono sminuiti da questo incantesimo, né si potranno riparare i danni dovuti al fuoco. *Divora fiamme* può essere evocato in un'area e poi lasciato attivo, per prevenire gli incendi di qualsiasi tipo. Una *palla di fuoco*, per esempio, lanciata all'interno di un'area protetta in questo

modo semplicemente svanirebbe senza effetto, senza fare danni ed essendo perduta per sempre. Lo stesso incantesimo lanciato in una zona dove la protezione sia inattiva esploderà normalmente e causerà le fiamme, ma se *divora fiamme* viene attivato nel round successivo, tutti i fuochi che sono stati accesi dalla *palla di fuoco*, anche sulla carta, sulla paglia o su altre sostanze altamente infiammabili, saranno immediatamente estinti.

Silenzio individuale

Livello: 3

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: Speciale

Effetto: Una creatura

Questo tipo speciale di incantesimo del *silenzio* colpisce solo una creatura su cui si concentra il Maestro mentre lancia l'incantesimo. Alla creatura viene concesso un tiro salvezza contro incantesimi; se ha successo, il *silenzio* non si manifesta e l'incantesimo è perduto. Se fallisce, la creatura viene completamente avvolta dal silenzio, i suoni non possono raggiungerla e non emetterà alcun suono, non potrà parlare, usare incantesimi o la maggior parte degli oggetti magici, né i suoi movimenti produrranno alcun suono.

Le altre creature che si trovano vicino alla creatura colpita o che la stavano toccando non vengono influenzate dall'incantesimo. La creatura *silenziosa*, sia che sia intelligente o meno, ottiene un ulteriore tiro salvezza contro gli incantesimi per ogni round successivo. Dopo il primo tiro salvezza, viene aggiunto un +1 ad ogni tiro salvezza successivo fino a quando uno di questi avrà successo e l'incantesimo verrà spezzato. Il Maestro non ha bisogno di rimanere presente o di concentrarsi sulla creatura colpita dopo aver lanciato l'incantesimo e quindi potrà impegnarsi a evocare altri incantesimi.

Scaccia maledizioni

Livello: 4

I Maestri utilizzano questo incantesimo e la sua forma inversa esattamente come fanno i chierici nelle regole descritte nel *Manuale delle Regole Expert* di D&D®. Qui vengono indicate alcune tipiche *maledizioni* che i Maestri scagliano sulle creature che entrano in conflitto con loro: il

primo colpo messo a segno dalla creatura *maledetta* contro un halfling, non colpirà il bersaglio; qualsiasi bugia detta ad un halfling dalla creatura *maledetta* sarà subito riconosciuta dall'halfling; qualsiasi tentativo di furto verso le proprietà di qualsiasi halfling intentato da un personaggio *maledetto* sarà immediatamente individuato; qualsiasi cibo ingerito all'interno delle Contee dalla creatura *maledetta*, per il resto della sua vita, avrà un sapore disgustoso e gli causerà un'indigestione ed una imbarazzante flatulenza.

Respingi fulmini

Livello: 4

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Cambia l'area di qualsiasi attacco basato sui fulmini

Questo incantesimo può essere evocato contro la scarica di qualsiasi fulmine, naturale o magico. Devia all'istante un fulmine largo fino a 6 metri o cambia la direzione di un fulmine magico nel modo seguente: il giocatore del Maestro tira 1d10; un risultato di 1, significa che il fulmine viene deviato di 3 metri nella direzione scelta dal Maestro, un risultato di 2 significa che la deviazione è di 6 metri, e così via. Qualsiasi risultato di 7 o superiore, significa che il Maestro riesce a controllare così accuratamente la scarica che può collocarla in qualunque punto desideri all'interno del raggio dell'incantesimo di *respingimento*, incluso rimandarla indietro verso la sorgente. Qualsiasi cosa colpita dal fulmine subirà il normale danno, ma beneficiando di un incantesimo di *respingi fulmini* il Maestro ne è sempre protetto, quindi un Maestro potrebbe anche deviare un fulmine lontano dalle altre creature a lui vicine e indirizzarlo su sé stesso, senza subire alcun danno. Il fulmine produce i suoi normali effetti sugli oggetti che colpisce anche dopo essere stato deviato, e non viene privato di nessuno dei suoi poteri dannosi. Se due o più creature provano a deviare il fulmine magico in due diverse direzioni, questo si romperà e si dissolverà senza andare da nessuna parte (è un caso che si verifica raramente).

INCANTESIMI

Respingi materiale inorganico

Livello: 5

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: 1 round per livello

Effetto: Respinge il materiale inorganico di qualsiasi tipo

Questa potente magia colpisce i non morti e tutta la materia inorganica, anche quella che una volta era viva, come pelle, cuoio e cadaveri. Di solito viene diretto contro le armi o le armature per respingere le creature che le portano lontano dal Maestro fino ai limiti del raggio dell'incantesimo, ma può anche essere usato per sparpagliare piccoli oggetti come monete o chiavi. Le creature possono opporsi a questa forza repulsiva se riescono ad avere un punto d'appoggio; le creature volanti o che levitano sono indifese fino a quando non toccano il suolo. Alle creature che si oppongono viene concesso un tiro salvezza contro incantesimi: se hanno successo, possono rimanere al loro posto. Se superano il tiro salvezza anche nel round successivo, possono muoversi verso il Maestro alla metà della loro velocità, ma devono fare un nuovo tiro salvezza nel round seguente e saranno costretti a tornare indietro se dovessero fallire il tiro in qualsiasi momento, riprendendosi solo quando torneranno a superare il tiro salvezza. Il Maestro può far cessare la forza repulsiva a suo piacimento, ma non ha bisogno di concentrarsi per mantenerla e quindi può impegnarsi a lanciare contemporaneamente altri incantesimi. La velocità a cui si muovono gli oggetti non viventi varia in base al livello del Maestro. Un Maestro del 10° livello può respingere ad una velocità di 3 metri per round gli oggetti fino a 23 kg di peso; un Maestro di 11° livello può respingere ad una velocità di 3,6 metri per round oggetti fino a 27 kg di peso. Al 12° livello il Maestro respinge fino a 32 kg di peso ad una velocità di 4,2 metri e così via. Un gruppo di monete o di gemme scagliate dal Maestro verso delle creature tramite questo incantesimo può causare ad ogni creatura 2d4 danni. I DM devono decidere se le monete nei sacchetti o portate nelle cinte fuoriescono o cadono dai loro contenitori quando vengono colpite da questo incantesimo

Urlo

Livello: 6

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Speciale (variabile)

Questo incantesimo fa perdere 1 punto ferita del Maestro ogni volta che viene usato; il punto ferita perso può essere riguadagnato con il normale riposo. La magia colpisce tutte le creature nelle vicinanze. Il Maestro non può scegliere di escludere alcuni esseri dagli effetti della magia se sono all'interno del suo raggio. Il giocatore del Maestro tira 1d6 e aggiunge il proprio livello da Maestro (non come halfling) per determinare il valore dell'*urlo*. Questo punteggio viene comparato con il livello o con i dadi vita di ogni essere presente all'interno del raggio d'azione per determinare gli effetti dell'incantesimo su ogni creatura secondo le indicazioni seguenti:

Il valore della creatura supera il punteggio dell'urlo: nessun effetto.

I punteggi sono uguali: la creatura è *stordita* per 1 round, non può attaccare, parlare, muoversi o lanciare incantesimi; se l'essere stava evocando un incantesimo lo perde.

Il punteggio dell'urlo è di 1-3 punti più alto: la creatura è *stordita* per 1d3 round, come descritto in precedenza; tutte le armi o gli oggetti tenuti in mano cadranno a terra. Le creature con 5 o meno dadi vita diventano anche *sorde* per 1-2 turni.

Il punteggio dell'urlo è di 4-6 punti più alto: la creatura sviene all'istante; crollerà al suolo e non potrà essere rianimata per 2d4 round; resterà anche *sorda* per 1d4+1 turni. Alle creature con 10 dadi vita o più è consentito un Tiro Salvezza contro incantesimi; se lo superano, non cadono svenute ma fuggono al di fuori del raggio dell'incantesimo senza potersi opporre, lasciando cadere tutti gli oggetti che tenevano in mano. Non possono essere usati incantesimi o armi durante la fuga. Non si può porre fine alla fuga con un incantesimo o con la propria volontà fino a quando non si è fuori dal raggio dell'incantesimo. Una volta al di fuori del raggio d'azione, le creature non sono più sottoposte all'incantesimo e, se lo vogliono, possono tornare ad affrontare il Maestro. Sia la fuga che l'eventuale ritorno si svolgeranno alla normale velocità di movimento.

Il punteggio dell'urlo è di 7 o più punti più alto: la creatura crolla al suolo svenuta e non può essere rianimata per 3d4 round (non sono ammessi tiri salvezza). La creatura rianimata resterà *sorda* per 3d4 turni e *confusa* (come per l'incantesimo dei maghi del quarto livello *confusione*, così come descritto nel *Manuale delle Regole Expert* di D&D®) per 18 round.

Gli oggetti non viventi e i non morti non sono colpiti da questo incantesimo.

Demenza precoce

Livello: 7

Questo incantesimo è identico all'omonimo incantesimo dei maghi del 5° livello (descritto nel *Libro del Giocatore* del *Set Companion* di D&D®), ad eccezione del fatto che il Maestro può utilizzarlo su tutti i tipi di creature intelligenti. Un Maestro utilizzerà questo incantesimo su un halfling solo se c'è una ragione *veramente* importante per farlo. A tutte le creature è concesso un tiro salvezza contro la *demenza precoce* con una penalità di -3.

Morsa della terra

Livello: 7

Raggio d'azione: Tocco

Durata: Permanente

Effetto: Una creatura viene attaccata dalla terra

Questo incantesimo può essere utilizzato solo se il bersaglio tocca fisicamente il suolo. Il Maestro tocca la creatura (è richiesto un 'tiro per colpire') e si concentra per evocare l'incantesimo. Sia il Maestro che la vittima tirano 1d12, e gli effetti dell'incantesimo sono i seguenti:

Il punteggio della vittima è di 3 o più punti superiore a quello del Maestro: la vittima non viene minimamente influenzata e l'incantesimo è sprecato.

Il punteggio della vittima è di 2 punti superiore a quello del Maestro: la vittima viene *rallentata* per 1d3 round (v. incantesimo di 3° livello dei maghi *lentezza*).

Il punteggio della vittima è di 1 punto superiore a quello del Maestro: la vittima viene *bloccata* nel punto in cui tocca il suolo (come per l'incantesimo clericale *blocca persone*, ma può paralizzare qualsiasi creatura).

I punteggi sono uguali: La terra si solleva per colpire la vittima e causa 5d4 punti di

danno. La vittima viene buttata a terra dal movimento del suolo, ma il Maestro non verrà colpito.

Il punteggio del Maestro è di 1 punto superiore a quello della vittima: la vittima viene colpita da un *pugno di terra* che si solleva su ordine del Maestro per 1d4+1 round (determinati casualmente), facendo 5d4 punti di danno per round con +2 al tiro per colpire (usa THAC0 del Maestro). Anche se il *pugno* fallisce il colpo, la vittima sarà gettata a terra dai movimenti del suolo e sarà impossibile per lei usare incantesimi. Solo le creature che sono in grado di levitare o di volare possono sfuggire agli effetti del movimento tellurico—ma il *pugno* può risalire fino a 6 metri verticalmente per andare a colpirle.

Il punteggio del Maestro è di 2 punti superiore a quello della vittima: una crepa si apre nel terreno sottostante la vittima, intrappolandola istantaneamente nel momento in cui la fessura si richiude. Solo la metà superiore della creatura resta fuori dal terreno; la vittima è immobilizzata, a meno che non sia sufficientemente libera di scavare, non cambi la sua forma per fuggire o non usi la magia per liberarsi. Le creature immobilizzate possono essere automaticamente colpite dagli altri, due volte per round.

Il punteggio del Maestro è di 3 o più punti superiore a quello della vittima: la terra si apre per inghiottire la vittima. Essa subisce 10d6 punti di danno per l'impatto, e deve fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di morire soffocata. Superare il tiro salvezza comporta che la vittima resti imprigionata nel terreno, sopravvivendo immobile, impotente fino a che non viene liberata scavando o da forze naturali o da un incantesimo *dissolvi magia* lanciato in quel preciso punto.

Un Maestro può sempre scegliere di procurare un effetto inferiore a quello che deriva dalla comparazione dei punteggi. Gli elementali della terra colpiti da un incantesimo *morsa della terra* vengono immediatamente rimandati indietro al loro piano di appartenenza, facendo terminare l'incantesimo.

Padronanza vegetale

Livello: 7

Raggio d'azione: 42 metri

Durata: 1 round per livello

Effetto: Anima e controlla le piante

Questo incantesimo viene raramente usato dai Maestri perché alla fine le piante coinvolte muoiono. I mostri vegetali come i treant non sono influenzati da questo incantesimo. Il Maestro può fare in modo che 3 alberi, 10 alberelli o arbusti di medie dimensioni, 20 cespugli o 36 piccole piante si animino e obbediscano alla sua volontà.

Alle piante sarà chiesto di frustare una singola vittima, impedendole di evocare incantesimi, rallentando il suo movimento alla metà del normale, e imponendo una penalità di -3 al tiro per colpire e -1 ai danni di tutti gli attacchi fisici effettuati dalla vittima. Le piante colpiranno coi rami e soffocheranno la vittima causando 3d4 punti di danno per ogni round in cui essa non combatterà direttamente contro di loro.

In ogni round in cui attacca direttamente le piante, una vittima riduce il danno che subisce a 1d4 punti ed ha una possibilità di liberarsi per 1 round. Se infatti supera un Tiro Salvezza contro Incantesimi, la vittima è libera. Le piante si aggroviglieranno di nuovo intorno alla vittima dal secondo round dopo che si è liberata. Il Maestro può porre termine a questo incantesimo quando vuole, ma una volta interrotto non può più essere riattivato. Non ha bisogno di concentrarsi sulle piante per mantenere attivo l'incantesimo.

Trasformazione

Livello: 7

Raggio d'azione: 0 (solo il Maestro)

Durata: Permanente fino a quando non viene annullato dal Maestro

Effetto: Fa assumere al Maestro la forma di un'altra specie vivente

Questo incantesimo consente al Maestro di assumere la forma di qualsiasi creatura vivente. Il Maestro conserva il suo allineamento e il suo intelletto e acquisisce all'istante le capacità della nuova forma prescelta senza restarne disorientato. Se la nuova forma assunta è dotata di linguaggio senziente, il Maestro può usare i suoi incantesimi normalmente mentre è trasformato. Il Maestro non acquisirà alcun

potere magico o potere sovranaturale tipico della razza in cui si trasforma.

Un Maestro non ha bisogno di avere familiarità con la forma che andrà ad assumere, ma deve avere personalmente visto una creatura vivente di quella specie. Il Maestro non viene mai forzato ad agire come farebbe la nuova forma che ha assunto, ma sa istintivamente come la creatura si comporterebbe normalmente in base alla situazione.

Un Maestro non può restare intrappolato nella forma alternativa a meno che un incantesimo *permanenza* con quello specifico intento venga lanciato su di lui mentre è nella forma alternativa. Il Maestro non acquisisce ulteriori punti ferita grazie alla trasformazione, ma può assumere una forma che abbia fino al doppio dei suoi Dadi Vita. Considerate che può assumere la forma di un "drago rosso", ma non può scegliere un drago rosso di una particolare taglia e con specifici poteri. Alcuni Maestri sono soliti rimanere molto a lungo nella forma assunta grazie alla trasformazione; fatta eccezione per gli attacchi provenienti da altre creature, un Maestro non risente in alcun modo (mentalmente o fisicamente) se mantiene la forma alternativa anche per diversi anni.

Guida del Giocatore

ATLANTE

SUPPLEMENTO DI GIOCO UFFICIALE

Le Cinque Contee

di Ed Greenwood

Gli umani (e le altre razze) li chiamano "halfling", e tendono a non prendere troppo seriamente questo piccolo popolo. Sembrano bambini, così vengono trattati da bambini—non degni di fiducia, sottovalutati o semplicemente ignorati.

Ma c'è molto di più negli hin (come gli halfling si chiamano) che rubacchiare e scherzi infantili. E' gente matura e tosta, fiera del loro lignaggio di secoli di sopravvivenza alla faccia dell'indifferenza e delle persecuzioni ingiustificate da parte delle altre razze. Le Cinque Contee, un Atlante per il sistema di gioco DUNGEONS & DRAGONS®, offre una visione profonda e completa degli hin e del loro mondo.

L'Atlante comprende:

- Una nuova classe per gli halfling.
- Tutto quello che serve per conoscere la magia degli halfling.
- Eccitanti avventure nelle Cinque Contee.
- Mappe colorate delle Cinque Contee e le sue città.
- Un segreto sui pirati halfling.
- Guide distinte per giocatori e DM-101 pagine in tutto!!
- Il segreto della Fiamma Nera.