

EDIZIONE AMERICANA

Ideazione:
Douglas Niles e Dale A. Donovan

Sviluppo:
Jean Rabe

Collaboratori:
Rich Baker, Skip Williams

Editing:
Dori Hein

Coordinamento:
Steve Winter

Composizione:
Angelika Lokotz

Grafica:
Dee Barnett

Produzione:
Paul Hanchette

Illustrazione di copertina:
Jeff Easley

Illustrazioni interne:
Thomas Baxa, Doug Chaffee, Les Dorscheid,
Jeff Easley, Ken Frank, Eric Hotz

Ringraziamenti:
Wolf Baur, Tim Beach, Michele Carter, Roger E. Moore

*Si ringraziano per la preziosa collaborazione
il Club V° Dimensione di Correggio,
tutte le associazioni del circuito Game Network
e tutti coloro che hanno contribuito
alla realizzazione di questo prodotto.*

Edizione italiana prodotta in esclusiva su licenza TSR Inc. dalla
Twenty Five Edition S.r.l. - Sede Legale: Parma (Italy)
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Questo lavoro è protetto dalle leggi degli Stati Uniti d'America sul copyright.
Qualsiasi riproduzione o uso non autorizzato del materiale scritto o di quello illustrato qui presentato è proibito
senza un consenso scritto della TSR Inc.

EDIZIONE ITALIANA

Ideazione:
Douglas Niles e Dale A. Donovan

Sviluppo:
Jean Rabe

Collaboratori:
Rich Baker, Skip Williams

Direttore responsabile:
Emanuele Rastelli
ed Alessandro Zeminian

Supervisione e revisione:
Massimo Bianchini

Traduzione:
Massimo Cranchi

Grafica:
Piermario Remeri ed Emanuele Rastelli

Illustrazione di copertina:
Jeff Easley

Illustrazioni interne:
Thomas Baxa, Doug Chaffee,
Les Dorscheid, Jeff Easley,
Ken Frank, Eric Hotz, Roberto Tomei

Ringraziamenti:
Wolf Baur, Tim Beach, Michele Carter,
Roger E. Moore

PREMESSA

Quando iniziai a giocare ad AD&D® (troppi anni fa perché possa ricordarmene), il sistema di gioco sembrava coprire con le sue regole ogni immaginabile possibilità: i libri contenevano più metodi e gruppi di regole di quanti ne fossero realmente necessari a giocatori e DM.

Non passò molto tempo che dovetti ricredermi circa quello che pensavo. Se ricordo bene, fu la prima volta che i giocatori mi chiesero, mentre facevo il DM, se i loro personaggi sapevano nuotare. Quanto bene? A quale velocità? E per quanto tempo? E se i loro personaggi non sapevano nuotare, potevano tenersi a galla per un po'? E quante monete potevano trasportare senza affondare?

A molte di queste domande è stata successivamente fornita una risposta nei vari accessori e, in modo significativo, con le regole contenute nella 2ª Edizione di AD&D®. Però, per ogni nuova situazione definita dalle regole e per ogni nuova procedura inserita nel gioco, altrettanti nuovi interrogativi sono stati posti dai giocatori creativi (potrei definirli "maniaci"?), e nuovi sistemi di gioco sono stati improvvisati da ogni DM.

Sarebbe bello poter dire che il sistema delle *Opzioni del Giocatore: Abilità e Poteri* metta fine a tutta questa faccenda; in realtà tutti noi per primi riconosciamo che ciò sarebbe, quanto meno, pretendere troppo. Fa proprio parte del gioco e dell'avventura scoprire ciò che è sconosciuto ed inaspettato ed è proprio per questo che l'ultima decisione deve sempre spettare al DM.

Tuttavia ritengo che questo manuale aggiunga molto al gioco, senza aumentarne eccessivamente la complessità. Il termine "opzioni" è stato indicato appositamente nel titolo per ricordare a giocatori e DM che le regole contenute in questo manuale servono soltanto ad ampliare il numero di scelte a loro disposizione. Speriamo sinceramente di essere riusciti in questo compito.

Doug Niles, 25 Aprile 1995

Tutte le cose in natura devono evolvere per mantenere il proprio equilibrio; ogni organismo deve adattarsi continuamente all'ambiente che lo circonda per poter prosperare. Ciò è vero anche nel gioco. Il gioco di AD&D® è uno dei sistemi di regole di giochi di ruolo più vecchi che si possa trovare in circolazione. Ed è anche un grande sistema: la sua longevità è una prova sufficiente a dimostrarlo. Ma da quando è comparso AD&D®, il gioco di ruolo si è evoluto, così come i suoi giocatori. Il gioco di AD&D® è nato come un'evoluzione del gioco di D&D che venne creato negli ultimi anni '70. In seguito, nei primi anni '80, vide la luce il manuale *Unearthed Arcana*, il primo che diede maggiore sviluppo al regolamento di AD&D®. Sono seguite molte pubblicazioni, culminate nel 1989 con la pubblicazione delle regole della 2ª Edizione di AD&D®. Ora, i manuali della serie *Opzioni del Giocatore*, rappresentano l'ultima trasformazione del gioco di AD&D®.

Il concetto che sta alla base della serie dei manuali *Opzioni del Giocatore* è la scelta che viene proposta al giocatore. Abbiamo voluto espandere il gioco lungo strade che non sono mai state esplorate prima. Speriamo di offrire ai giocatori e ai DM più opzioni (ancora questa parola) di quante ne abbiano mai avute. Speriamo di esserci riusciti, anche se in realtà la decisione non è nelle nostre mani. Voi, giocatori e DM, potete mettere l'ultima parola a questo proposito.

Noi possiamo solo sperare che le regole contenute in questo manuale vengano utilizzate, assicurando così che il gioco continui ad evolversi.

Da parte mia sono solo contento di aver dato uno stimolo al gioco che per tanti anni ha influenzato la mia vita.

Dale Donovan, 26 Aprile 1995

PREFAZIONE ALL'EDIZIONE ITALIANA

Molti Giocatori e DM noteranno che in questo manuale, rispetto all'edizione Americana, manca il capitolo relativo ai poteri psionici. Questa scelta non è dovuta ad una dimenticanza o ad un semplice risparmio sul numero di pagine, ma è motivata da precise considerazioni.

In primo luogo, il capitolo sugli psionici di *Skills & Powers* è privo di qualsiasi riferimento con il resto del manuale, come confermato dagli stessi autori Dale A. Donovan e Bill Slavicsek, la cui intenzione fu quella di ricreare un sistema di regole compatibile con la nuova edizione americana di *Dark Sun*®. In un articolo apparso sulla rivista *Dragon*® #231, Skip Williams descrive inoltre le regole per convertire i poteri psionici secondo i criteri dei punti-personaggio (il sistema utilizzato in *Abilità e Poteri*), a dimostrazione dell'estraneità di questo capitolo con il resto del manuale.

È necessario aggiungere che le regole sui poteri psionici dei *Skill & Powers* sono strettamente collegate al *Complete Psionic Handbook*, manuale a cui ha apportato modifiche sostanziali. Abbiamo ritenuto opportuno, quindi, strutturare entrambi i manuali in modo che non siano dipendenti tra loro. Quindi rimandiamo tutti gli estimatori dei poteri psionici al manuale in italiano riguardante gli stessi, che terrà conto, al suo interno, di tutte le considerazioni e le modifiche edite dalla TSR (*Complete Psionic Handbook, Skills & Powers, The Will & the Way, Dragon*®, ecc.)

23 Settembre 1998

Emanuele Rastelli, Massimo Bianchini





Capitolo 1: Punti-personaggio	5
La creazione del personaggio	6
Background del personaggio	8

Capitolo 2: Caratteristiche	12
Forza, Energia, Muscolatura	13
Destrezza, Mira, Equilibrio	14
Costituzione, Salute,	
Forma fisica	15
Intelligenza, Ragione,	
Conoscenza	16
Saggezza, Intuizione,	
Forza di Volontà	17
Carisma, Comando, Fascino	19
Metodo Alternativo per	
determinare	
le Sottocaratteristiche	20
Prove di sottocaratteristica	20
Altre considerazioni	
sulle Prove di Caratteristica	21

Capitolo 3: Razze dei personaggi	22
Modificatori razziali	
alle caratteristiche	23
Limiti di livello	23
Punti-personaggio	23
Nani	24
Elfi	27
Gnomi	30
Halfling	32
Mezzelfi	34
Mezzorchetti	34
Mezzorchi	36
Umani	37
Altre razze	37
Le razze	40
Aarakocra, Alaghi, Bugbear,	
Bullywug, Centauri,	
Flind	40
Giff, Githzerai, Gnoll	41
Goblin, Hobgoblin, Coboldi,	
Uomini-lucertola,	
Minotauri, Mongrelman	43
Orchi, Orchetti, Satiri, Swanmay,	
Thri-kreen, Wemic	44

Capitolo 4: Classi dei Personaggi	46
Combattenti	46
Guerrieri	47
Paladini	48
Ranger	49
Vagabondi	51
Ladri	51
Bardi	54
Sacerdoti	56
Chierici	57
Sacerdoti di culti specifici	58
Stregoni	59

Maghi	59
Stregoni specialisti	62
Personaggi Multiclasse	
e Biclasse	63
Personaggi non Avventurieri	63

Capitolo 5: Modelli dei Personaggi	64
Il Sistema delle Classi Sociali	64
Modelli	65
Acrobata	66
Amazzone	66
Ammaestratore	67
Assassino	67
Barbaro	68
Cavaliere	68
Contrabbandiere	69
Diplomatico	70
Eroe Popolare	71
Esploratore	71
Fantino	72
Fuorilegge	73
Giullare	73
Gladiatore	74
Maestro d'Arme	74
Malvivente	76
Mendicante	76
Mercante	77
Mistico	77
Navigatore	78
Nobile	79
Pirata	80
Pugile	80
Scout	81
Selvaggio	81
Soldato	82
Spadaccino	82
Spia	84
Studio	84
Tiratore scelto	85
Creare nuovi modelli	85

Capitolo 6: Capacità generiche	86
Le Capacità e il Sistema	
dei Punti-personaggio	86
Migliorare le Capacità	88
Acquisire i Tratti	88
Scegliere gli Svantaggi	89
Usare le Capacità	
durante il Gioco	89
Modificare le Prove di Capacità	92
Capacità	
e Avanzamento di Livello	92
Uso delle Capacità da parte	
di Personaggi non capaci	93
Usare gli Svantaggi	93
Descrizione delle Capacità	94
Descrizione dei Tratti	104
Descrizione degli Svantaggi	109

Capitolo 7: Capacità e Maestria nelle Armi	112
Scegliere le Capacità	
nelle Armi	113
Restrizioni di classe	113
Gruppi delle Armi	113
Familiarità e non-capacità	
nelle armi	114
Capacità	
in un Gruppo di Armi	115
Capacità nello Scudo	115
Capacità nell'Armatura	116
Specializzazione in uno Stile	
di Combattimento	116
Specializzazione e Maestria	
nelle Armi	117
Mostri e Maestria nelle Armi	119
Equipaggiamento	120
Forme di Ricchezza	121
Modi di Spendere	
e Risparmiare il Denaro	121
Ingombro e Movimento	123
Tabelle di Equipaggiamento	125

Capitolo 8: Nuove Scuole di Magia	135
Alchimista	138
Geomante	139
Mago dell'Ombra	140
Mago Cantore	141

Appendice: Tabelle	142
---------------------------	-----

capitolo 1

PUNTI-
PERSONAGGIO

INTRODUZIONE

Benvenuti alle *Opzioni del Giocatore: Abilità e Poteri*, manuale che propone e sviluppa nuove regole facoltative per il giocatore e nel quale vengono svelate nuove possibilità per il gioco di ruolo di AD&D®, senza con questo aumentare il livello di complessità e difficoltà. In questo manuale ci si occuperà dell'espansione delle regole relative alla creazione e allo sviluppo del personaggio, per cercare di aumentare il coinvolgimento emotivo dei giocatori con i loro personaggi, con il mondo in cui è ambientata la campagna e con il gioco di AD&D® in generale. Utilizzate pure tutto quello che vi interessa, modificate ciò che non vi soddisfa, e soprattutto divertitevi!

I capitoli di questo manuale sono strutturati in tappe che vi guideranno alla creazione dei personaggi utilizzando un nuovo metodo opzionale. I modelli presentati nelle *Opzioni del Giocatore*, sono stati integrati con alcune abilità speciali che aggiungono profondità e spessore ai personaggi. Ci sono anche altre modifiche che vi verranno svelate nelle prossime pagine; il più importante, comunque, riguarda la possibilità di scegliere le abilità del personaggio impiegando il nuovo sistema dei punti-personaggio, che sarà illustrato, in linea generale, nel prossimo paragrafo.

I PUNTI-PERSONAGGIO

All'inizio del gioco, ogni personaggio ha a disposizione un certo numero di punti-personaggio, che viene determinato in base alla razza ed alla classe di appartenenza; inoltre, ogni volta che il personaggio avanza di livello, ottiene da 3 a 5 punti-personaggio. Il sistema dei punti-personaggio è un concetto nuovo per il gioco di AD&D®: i punti potranno essere utilizzati in diverse occasioni, che verranno descritte più avanti.

Nota: questo manuale presuppone che in una tipica campagna, i personaggi, ogni volta che avanzano di livello, ricevano in media 3 PP, e che la maggior parte di loro ne utilizzi almeno uno durante le sessioni di gioco (vedi più avanti). Naturalmente, se il DM e i giocatori sono d'accordo, sono anche possibili dei premi più gratificanti che avranno come risultato quello di aumentare il livello di difficoltà della campagna.



- Umani e semiumani possono spendere i punti-personaggio per acquistare le abilità relative alla loro razza, come, nel caso degli elfi, l'infravisione o il bonus sul tiro per colpire con spade o archi; queste abilità costano dai 5 ai 10 punti-personaggio e verranno discusse nel capitolo 3.
- Si possono spendere i punti acquistando le abilità speciali relative alla classe di appartenenza del personaggio, come la capacità di guarigione propria del paladino; ciascuna di queste abilità costa solitamente 10 punti-personaggio. Maggiori informazioni sull'argomento si possono trovare al capitolo 4.
- Sacerdoti e stregoni possono utilizzare i punti per apprendere nuovi incantesimi. È possibile però imparare in questo modo un solo incantesimo per livello, ed il costo è di 2 punti-personaggio più 1 punto per livello dell'incantesimo prescelto. Sacerdoti e stregoni non possono acquistare incantesimi di un livello più alto di quello al quale possono accedere. Per maggiori dettagli sulla magia e i punti-personaggio si possono consultare il capitolo 4 e il capitolo 8.
- I punti-personaggio possono essere utilizzati per acquistare capacità generiche, che di solito costano dai 2 ai 5 punti. Inoltre, con i punti-personaggio è possibile acquistare dei tratti distintivi, e nel caso invece si vogliano acquisire degli svantaggi vengono assegnati dei punti-personaggio di bonus. L'argomento è trattato in modo più specifico nel capitolo 6.
- Allo stesso modo, i punti-personaggio possono essere utilizzati per acquistare le capacità nelle armi, il cui costo solitamente varia dai 2 ai 3 punti-personaggio. Il capitolo 7 offre a questo proposito maggiori informazioni.
- I punti possono essere usati per aumentare i punteggi delle capacità: utilizzando un punto-personaggio si può aumentare in modo permanente il punteggio di una capacità di +1. Per esempio, uno stregone con Intelligenza 17 ha la capacità Conoscenza della magia di 11. Il personaggio supererà la prova di capacità se, tirando 1d20, otterrà 11 o meno. Lo stregone può aumentare questo punteggio da 11 a 12 spendendo 1 punto-personaggio. L'argomento è trattato nel capitolo 6.
- Quando un personaggio avanza di livello, può utilizzare i suoi punti-personaggio per migliorare i punti-ferita ottenuti con il tiro. Infatti, nel determinare i punti-ferita del suo personaggio, il giocatore può tirare un altro dado ogni 2 punti-personaggio spesi e scegliere il risultato più alto fra i dadi.
- I punti-personaggio possono essere usati anche durante il gioco, non solo, quindi, durante la creazione del personaggio o tra un'avventura e l'altra. Durante una sessione di gioco, il giocatore può spendere i punti tenuti da parte per dare al personaggio una seconda possibilità di riuscita in un'azione, o per ritentare un attacco, un tiro-salvezza, o una prova di capacità che non sono andati a segno, o perfino nel caso abbia ottenuto un basso punteggio di danno.

Per esempio, Leon sceglie di conservare 2 punti-personaggio dopo aver creato il suo guerriero. Durante il gioco, il guerriero di Leon cerca di colpire un orco, ma il suo attacco non va a segno, mentre l'orco lo colpisce in

pieno, ferendolo molto gravemente. Nel round successivo, temendo per la vita del suo guerriero, Leon dichiara che userà un punto-personaggio se il suo attacco dovesse mancare il bersaglio. Il tiro fallisce nuovamente, e Leon può ora spendere un punto e ritentare l'attacco. Se il tiro per colpire va a segno, il primo attacco viene ignorato e si considera che il guerriero di Leon è riuscito a colpire l'orco; se però, anche il secondo attacco dovesse fallire, il personaggio di Leon ha mancato ancora e il gioco continua.

A prescindere dal successo di ogni tiro addizionale, ogni punto-personaggio speso nel tentativo si considera perso. I giocatori possono continuare a spendere punti fintanto che lo dichiarino prima di tirare i dadi e fino a quando ne hanno altri a loro disposizione. Questo sistema permette ai personaggi di avere sempre una seconda possibilità per portare a termine compiti importanti o per raggiungere gli scopi vitali per la storia.

Comunque, in tutto il manuale è possibile trovare maggiori informazioni e dettagli più specifici sui punti-personaggio. Nella sezione seguente verranno descritti i metodi per stabilire le caratteristiche del personaggio.

LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Nel *Manuale del Giocatore* vengono descritti diversi metodi per determinare le sei caratteristiche del personaggio. Questi metodi vengono riassunti qui di seguito e ad essi vengono aggiunti alcuni nuovi suggerimenti che garantiscono ai giocatori un maggiore controllo sui loro personaggi. I DM dovrebbero riesaminare tutte le opzioni e sceglierne una per la loro campagna in modo tale che tutti i personaggi risultino creati usando sempre lo stesso sistema.

I sei metodi per la creazione del personaggio descritti nel *Manuale del Giocatore* danno luogo a diversi tipi di eroi. Con i metodi I e III si ottengono personaggi con poche caratteristiche che abbiano un punteggio di 15 o superiore. Questi due metodi si adattano perfettamente a quelle campagne in cui gli eroi emergono fra gente comune. Questi personaggi di solito presentano caratteristiche medie, e sono spesso meno portati a compiere gesta sorprendenti. Campagne con poca magia o più storiche che fantasy con toni drammatici o eroici costituiscono l'ambiente perfetto per questo tipo di personaggi.

Comunque, se si preferisce tenere una linea storica più epica con avventure pericolose e azioni eroiche è preferibile optare per delle caratteristiche più alte. I personaggi creati usando il metodo IV sono particolarmente adatti per questo tipo di campagna. Gli altri metodi danno risultati variabili.

Metodo I: Tirare 3d6 per ognuna delle sei caratteristiche del personaggio e riportare il totale dei dadi nell'ordine seguente: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Metodo II: Tirare 3d6 due volte per ogni caratteristica. Scegliere il totale più alto tra i due tiri e riportare i risultati nell'ordine.



Metodo III: Tirare 3d6 sei volte, annotando ciascun totale. I giocatori scelgono poi di mettere i totali nelle varie caratteristiche come meglio credono.

Metodo IV: Tirare 3d6 12 volte e annotare i totali. I giocatori possono scegliere i sei totali più alti e assegnarli alle caratteristiche nell'ordine che vogliono.

Metodo V: I giocatori devono tirare 4d6 per ogni caratteristica e scegliere i tre punteggi più alti; poi li assegneranno alle caratteristiche come preferiscono.

Metodo VI: Tutte e sei le caratteristiche hanno un punteggio iniziale di 8. Il giocatore ha 7d6 addizionali da dividere tra questi punteggi. I punteggi ottenuti con i 7d6 devono essere sommati ai punteggi di base delle caratteristiche, nel modo in cui lo si ritiene opportuno. Punteggi di 18 sono possibili solo se il totale di uno o più dadi, sommati alla base 8, portano esattamente a 18. Caratteristiche superiori a 18 non sono ammesse, eccetto in alcune campagne, come ad esempio l'ambientazione di *Dark Sun*®.

Esempio: Leon vuole usare il Metodo VI per creare il suo personaggio. I risultati dei suoi 7d6 sono: 5,1,5,1,3,3 e 4. Ricordiamo che il suo PG ha già i seguenti punteggi di base:

Forza 8
Destrezza 8
Costituzione 8
Intelligenza 8
Saggezza 8
Carisma 8

Poiché Leon vuole creare un chierico, che sia saggio ma anche abbastanza abile nel combattimento per potersi difendere, sceglie di distribuire i risultati da lui ottenuti con i 7d6 in questo modo.

Forza: 8+5 = 13
Destrezza: 8+4 = 12
Costituzione: 8+3 = 11
Intelligenza: 8+3 = 11
Saggezza: 8+5+1 = 14
Carisma: 8+1 = 9

Leon non deve per forza aggiungere i risultati dei suoi 7d6 a tutte le caratteristiche se vuole tenere l'8 in una o più di queste.

NUOVI METODI

Ci sono quattro nuovi metodi per determinare le caratteristiche del personaggio.

Metodo VII: Ogni giocatore ha 75 punti da dividere tra le 6 caratteristiche del personaggio. Nessuna di queste caratteristiche può essere inferiore a 3 o superiore a 18. Inoltre, tutti i limiti minimi e massimi di razza devono essere rispettati. Una volta assegnati tutti i punti alle sei caratteristiche, controllate nuovamente che la somma dei punteggi dia 75. Se il numero ottenuto è diverso da 75, probabilmente è stato commesso un errore di calcolo e occorre ricominciare dall'inizio.

Leon vuole creare uno stregone utilizzando questo sistema e divide i suoi 75 punti nel modo seguente.

Forza 9
Destrezza 15
Costituzione 15
Intelligenza 18
Saggezza 9
Carisma 9

Metodo VIII: Il giocatore distribuisce 24d6 tra le sei caratteristiche. Ad ognuna di esse deve assegnare almeno 3d6, ma non più di 6d6. Se il giocatore desidera un personaggio con Forza alta, dovrà destinare 4d6, 5d6 o perfino 6d6 a quella caratteristica. Successivamente, occorre tirare il numero di dadi assegnato per ogni caratteristica, e il totale ottenuto sommando i tre risultati più alti costituisce il punteggio finale. Tutti gli altri dadi tirati per quella caratteristica vengono scartati.

Per esempio, Leon vuole creare un vagabondo usando questo metodo. Decide di dividere i suoi 24d6 nel modo seguente.

Forza 4d6
Destrezza 6d6
Costituzione 3d6
Intelligenza 4d6
Saggezza 3d6
Carisma 4d6

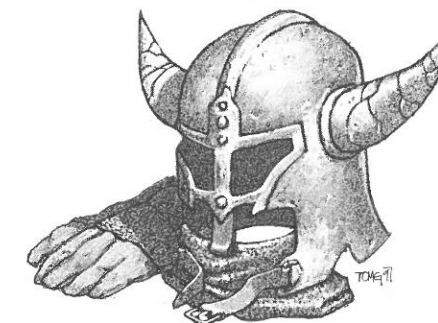
Leon tira il numero di dadi assegnato ad ogni caratteristica e riporta i risultati ottenuti.

Forza 5, 2, 5, 4
Destrezza 6, 5, 3, 1, 3, 4
Costituzione 6, 1, 2
Intelligenza 5, 4, 3, 3
Saggezza 4, 4, 2
Carisma 6, 4, 2, 4

Tenendo i tre risultati più alti fra ogni serie di dadi e scartando i risultati più bassi, il vagabondo di Leon avrà le seguenti caratteristiche:

Forza 14
Destrezza 15
Costituzione 9
Intelligenza 12
Saggezza 10
Carisma 14

Metodo IX: Un giocatore tira 2d6 per determinare casualmente il numero di punti che può essere diviso tra le sue sei caratteristiche e il punteggio massimo di ogni caratteristica. Nessuna caratteristica può essere inferiore a 3. Il risultato dei 2d6 si trova nella tabella seguente.





GENERAZIONE DEI PUNTI

2d6	Punti	Massimo
2	68	18
3	70	18
4	72	17
5	72	18
6	74	17
7	74	18
8	76	17
9	76	16
10	78	16
11	78	15
12	80	15

Per esempio, Leon vuole creare un personaggio usando questo metodo. Il risultato che ottiene con i 2d6 è 4. Consultando la tabella, Leon nota che ha 72 punti da utilizzare, e che nessuna caratteristica può superare il 17 (senza contare i bonus razziali, e altro). Leon è ora libero di assegnare i suoi 72 punti.

Metodo X : I giocatori usano i punti-personaggio per creare le caratteristiche del loro PG, e dividono 75 punti tra Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. I guerrieri possono avere 10 punti di Forza eccezionale per ogni punto-personaggio che spendono in aggiunta.

Per esempio, conferire al guerriero una forza di 18/30 ($18+3=21$) richiede 21 dei 75 punti-personaggio. I limiti minimi e massimi di razza devono essere rispettati.

8 BACKGROUND
DEL PERSONAGGIO

Ora che sono stati stabiliti i punteggi delle caratteristiche del personaggio, è arrivato il momento di creare il suo background. In questo manuale vengono introdotti alcuni nuovi elementi che definiscono meglio la storia e il carattere di ogni personaggio. Due di questi elementi, i tratti distintivi e gli svantaggi, sono descritti in dettaglio nel capitolo 6. In breve, s'intende per tratti distintivi quei piccoli benefici o vantaggi che i giocatori possono acquistare con i punti-personaggio. Sono tratti distintivi per esempio Bussola interiore, Vista acuta, Sonno leggero, Fortuna, e Memoria precisa. Per svantaggio, invece, s'intende una incapacità di lieve entità o un piccolo inconveniente che conferisce punti-personaggio aggiuntivi. Alcuni svantaggi sono: Allergico, Maldestro, Daltonico, Avido, Pigro, Sfortuna e un certo numero di fobie. Si consulti nel capitolo 6 la parte relativa ai tratti distintivi e agli svantaggi per avere un'idea di quali di questi includere come caratteristiche peculiari del personaggio.

EVENTI DI BACKGROUND

Un'altra novità inerente alla creazione del personaggio è la possibilità di determinare le vicende biografiche che lo hanno portato a diventare un avventuriero.

Di seguito viene riportato un elenco di 20 casi esemplificativi che potrebbero aver spinto un personaggio ad intraprendere la vita di avventuriero, perché, dopo tutto, ogni personaggio ha certamente una buona ragione per dedicarsi ad una vita piena di pericoli. L'elenco può essere allungato, ed è possibile specificare con ulteriori dettagli ogni situazione presentata. Alla fine di ogni descrizione vengono anche consigliate delle capacità generiche (CG) che potrebbero adattarsi alla vicenda come fonte di riferimento e di ispirazione.

Per determinare in modo casuale il background di un personaggio o sceglierne uno che si adatti, bisogna tirare 1d20.

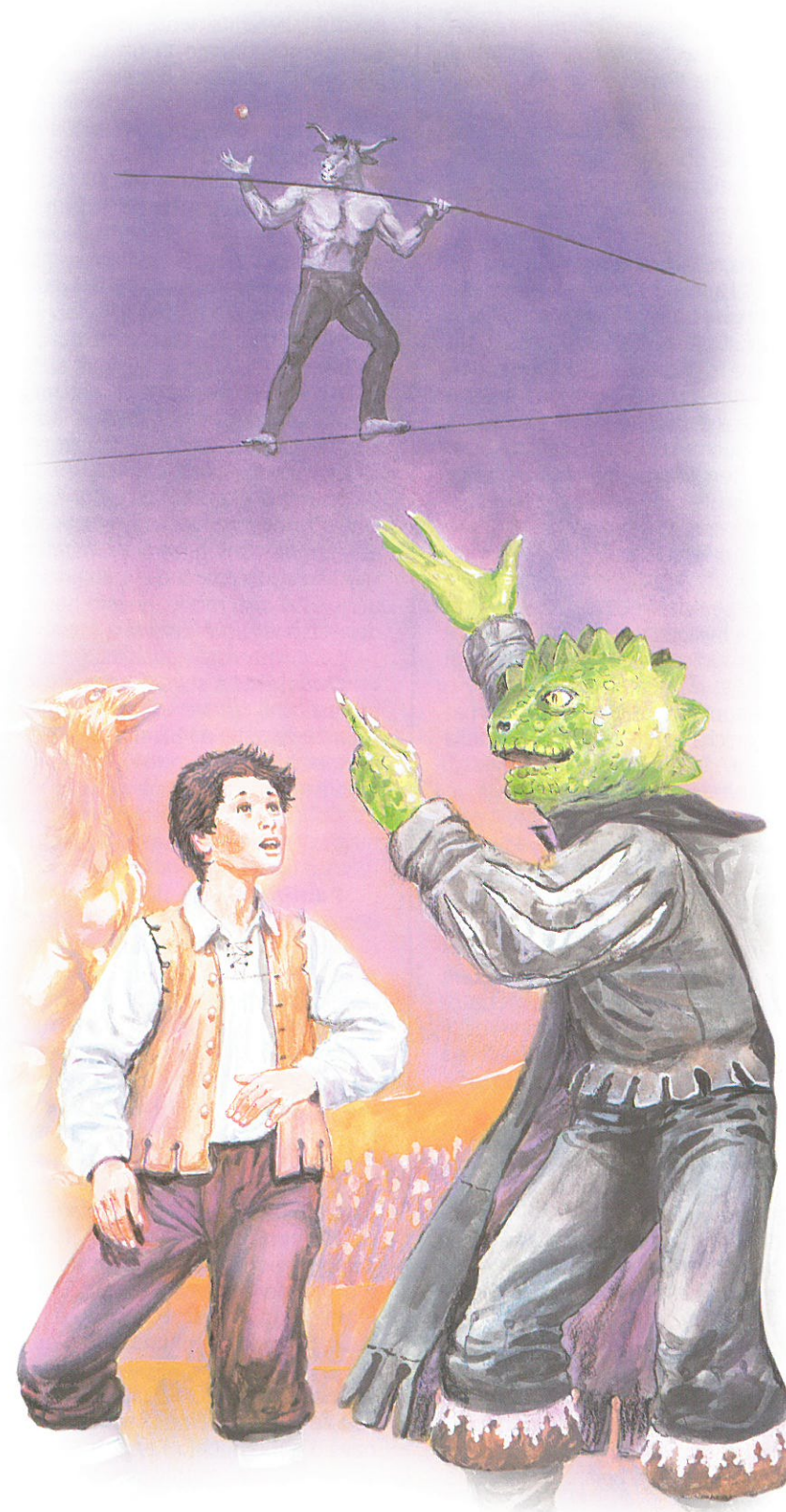
Tabella 1
EVENTI DI BACKGROUND

1d20	Eventi
1	Accusa di un reato
2	Apprendistato
3	Carriera circense
4	Differenze ideologiche
5	Esilio
6	Fallimento di un'attività commerciale
7	Fuga da casa
8	Imbarco
9	Influenze magiche
10	Morte dei genitori
11	Nemico giurato
12	Omicidio
13	Pentimento
14	Rinvenimento o furto di un oggetto di prezioso
15	Rapimento
16	Schiavitù
17	Sopravvivenza ad un disastro
18	Storia d'amore
19	Testimone di un crimine
20	Vita errabonda

Accusa di un reato: Il personaggio è stato accusato pubblicamente di un crimine che non ha commesso, vittima, probabilmente, di uno scambio di persona, oppure di qualcuno che lo vuole incastrare. Il personaggio viene costretto a fuggire e a diventare un avventuriero per non dover subire la pena prevista dalla legge.

CG Consigliate: Qualsiasi.

Apprendistato: Il personaggio è un apprendista, cioè è alle dipendenze di un abile artigiano che gli insegna l'arte in cambio di denaro o altri servizi. Questa pratica non si limita necessariamente ai mestieri della città; i personaggi possono anche divenire apprendisti al seguito di altri avventurieri: più di un guerriero, infatti, ha iniziato la propria carriera come semplice scudiero, e più di un giovane con una innata inclinazione per l'Arte è diventato allievo di un mago della regione che vive come un eremita nella sua torre solitaria.





CG Consigliate: Capacità relative ai mestieri: Addestrare animali, Allevare animali, Calzoleria, Ingegneria, Lavorare pietre preziose, Metallurgia, Pilotare barche, Scolpire, Tessitura, ecc. Capacità da avventuriero come Combattere alla cieca e Conoscenza della magia.

Carriera circense: Molti trovano affascinante l'atmosfera, l'eccitazione, e la passione che legano un gruppo di artisti itineranti. Il personaggio è entrato a far parte di un circo e si è lasciato alle spalle la casa e gli affetti più cari per vivere nel mondo dello spettacolo.

CG Consigliate: Acrobazia, Camminare sulla corda, Ballare, Cantare, Giocoliere, Lanciare, Saltare, Strumenti musicali, Ventriloquio.

Differenze ideologiche: Il personaggio non si trova a suo agio nella società in cui è cresciuto, perché potrebbe avere un animo religioso in una cultura agnostica, essere incline alla legalità in una società caotica, o provare disgusto per le pratiche malvagie della sua terra. Un esempio di quest'ultima ipotesi è Drizzt Do'Urden, il quale non condivide gli ideali della cultura drow dalla quale proviene. Il personaggio si lascia così il suo mondo alle spalle, cercando di trovarne uno che si avvicini di più alla sua concezione della vita.

CG Consigliate: Qualsiasi.

Esilio: Il personaggio, per qualche motivo (un pessimo comportamento o un mestiere inaccettabile, un allineamento incompatibile o losche compagnie ecc.) è stato cacciato di casa dalla sua famiglia, o bandito dalla società nella quale è cresciuto. Il motivo che lo ha portato all'esilio potrebbe consistere nella violazione di qualche legge del clan o della comunità di appartenenza, o di qualche tabù religioso. Poiché non ha un posto dove andare, il personaggio è costretto a vivere e mantenersi con le proprie risorse. Il personaggio può sviluppare molte abilità, tra cui quelle da ladro.

CG Consigliate: Accendere il fuoco, Cacciare, Curare, Erboristeria, Pescare, Preparare trappole, Seguire tracce, Sopravvivenza.

Fallimento di un'attività commerciale: Il personaggio potrebbe essere stato un calzolaio che aveva aperto una piccola bottega, il proprietario di una taverna, un esperto di distillazione, oppure un abilissimo pittore. A prescindere dalla professione intrapresa, l'attività ad essa correlata è fallita ed il personaggio, dovendosi trovare un'altra occupazione è diventato un avventuriero.

CG Consigliate: Qualsiasi, sempre che risultino alla precedente occupazione del personaggio.

Fuga da casa: Il personaggio è fuggito da casa in tenera età. Ciò potrebbe essere dovuto a: noia, desiderio di vedere il mondo, voglia di evadere da una triste vita familiare, o amore per i viaggi. Forse qualcuno è alla ricerca del personaggio, o il personaggio crede che qualcuno lo stia inseguendo.

CG Consigliate: Qualsiasi.

Imbarco: Il personaggio viene da una comunità o da una cultura d'oltre oceano e ha deciso di cercare fortuna per mare. Le molte terre e le genti che incontra gli aprono gli occhi sulla varietà del mondo.

CG Consigliate: Marineria, Meteorologia, Navigazione, Pilotare barche, Uso della corda.

Influenze magiche: Il personaggio è diventato un avventuriero perché qualcosa di magico è accaduto nella sua

vita. Forse è stato strappato dal suo mondo o Piano natio perché inavvertitamente ha azionato un portale. Forse era un animale trasformato in un uomo dagli esperimenti di uno stregone, o potrebbe essere stato un sacerdote rimasto ucciso in un terribile incidente, e ora reincarnato in una nuova forma e costretto a iniziare la sua carriera da zero. Le possibilità sono infinite.

CG Consigliate: Qualsiasi.

Morte dei genitori: I genitori del personaggio sono morti quando egli era ancora piccolo. Ciò può essere dovuto a: malattia, guerra, assassinio, incidente, o una scomparsa misteriosa. I genitori scomparsi misteriosamente potrebbero essere ancora vivi, ma se ne sono andati da tanto tempo che tutti, compreso il personaggio, li credono perduti per sempre. Probabilmente il personaggio è stato cresciuto in un orfanotrofio o in una istituzione civile o religiosa; o può essere divenuto uno sbandato con doti da ladro molto sviluppate. I particolari vengono lasciati al giocatore e al DM.

CG Consigliate: Qualsiasi.

Nemico giurato: Il personaggio ha un nemico giurato. Questo nemico potrebbe essere un concorrente commerciale, un rivale in amore, un parente reso furioso dalla gelosia, o un nemico che il personaggio ha sconfitto ma non ucciso. Ad ogni modo, questo nemico è all'origine della fuga del personaggio e della sua scelta di una vita avventurosa.

CG Consigliate: Qualsiasi.

Omicidio: A seguito di un incidente o per un atto voluto, qualcuno muore e il personaggio viene accusato di omicidio. Le autorità e i parenti della vittima sono sulle tracce del personaggio e se questi dovesse essere catturato dovrà affrontare sicuramente la pena di morte.

CG Consigliate: Per evitare di essere catturati il personaggio potrebbe avere queste capacità: Camuffarsi, Falsificare, Sopravvivenza.

Pentimento: Il personaggio era un criminale che ha deciso di cambiare stile di vita, forse dopo essersi reso conto di come i suoi atti malvagi hanno fatto del male agli altri, o forse è rimasto anche lui vittima di qualche malfattore e ha deciso che era tempo di cambiare mestiere. Dato che il personaggio è certamente ricercato in una o più comunità, è costretto ad intraprendere una vita da avventuriero, viaggiando di luogo in luogo e non ha alcuna intenzione di sistemarsi. Un tale individuo potrebbe aver cambiato stile di vita per aiutare coloro che sono rimasti vittime di crimini o per evitare che i giovani si mettano sulla cattiva strada.

CG Consigliate: Camuffarsi, Falsificare, Giocare d'azzardo, Lavorare pietre preziose, Valutare.

Rinvenimento o furto di un oggetto prezioso: Il personaggio ha trovato o rubato un oggetto di valore o che è di grande interesse per qualcuno. Potrebbe trattarsi di oro, gioielli o gemme; di un piccolo oggetto magico; della mappa di un sotterraneo, di una città perduta, o che mostra l'ubicazione di un tesoro; di un prezioso carro con cavallo; di una scarpetta di vetro. Qualunque sia l'oggetto, qualcuno lo rivuole. Il precedente proprietario può credere che il personaggio abbia rubato l'oggetto (indipendentemente dal fatto che il PG sia effettivamente colpevole o meno) oppure potrebbe voler ricompensare il personaggio che abbia l'intenzione di riconsegnargli l'oggetto. In ogni caso, questo oggetto può essere la causa di una lunga relazione tra il per-



sonaggio ed il proprietario. Questa vicenda aiuta anche a spiegare come un vagabondo di 1° livello sia riuscito ad ottenere le sue abilità.

CG Consigliate: Araldica, Falsificare, Lavorare pietre preziose, Valutare, e altre capacità che permettono al personaggio di riconoscere il reale valore di un oggetto.

Rapimento: Il personaggio è stato rapito da bambino. I rapitori potrebbero essere parenti dall'animo ignobile, persone capitate nella terra in cui viveva, mostri, o semplicemente stranieri desiderosi di farsi una famiglia ma che non potevano avere figli. I dettagli vengono lasciati alle decisioni del giocatore e del DM. Dato che molti rapitori non possono essere dei veri genitori, il personaggio potrebbe essere divenuto ben presto auto-sufficiente. Forse è ossessionato dal ritrovare i suoi genitori naturali o scoprire da dove viene e chi è realmente.

CG Consigliate: Cacciare, Fabbricare archi/frecce, Fabbricare armi, Foraggiare, Pescare, Sopravvivenza.

Schiavitù: Il personaggio è stato uno schiavo o un servitore. I particolari della sua fuga sono lasciati alla discrezionalità del giocatore e del DM, anche se sarebbe preferibile comunque che tale personaggio porti rancore verso i suoi ex padroni o abbia, come proposito, quello di fare tutto il possibile per liberare tutti coloro che ancora sono legati da vincoli di schiavitù.

CG Consigliate: Cacciare, Fabbricare archi/frecce, Fabbricare armi, Foraggiare, Pescare, Sopravvivenza.

Sopravvivenza ad un disastro: il personaggio viveva in una terra che è stata colpita da un tremendo disastro: terremoto, alluvione, epidemia o guerra. Il personaggio è riuscito a malapena a fuggire. Senza una casa dove poter ritornare, il personaggio diventa un avventuriero, probabilmente allo scopo di evitare il diffondersi o il ripetersi del disastro che ha colpito la sua terra, oppure allo scopo di ritrovare i suoi cari dai quali è stato separato mentre cercava di scappare al disastro.

CG Consigliate: Accendere il fuoco, Cacciare, Pescare, Preparare trappole, Sopravvivenza.

Storia d'amore: Il personaggio è attratto da una persona, e la relazione che ha instaurato con lei lo ha portato ad intraprendere la carriera di avventuriero. Può darsi che la per-

sona di cui si è innamorato sia un avventuriero che il personaggio decide di accompagnare in una missione, o forse l'amato potrebbe non appartenere al ceto sociale del personaggio ed una o entrambe le famiglie degli innamorati potrebbero opporsi o cercare di porre fine, in qualche modo, alla storia d'amore. Le possibili conseguenze di questa vicenda sentimentale vengono decise dal giocatore e dal DM. Il fatto di cercare di ritrovare l'amore perduto o di vendicare la perdita è in grado di assicurare un role-playing emozionante e di garantire eccitanti avventure.

CG Consigliate: Ballare, Galateo, Giocare d'azzardo, Strumenti musicali ecc.

Testimone di un crimine: Il personaggio ha visto, sentito o ha la prova che è stato commesso un terribile crimine. Però, far catturare i colpevoli non è possibile. I colpevoli possono essere dei signori con grande potere nel governo locale, i quali potrebbero agire come spie o agenti di un'altra nazione, o la loro posizione potrebbe essere così insospettabile che nessuno potrebbe credere alle oltraggiose accuse avanzate dal personaggio nei loro confronti. In ogni caso, i colpevoli non dovrebbero essere condannati per i loro crimini, e così potrebbero essere liberi di prendersi la loro vendetta nei confronti del testimone. Forse la famiglia del personaggio lo ha mandato via per evitare ripercussioni o forse il personaggio è scappato di sua volontà per non mettere a repentaglio la vita di familiari ed amici.

CG Consigliate: Per sfuggire ai criminali, il personaggio potrebbe aver bisogno di imparare Camuffarsi, Correre, Guidare carri, Leggere le labbra, Marineria, Navigazione, Pilotare barche, Resistenza, Ventriloquio.

Vita errabonda: Il personaggio non ha un posto dove vivere. Forse ha dovuto vendere la sua casa per avere il denaro necessario per intraprendere la carriera d'avventuriero, o probabilmente la casa in questione è andata perduta come conseguenza di vicissitudini varie. Il signore del luogo potrebbe aver impedito al personaggio di riscattare la sua terra o la terra potrebbe essere stata confiscata dalla corona per tasse arretrate.

CG Consigliate: Agricoltura, Carpenteria, Estrarre minerali, Storia locale.





Tabella 2
ENERGIA

Punteggio Energia	Carico
3	2,25
4-5	4,5
6-7	9
8-9	16
10-11	18
12-13	20,5
14-15	25
16	31,5
17	38,5
18	49,5
18/01-50	61
18/51-75	72
18/76-90	83,5
18/91-99	106
18/00	151
19	218,5
20	241
21	286
22	353,5
23	421
24	556
25	691

Carico: Questo è il peso (in Kg) che un personaggio può trasportare senza subire gli effetti dell'ingombro (vedi Ingombro, al capitolo 7, per maggiori informazioni). I personaggi che trasportano un peso pari o inferiore alla loro capacità di Carico si muovono al massimo della loro velocità normale.

Scatto: L'Energia è utilizzata quando il personaggio deve effettuare una prova di Scatto.

Fatica: L'Energia influisce nel caso il personaggio sia affaticato.

Capacità: L'Energia è il valore di riferimento per capacità come Carpenteria, Edilizia, Nuotare.

MUSCOLATURA

La sottocaratteristica della Muscolatura misura il potere puro che un personaggio può esercitare all'istante. Un personaggio con un punteggio di Muscolatura più alto rispetto a quello di Energia apparirà piuttosto forte. Gli uomini avranno bicipiti pronunciati, spalle larghe e ampi toraci. Le donne, sebbene non siano in grado di raggiungere la massa muscolare degli uomini, potranno tuttavia avere forme ben tonite e fortemente toniche.

Modificatore all'attacco: Questo modificatore si applica ai tiri per colpire con 1d20 effettuati durante il combattimento ravvicinato. Un bonus con il segno + rende più facile colpire un avversario, mentre una penalità con il segno - rende molto più difficile colpire un avversario.

Modificatore al danno: Questo modificatore si appli-

Le sottocaratteristiche vengono utilizzate come base di riferimento per molte delle capacità riportate nel sistema delle *Opzioni del Giocatore*. Consultate il capitolo 6 per maggiori informazioni.

I punteggi delle sottocaratteristiche sono utilizzati al posto di quelli delle sei caratteristiche tipiche quando vengono richieste delle prove di capacità. Per esempio, se il guerriero di Leon volesse sollevare un grosso pezzo di muratura caduta che sta intrappolando un suo compagno, il DM richiederebbe normalmente una prova di Forza per determinare se il guerriero è in grado di sollevare il pesante blocco di pietra, e un'altra prova di Forza per stabilire se il guerriero riesce a tenere sollevato il masso abbastanza a lungo da permettere all'altro personaggio di trascinarsi via dai detriti. Senza le sottocaratteristiche, il guerriero ha la stessa probabilità di riuscire in entrambi i tentativi.

Nella stessa situazione, con il sistema delle *Opzioni del Giocatore*, il DM dovrebbe richiedere una prova di Muscolatura (il punteggio di Muscolatura è 17) per vedere se il guerriero è in grado di sollevare il blocco di pietra che intrappola il suo amico. Presumendo che quel tiro riesca, successivamente sarebbe necessaria una prova di Energia (Energia 15) per tenere sollevato il blocco di pietra abbastanza a lungo da permettere all'amico di togliersi da sotto.

Le 12 sottocaratteristiche sono descritte di seguito, insieme ai loro effetti sui personaggi.

FORZA

Le sottocaratteristiche derivate dal punteggio di Forza del personaggio sono Energia e Muscolatura, e queste sono le uniche sottocaratteristiche che possono avere punteggi superiori a 18, sempre ammesso che il personaggio sia un combattente. I combattenti possono avere punteggi di Forza eccezionale solo se ciò è ammesso per la loro razza. Se un combattente ha la possibilità di avere punteggi di Forza eccezionale, tira un dado-percentuale (1d100) e consulta le tabelle alla voce Energia e Muscolatura. Un combattente con un punteggio di Forza di 18 può decidere di avere 18 in entrambe le sottocaratteristiche, e a quel punto dovrebbe tirare i dadi-percentuale per entrambe. Oppure, il combattente potrebbe avere un 20 in Energia o in Muscolatura, mentre l'altra sottocaratteristica resta di 16; oppure, ancora, potrebbe scegliere una combinazione intermedia.

I personaggi di altre classi possono avere punteggi di 18 nelle sottocaratteristiche di Forza, ma non possono avere punteggi eccezionali di sottocaratteristica, e non tirano i dadi-percentuale per queste.

ENERGIA

Il punteggio della sottocaratteristica Energia, intesa come la capacità di resistere ad un prolungato sforzo fisico, determina l'efficienza muscolare. Un personaggio con un punteggio di Energia più alto rispetto al valore di Muscolatura non è dotato di masse muscolari accentuate, ma la sua struttura fisica risulterà salda come la roccia. I personaggi con questa caratteristica possono rivelarsi una sorpresa per gli altri - non perché sono in grado di sollevare quattro balle di fieno in una sola volta, ma perché ne possono sollevare due o tre in una volta e trasportarle per 10 ore consecutive.

capitolo 2

CARATTERISTICHE

Una volta determinati i punteggi delle sei caratteristiche del personaggio, occorre introdurre il concetto di sottocaratteristica che viene utilizzato nel sistema delle *Opzioni del Giocatore*. Il punteggio relativo ad ogni caratteristica del personaggio (Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma) viene suddiviso tra due sottocaratteristiche, che definiscono in modo molto più specifico le qualità fisiche e intellettive di quel personaggio. Per esempio, il punteggio di Forza del personaggio viene diviso tra le sottocaratteristiche di Energia, che riflette la capacità di resistere ad un prolungato sforzo fisico, e di Muscolatura, che misura la semplice forza necessaria per sfondare porte chiuse o per rovesciare tavoli da pranzo.

Per determinare le sottocaratteristiche di un personaggio, occorre semplicemente raddoppiare il punteggio della caratteristica madre (Forza, Saggezza, ecc.) e suddividere quel totale tra le due sottocaratteristiche. I punteggi delle due sottocaratteristiche non devono avere più di quattro punti di differenza l'uno dall'altro. Sono peraltro ammessi solo numeri interi e nessun punteggio di una sottocaratteristica può essere inferiore a 3 e, con la sola eccezione della Forza superiore a 18. I modificatori di razza ai punteggi delle caratteristiche sono ulteriori eccezioni a questa regola. Inoltre, le sottocaratteristiche possono eccedere i minimi e i massimi razziali.

Per esempio, Leon sta determinando le sottocaratteristiche per il suo guerriero. I punteggi delle sei caratteristiche del guerriero sono:

Forza 16	Intelligenza 12
Destrezza 14	Saggezza 8
Costituzione 12	Carisma 11

Leon raddoppia il punteggio della Forza del guerriero (16 x 2 = 32), e divide i 32 punti come segue: Energia 15, Muscolatura 17 (15+17=32). Leon lo riporta sulla sua scheda del personaggio.

Forza 16	Costituzione 12
Energia 15	Intelligenza 12
Muscolatura 17	Saggezza 8
Destrezza 14	Carisma 11



Tabella 3
MUSCOLATURA

Punteggio	Modific.	Modific.	Levata	Aprire	Piegare
Musco-	tiro per	danno	max.	porte	sbarre/
latura	colpire				Sollevare grate
3	-3	-1	4,5	2	0%
4-5	-2	-1	11,5	3	0%
6-7	-1	0	25	4	0%
8-9	0	0	40,5	5	1%
10-11	0	0	49,5	6	2%
12-13	0	0	63	7	4%
14-15	0	0	76,5	8	7%
16	0	+1	88	9	10%
17	+1	+1	99	10	13%
18	+1	+2	115	11	16%
18/01-50	+1	+3	126	12	20%
18/51-75	+2	+3	137,5	13	25%
18/76-90	+2	+4	148,5	14	30%
18/91-99	+2	+5	171	15(3)	35%
18/00	+3	+6	216	16(6)	40%
19	+3	+7	288	16(8)	50%
20	+3	+8	315	17(10)	60%
21	+4	+9	364,5	17(12)	70%
22	+4	+10	436,5	18(14)	80%
23	+5	+11	508,5	18(16)	90%
24	+6	+12	648	19(17)	95%
25	+7	+14	787,5	19(18)	99%

14

ca ai tiri per i danni causati dopo si è riusciti a colpire l'avversario.

Levata massima: Indica il peso che un personaggio può sollevare sopra la testa. Il personaggio non può trasportare quel peso che per pochi passi e non può tenerlo sollevato molto a lungo.

Aprire porte: Indica la probabilità che un personaggio ha di sfondare una porta rinforzata o una che è sprangata. Per aprire una porta del genere, il giocatore tira 1d20. Se il risultato è pari o inferiore al punteggio di Muscolatura del personaggio, la porta si apre. Un personaggio che ha fallito la prova può ritentare, ma ogni tentativo successivo al primo richiederà più tempo e provocherà più rumore. I numeri scritti tra parentesi indicano le probabilità del personaggio di aprire una porta sbarrata, chiusa a chiave o con mezzi magici. È ammesso solo un tentativo per ciascuna di tali porte.

Piegare sbarre/sollevare grate: Indica la probabilità del personaggio (su 1d100) di piegare sbarre di ferro, sollevare grate verticali o saracinesche, o di prodursi in simili sfoghi di Muscolatura. Se il numero ottenuto su 1d100 è pari o inferiore a quello indicato, il personaggio riesce a piegare le sbarre o a sollevare la grata. Se il tiro fallisce, il personaggio non può tentare la stessa prova un'altra volta. Il personaggio può, però, tentare di piegare le sbarre di una grata che non è riuscito a sollevare, o viceversa.

Capacità: La Muscolatura è usata come valore di riferimento per la capacità Saltare, che richiede più la potenza esplosiva dei muscoli piuttosto che la loro Energia.

DESTREZZA

Questa caratteristica è divisa nelle due sottocaratteristiche della Mira, che rappresenta la coordinazione visivo-motoria nonché l'abilità manuale, e l'Equilibrio, che denota i riflessi e l'agilità in generale. Leon sceglie di impiegare così le sottocaratteristiche della Destrezza per il suo personaggio.

Forza 16

Energia 15
Muscolatura 17
Costituzione 12
Intelligenza 12

Destrezza 14

Mira 12
Equilibrio 16
Saggezza 8
Carisma 11

MIRA

Un personaggio con un alto punteggio di Mira può essere un esperto tiratore o abile nel compiere giochetti con le mani.

Modificatore per armi da lancio: Questo modificatore si applica al tiro per colpire (1d20) ogni volta che il personaggio attacca con un'arma da lancio, per esempio quando usa un arco o una lancia. Come abbiamo visto, i modificatori negativi sono penalità al tiro, mentre i modificatori positivi sono considerati bonus.

Svuotare Tasche: Questo modificatore si applica solo

Tabella 4
MIRA

Punteggio	Modific. per armi	Svuotare	Scassinare
Mira	da lancio	Tasche	Serrature
3	3	-30%	-30%
4	-2	-25%	-25%
5	-1	-25%	-20%
6	0	-20%	-20%
7	0	-20%	-15%
8	0	-15%	-15%
9	0	-15%	-10%
10	0	-10%	-5%
11	0	-5%	0
12-15	0	0	0
16	+1	0	+5%
17	+2	+5%	+10%
18	+2	+10%	+15%
19	+3	+15%	+20%
20	+3	+20%	+20%
21	+4	+20%	+25%
22	+4	+25%	+25%
23	+4	+25%	+30%
24	+5	+30%	+30%
25	+5	+30%	+35%

ai vagabondi che hanno l'abilità di borseggiare la gente (vedi capitolo 4).

Scassinare Serrature: Allo stesso modo, questo modificatore viene impiegato solo per quei vagabondi con l'abilità di Scassinare.

Capacità: Le capacità di Calzoleria, Ceramica, Falsificare, Giocoliere, Uso della corda, Sartoria, Lavorare pietre preziose, adottano tutte la Mira come valore di riferimento.

EQUILIBRIO

Un personaggio che possiede un alto punteggio di Equilibrio può essere un acrobata o un equilibrista. Una nuova regola per il sistema delle *Opzioni del Giocatore* è che tutti i personaggi combattenti e vagabondi, che non indossino l'armatura, ottengono un bonus di +2 sulla CA se hanno ingombro nullo. Questo bonus si aggiunge a quelli che il personaggio può ricevere per il fatto di avere alti punteggi di Equilibrio.

Modificatore di reazione: Questo modificatore si applica al d10 per determinare se il personaggio è sorpreso da un incontro inaspettato. Più alto è il valore positivo, più è difficile che il personaggio venga sorpreso.

Modificatore difensivo: Questo modificatore si applica ai tiri-salvezza del personaggio contro attacchi che, data la loro natura, possono essere evitati: ad esempio incantesimi

Tabella 5
EQUILIBRIO

Punteggio	Modific.	Modific.	Muoversi	Scalare
Equilibrio	di reazione	difensivo	Silenziosamente	Pareti
3	-3	+4	-30%	-30%
4	-2	+3	-30%	-25%
5	-1	+2	-30%	-20%
6	0	+1	-25%	-20%
7	0	0	-25%	-15%
8	0	0	-20%	-15%
9	0	0	-20%	-10%
10	0	0	-15%	-5%
11	0	0	-10%	0%
12	0	0	-5%	0%
13-14	0	0	0%	0%
15	0	-1	0%	0%
16	+1	-2	0%	0%
17	+2	-3	+5%	+5%
18	+2	-4	+10%	+10%
19	+3	-4	+15%	+15%
20	+3	-4	+15%	+20%
21	+4	-5	+20%	+20%
22	+4	-5	+20%	+25%
23	+4	5	+25%	+25%
24	+5	-6	+25%	+30%
25	+5	-6	+30%	+30%



come il *Fulmine* o massi scagliati contro il personaggio, e altro. Il modificatore influisce anche sulla CA del personaggio, in quanto rappresenta l'abilità del personaggio di evitare i normali attacchi effettuati con armi da lancio e la capacità di parare gli attacchi durante il combattimento ravvicinato. Più è ingente il modificatore negativo, più è difficile che il personaggio venga colpito.

Muoversi silenziosamente: Concerne solo quei personaggi della classe dei vagabondi che hanno l'abilità di Muoversi Silenziosamente. Più è alto il modificatore positivo, più facile diviene questa abilità per il personaggio.

Scalare pareti: Anche questo modificatore si applica a quei vagabondi che possiedono l'abilità di Scalare Pareti.

Capacità: L'Equilibrio è usato come valore di riferimento per alcune capacità come Acrobazia, Ballare, Marineria, Camminare sulla corda, Guidare carri.

COSTITUZIONE

La Costituzione è suddivisa nelle due sottocaratteristiche della Salute, che misura la capacità del personaggio di resistere alle malattie nonché ad altre avversità, e della Forma Fisica, che indica la condizione fisica generale e la capacità del personaggio di resistere ai maltrattamenti fisici. Leon sistema le sottocaratteristiche di Costituzione del personaggio in questo modo:

Tabella 6
SALUTE

Punteggio Salute	Shock corporeo	Modificatore contro veleni
3	35%	0
4	40%	0
5	45%	0
6	50%	0
7	55%	0
8	60%	0
9	65%	0
10	70%	0
11	75%	0
12	80%	0
13	85%	0
14	88%	0
15	90%	0
16	95%	0
17	97%	0
18	99%	0
19	99%	+1
20	99%	+1
21	99%	+2
22	99%	+2
23	99%	+3
24	99%	+3
25	100%	+4

15

Tabella 7
FORMA FISICA

Punteggio Forma Fisica	Modificatore punti-ferita	Sopravvivenza alla resurrezione
3	-2	40%
4	-1	45%
5	-1	50%
6	-1	55%
7	0	60%
8	0	65%
9	0	70%
10	0	75%
11	0	80%
12	0	85%
13	0	90%
14	0	92%
15	+1	94%
16	+2	96%
17	+2 (+3)	98%
18	+2 (+4)	100%
19	+2 (+5)	100%
20	+2 (+5) ¹	100%
21	+2 (+6) ²	100%
22	+2 (+6) ²	100%
23	+2 (+6) ³	100%
24	+2 (+7) ³	100%
25	+2 (+7) ³	100%

I bonus indicati fra parentesi si applicano soltanto ai combattenti.
Ogni altra classe riceve al massimo un bonus di +2 per dado-vita.

- ¹ tutti i risultati ottenuti uguali a 1 sono considerati 2
² tutti i risultati ottenuti uguali a 1 e 2 sono considerati 3
³ tutti i risultati ottenuti uguali a 1, 2 e 3 sono considerati 4

Forza 16 Energia 15 Muscolatura 17	Costituzione 12 Salute 12 Forma Fisica 12
Destrezza 14 Mira 12 Equilibrio 16	Intelligenza 12 Saggezza 8 Carisma 11

SALUTE

Un personaggio con alto punteggio di Salute è soggetto solo raramente a malattie, allergie e ad altre indisposizioni.

Shock corporeo: Questa è la probabilità espressa in percentuale (su 1d100) che il personaggio ha di sopravvivere agli effetti magici che invecchiano o alterano il suo corpo (pietrificazione, metamorfosi, invecchiamento magico, ecc.) Se lo shock corporeo risulta pari o inferiore alla proba-

bilità stabilita, il personaggio sopravvive al processo di alterazione.

Modificatore contro veleni: Questo modificatore si applica ai tiri-salvezza contro i veleni.

FORMA FISICA

Un personaggio con un alto punteggio di Forma Fisica ha una grande resistenza e può sopportare più danni di altri personaggi pur rimanendo normalmente in attività.

Modificatore ai punti-ferita: Questo modificatore si applica ai tiri per i punti-ferita ogni volta che il personaggio avanza di livello. Nessun tiro, qualsiasi modificatore si applichi, può conferire al personaggio meno di 1 punto-ferita.

Questo bonus non si applica più quando il personaggio raggiunge il 10° livello (9° se è un combattente o un sacerdote). I punti-ferita ottenuti dopo questo livello vengono determinati sulla base della tabella dei punti-esperienza relativa ad ogni classe. Consulta il *Manuale del Giocatore* per maggiori dettagli.

Sopravvivenza alla resurrezione: Questa è la probabilità, espressa in percentuale (1d100), che un personaggio morto ha di essere riportato in vita con successo attraverso gli incantesimi di *Resurrezione* e *Rianimare morti*. Se il tiro del dado è pari o inferiore alla probabilità indicata, il personaggio viene riportato in vita.

Capacità: La Forma Fisica costituisce il valore di riferimento per la capacità Resistenza.

INTELLIGENZA

L'Intelligenza viene suddivisa nelle sottocaratteristiche di Ragione, che misura la capacità di apprendimento e di deduzione del personaggio, e di Conoscenza, che indica il livello generale di formazione, esperienza e il grado di abilità nel ricordare le informazioni. Leon assegna i suoi punteggi di sottocaratteristiche in questo modo:

Forza 16 Energia 15 Muscolatura 17	Costituzione 12 Salute 12 Forma Fisica 12
Destrezza 14 Mira 12 Equilibrio 16 Saggezza 8	Intelligenza 12 Ragione 11 Conoscenza 13 Carisma 11

RAGIONE

Questa abilità definisce il grado di bravura di un personaggio nel gestire nuove informazioni. Un personaggio con un alto punteggio di Ragione sarà bravo a risolvere indovini ed enigmi, e sarà capace di servirsi di un ragionamento logico e deduttivo.

Livello degli incantesimi: Indica il livello massimo degli incantesimi al quale gli stregoni possono accedere in base al loro punteggio di Ragione.

Numero max. di incantesimi: Indica il numero massimo di incantesimi per livello che uno stregone con quel punteggio di Ragione è in grado di conoscere.



Immunità agli incantesimi: Indica il livello degli incantesimi di Illusione/Visione al quale è immune un personaggio con quel punteggio di Ragione. Tutte le immunità sono cumulative, così un personaggio con un punteggio di Ragione di 21 è immune agli incantesimi di illusione del 1°, 2° e 3° livello.

Tabella 8
RAGIONE

Punteggio Ragione	Livello di incantesimi	N° max. di Inc./liv.	Immunità agli Incantesimi
3-8	—	—	—
9	4°	6	—
10-11	5°	7	—
12	6°	7	—
13	6°	9	—
14	7°	9	—
15	7°	11	—
16	8°	11	—
17	8°	14	—
18	9°	18	—
19	9°	Tutti	1° liv.
20	9°	Tutti	2° liv.
21	9°	Tutti	3° liv.
22	9°	Tutti	4° liv.
23	9°	Tutti	5° liv.
24	9°	Tutti	6° liv.
25	9°	Tutti	7° liv.

Capacità: La Ragione è usata come valore di base per capacità come Conoscenza della magia, Ingegneria, Navigare.

CONOSCENZA

Questo punteggio misura l'esperienza formativa dell'educazione del personaggio ricavata dagli insegnamenti, dalla sua padronanza delle lingue e dalla sua capacità di ricordare. Un personaggio con un alto punteggio di Conoscenza è in grado di parlare molte lingue, di avere qualche nozione su vari argomenti e di ricordare i dettagli più insignificanti di un evento passato.

Capacità bonus: Questo è il numero massimo di lingue aggiuntive che un personaggio può apprendere con un dato punteggio di Conoscenza. Se viene impiegato il sistema dei punti-personaggio introdotto nel capitolo precedente, il valore indicato rappresenta il numero di punti-personaggio bonus che il personaggio guadagna nel momento in cui deve acquistare le proprie capacità. Per esempio, il guerriero Theodor ha 12 di Intelligenza/Conoscenza che, secondo le regole normali, gli permette di avere 3 capacità bonus, mentre, in base al sistema dei punti-personaggio, gli garantisce 3 punti-personaggio aggiuntivi.

Probabilità di apprendimento: Questa è la probabi-

lità espressa in percentuale (su 1d100) che uno stregone ha di imparare a lanciare un determinato incantesimo. Se il tiro ottenuto è uguale o inferiore alla probabilità indicata, lo stregone riesce ad apprendere l'incantesimo. Qualora, invece, il tiro sia superiore alla probabilità indicata, lo stregone può tentare nuovamente di imparare l'incantesimo solo dopo aver raggiunto un livello di esperienza.

Capacità: La Conoscenza è il valore di base usato per capacità come Leggere/scrivere, Lingue antiche o moderne, Storia locale e antica.

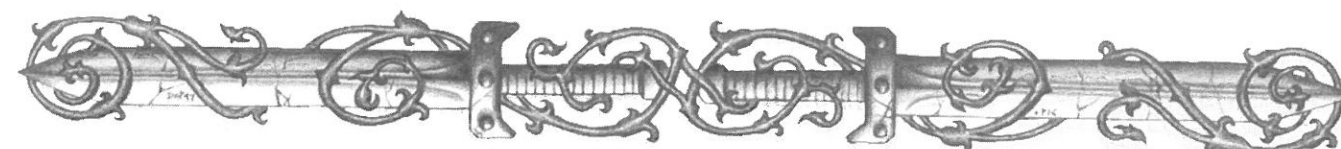
Tabella 9
CONOSCENZA

Punteggio Conoscenza	Capacità bonus	Prob. di apprendimento incantesimi
3-8	1	—
9	2	35%
10	2	40%
11	2	45%
12	3	50%
13	3	55%
14	4	60%
15	4	65%
16	5	70%
17	6	75%
18	7	85%
19	8	95%
20	9	96%
21	10	97%
22	11	98%
23	12	99%
24	15	100%
25	20	100%

SAGGEZZA

La Saggezza è divisa nelle sottocaratteristiche di Intuizione, che determina la consapevolezza di ciò che circonda il personaggio, la sua padronanza della situazione e la sua capacità di capire gli altri, e di Forza di Volontà, che misura la forza delle convinzioni e degli obblighi del personaggio. Leon decide che il suo personaggio avrà poca Forza di Volontà. Le statistiche del personaggio ora sono:

Forza 16 Energia 15 Muscolatura 17	Intelligenza 12 Ragione 11 Conoscenza 13
Destrezza 14 Mira 12 Equilibrio 16	Saggezza 8 Intuizione 10 Forza di Volontà 6
Costituzione 12 Salute 12 Forma Fisica 12	Carisma 11





INTUIZIONE

Un personaggio con un alto punteggio di Intuizione sarà molto acuto e bravo nell'effettuare ipotesi erudite, e sarà molto difficile da prendere in giro o da ingannare.

Incantesimi bonus: Questo è il numero di incantesimi addizionali che i sacerdoti ricevono in base alla loro Intuizione. Bisogna comunque notare che questi incantesimi aggiuntivi sono cumulativi, e che il sacerdote sarà in grado di lanciaarli solo se ciò gli è permesso dal suo livello d'esperienza.



Tabella 10
INTUIZIONE

Punteggio Intuizione	Incantesimi Bonus	Prob. di fallimento
3	0	50%
4	0	45%
5	0	40%
6	0	35%
7	0	30%
8	0	25%
9	0	20%
10	0	15%
11	0	10%
12	0	5%
13	1°	0%
14	1°	0%
15	2°	0%
16	2°	0%
17	3°	0%
18	4°	0%
19	1°, 3°	0%
20	2°, 4°	0%
21	3°, 5°	0%
22	4°, 5°	0%
23	1°, 6°	0%
24	5°, 6°	0%
25	6°, 7°	0%

Probabilità di fallimento: Indica la possibilità, espressa in percentuale, che un incantesimo sacerdotale non riesca quando viene lanciato. I sacerdoti con punteggi di Intuizione piuttosto bassi corrono il rischio di fallire il proprio incantesimo.

Capacità: L'Intuizione è il valore di riferimento per alcune capacità come Cacciare, Curare, Meteorologia, Religioni, Seguire tracce e Senso dell'orientamento.

FORZA DI VOLONTÀ

Questo punteggio misura la fermezza d'animo del personaggio, l'abilità di resistere agli attacchi magici e la capacità di impegnarsi seriamente in una causa. Il personaggio che possiede una Forza di Volontà molto alta sarà difficile da col-

pire con magie che aggrediscono la mente, potrà essere molto caparbio e potrà resistere agli interrogatori.

Modificatore di difesa dalla magia: Questo modificatore si applica ai tiri-salvezza effettuati dal personaggio contro quelle magie atte a colpire la mente della vittima: *illusioni, charme, paura, ipnosi, possessione, suggestione* ecc. Esso si applica automaticamente, senza che personaggio o il giocatore che effettua il tiro-salvezza debba comunicarlo al DM.

Immunità agli incantesimi: Essa garantisce a quei personaggi con punteggi di Forza di Volontà estremamente alti, una protezione dagli incantesimi indicati nell'elenco qui di seguito. Queste immunità sono cumulative.

- Immunità a: *Incubi paura, Charme, Comando, Amicizia e Ipnosi.*
- Immunità a: *Oblio, Bloccapersona, Raggio di indebolimento, Intimorire.*
- Immunità a: *Paura.*
- Immunità a: *Charmare mostri, Confusione, Emozione, Goffaggine, Suggestione.*
- Immunità a: *Caos, Regressione mentale, Boccamostri, Giara magica, Ricerca.*
- Immunità a: *Costrizione, Suggestione di massa, Verga del dominio.*
- Immunità a: *Antipatia/Simpatia, Incantesimo della morte, Charme di massa.*



Tabella 11
FORZA DI VOLONTÀ

Punteggio Forza di Volontà	Modific. difesa magia	Immunità agli incantesimi
3	-3	-
4	-2	-
5	-1	-
6	-1	-
7	-1	-
8-14	0	-
15	+1	-
16	+2	-
17	+3	-
18	+4	-
19	+4	1*
20	+4	2*
21	+4	3*
22	+4	4*
23	+4	5*
24	+4	6*
25	+4	7*



Capacità: Questo punteggio è il valore di riferimento per capacità come Addestrare animali, Allevare animali, Cavalcare creature terrestri e volanti.

CARISMA

Il Carisma si divide nelle due sottocaratteristiche di Comando, che misura la forza della personalità nonché la disponibilità degli altri ad obbedire ai voleri del personaggio, e di Fascino, che misura la bellezza fisica, la prestantza ed il portamento del personaggio. Leon decide che il suo personaggio avrà questi punteggi di Fascino e Comando.

Forza 16 Energia 15 Muscolatura 17	Intelligenza 12 Ragione 11 Conoscenza 13
Destrezza 14 Mira 12 Equilibrio 16	Saggezza 8 Intuizione 10 Forza di Volontà 6
Costituzione 12 Salute 12 Forma Fisica 12	Carisma 11 Comando 10 Fascino 12

COMANDO

Un personaggio con un'alta capacità di Comando probabilmente sarà il capo di un gruppo, o, almeno il suo portavoce. I generali e coloro che sono in grado di incitare o calmare gli animi di un gruppo di soldati con poche parole presentano tutti buoni punteggi di Comando.



Tabella 12
COMANDO

Punteggio Comando	N° max. di gregari	Fattore-fedeltà
3	1	-6
4	1	-5
5	2	-4
6	2	-3
7	3	-2
8	3	-1
9-11	4	0
12-13	5	0
14	6	+1
15	7	+3
16	8	+4
17	10	+6
18	15	+8
19	20	+10
20	25	+12
21	30	+14
22	35	+16
23	40	+18
24	45	+20
25	50	+20

Fattore-fedeltà: Questo modificatore si applica ai punteggi di fedeltà dei gregari (vedi il *Manuale del Dungeon Master*). Esso può rivelarsi cruciale in una battaglia, dove avere un buon morale è cosa della massima importanza.

Numero massimo di gregari: Questo è il numero massimo di alleati e gregari permanenti che un personaggio può attrarre a sé. Non modifica il numero di seguaci, mercenari, o altri servitori che un personaggio può avere al proprio servizio.

Capacità: Questo punteggio è usato come valore di riferimento per capacità generali come Giocare d'azzardo.

FASCINO

Il Fascino determina l'aspetto fisico e la bellezza del personaggio. Un personaggio con un alto punteggio di Fascino sarà bello (o bella), forse anche noto per la sua notevole avvenenza (come Elena di Troia).

Modificatore di reazione: Questo numero modifica il tiro per la reazioni richiesto quando il personaggio interagisce con PNG e con creature intelligenti che incontra per la prima volta (vedi il *MDM*). Un comportamento sbagliato da parte del personaggio potrà annullare i bonus dati da un alto punteggio di Fascino, così come dei modi gentili potranno supplire ad un Fascino piuttosto scarso.

Capacità: Questo punteggio agisce come valore di riferimento per capacità come Ballare e Galateo.



Tabella 13
FASCINO

Punteggio Fascino	Modificatore di reazione
3	-5
4	-4
5	-3
6	-2
7	-1
8-12	0
13	+1
14	+2
15	+3
16	+5
17	+6
18	+7
19	+8
20	+9
21	+10
22	+11
23	+12
24	+13
25	+14





METODO ALTERNATIVO PER DETERMINARE LE SOTTOCARATTERISTICHE

Piuttosto che assegnare semplicemente i numeri ai punteggi delle sottocaratteristiche, i giocatori possono determinarli in modo casuale. In primo luogo, bisogna determinare i punteggi delle caratteristiche di base; per esempio, Leon tira 3d6 per il punteggio di Forza del suo personaggio e ottiene 13. In secondo luogo, il giocatore assegna il punteggio di base ad una delle sottocaratteristiche; Leon assegna il punteggio di 13 alla Forza/Energia del suo personaggio. In terzo luogo, bisogna tirare un dado o una moneta per vedere se il punteggio della sottocaratteristica rimanente sarà migliore o peggiore del punteggio di base. Leon tira 1d6 e ottiene 4, così il punteggio della Forza/Muscolatura del suo personaggio sarà più alto di quello della Forza/Energia. Infine, si aggiunge o si sottrae 1d4 al punteggio di base per determinare il punteggio definitivo della seconda sottocaratteristica; Leon tira il dado e ottiene un 3, così che il punteggio della Forza/Muscolatura del suo personaggio sarà 16.

PROVE DI SOTTOCARATTERISTICA

Le sottocaratteristiche sono definizioni più specifiche delle attitudini del personaggio, e possono essere utilizzate più spesso per determinare il successo di alcune azioni al posto delle semplici prove di capacità. Il concetto di prova di caratteristica, introdotto per la prima volta nel *Manuale del Giocatore*, viene ampliato in questo libro prevedendo l'impiego delle sottocaratteristiche. Esempi specifici delle varie prove di sottocaratteristica sono elencati qui di seguito. Queste liste non esauriscono tutte le possibilità di gioco, ma sono semplici guide che servono a spiegare come e quando utilizzare le prove di sottocaratteristica.

Energia: Questa sottocaratteristica è utilizzata per misurare lo sforzo fisico di un personaggio durante un certo lasso

di tempo. Si possono richiedere delle prove di Energia, per esempio, nel caso in cui un personaggio debba trasportare un carico pesante o nel caso debba sostenere una struttura che sta crollando. Quando un personaggio è all'inseguimento di un PNG o di un mostro che ha il suo stesso fattore-movimento, la prova di Energia determina chi dei due si stancherà per primo. Altri tipi di prove comprendono sforzi fisici di lunga durata, come attraversare a nuoto grandi distanze, difendere le mura di un castello dagli assediati per ore o giorni, o rimanere svegli abbastanza a lungo per memorizzare gli incantesimi per il giorno seguente.

Muscolatura: Si richiede una prova di Muscolatura per esempio quando i personaggi cercano di sollevare oggetti pesanti, saltare crepacci, lottare e sostenere sfide di forza.

Mira: Potenzialmente le prove di Mira possono essere impiegate quando i personaggi si producono in giochi di abilità, come il tiro con le freccette, quando effettuano mosse di abilità, e quando cercano di afferrare al volo oggetti come palle, monete o libri.

Equilibrio: Si possono richiedere prove di Equilibrio quando un personaggio deve camminare lungo uno stretto coricione per raggiungere una finestra, quando fugge su un ponte di corda mentre cerca di evitare le armi scagliate dagli avversari e quando deve afferrare un'estremità della corda dopo che un avversario ha danneggiato il ponte e lo ha fatto crollare.

Salute: Le prove di Salute possono essere impiegate per determinare la resistenza ad una malattia e per scoprire se un personaggio prende l'influenza andandosene a zonzo per il regno. Esse determinano anche la resistenza del personaggio ad intossicazioni, droghe o veleni.

Forma Fisica: Le prove di Forma Fisica possono essere utilizzate per stabilire la resistenza di un avventuriero a fatiche di lunga durata come marce forzate, privazioni di cibo e d'acqua e torture non letali.

Ragione: Le prove di Ragione vengono richieste quando un personaggio è alla ricerca di indizi sulla scena di un crimine, quando qualcuno cerca di acquisire nuove informazioni, o quando un personaggio sta tentando di leggere un codice o decifrare un messaggio criptato.

Conoscenza: Si possono utilizzare le prove di Conoscenza quando i personaggi cercano di capire una strana lingua o richiamare alla memoria informazioni che apparentemente hanno dimenticato.

Intuizione: Tale prova è richiesta quando gli avventurieri pensano di essere seguiti, quando pensano che i PNG loro amici si comportino stranamente, o quando qualcuno cerca di imbrogliarli.

Forza di Volontà: Prove di Forza di Volontà sono necessarie tutte le volte che viene sfidata la fermezza d'animo di un personaggio, per esempio quando qualcuno cerca di corromperlo, quando viene interrogato o ricattato. Si può adoperare la prova anche quando un personaggio cerca di persuadere un PNG su un punto o una questione importante, o quando viene torturato per confessare un'informazione preziosa.

Comando: Situazioni che richiedono prove di Comando comprendono il caso di un avventuriero che conduce PNG in battaglia, o che chiede un favore ad un altro, oppure di un personaggio che tenta di instillare una credenza o un convincimento in una folla o in un gruppo.

Fascino: Le prove di Fascino possono essere utilizzate in

tutte quelle situazioni sociali nelle quali il personaggio coinvolto non si è ancora guadagnato una sua reputazione; oppure possono essere impiegate per determinare se un PNG si innamori del personaggio.

ALTRE CONSIDERAZIONI SULLE PROVE DI CARATTERISTICA

Un problema riguardante le prove di caratteristica nella loro forma attuale potrebbe essere il seguente:

"Leon, vedi se il tuo guerriero con Muscolatura 17 può sollevare quella cassa di ferro."

(Tira 1d20). "Non ce la faccio, ho fatto 19".

"Tomas, prova a vedere se il tuo mago con Muscolatura 6 può farcela."

"Sì! Ho fatto 4!".

Quanto esposto sopra evidenzia il fatto che, talvolta, un personaggio con punteggi alti può fallire la prova, mentre un personaggio con un punteggio più basso può dimostrarsi in quell'occasione molto fortunato e conseguire così un successo inaspettato. In questo paragrafo viene suggerita una possibile soluzione a questo problema. In base ai punteggi di sottocaratteristica, il personaggio può effettuare prove aggiuntive. La regola è: per ogni punto in una sottocaratteristica oltre il 15, il giocatore può tirare 1d20 aggiuntiva per tutte le prove effettuate su quella sottocaratteristica. Per esempio, dato che il guerriero di Leon ha Muscolatura 17, il personaggio può compiere 3 prove (la prova iniziale, più altre due). Così se il guerriero di Leon cerca di aprire una botola, tira 3d20. Se qualcuno dei risultati ottenuti indica che la prova è stata superata, allora il guerriero è riuscito nel suo intento. Il personaggio di Tomas, con Muscolatura 6 tira solo 1d20.

Questo sistema di d20 multipli non elimina la possibilità per un personaggio con un basso punteggio di caratteristica di avere successo laddove un personaggio con un punteggio di caratteristica più alto fallisce, ma le probabilità per cui si possa verificare tale caso si riducono notevolmente.

AUMENTARE LE DIFFICOLTÀ

Un beneficio aggiuntivo che deriva da questo sistema è il fatto che il DM può ideare prove particolarmente difficili per personaggi con caratteristiche molto alte, richiedendo due o più successi sui tiri multipli con i d20.

Per esempio, se la cassa di ferro che il guerriero di Leon vuole sollevare è stata saldata sul posto, il DM dovrebbe richiedere che 2 o perfino 3 delle prove effettuate dal guerriero abbiano successo perché la cassa si possa liberare. Questo fatto rinforza ulteriormente l'idea che i personaggi con caratteristiche piuttosto basse non abbiano la stessa abilità dei loro compagni con punteggi di caratteristica più alti.

Nel caso in cui un avventuriero da solo non possa riuscire in una prova di caratteristica, a causa magari di una reiterata sfortuna con i dadi, può essere d'aiuto l'intervento di altri personaggi. Se il DM decide che l'impresa può essere tentata da



più di un personaggio, si devono tirare i d20 del personaggio che ha il punteggio di caratteristica più alto, poi si aggiunge 1d20 per ogni personaggio in più che aiuta chi tenta la prova.

Questo sistema può anche essere utilizzato per determinare la riuscita dei confronti fra "caratteristica" e "caratteristica" effettuati direttamente fra i personaggi. Il vincitore di tale confronto è colui che ottiene il risultato più alto se il risultato è pari o inferiore al punteggio della caratteristica in questione. Per esempio, se due personaggi con punteggi di Mira 14 competono per vedere chi dei due può colpire un masso lontano lanciando delle pietre e i risultati dei d20 sono 14 e 6, il personaggio che ha ottenuto il 14 vince la contesa e colpisce prima il masso. Entrambi i tiri hanno avuto successo, ma il 14 presenta un grado di successo più alto rispetto al 6. Se il personaggio con il risultato di 14 avesse ottenuto invece 15 o 5, l'altro contendente avrebbe vinto, nel primo caso perché con un 15 non si passa la prova di Mira, e nel secondo perché 6 è più alto di 5.

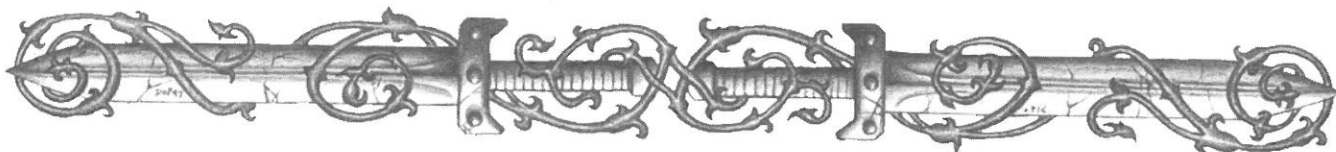
Un altro normale esempio nel quale si potrebbe presentare un conflitto di caratteristiche è una sfida a braccio di ferro. Marshall ha un ranger con Forza 15 (13 in Energia e 17 in Muscolatura). Brian ha un guerriero con Forza 13 (13 sia in Energia che in Muscolatura). Questi personaggi decidono di fare a braccio di ferro per vedere a chi spetta scegliere per primo la sua parte di tesoro. La prima prova di caratteristica sarà sulla Muscolatura per vedere se tutti e due i personaggi riescono a sopraffare l'altro con uno slancio di Forza. Marshall e Brian tirano 1d20, ed entrambi ottengono 11 come risultato. I personaggi sono alla pari.

La prova successiva (e le prove susseguenti) saranno effettuate sull'Energia per vedere quale dei due personaggi si stanca prima. Marshall ottiene 7 e Brian 12. Entrambi hanno successo, ma il tiro di Brian è più alto. Il personaggio di Brian vince la sfida a braccio di ferro nonostante abbia punteggi di Forza e Muscolatura più bassi. In altre parole, il personaggio di Brian è stato fortunato, ma la sfida successiva tra i due personaggi potrebbe risolversi in modo differente.

CARATTERISTICHE CONTRO ABILITÀ DEI VAGABONDI

Una nota dovrebbe essere fatta a riguardo delle prove di caratteristica che rispecchiano le abilità della classe dei vagabondi. I personaggi con alti punteggi di Equilibrio possono, stando ai numeri, apparire migliori nelle abilità da ladro di molti vagabondi, specie quelli di basso livello. I DM dovrebbero provvedere a non permettere a personaggi che non siano vagabondi di attrarre su di sé tutta l'attenzione a scapito della classe dei vagabondi. L'abilità di Scalare Pareti può essere un buon esempio. Molti personaggi con punteggi di Equilibrio sopra la media ci metterebbero poco a scalare una parete di roccia scoscesa o un dirupo, ma solo ai ladri è permesso scalare muri o superfici perpendicolari.

I DM che desiderano garantire ai personaggi con caratteristiche molto alte alcune probabilità di successo in imprese che implicino l'uso delle abilità dei ladri, dovrebbero richiedere a tali personaggi di riuscire in più di una prova perché il loro tentativo abbia successo.



RAZZE del PERSONAGGI

I personaggi a disposizione del giocatore possono essere umani, elfi, nani, gnomi ed halfling, oppure mezzelfi, mezzorchi e perfino mezzorchetti. I DM possono ammettere anche altre razze nelle loro campagne, in modo da rendere le scelte dei personaggi estremamente ampie e molteplici.

I giocatori dovrebbero consultare la tabella 14, che elenca i punteggi minimi e massimi previsti per le caratteristiche delle razze comuni. I punteggi minimi sono elencati a sinistra della barra, mentre i massimi sono indicati a destra. Le caratteristiche iniziali del personaggio devono cadere fra questi due valori, anche se questi possano aumentare o decrescere durante il corso del gioco. Per esempio, se un elfo ha un punteggio di Destrezza ridotto a meno di 6 perché è diventato pazzo per effetto di una maledizione magica, il personaggio resta sempre un elfo. Se un halfling ha bevuto una pozione che aumenta la sua Intelligenza a 19, è ancora un halfling.

Tabella 14
REQUISITI DI RAZZA

Caratteristica	Nano	Elfo	Gnomo	Mezzelfo	Mezzorchetto	Mezzorco	Halfling	Umano
For	8/18	3/18	6/18	3/18	6/18	14/18	7/18*	3/18
Des	3/17	6/18	3/18	6/18	3/17	3/12	7/18	3/18
Cos	11/18	7/18	8/18	6/18	8/18	14/18	10/18	3/18
Int	3/18	8/18	6/18	4/18	3/17	3/12	6/18	3/18
Sag	3/18	3/18	3/18	3/18	3/14	3/12	3/17	3/18
Car	3/17	8/18	3/18	3/18	3/12	3/8	3/18	3/18

* I guerrieri halfling non possono avere Forza eccezionale.

capitolo 3

MODIFICATORI RAZZIALI ALLE CARATTERISTICHE

Una volta che le caratteristiche del personaggio sono state determinate, la razza è stata scelta ed è stata consultata la tabella 14, occorre modificare le caratteristiche in base alla tabella 15 che indica i modificatori razziali alle caratteristiche quando si determinano i punteggi delle sottocaratteristiche secondo le regole indicate nel capitolo 2.

Tabella 15
MODIFICATORI RAZZIALI

Razza	Modificatori
Nano	+1 alla Costituzione; -1 al Carisma
Elfo	+1 alla Destrezza; -1 alla Costituzione
Gnomo	+1 all'Intelligenza; -1 alla Saggezza
Mezzelfo	nessuno
Mezzorchetto	+1 alla Forza, +1 alla Costituzione; -2 al Carisma
Mezzorco	+1 alla Forza, +1 alla Costituzione; -1 all'Intelligenza, -2 al Carisma
Halfling	+1 alla Destrezza; -1 alla Forza
Umano	nessuno

Limiti di Livello

La tabella 16 mostra i livelli massimi di esperienza raggiungibili dalle varie razze. Per avere maggiori informazioni riguardo alle varie classi, si consulti il capitolo 4.

SUPERARE I LIMITI DI LIVELLO

Nel *Manuale del Dungeon Master** viene inclusa la regola opzionale secondo la quale i personaggi semiumani possono superare i limiti di livello se presentano alti punteggi nei

capitolo 3

requisiti primari. Questa regola ora è ufficiale nel sistema del manuale *Opzioni del Giocatore*. Consultare la tabella 17 per individuare i livelli bonus ottenuti da quei personaggi che abbiano alti punteggi nei loro requisiti primari.

I livelli bonus vengono aggiunti al livello di esperienza massimo consentito al personaggio indicato nella tabella 16.

Tabella 17
REQUISITI PRIMARI
E LIVELLI BONUS

Caratteristica	Livelli bonus
14-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+4
20+	+5

PUNTI-PERSONAGGIO

Ogni razza presentata più avanti riceve un numero di punti-personaggio che è possibile spendere nell'acquisto delle abilità razziali e in altre doti. Questo permette ai giocatori di personalizzare i loro eroi. Ciascun nano non deve più avere esattamente le stesse abilità, capacità e bonus. I giocatori possono acquistare le abilità in blocco, oppure possono scegliere personalmente il modo di rendere unici i loro personaggi.

I semiumani possono conservare 5 punti-personaggio da questo processo ed aggiungerli agli altri punti che saranno forniti durante la creazione del personaggio. Gli umani possono conservare 10 punti. Le razze non comuni, come gli uomini-lucertola e i thri-kreen, non possono conservare nessun punto-personaggio: tutti i punti non spesi si considerano persi.

Tabella 16
LIVELLI MASSIMI CONSENTITI DALLA RAZZA

Classe	Nano	Elfo	Gnomo	Mezzelfo	Mezzorchetto	Mezzorco	Halfling	Umano
Bardo	—	—	—	1	—	—	—	1
Chierico	10	12	9	14	4	4	8	1
Druido	—	—	—	9	—	—	—	1
Guerriero	15	12	11	14	10	12	9	1
Illusionista	—	—	15	—	—	—	—	1
Mago	—	15	—	12	—	—	—	1
Paladino	—	—	—	—	—	—	—	1
Ranger	—	15	—	16	—	—	—	1
Ladro	12	12	13	12	8	—	15	1

I = questo simbolo rappresenta per personaggi di queste razze un avanzamento illimitato nella classe indicata.



VARIANTI DI RAZZA

Numerose razze che prima non erano ammesse ora possono essere usate per i personaggi giocanti. Per esempio, un giocatore appassionato di nani può scegliere fra le varianti delle colline, delle montagne, fra i nani grigi o di profondità. I giocatori che scelgono tali personaggi ottengono in blocco le abilità tipiche della sottorazza. Oppure, un giocatore può, se vuole, personalizzare il proprio eroe scegliendo le abilità individuali dalla lista che presenta le abilità tipiche di quella razza. Generalmente acquistare le abilità in blocco è il modo più semplice e diretto di spendere i punti-personaggio.

Linguaggi conosciuti dalla razza: un personaggio di una sottorazza semiumana riceve un numero iniziale di lingue che non comporta nessun costo addizionale in punti-personaggio. Comunque, nessun personaggio può conoscere più lingue di quante ne permetta il punteggio della sua Intelligenza/Conoscenza (vedi tabella 9). Se una razza offre un numero di lingue più alto di quelle che il personaggio può conoscere, il giocatore può scegliere quali fra quelle indicate sono state apprese dal personaggio.

NANI

24

I nani sono una razza dalla corporatura bassa e tozza, la cui altezza varia da 1,20 a 1,35 m; generalmente hanno una carnagione dal colorito rubizzo, capelli scuri e occhi neri e penetranti. La durata naturale della vita di un nano si aggira intorno ai 350 anni. I nani sono persone serie, che si dedicano raramente alle frivolezze, preferendo un buon giorno di duro lavoro. Anche se talvolta vengono considerati austeri e taciturni, raramente si mette in dubbio il loro coraggio o la loro audacia. Non sono molto inclini ad utilizzare la magia, ma eccellono nella lotta, nell'arte della guerra e in scienze come l'ingegneria.

I nani vivono solitamente in regioni collinari o montuose, godendo della solidità della terra e delle rocce che costituiscono le loro case sotterranee. I nani scavano la terra per ricavare metalli preziosi e gemme, e sono particolarmente amanti dell'oro.

A causa della loro naturale avversione alla magia, i nani hanno qualche difficoltà ad usare gli oggetti magici. Tutti gli oggetti magici non appropriati alla classe a cui il nano appartiene hanno una probabilità del 20% (su un d100) di non funzionare. La prova deve essere ripetuta ogni volta che il nano cerca di usare l'oggetto. Se la prova viene superata, l'oggetto in questione funziona fino a che non viene disattivato, non viene messo via, oppure, se agisce per un periodo di tempo determinato, fin tanto che non si esauriscono gli effetti. Se la prova fallisce, il nano non può attivare le qualità magiche dell'oggetto, anche se gli sarà possibile farlo funzionare normalmente un'altra volta. Le prove di non funzionamento si applicano ad oggetti magici come verghe, bastoni, bacchette, anelli, amuleti, pozioni, corni e gioielli. Le prove non devono essere effettuate da nani chierici che utilizzano oggetti magici di natura clericale, e non si applicano ad armi, scudi, armature, guanti, cinture. Se un nano possiede un oggetto maledetto e questo non funziona, il nano riconoscerà la natura dell'oggetto e potrà quindi liberarsene con tutta sicurezza.

Le tipiche sottorazze dei nani sono: nani delle colline, nani delle montagne, nani sotterranei, nani grigi. Un perso-

naggio nano può scegliere le seguenti classi: guerriero, chierico, o ladro; può anche essere multiclasse: per esempio, guerriero-chierico o guerriero-ladro.

I giocatori che scelgono come personaggio il nano ricevono 45 punti-personaggio da spendere nelle abilità di razza.

Questi punti possono essere impiegati per personalizzare un nano selezionando le abilità dalla lista, riportata più avanti nel testo, che indica le abilità in generale, oppure possono essere adoperati per acquistare tutte le abilità di sottorazza in un blocco unico. Si possono conservare solo 5 punti da impiegare più avanti nel processo di creazione del personaggio.

NANI SOTTERRANEI

Costo in punti-personaggio: 45

Come suggerisce il nome, i nani sotterranei vivono ancor più in profondità di quanto non facciano i loro simili delle colline o delle montagne, poiché preferiscono la sicurezza e l'isolamento che vengono garantiti dal sottosuolo.

Il tipico nano sotterraneo è alto in media 1,20/1,35 m e pesa 54 Kg circa; ha un'ossatura robusta, ma è più magro rispetto agli altri nani che vivono più vicino alla superficie, e riesce a muoversi agilmente attraverso gli stretti passaggi scavati nella roccia.

I nani sotterranei hanno contatti con le creature della superficie solo molto raramente, poiché da un lato sono poche quelle creature in grado di raggiungere luoghi molto remoti nel sottosuolo e dall'altro i nani sotterranei non sentono il bisogno di scavare passaggi fino alla superficie. La maggior parte dei nani sotterranei ha allineamento Neutrale Puro, Legale Neutrale o Caotico Neutrale, ma i giocatori possono comunque scegliere per il loro personaggio un allineamento qualsiasi.

Lingue: I nani sotterranei sanno parlare il loro dialetto e quello dei nani grigi; conoscono la lingua degli illithid, dei trogloditi, degli gnomi svirfneblin, nonché il sottocomune (il linguaggio commerciale di tutte le razze del Sottosuolo).

Abilità Speciali dei Nani Sotterranei

Abilità da minatore	Bonus sui tiri-salvezza
Bonus nel combattimento	Infravisione, 27 metri
ravvicinato*	

* I bonus all'attacco si applicano contro elfi scuri, trogloditi e orchetti.

Penalità Razziali dei Nani Sotterranei

I nani sotterranei subiscono una penalità di -1 su tutti i tiri quando sono esposti alla luce diretta del sole oppure quando si trovano nel raggio d'effetto dell'incantesimo *Luce perenne*. L'incantesimo *Luce* e qualsiasi altro tipo di sorgente luminosa non hanno alcun effetto negativo su un nano sotterraneo.

NANI GRIGI

Costo in punti-personaggio: 45

Conosciuti anche con il nome di duergar, i nani grigi vivono sottoterra a grande profondità, talvolta perfino più in basso dei nani sotterranei. Però, visto e considerato che le

due razze occasionalmente possono risiedere l'una vicino all'altra, nani grigi e nani sotterranei si trovano spesso in conflitto per assicurarsi le risorse del Sottosuolo.

Un tipico nano grigio è alto in media 1,20 m e pesa circa 45 Kg, e a causa della sua costituzione molto esile e debole, appare quasi emaciato. I nani grigi hanno la barba bianca; inoltre, molti di essi sono calvi, e quelli che non lo sono generalmente si rasano i capelli. I nani grigi si avventurano molto di rado sulla superficie poiché trovano la luce del sole dolorosa per i loro occhi.

La maggior parte dei nani grigi ha allineamento Legale Malvagio, con tendenze Neutrali. I giocatori possono comunque scegliere per il loro personaggio un allineamento qualsiasi.

Lingue: I duergar iniziano il gioco con la conoscenza del loro dialetto e di quello dei nani sotterranei, inoltre sanno la lingua degli elfi scuri, degli illithid, dei kuo-toa, dei trogloditi, e infine il sottocomune.

Abilità Speciali dei Nani Grigi

Abilità da minatore	Bonus sui tiri-salvezza
Bonus nel combattimento	Infravisione, 27 metri
ravvicinato*	Sorprendere

* Il personaggio riceve solo i bonus difensivi, non quelli all'attacco.

Penalità Razziali dei Nani Grigi

I nani grigi subiscono una penalità di -1 su tutti i tiri quando sono esposti alla luce diretta del sole o si trovano nel raggio dell'incantesimo *Luce perenne*; le altre sorgenti luminose non provocano effetti dannosi. Gli altri nani non si fidano dei duergar e per questa ragione questi ultimi subiscono una penalità iniziale di -2 sulle reazioni dei loro simili.

NANI DELLE COLLINE

Costo in punti-personaggio: 40

I nani delle colline vivono in zone dagli spiccati rilievi collinari; sebbene abitino principalmente nel sottosuolo, è noto che abbiano degli avamposti anche in superficie.

Un tipico nano delle colline è alto 1,20 m e pesa all'incirca 67 Kg. È di corporatura tozza ma muscolosa, con una carnagione marrone chiara o ambrata, capelli scuri, e occhi vivaci. I nani delle colline preferiscono vestire con le tonalità scure della terra e raramente indossano gioielli. Sono i nani più comuni, perché si sono adattati bene sia alla vita di superficie che a quella sotterranea. La maggior parte dei nani delle colline ha allineamento Legale Buono, ma i giocatori possono scegliere per il loro personaggio un allineamento qualsiasi.

Lingue: I nani nelle colline sanno parlare il loro dialetto così come tutti gli altri dialetti dei nani. Inoltre, possono parlare la lingua degli gnomi, dei goblin, degli orchetti e degli gnoll.

Abilità Speciali dei Nani delle Colline

Abilità da minatore	Bonus sui tiri-salvezza
Bonus nel combattimento	Infravisione, 18 metri
ravvicinato	



Penalità Razziali dei Nani delle Colline

I nani delle colline non sono abituati a spostarsi sull'acqua, e per questa ragione subiscono una penalità di -2 sulle reazioni quando si trovano dentro o nelle vicinanze di fiumi, laghi, e mari.

NANI DELLE MONTAGNE

Costo in punti-personaggio: 40

Questa varietà di nani vive al di sotto delle montagne, in fortezze isolate. La maggior parte di essi preferisce difendere la propria privacy ed evita il contatto con le altre razze. Un tipico nano delle montagne è alto 1,35 m e pesa 76 Kg circa, ha capelli leggermente più chiari di quelli dei nani delle colline e carnagione dalle sfumature rossastre.

I nani nelle montagne sono spesso diffidenti nei confronti dei nani delle colline, perché sono sospettosi dei rapporti che questi ultimi intrattengono con il mondo esterno. La maggior parte dei nani delle montagne ha allineamento Legale Buono, ma i personaggi possono sceglierne uno qualsiasi.

Lingue: I nani delle montagne possono iniziare il gioco con la conoscenza del loro dialetto e di quello dei nani delle colline; inoltre possono parlare la lingua dei giganti delle colline, degli gnoll, dei bugbear e il comune.

Abilità Speciali dei Nani delle Montagne

Abilità da minatore	Bonus sui tiri-salvezza
Bonus nel combattimento	Infravisione, 18 metri
ravvicinato	

Penalità Razziali dei Nani delle Montagne

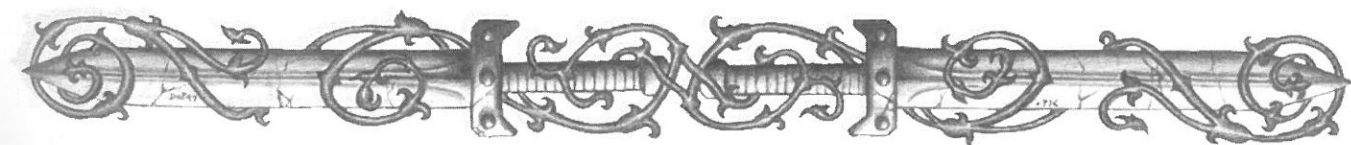
Come i nani delle colline, anche i nani delle montagne non sono abituati a viaggiare sull'acqua. Comunque, essi si trovano a loro agio vicino ai fiumi e ai piccoli laghi, e subiscono una penalità di -2 sulle reazioni solo quando sono a bordo di imbarcazioni d'alto mare o quando si trovano su specchi d'acqua molto vasti.

ABILITÀ DEI NANI

Il personaggio che non ha utilizzato tutti i suoi punti-personaggio può scegliere delle ulteriori abilità razziali anche dopo aver preso le abilità standard di sottorazza in blocco. Invece, se il giocatore desidera personalizzare al massimo il suo nano, può selezionare tutte le abilità dall'elenco riportato in questo paragrafo. Le abilità costano ognuna dai 5 ai 10 punti-personaggio e le relative descrizioni vengono riportate qui di seguito.

Abilità da minatore (10): Il personaggio con questa abilità ha una discreta familiarità con il lavoro in miniera, scavare gallerie e lavorare la pietra. Concentrandosi per un round il personaggio è in grado di:

- Determinare la profondità approssimativa nei sotterranei, 1-3 su 1d6
- Individuare nuove costruzioni in pietra, 1-5 su 1d6
- Individuare qualsiasi muro/stanza girevole o scorrevole, 1-4 su 1d6
- Individuare qualsiasi pendenza o inclinazione del passag-



25



26

- gio in cui si trova, 1-5 su 1d6
- Individuare trappole, botole o trabocchetti di pietra, 1-3 su 1d6.

Bonus all'attacco, ascia (5): +1 sui tiri per colpire con asce da mano o da battaglia.

Bonus all'attacco, balestra (5): Grazie alla loro predilezione per questo genere di armi, i nani ottengono un bonus di +1 all'attacco con qualsiasi tipo di balestra. Le armi da lanciare hanno infatti un impiego assai limitato nei sotterranei, mentre gli altri tipi di archi richiedono grossi pezzi di legno per la fabbricazione che non sono sempre facilmente reperibili.

Bonus all'attacco, martello da guerra (5): +1 sui tiri per colpire con il martello di guerra.

Bonus all'attacco, mazza (5): +1 sui tiri per colpire con la mazza da fante.

Bonus all'attacco, piccone (5): +1 sui tiri per colpire con picconi militari.

Bonus all'attacco, spada corta (5): +1 sui tiri per colpire con le spade corte.

Bonus sui punti-ferita (10): Il nano ottiene 1 punto-ferita addizionale ogni volta che avanza di livello.

Bonus sui tiri-salvezza (10): I nani ottengono dei bonus sui tiri-salvezza contro veleni e contro attacchi magici da incantesimi, verghe, bacchette e bastoni in base ai loro punteggi di Costituzione/Salute. Trovare il punteggio di Costituzione/Salute del nano e consultare la tabella qui riportata:

Punteggio	Bonus
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-20	+5

Bonus sulla Costituzione/Salute (10): Bonus di +1 al punteggio di Costituzione/Salute, grazie al fatto che il nano è abituato a sopportare il freddo e l'umidità del Sottosuolo.

Combattimento ravvicinato (10): I nani hanno un bonus di +1 ai tiri per colpire orchetti, mezzorchetti, goblin e hobgoblin. Inoltre, quando orchetti, mezzorchetti, orchi magi, troll, giganti, o titani combattono contro i nani subiscono una penalità di -4 su tutti i tiri per colpire. I nani essendo di bassa statura hanno sviluppato efficaci tattiche difensive contro questi nemici di maggiori dimensioni.

Determinare la stabilità (5): Il personaggio ha una comprovata esperienza nel determinare la stabilità del terreno. Concentrandosi per un round, il personaggio può determinare se c'è pericolo di frana, collasso strutturale, cadute di pietre o smottamenti quando si entrerà in quella zona. La possibilità di successo è di 1-4 su 1d6.

Determinare l'età (5): Esaminando un edificio o delle rovine, il nano ha una eccellente possibilità di determinare l'età approssimativa della struttura. La possibilità di successo è 1-5 su 1d6.

Distillare (5): +2 alla capacità Distillare. Il nano, per ottenere il bonus, deve avere questa capacità.

Energia migliore (10): +1 alla sottocaratteristica di Energia. Questo permette al nano di aver più di 4 punti di differenza nelle sottocaratteristiche di Forza.

Equilibrio migliore (10): +1 alla sottocaratteristica di Equilibrio. Questo permette al nano di avere più di quattro punti di differenza fra le sottocaratteristiche della Destrezza.

Esperienza nel contrattare (5): È l'abilità di mercanteggiare sul prezzo di qualsiasi bene egli voglia acquistare, permettendogli di pagarlo il 10% in meno del costo fissato.

Fondersi con la pietra (10): Una volta al giorno il nano con questa abilità può *Fondersi con la pietra*, come un sacerdote dello stesso livello.

Individuare veleni (5): Annusando cibi o bevande, il nano può determinare se sono state avvelenate. La possibilità di successo è di 1-4 su 1d6.

Infravisione (10): I nani hanno infravisione a 18 metri, cioè hanno la capacità di vedere le varie combinazioni di calore generate da creature viventi a sangue caldo quando si trovano al buio.

Muscolatura migliore (10): +1 alla sottocaratteristica di Muscolatura. Ciò permette al nano di avere più di 4 punti di differenza nelle sottocaratteristiche di Forza.

Pelle resistente (10): Se viene colpito da un'arma contundente, il personaggio accusa solo la metà del danno che l'attacco normalmente infliggerebbe.

Pietre parlanti (10): Il nano può usare l'abilità *Pietre parlanti* una volta al giorno, come un sacerdote di pari livello.

Resistenza alle illusioni (5): Con questa abilità il nano ottiene un bonus di +2 quando tenta di non credere alle illusioni.



Sorprendere (10): Il nano è in grado di cogliere di sorpresa gli avversari, purché non indossi un'armatura di metallo, si trovi ad almeno 27 metri di distanza dal gruppo di personaggi privi di questa abilità, o sia accompagnato solo da personaggi con uguali capacità di sorprendere. In questo caso gli avversari subiscono una penalità di -2 sui tiri per determinare la sorpresa. Inoltre, con questa abilità il nano riceve un bonus di +2 quando deve determinare se viene colto di sorpresa da altri avversari.

Valutare gemme (5): Un nano con questa abilità ha il 10% di possibilità di determinare il valore di qualsiasi gemma.

Vicinanza alla terra (5): I nani con quest'abilità guariscono più velocemente in ambienti sotterranei. Quando il personaggio si trova in uno di questi ambienti, guarisce 2 punti-ferita a notte, diversamente dalle altre razze che invece recuperano normalmente 1 punto-ferita. Questo bonus non si applica se il personaggio si trova in superficie.

ELFI

Gli elfi tendono ad essere leggermente più alti dei nani e più bassi e gracili degli umani. Hanno lineamenti sottili e delicati e, nonostante l'apparenza minuta e fragile, sono invece dotati di forza e agilità. Quando le circostanze lo richiedono, gli elfi possono diventare fieri guerrieri e prendere tutte le decisioni necessarie per proteggere se stessi, le proprie case, ed i propri amici. La maggior parte degli elfi sono alti tra 1,50 e 1,65 m e pesano circa 50 Kg. Preferiscono vivere in ambienti naturali come per esempio foreste isolate e fitte boscaglie. Sono per natura di allineamento Caotico e le altre razze generalmente li considerano frivoli e distaccati.

Gli elfi sono notoriamente una razza estremamente longeva, che raggiunge quasi i 1.200 anni di età: questo può spiegare alcune delle loro attitudini, come il fatto che secondo loro si deve prendere la vita con calma e godere delle bellezze che offre; non ci si deve mai affrettare in quello che si deve fare; si ha sempre disposizione tutto il tempo che si vuole per fare qualunque cosa. Gli elfi amano dedicarsi al canto, alla danza e amano ricercare la bellezza insita nella natura di tutto quello che li circonda.

Forse a causa della loro vita molto lunga, gli elfi hanno difficoltà a stringere delle amicizie con le razze meno longeve: alcuni elfi, infatti, non vogliono legarsi troppo agli umani perché sono coscienti del fatto che quegli amici moriranno di vecchiaia molto presto. Comunque, gli elfi che hanno rapporti di amicizia con altre razze, considerano i compagni come loro pari. Amici (e nemici) non vengono mai dimenticati.

Gli elfi sono affascinati dalla magia e dedicano tempo ed energie a studiare le forze arcane. Molti potenti maghi umani rispettano e ammirano la comprensione della magia che gli elfi dimostrano. Le tipiche sottorazze degli elfi sono: elfi marini, elfi scuri, elfi grigi, elfi alti, elfi silvani. I personaggi elfi possono appartenere alle seguenti classi: guerriero, mago, chierico, ladro; inoltre possono scegliere anche le seguenti combi-



27

nazioni multiclasse: guerriero/mago, guerriero/ladro, guerriero/mago/ladro, mago/ladro.

I giocatori che scelgono come personaggio un elfo hanno 45 punti-personaggio da utilizzare nell'acquisto delle abilità di razza. Questi punti possono essere impiegati per personalizzare un elfo in base alla lista generale delle abilità riportata più avanti, oppure per acquistare in blocco le abilità tipiche di una sottorazza. Si possono conservare solo 5 punti da utilizzare più avanti nel processo di creazione del personaggio.



ELFI MARINI

Costo in punti-personaggio: 40

Gli elfi marini, chiamati anche elfi acquatici, vivono negli oceani, nei laghi, nelle insenature, nelle baie e in altri specchi di acqua salata. Essi pattugliano i fondali e le profondità e governano i regni sottomarini dalle loro corti di vivo corallo. Sebbene sia raro incontrare gli elfi marini, quando si ha l'occasione di vederne qualcuno è facile trovarlo in compagnia dei delfini. Gli elfi marini si adoperano per tenere costantemente a bada i pericolosi abitanti dei fondali oceanici. I sahuagin sono i loro nemici più odiati, così come quegli squali abbastanza grandi da minacciare il popolo del mare.

La loro carnagione assume colorazioni che variano dal verde argento al blu pallido. I capelli sono generalmente verdi o blu, e si adattano bene al colore dei banchi di alghe dove la maggior parte degli elfi di mare edifica la propria dimora. Il colore della pelle aiuta gli elfi a nascondersi dai nemici naturali. Gli elfi marini sono dotati di branchie simili a quelle dei pesci, attraverso le quali filtrano l'ossigeno che permette loro di respirare. A differenza della maggior parte dei pesci, gli elfi marini possono vivere per qualche tempo anche fuori dall'acqua.

Gli elfi marini sono in grado di viaggiare liberamente sulla terraferma per un numero di giorni pari al loro punteggio di Forma Fisica. Comunque, più tempo passano fuori dall'acqua, più diventano deboli: per ogni due giorni passati fuori dall'acqua, gli elfi marini subiscono una penalità di -1 su tutte le caratteristiche, sulle prove di capacità, sui tiri per colpire e per i danni. Se una caratteristica o una sottocaratteristica fisica scende a 0, l'elfo muore. Una volta tornati in mare gli elfi indeboliti dalla permanenza fuori dall'acqua reintegrano le proprie caratteristiche nel giro di due turni; mentre se si immergono in acqua dolce non recuperano i punti persi, ma riescono soltanto ad arrestare il processo di disidratazione. Gli elfi marini possono rimanere in acqua dolce per tutto il tempo che vogliono, ma nel momento in cui escono dall'acqua il processo di disidratazione riprende nuovamente.

La maggior parte degli elfi marini ha allineamento Caotico Buono, ma i personaggi possono averne uno qualsiasi.

Lingue: Gli elfi marini iniziano il gioco sapendo la propria lingua, quella dei kuo-toa e dei sahuagin; inoltre possono conoscere la lingua comune sottomarina, quella delle sirene e il linguaggio dei delfini.

Abilità Speciali degli Elfi Marini

Bonus all'attacco, tridente Resistenza agli incantesimi
Conferire il respirare sott'acqua Sorprendere
Trovare porte segrete

Penalità Razziali degli Elfi Marini

Gli elfi marini possono rimanere fuori dall'acqua solo per un numero di giorni pari al loro punteggio di Forma Fisica. Non possono ottenere i bonus degli elfi nell'uso degli archi poiché queste armi sono inefficaci sott'acqua.

ELFI SCURI

Costo in punti-personaggio: 45

Gli elfi scuri, anche conosciuti come drow, vivono sotto terra; quasi tutti sono malvagi e si sono serviti della loro scalrezza per diventare i padroni di vaste regioni del Sottosuolo.

La maggior parte delle creature intelligenti li evita. Sotto molti aspetti i drow sono la versione perversa e corrotta degli elfi che vivono in superficie. I drow hanno la pelle nerastra, che gli permette di nascondere meglio i loro movimenti nei sotterranei e tendono ad essere più bassi degli altri elfi. La sola altra differenza fisica che i drow esibiscono sono i loro occhi, che brillano di un rosso crudele, simbolo dell'odio che brucia nei loro cuori e nelle loro menti.

Pochissimi elfi scuri hanno un allineamento Buono, e questi generalmente sono personaggi giocanti.

Lingue: Gli elfi scuri iniziano il gioco conoscendo la lingua drow, quella degli elfi, dei nani grigi, degli illithid, dei kuo-toa, dei bugbear, degli orchetti, nonché il sottocomune.

Abilità Speciali degli Elfi Scuri

Incantesimi Sorprendere
Infravisione, 36 metri Trovare porte segrete
Resistenza agli incantesimi

Penalità Razziali degli Elfi Scuri

Gli elfi scuri subiscono una penalità di -1 su tutti i tiri quando sono esposti alla luce diretta del sole o a quella dell'incantesimo *Luce perenne*. Non sono penalizzati nel caso le sorgenti di luce siano più fioche. Dato che tutti gli altri elfi odiano gli elfi scuri, essi subiscono una penalità iniziale di -2 sulle reazioni nei loro confronti.

ELFI GRIGI

Costo in punti-personaggio: 45

Gli elfi grigi sono considerati i più nobili e riservati della razza elfica e passano la maggior parte del tempo dedicandosi allo studio e all'arricchimento delle loro conoscenze. Sono anche conosciuti come il popolo fatato, e vivono reclusi dal mondo, limitandosi ad avere contatti con esso soltanto in caso di grave necessità. Secondo alcuni, perfino altri elfi, questa loro indole introversa rende gli elfi grigi freddi e indifferenti. Infatti questi elfi fatati possono essere molto altezzosi, dato che disdegnano il contatto con gli altri elfi e considerano la propria stirpe come la più nobile, più pura e più aristocratica di tutte.

Alti e slanciati, gli elfi grigi hanno gli occhi viola o ambra e i capelli argentei o dalle leggere sfumature dorate; preferiscono indossare abiti dalle tonalità bianche, argentee o gialle dorate, e mantelli dal colore più scuro, per esempio blu o rosso.

La maggior parte degli elfi grigi ha allineamento Caotico Buono, ma i personaggi giocanti possono averne uno qualsiasi.

Lingue: Gli elfi grigi iniziano con sei lingue di loro scelta. Le lingue sono soggette all'approvazione del DM.

Abilità Speciali degli Elfi Grigi

Bonus all'attacco, archi Resistenza agli incantesimi
Bonus all'attacco, spade Sorprendere
Bonus sulla Ragione Trovare porte segrete
Infravisione, 18 metri

Penalità Razziali degli Elfi Grigi

A causa delle loro maniere distaccate ed arroganti, gli elfi grigi subiscono una penalità di -1 sulle reazioni quando

devono interagire con altri elfi, e una penalità di -2 quando incontrano altre razze.

ELFI ALTI

Costo in punti-personaggio: 40

Sono il tipo di elfi più comune, e anche il più aperto, amichevole e cordiale. La statura ed il peso degli elfi alti, che costituiscono lo standard fisico degli elfi, corrispondono a circa 1,50 m e a 50 Kg. Gli elfi alti sono, fra tutti, quelli con la carnagione più pallida, con toni di pelle che richiamano il colore panna. Hanno in genere capelli biondi e occhi azzurri, ma possono anche avere capelli dalle sfumature più scure che vanno dal color sabbia al nero, e intensi occhi verdi. Gli elfi alti amano indossare abiti dalle tinte pastello; quando sono a caccia o quando girano per i boschi, portano in genere mantelli dai toni verdi in primavera e in estate, e dai toni marroni oppure rossicci in autunno.

La maggior parte degli elfi alti ha allineamento Caotico Buono, ma i personaggi giocanti possono sceglierne uno qualsiasi.

Lingue: Gli elfi alti iniziano con la propria lingua, comune, elfico, gnomesco, halfling, goblin, hobgoblin, orchesco e gnoll.

Abilità Speciali degli Elfi Alti

Bonus all'attacco, archi Resistenza agli incantesimi
Bonus all'attacco, spade Sorprendere
Infravisione, 18 metri Trovare porte segrete

Penalità Razziali degli Elfi Alti

Poiché gli elfi alti sono così amichevoli ed aperti, essi spesso prendono le cose (comprese le illusioni) così come appaiono. Per questo quando tentano di non credere ad un'illusione subiscono una penalità di -2 sul tentativo.

ELFI SILVANI (O DEI BOSCHI)

Costo in punti-personaggio: 40

Gli elfi silvani, o elfi dei boschi come vengono anche chiamati, discendono dallo stesso ceppo degli altri elfi, anche se prediligono uno stile di vita più primitivo, più a contatto con le loro radici nelle foreste primordiali nelle quali hanno eretto le loro dimore. La loro esistenza è più improntata alla sopravvivenza, e sono attratti dalla natura che li circonda piuttosto che dai dibattiti filosofici e dallo studio della magia. Gli elfi silvani sono affascinati dal cinguettio di un uccello, o dai disegni di un'intricata tela di ragno, e dall'arte del tatuaggio. Sono fra gli elfi i più sensibili ed emotivi.

Gli elfi silvani sono più muscolosi degli altri elfi e hanno la loro carnagione più scura. Hanno capelli che vanno dal biondo al color rame e gli occhi castani, anche se in casi molto rari possono essere color nocciola o blu: la nascita di un elfo con gli occhi azzurri o nocciola è considerata di buon auspicio per la tribù e si crede che il fortunato sia destinato a grandi imprese. Gli elfi silvani normalmente si vestono di marrone e verde, per meglio mimetizzarsi con i colori della foresta. A differenza della maggior parte dei loro simili, gli elfi silvani tendono ad avere un allineamento Neutrale, sebbene i personaggi possano scegliersene uno qualsiasi.

Lingue: Gli elfi silvani iniziano il gioco sapendo il proprio dialetto oltre alla lingua degli elfi, dei centauri, dei folletti,



delle driadi, dei treant e dei brownie. Gli elfi silvani raramente imparano la lingua comune, poiché essi non desiderano avere niente a che fare, per quanto possibile, con il mondo esterno.

Abilità Speciali degli Elfi Silvani

Bonus all'attacco, arco Resistenza agli incantesimi
Bonus all'attacco, lancia Sorprendere
Infravisione, 18 metri Trovare porte segrete

Penalità Razziali degli Elfi Silvani

Nelle rare occasioni in cui un elfo dei boschi lascia la sua foresta (la maggior parte delle volte come personaggio giocante), è evidente il suo malessere. Chiunque incontra un elfo silvano lontano dai suoi boschi subisce una penalità di -1 sul tiro per determinare le reazioni, poiché l'elfo non si sente a suo agio con gli stranieri.

ABILITÀ DEGLI ELFI

Se il giocatore ha ancora a disposizione dei punti-personaggio dopo aver scelto le abilità di una sottorazza in blocco, può selezionare delle abilità razziali aggiuntive. Oppure, se il giocatore desidera creare il suo personaggio elfo in modo assolutamente personalizzato, può scegliere le abilità dall'elenco delle abilità degli elfi, riportato qui di seguito. Le abilità hanno dei costi che variano dai 5 ai 10 punti-personaggio.

Bonus all'attacco, arco (5): +1 sugli attacchi con archi lunghi o corti.

Bonus all'attacco, giavellotto (5): +1 all'attacco quando si usa il giavellotto.

Bonus all'attacco, lancia (5): +1 all'attacco quando si usa la lancia.

Bonus all'attacco, pugnale (5): +1 all'attacco con ogni tipo di pugnale.

Bonus all'attacco, spada (5): +1 sui tiri per colpire quando l'elfo attacca con una spada corta o una spada lunga.

Bonus all'attacco, tridente (5): +1 sui tiri per colpire quando l'elfo attacca con il tridente.

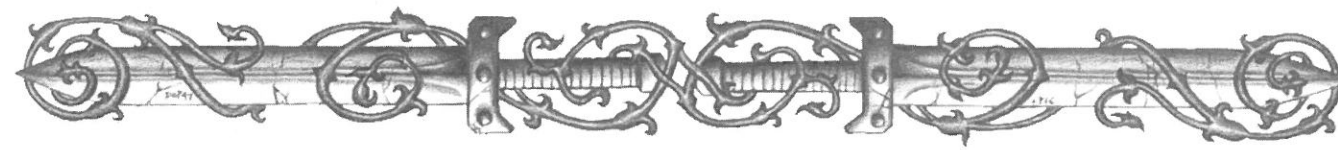
Bonus sull'Equilibrio (10): +1 al punteggio di sottocaratteristica di Equilibrio del personaggio. In questo modo le sottocaratteristiche di Destrezza possono avere quindi anche 5 punti di differenza l'una dall'altra.

Bonus sulla Mira (10): +1 al punteggio della sottocaratteristica Mira. In questo modo le sottocaratteristiche di Destrezza possono avere anche 5 punti di differenza l'una dall'altra.

Bonus sulla Ragione (10): +1 alla sottocaratteristica Ragione degli elfi grigi, in ragione del fatto che essi dedicano assiduamente il loro tempo allo studio e allo sviluppo delle proprie conoscenze.

Compagno (10): L'elfo ottiene la compagnia di un coshee o di un gatto elfico. Per avere maggiori informazioni riguardo all'animale che può fungere da compagno è utile riferirsi al modello dell'Addestratore.

Conferire respirare sott'acqua (10): Una volta al giorno l'elfo può conferire l'abilità di respirare sott'acqua ad un altro individuo o creatura. Quest'abilità dura un'ora per





ogni livello dell'elfo che la conferisce. Per esempio, un elfo marino ladro di 6° livello potrebbe conferire il respirare sott'acqua ad un'altra persona per sei ore.

Identificazione del magico (10): Gli elfi hanno il 5% di possibilità per livello di esperienza di identificare lo scopo generale e la funzione di qualsiasi oggetto magico, capacità che riflette il loro interesse per le arti arcane. Questa abilità agisce allo stesso modo di quella dei bardi (vedi il *Manuale del Giocatore* per maggiori informazioni sull'argomento).

Incantesimi (15): Una volta al giorno l'elfo può lanciare *Luminescenza*, *Luci danzanti* e *Buio* come un sacerdote o uno stregone dello stesso livello. Quando il personaggio raggiunge il quarto livello, può aggiungere gli incantesimi *Levitazione*, *Individuazione del magico* e *Individuazione dell'allineamento*.

Infravisione (10): Infravisione nel raggio di 18 metri.

Parlare con le piante (10): Una volta al giorno, l'elfo può *Parlare con le piante*, come un sacerdote dello stesso livello.

Resistenza al caldo (5): +1 sui tiri-salvezza contro attacchi basati su caldo e fuoco, grazie al fatto che il corpo dell'elfo è meno suscettibile agli effetti delle temperature estreme.

Resistenza al freddo (5): +1 sui tiri-salvezza contro attacchi basati su freddo e gelo, grazie alla minore sensibilità del corpo dell'elfo alle temperature estreme.

Resistenza agli incantesimi (10): Resistenza del 90% al *Sonno* e allo *Charme*, e ad incantesimi affini.

Sonno ridotto (5): L'elfo necessita soltanto di quattro ore giornaliere di sonno per essere riposato: questa abilità si rivela molto utile per i personaggi che lanciano incantesimi.

Sorprendere (10): Se l'elfo è solo e non indossa armature di metallo, ottiene un bonus per cogliere di sorpresa gli avversari. Il nemico subisce una penalità di -4; di -2 se l'elfo deve aprire una porta.

Trovare porte segrete (5): Grazie ai loro sensi acuti, gli elfi sono abili nello scoprire porte segrete o entrate nascoste. Basta che l'elfo passi a meno di 3 metri di distanza da una porta nascosta per accorgersi della sua presenza: la probabilità di notarla è di uno su sei (1 su un 1d6). Se l'elfo dichiara di cercarle, la sua probabilità di trovare porte segrete è di due su sei (1 o 2 su 1d6), e quella di notare porte nascoste è di tre su sei (1, 2, 3 su 1d6).

GNOMI

Lontani parenti dei nani, gli gnomi sono più piccoli; la loro statura varia infatti dai 90 cm a 1,05 m e il peso è di circa 31,5 Kg. Hanno una pelle di un intenso color ambrato o marrone scuro e i capelli bianchi. La caratteristica fisica che li distingue maggiormente è il naso, di cui essi vanno molto fieri: per qualche ragione tutti gli gnomi hanno nasi molto grossi rispetto alle altre caratteristiche del viso.

La durata media della vita degli gnomi è di 350 anni. Essi tendono ad abitare in regioni collinose e agresti, oppure nei boschi di montagna. Il fatto di essere di avere una piccola struttura fisica li rende sospettosi delle creature più grandi, sebbene non si comportino in maniera apertamente ostile a meno che queste non abbiano cattive intenzioni nei loro confronti.

Gli gnomi sono molto meno chiusi dei nani, e sono dotati di un malizioso e vivace senso dell'umorismo. Molti ritengono che gli gnomi hanno elevato lo scherzo ad una forma d'arte. Gli gnomi amano tutti gli esseri viventi e tutti i tipi di oggetti finemente lavorati, ma soprattutto adorano le gemme e i gioielli; sono considerati da molti come maestri nel lavorare le pietre preziose e come i migliori gioiellieri.

Gli gnomi trovano qualche difficoltà ad usare gli oggetti magici. Tutte le volte infatti che uno gnomo cerca di usare un oggetto magico, che non sia specificamente riservato alla sua classe di appartenenza, c'è una probabilità del 20% (su 1d100) che questo non funzioni. La prova è richiesta tutte le volte che il personaggio cerca di usare l'oggetto, anche se il fallimento è sempre circoscritto al caso in questione e non significa che la cosa si ripeterà sempre in futuro. Se la prova viene superata, l'oggetto funziona fino a che non viene disattivato il suo potere, non viene messo via, oppure, se agisce per un periodo di tempo determinato, fin tanto che non si esauriscono gli effetti. Le prove di cattivo funzionamento si applicano ad oggetti magici come bacchette, verghe, bastoni, anelli, amuleti, pozioni, corni, gioielli e ad altri oggetti magici tranne armi, scudi, armature, guanti, arnesi da illusionista, cinture e, se lo gnomo è un ladro, agli oggetti che imitano le abilità dei ladri. Le prove di cattivo funzionamento non si applicano ai sacerdoti gnomi che adoperano oggetti magici clericali.

Inoltre, come accade per i nani, se uno gnomo possiede un oggetto maledetto che non funziona, egli potrà riconoscere la natura dell'oggetto e disporne in maniera sicura.

Le tipiche sottorazze degli gnomi sono: gnomi sotterranei, gnomi delle rocce e gnomi delle foreste. I personaggi gnomi possono optare per le classi seguenti: guerriero, ladro, chierico, illusionista; possono anche essere multiclasse e scegliere una coppia (non di più) qualsiasi delle classi sopra indicate.

I giocatori che scelgono di avere come personaggio uno gnomo hanno 45 punti da utilizzare per l'acquisto delle abilità di razza. Questi punti possono essere spesi per creare uno gnomo in modo assolutamente personalizzato utilizzando l'elenco generale delle abilità riportato più avanti, oppure possono essere usati per acquistare le abilità di una sottorazza in blocco. Si possono conservare solo 5 punti per impiegarli più avanti nel processo di creazione del personaggio.

GNOMI SOTTERRANEI

Costo in punti-personaggio: 45

La maggior parte degli abitanti di superficie considera gli gnomi sotterranei, o svirfneblin come essi si definiscono, alla pari dei nani grigi e degli elfi scuri: la controparte malvagia dei loro simili che vivono sulla superficie. Questo non è però completamente vero. Gli gnomi sotterranei non sono né più né meno malvagi degli altri gnomi che vivono all'aria aperta, e questa reputazione è la conseguenza di ignoranza e di associazioni sbagliate sul loro conto.

Gli gnomi sotterranei tendono ad essere più piccoli degli altri gnomi, ma la loro struttura fisica è altrettanto robusta. Preferiscono indossare abiti dai toni freddi che riflettono i colori degli ambienti rocciosi sotterranei. La maggior parte dei maschi è calva, mentre le femmine hanno capelli grigi e stopposi.

La maggior parte degli gnomi di profondità ha allineamento Neutrale con tendenze Buone, ma i personaggi possono essere di qualsiasi allineamento.

Lingue: Gli gnomi sotterranei iniziano il gioco con le lingue seguenti: il loro dialetto, la lingua degli gnomi, il comune, il sottocomune, la lingua degli elfi scuri, dei kuo-toa, e lo strano linguaggio degli elementali della terra.

Abilità Speciali degli Gnomi Sotterranei

Abilità da minatore	Infravisione, 36 metri
Bonus all'attacco, dardi	Rimanere immobili
Bonus nel combattimento ravvicinato*	Sorprendere
	Bonus sui tiri-salvezza

* Gli svirfneblin ottengono soltanto i modificatori difensivi; non hanno bonus sui tiri per colpire quando attaccano dei nemici particolari.

Penalità Razziali degli Gnomi Sotterranei

A causa della loro infausta reputazione, gli gnomi sotterranei subiscono una penalità di -2 sul tiro per determinare le reazioni quando incontrano per la prima volta individui delle altre razze.

GNOMI DELLE FORESTE

Costo in punti-personaggio: 45

Gli gnomi delle foreste sono meno comuni degli gnomi delle rocce. Essi occupano un'importante nicchia nell'ecologia dei boschi, poiché si prendono cura delle piccole piante e degli animali che le altre razze generalmente trascurano. A differenza degli altri gnomi, preferiscono vivere in superficie in piccole capanne di legno o all'interno di grandi alberi cavi.

Gli gnomi delle foreste sono i più piccoli fra gli gnomi e raggiungono solamente i 75 cm di statura. Hanno le stesse caratteristiche fisiche degli gnomi delle rocce, sebbene i loro nasi non siano altrettanto enormi; amano tenere barba e capelli piuttosto lunghi e indossare abiti dai colori che vanno dal marrone al nero durante la giovinezza, o dai toni grigi o bianchi con l'età avanzata. La loro carnagione segue una gamma di colore che va dal verdognolo al marrone rossiccio, simile alla corteccia di certi alberi e hanno occhi azzurri o marroni.

Sebbene la maggior parte degli gnomi delle foreste abbia allineamento Neutrale Buono, i personaggi possono decidere di avere qualsiasi tipo di allineamento.

Lingue: Gli gnomi delle foreste parlano il loro dialetto, la lingua degli gnomi, dei treant, delle driadi, dei brownie, dei satiri e dei folletti.

Abilità Speciali degli Gnomi delle Foreste

Amicizia con gli animali	Muoversi nella foresta
Bonus nel combattimento ravvicinato*	Nascondersi
	Bonus sui tiri-salvezza

* Gli gnomi della foresta possono applicare i loro modificatori difensivi quando combattono contro qualsiasi creatura di taglia umana o più grande; i nemici naturali degli gnomi delle foreste sono gli orchetti, gli uomini lucertola, i trogloditi e qualsiasi



creatura che abbiano visto mentre arrecava danno alla foresta.

Penalità Razziali degli Gnomi delle Foreste

Gli gnomi delle foreste non possono avere l'infravisione.

GNOMI DELLE ROCCE

Costo in punti-personaggio: 40

Gli gnomi delle rocce sono il tipo di gnomi più comune e li si può incontrare praticamente dappertutto. La loro caratteristica di rilievo è il naso. Tutti gli gnomi hanno nasi piuttosto grossi, ma gli gnomi delle rocce si fregiano dei nasi più grandi in assoluto. Gli gnomi delle foreste amano le gemme, specialmente i diamanti che superino in grandezza i loro nasi.

Gli gnomi delle rocce sono alti circa 1,05 metri e pesano circa 31,5 Kg. Il colore predominante degli occhi è l'azzurro, anche se è possibile incontrare qualche gnomo con gli occhi grigi o marroni. Hanno capelli generalmente bianchi o grigio pallido.

Gli gnomi delle rocce hanno di solito allineamento Neutrale Buono, ma i personaggi possono sceglierne uno qualsiasi.

Lingue: Gli gnomi delle rocce iniziano il gioco con: la lingua comune, la lingua dei nani e degli gnomi, la lingua degli halfling, dei goblin e dei coboldi, e il linguaggio semplice dei mammiferi che scavano tane sotterranee, come la talpa, il tasso ecc.

Abilità Speciali degli Gnomi delle Rocce

Abilità da minatore	Bonus sui tiri-salvezza.
Bonus nel combattimento ravvicinato	Infravisione, 36 metri

Penalità Razziali degli Gnomi delle Rocce

Nessuna

ABILITÀ DEGLI GNOMI

Se un personaggio ha ancora a disposizione dei punti-personaggio, dopo aver scelto le abilità tipiche della sottorazza in blocco, può scegliere delle abilità razziali aggiuntive. Oppure, se il giocatore desidera creare il suo eroe gnomo in modo assolutamente personalizzato, può scegliere le sue abilità dall'elenco generale delle abilità degli gnomi riportato più avanti. Ogni abilità costa 5 o 10 punti-personaggio, e viene descritta qui di seguito.

Abilità da minatore (10): Un personaggio con questa capacità ha una discreta familiarità con il lavoro in miniera, scavare gallerie e lavorare la pietra. Concentrandosi per un round il personaggio può:

- Determinare la direzione approssimativa sottoterra, 1-3 su 1d6.
- Determinare la profondità approssimativa sottoterra, 1-4 su 1d6.
- Individuare pareti, pavimenti, o soffitti pericolanti, 1-7 su 1d10.
- Individuare qualsiasi dislivello o pendenza nel passaggio che sta attraversando, 1-5 su 1d6.





Amicizia con gli animali (10): Una volta al giorno uno gnomo ha l'abilità innata di lanciare *Amicizia con gli animali*, ottenendo gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo dei sacerdoti, ma solo verso gli animali che scavano tane sotterranee.

Bonus all'attacco, dardi (5): +1 sui tiri per colpire con i dardi, che sono le armi da lancio preferite dagli gnomi.

Bonus all'attacco, fionda (5): +1 sui tiri per colpire quando il personaggio usa fionde di qualsiasi tipo.

Bonus all'attacco, pugnale (5): +1 sui tiri per colpire con il pugnale.

Bonus all'attacco, spada corta (5): +1 sui tiri per colpire quando si usano spade corte.

Bonus difensivi (5): +1 alla Classe Armatura quando gli gnomi si trovano nel loro ambiente sotterraneo.

Bonus nel combattimento ravvicinato (10): +1 sui tiri per colpire contro coboldi e goblin, che sono i tradizionali rivali degli gnomi per lo spazio vitale e le risorse naturali. Inoltre, gnoll, bugbear, orchi, mezzorchi, orchi magi, troll, giganti e titani, subiscono una penalità di -4 ai loro attacchi quando combattono contro gli gnomi.

Bonus su Ingegneria (5): Se lo gnomo ha la capacità Ingegneria, ottiene un bonus di +2 al punteggio di capacità.

Bonus sui tiri-salvezza (5): Allo stesso modo dei nani, gli gnomi sono molto resistenti alla magia, e questa caratteristica garantisce loro un bonus su tutti i tiri-salvezza contro verghe, bacchette, bastoni magici ed incantesimi. Questo bonus è determinato in base alla sottocaratteristica di Salute. Per ogni tre punti e mezzo di Costituzione/Salute, lo gnomo riceve un bonus +1. Questi bonus vengono riassunti nella tabella qui sotto.

Punteggio	Bonus
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-20	+5

Bonus sulla Ragione (10): +1 alla sottocaratteristica di Ragione.

Identificare pozioni (5): Lo gnomo con questa abilità ha la possibilità di identificare una pozione osservandola ed annusandola. Questa possibilità è uguale al suo punteggio di Saggezza, espresso in percentuale.

Infravisione (10): Infravisione nel raggio di 18 metri.

Muoversi nella foresta (10): È l'abilità di *Eliminare le tracce* quando attraversa boschi e foreste, come sanno fare i druidi.

Nascondersi (10): È l'abilità di nascondersi nei boschi con una probabilità di riuscita pari a quella del Nascondersi nelle Ombre di un ladro dello stesso livello.

Rimanere immobili (10): È l'abilità di "immobilizzarsi" sul posto in ambienti sotterranei. Con questa capacità lo gnomo ha il 60% di possibilità di non essere notato da chi gli passa accanto.

Sorprendere (10): Se lo gnomo non indossa un'armatura di metallo e si trova ad almeno 27 metri di distanza da un gruppo di personaggi senza questa abilità, oppure è accompagnato da personaggi con le stesse qualità, gli avver-

sari subiscono una penalità di -4 alla sorpresa. Inoltre, lo gnomo, dato che con questa abilità è anche più difficile da sorprendere, riceve un bonus +2 ai suoi tiri per determinare la sorpresa.

HALFLING

La maggior parte degli halfling è alta 90 cm e pesa dai 27 ai 31,5 Kg; è generalmente paffutella, con visi tondi, glabri e dall'aspetto florido. Gli halfling hanno rigogliosi capelli ricci e i piedi ricoperti da una folta peluria, e in genere non calzano scarpe. Hanno una vita media di circa 150 anni.

Gli halfling sono robusti e ingegnosi, di regola amanti della tranquillità e della pace. Gioiscono nel circondarsi di tutte le comodità e, se non sono molto ambiziosi, possono anche essere amichevoli ed aperti. Le loro case sono costruite come rifugi ben arredati e la maggior parte della loro attività lavorativa si svolge all'aria aperta. Sono espansivi e socievoli quando si trovano a trattare con gli esponenti delle altre razze, compresi gli umani, ed è possibile trovarli praticamente accanto a qualsiasi comunità.

Esistono tre sottorazze degli halfling: piedipelosi, alti e tozzi. I personaggi halfling possono scegliere di essere chierici, guerrieri, ladri; oppure possono optare per l'abbinamento multiclasse del guerriero/ladro.

I giocatori che scelgono di avere un personaggio halfling ricevono 35 punti-personaggio da spendere per l'acquisto delle abilità di razza. Questi punti possono essere utilizzati per personalizzare un halfling scegliendone le abilità dall'elenco generale della abilità riportato più avanti, oppure possono essere spesi per acquistare le abilità tipiche di una sottorazza in blocco. Si possono conservare solo 5 punti da impiegare più avanti nel processo di creazione del personaggio.

halfling piedipelosi

Costo in punti-personaggio: 30

I piedipelosi sono gli halfling più comuni. Preferiscono vivere in ambienti rurali, e data la loro indole concreta, è possibile trovare fra loro molti panettieri, mugnai, agricoltori, e gestori di locande. Alti circa 90 cm, essi sono più robusti degli altri halfling. La loro carnagione varia dal color pesca pallido al rossiccio e al marrone scuro, ed i loro occhi sono generalmente neri o castano scuro. Hanno capelli biondi, castani, rossi e neri, ma possono sfoggiare anche una gamma di sfumature di toni intermedi; nonostante pochissime eccezioni, i capelli sono sempre ricci. I piedipelosi si distinguono dagli altri halfling per il fatto che non hanno la barba.

La maggior parte dei piedipelosi ha allineamento Legale Buono, ma i personaggi possono averne uno qualsiasi.

Lingue: I piedipelosi possono iniziare sapendo la lingua e i dialetti halfling, la lingua degli umani o i dialetti degli elfi.

Abilità Speciali dei Piedipelosi

Bonus all'attacco Bonus sui tiri-salvezza
Sorprendere

Penalità Razziali dei Piedipelosi

Nessuna

HALFLING TOZZI

Costo in punti-personaggio: 35

Gli halfling tozzi non sono comuni come i piedipelosi. Tendono ad avere un fisico più solido e di conseguenza risultano essere anche più forti degli altri halfling. In genere vivono lontani dalle società degli uomini, preferendo invece abitare vicino ai nani. Ci può essere infatti nell'antico passato degli halfling tozzi qualche goccia di sangue nanesco.

Hanno carnagione rosata e arrossiscono in modo intenso quando sono compiaciuti o imbarazzati. I loro capelli sono in genere chiari e i loro occhi sono azzurri, grigi o verdi. Preferiscono indossare vestiti resistenti, pratici e realizzati con pelle ben lavorata. Fra tutti gli halfling sono i più ingegnosi e non hanno timore dell'acqua e delle barche.

La maggior parte degli halfling tozzi ha allineamento Legale Buono, anche se i giocatori possono scegliere qualsiasi tipo di allineamento per i loro personaggi.

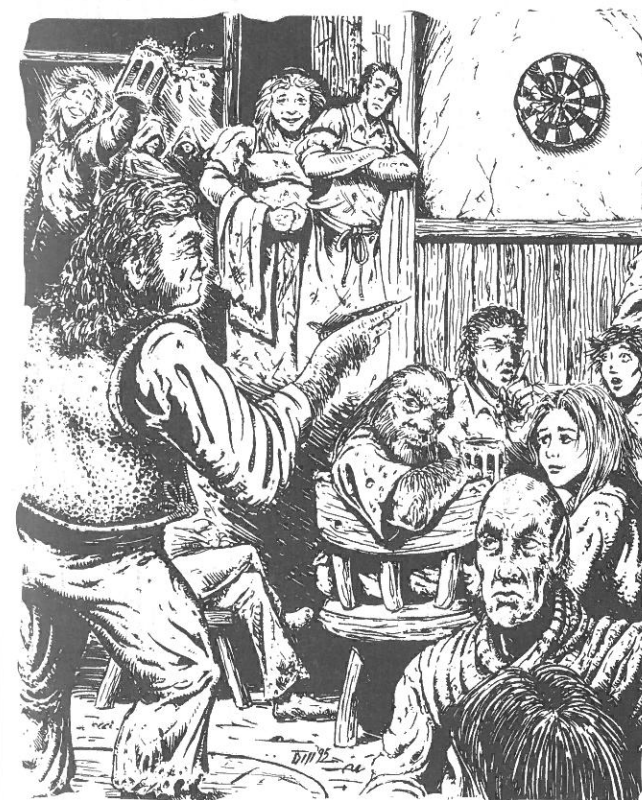
Lingue: Gli halfling tozzi possono iniziare con una qualsiasi delle lingue halfling, la lingua degli umani o i dialetti dei nani.

Abilità Razziali degli Halfling Tozzi

Abilità da minatori Infravisione, 18 metri
Bonus all'attacco Sorprendere
Bonus sui tiri-salvezza

Penalità Razziali degli Halfling Tozzi

Gli halfling tozzi subiscono una penalità di -1 sui tiri per determinare le reazioni degli elfi nei loro confronti, a causa dell'amicizia che lega questa razza di halfling ai nani.



HALFLING ALTI

Costo in punti-personaggio: 35

Più alti e magri degli altri halfling, essi hanno una statura di 1,2 m o leggermente superiore. Abitano preferibilmente in boschi dal clima temperato, e per questo si trovano spesso a vivere vicino agli elfi ed agli umani.

Amano in genere tenere i capelli lunghi e talvolta portano piccoli cappelli; vestono di verde e marrone rossiccio, per meglio confondersi con i colori del bosco. Gli halfling alti sono esperti carpentieri e spesso abitano in case spaziose costruite fra i boschi. Quando sentono il bisogno di viaggiare, preferiscono spostarsi a cavallo di piccoli pony.

La maggior parte degli halfling alti è Legale Buona, ma i personaggi possono essere di qualsiasi allineamento.

Lingue: Gli halfling alti iniziano con le lingue seguenti: la lingua comune, quella degli halfling, degli elfi, degli gnomi, dei centauri e delle diadi.

Abilità Speciali degli Halfling Alti

Bonus sui tiri-salvezza Sorprendere
Bonus all'attacco Trovare porte segrete
Nascondersi

Penalità Razziali degli Halfling Alti

Gli halfling alti subiscono una penalità di -2 sulle reazioni quando incontrano i nani, a causa della loro amicizia con gli elfi.

ABILITÀ DEGLI HALFLING

Se un personaggio, dopo aver scelto le abilità di una sottorazza in blocco, ha ancora a disposizione dei punti-personaggio, può scegliere delle abilità razziali aggiuntive, oppure, se il giocatore desidera creare il suo halfling in modo personalizzato, può scegliere le abilità dall'elenco generale delle abilità degli halfling riportato più avanti. Ogni abilità costa 5 o 10 punti-personaggio, e viene descritta qui sotto.

Abilità da minatore (5): Un personaggio con questa abilità ha una discreta familiarità con il lavoro in miniera, sa scavare gallerie e lavorare la pietra. Concentrandosi per un round il personaggio può:

- Determinare la direzione approssimativa sottoterra, 1-3 su 1d6.
- Individuare qualsiasi pendenza o dislivello nel passaggio che sta percorrendo, 1-3 su 1d4.

Bonus all'attacco (5): +1 all'attacco con armi da scagliare e fionde.

Bonus sui tiri-salvezza (10): Gli halfling hanno una naturale resistenza agli incantesimi e al veleno che garantisce loro un bonus su tutti tiri-salvezza contro verghe, bacchette, bastoni magici e incantesimi, e anche contro qualsiasi sostanza velenosa o tossica. Questo bonus è determinato dal punteggio di Costituzione/Salute del personaggio. Per ogni tre punti e mezzo di Salute, il personaggio riceve un bonus di +1. Questi bonus vengono elencati di seguito. Gli halfling, diversamente da nani e gnomi, non hanno alcun tipo di impedimento nell'uso di oggetti magici.



Punteggio	Bonus
4-6	+ 1
7-10	+ 2
11-13	+ 3
14-17	+ 4
18-20	+ 5

Bonus sulla Mira (10): + 1 alla sottocaratteristica Mira.

Bonus sulle reazioni (5): + 1 sulle reazioni grazie al fatto di essere ben accettati dalle altre razze.

Bonus sulla Salute (10): +1 alla sottocaratteristica Salute.

Bonus sull'Equilibrio (10): +1 alla sottocaratteristica Equilibrio: questo permette al personaggio di avere una differenza di 5 punti tra le sottocaratteristiche di Destrezza.

Individuazione del male (5): Gli halfling sono dotati di un intuito molto sensibile. Con questa abilità sono in grado una volta al giorno di individuare il male su creature o persone. Non possono però usare questa abilità su oggetti o luoghi.

Infravisione (5): Infravisione nel raggio di 9 m, che indica la presenza di sangue nanesco nella discendenza del personaggio.

Nascondersi (10): È l'abilità di nascondersi nei boschi con una probabilità uguale a quella del Nascondersi nelle Ombre di un ladro dello stesso livello.

Sbeffeggiare (5): Una volta giorno l'halfling può *Sbeffeggiare* qualcuno, come l'incantesimo omonimo di 1° livello degli stregoni.

Sorprendere (10): Come gli elfi, gli halfling hanno dei bonus quando cercano di cogliere di sorpresa gli avversari, ma solo se non indossano armature di metallo. L'halfling si muove in modo così silenzioso che gli avversari subiscono una penalità di -4 sul tiro per la sorpresa. Se l'halfling deve aprire una porta o superare qualche altro impedimento fisico, questa penalità è ridotta a -2.

Trovare porte segrete (5): L'halfling riesce ad individuare porte segrete e nascoste, allo stesso modo degli elfi.

mezzelfi

I mezzelfi discendono dall'unione di genitori umani ed elfi. Essi raggiungono in media un'altezza di 1,65 m e pesano circa 65 Kg. Il loro sangue misto gli permette di unire attributi di entrambe le razze e di appartenere alle seguenti classi: chierico, druido, guerriero, ranger, mago, stregone specialista, ladro, bardo. Le combinazioni multi-classe sono: chierico (o druido)/guerriero, chierico (o druido)/guerriero/mago, chierico/ranger, chierico (o druido) mago, guerriero/mago, guerriero/ladro, guerriero/mago/ladro, mago ladro.

I mezzelfi possono essere di qualsiasi allineamento.

I mezzelfi appartengono soltanto ad una sottorazza (vedi sotto).

I giocatori che scelgono un mezzelfo come loro personaggio hanno 25 punti-personaggio da utilizzare nell'acquisto delle abilità razziali.

Questi punti possono essere usati per creare in modo personalizzato un mezzelfo basandosi sull'elenco generale delle abilità riportate più avanti, oppure possono essere spesi

per acquistare le abilità di sottorazza in blocco. Si possono conservare solo 5 punti da impiegare in seguito nel processo di creazione del personaggio.

Abilità Razziali dei Mezzelfi (20)

Infravisione, 18 metri Resistenza agli incantesimi
Lingue* Trovare porte segrete

* Lingua comune, degli elfi, degli gnomi, degli halfling, dei goblin, degli hobgoblin, degli orchetti e degli gnoll.

ABILITÀ DEI MEZZELFI

Se un giocatore desidera creare in modo personalizzato il suo mezzelfo, può scegliere dall'elenco generale delle abilità dei mezzelfi riportato qui di seguito.

Bonus all'attacco, arco (5): +1 sui tiri per colpire con qualsiasi tipo di arco (no balestre).

Bonus all'attacco, spada (5): +1 sui tiri per colpire quando si combatte con spade lunghe o spade corte.

Bonus sulla Salute (10): +1 al punteggio della sottocaratteristica Salute del personaggio; i punteggi delle sottocaratteristiche di Costituzione possono avere anche 5 punti di differenza l'uno dall'altro.

Infravisione (10): Infravisione nel raggio di 18 m.

Resistenza al caldo (5): +1 sui tiri-salvezza contro attacchi basati su caldo e fuoco, poiché la discendenza elfica rende il corpo del mezzelfo meno suscettibile alle temperature estreme.

Resistenza al freddo (5): +1 sui tiri-salvezza contro attacchi basati su freddo o gelo, perché la discendenza elfica rende il corpo meno suscettibile alle temperature estreme.

Resistenza agli incantesimi (5): I mezzelfi hanno la probabilità del 30% di resistere agli incantesimi *Sonno* e *Charme*.

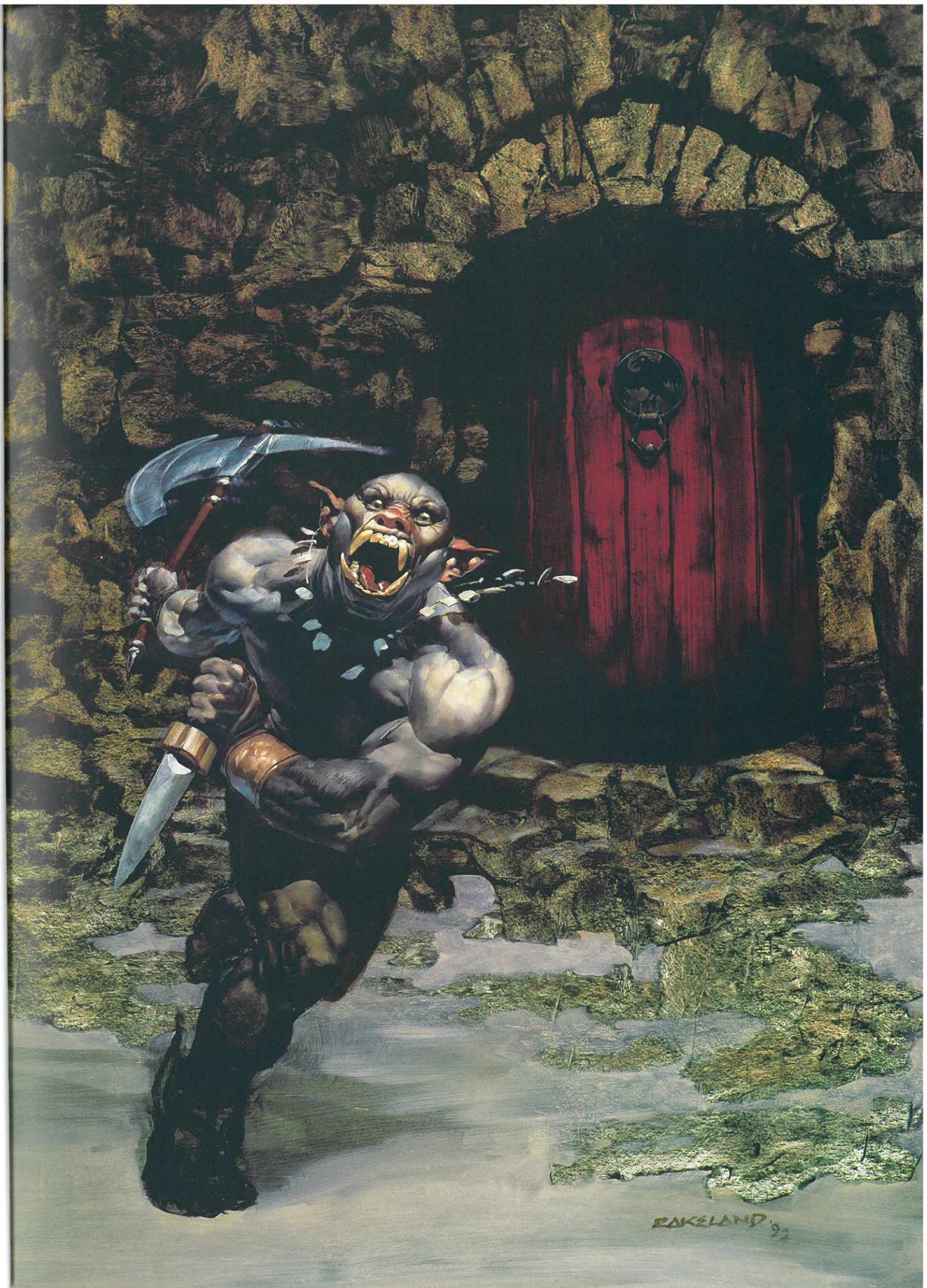
Sonno ridotto (5): Il mezzelfo ha bisogno di dormire soltanto quattro ore per essere riposato. Questo è molto utile specialmente a chi utilizza incantesimi.

Sorprendere (10): Quando un mezzelfo è solo e non indossa alcun tipo di armatura di metallo, ottiene un bonus per cogliere di sorpresa gli avversari. L'avversario subisce una penalità di -4, o di -2 se il mezzelfo deve aprire una porta.

Trovare porte segrete (5): A causa dell'alta percezione dei loro sensi, i mezzelfi sono molto abili nell'individuare porte nascoste o entrate occultate. Se passano a meno di 3 m da una porta nascosta hanno una probabilità su sei (1 su 1d6) di notarla. Se invece decidono di cercarle, la probabilità aumenta a due su sei (1 o 2 su 1d6) di trovare porte segrete e di tre su sei (1, 2 o 3 su 1d6) di notare una porta nascosta.

MEZZORCHETTI

Altro esempio di incrocio, i mezzorchetti discendono dall'unione di genitori umani e orchetti. I mezzorchetti hanno un'altezza simile a quella dei mezzelfi; in genere nel loro aspetto esteriore predominano le fattezze umane e ciò permette loro di essere scambiati per umani in pubblico. La





carnagione della loro pelle varia dal color pesca al verde oliva, fino al marrone scuro; i capelli possono essere biondi, rossi, castani, neri, grigi e di tutte le gradazioni intermedie. I mezzorchetti possono diventare: guerrieri, chierici e ladri; possono anche assumere una combinazione multiclasse, ma non in più di due classi fra quelle sopra indicate. I mezzorchetti possono avere qualsiasi allineamento.

I giocatori che scelgono un personaggio mezzorchetto hanno 15 punti-personaggio da utilizzare nell'acquisto delle abilità di razza. Questi punti possono essere usati per creare un mezzorchetto in modo assolutamente personalizzato scegliendone le abilità dall'elenco generale riportato più avanti, oppure possono essere spesi per acquistare le abilità di razza in blocco. Si possono conservare solo 5 punti da usare più avanti nel processo di creazione del personaggio.

Abilità Razziali dei Mezzorchetti (10)

Infravisione, 18 metri Lingue*

* comune, degli orchetti, degli umani, dei goblin, degli hobgoblin, degli orchi.

ABILITÀ DEI MEZZORCHETTI

Se il giocatore desidera creare il suo mezzorchetto in maniera personalizzata, può scegliere le abilità dall'elenco generale delle abilità indicato qui sotto. Ciascuna abilità costa 5 o 10 punti-personaggio e viene descritta qui di seguito.

Abilità da minatore (5): Un personaggio con questa abilità ha familiarità con le miniere, sa scavare gallerie e lavorare la pietra. Concentrandosi per un round il personaggio può:

- Individuare qualsiasi dislivello o pendenza nel passaggio che sta percorrendo, 1 su 1d4.
- Individuare nuove costruzioni in pietra, 1-2 su 1d6.

Acutezza gustativa (5): Il senso del gusto del personaggio è così sensibile da fargli guadagnare un bonus di +2 sui tiri-salvezza contro i veleni che possono essere ingeriti con bevande.

Bonus al danno (5): +1 al danno con un'arma qualsiasi di scelta del personaggio.

Bonus all'Energia (10): +1 alla sottocaratteristica di Energia. Il punteggio di Energia del personaggio può presentare anche 5 punti di differenza rispetto a quello di Muscolatura.

Bonus alla Forma Fisica (10): +1 al punteggio della sottocaratteristica Forma Fisica, grazie alla sua robusta discendenza orchesca. Il punteggio di Forma Fisica del personaggio può avere anche 5 punti di differenza da quello di Salute.

Bonus all'attacco (5): +1 all'attacco con un'arma qualsiasi a scelta del personaggio.

Infravisione (10): Infravisione nel raggio 18 metri.

Sensibilità olfattiva (5): L'olfatto del personaggio è

talmente sensibile da conferirgli un bonus di +1 sui tiri per determinare la sorpresa.

Penalità dei Mezzorchetti

In comunità umane, i mezzorchetti subiscono una penalità di -2 sul tiro per determinare le reazioni.

MEZZORCHI

I mezzorchi nascono dall'unione di genitori orchi e umani. Sono alti in media dai 2,1 ai 2,4 metri, con carnagione rossastra, capelli e occhi scuri. Sembrano uomini di grandi dimensioni. I mezzorchi possono essere: guerrieri o chierici e non possono essere multiclasse. I mezzorchi possono avere qualsiasi allineamento.

I giocatori che scelgono di avere un personaggio mezzorco hanno 15 punti-personaggio da utilizzare nell'acquisto delle abilità razziali. Questi punti possono essere usati per scegliere in modo personalizzato le abilità del mezzorco dalla lista generale delle abilità sotto riportata, oppure possono essere spesi per acquistare le abilità di razza in blocco. Si possono tenere da parte solo 5 punti per usarli più avanti nel processo di creazione del personaggio.

Abilità Razziali dei Mezzorchi (10)

Lingue* Pelle resistente

* Lingua comune, degli orchi, degli orchetti, dei troll, dei giganti delle rocce e degli gnoll.

Penalità dei Mezzorchi

I mezzorchi si qualificano come creature di taglia Grande e per questo subiscono più danno dalla maggior parte delle armi. Inoltre, certe razze più piccole ottengono dei bonus all'attacco quando combattono contro i mezzorchi.

ABILITÀ DEI MEZZORCHI

Se il giocatore desidera creare un mezzorco in modo personalizzato, può scegliere i suoi attributi dall'elenco generale delle abilità dei mezzorchi riportata sotto. Le abilità costano dai 5 ai 10 punti-personaggio, e vengono descritte qui di seguito.

Bonus al danno (5): +1 al danno con un'arma da corpo a corpo.

Bonus all'attacco (5): +1 sui tiri per colpire con un'arma da corpo a corpo.

Bonus sui punti-ferita (10): Il mezzorco aggiunge 1 punto-ferita tutte le volte che, salito di livello, dovrà determinare i suoi nuovi punti-ferita.

Bonus sulla Forma Fisica (10): +1 al punteggio della sottocaratteristica Forma Fisica, grazie alla forte discendenza orchesca del mezzorco. Il punteggio di Forma Fisica del personaggio può superare di 5 punti quello della Salute.

Bonus sulla Muscolatura (10): +1 al punteggio della sottocaratteristica Muscolatura, in ragione della grossa stazza del mezzorco. Il punteggio di Muscolatura può superare di 5 punti quello di Energia.

Infravisione (5): Infravisione nel raggio di 9 metri.

Pelle resistente (5): I mezzorchi hanno una Classe

Armatura naturale di 8. Se il personaggio indossa un'armatura che gli conferisce una CA migliore di 8, questa abilità non ha alcun effetto; se, invece, il personaggio indossa un'armatura che gli conferisce CA 8 o peggiore, può aggiungere il bonus di +1 alla sua Classe Armatura.

Resistenza al veleno (5): +1 di bonus sui tiri-salvezza contro veleni.

UMANI

Gli umani possono avanzare senza limiti di livello in tutte le classi: questa è una tipica caratteristica umana e non costa alcun punto-personaggio. **Gli umani ricevono 10 punti-personaggio** con i quali possono acquistare le capacità generiche e le capacità nelle armi; i punti possono essere anche tenuti da parte per farne uso durante il gioco. Inoltre, gli umani possono utilizzare i punti per scegliere le seguenti abilità.

Bonus all'attacco (5): +1 sui tiri per colpire con qualsiasi arma scelta dal personaggio.

Bonus all'Equilibrio (10): +1 al punteggio della sottocaratteristica Equilibrio. Il punteggio di Equilibrio può superare di 5 punti quello di Mira.

Bonus sui punti-esperienza (10): Bonus del 5% sui punti-esperienza. Questo va ad aggiungersi al bonus del 10% ottenuto se il personaggio umano risponde ai requisiti primari della propria classe di appartenenza.

Bonus sui punti-ferita (10): Il personaggio può aggiungere 1 punto-ferita di bonus ogni volta che, passato di livello, dovrà determinare i nuovi punti-ferita.

Bonus sulla Salute (10): +1 al punteggio della sottocaratteristica Salute. Il punteggio di Salute può superare di 5 punti quello della Forma Fisica.

Pelle resistente (10): Alcuni personaggi umani hanno una Classe Armatura naturale di 8. Se il personaggio indossa un'armatura che gli conferisce una CA migliore di 8, questa abilità non ha effetto. Se il personaggio indossa un'armatura che gli conferisce una CA di 8 o peggiore, può aggiungere un bonus di +1 alla sua Classe Armatura.

Trovare porte segrete (10): Un umano che nella propria discendenza reca tracce di sangue elfico ha l'abilità di individuare porte nascoste ed entrate segrete. Passando semplicemente a meno di 3 metri da una porta nascosta il personaggio ha una probabilità su sei (1 su 1d6) di notarla. Se invece le cerca attentamente, le probabilità di scoprire porte segrete migliorano a due su sei (1 o 2 su 1d6) o a tre su sei (1, 2, o 3 su 1d6) se si tratta di individuare una porta nascosta.

ALTRE RAZZE

A discrezione del DM, i giocatori possono scegliere quasi tutti i tipi di creature esistenti come personaggi. Per esempio, nel mondo di *Dark Sun** è possibile scegliere personaggi mezziganti, incroci

tra umani e nani, o feroci halfling, tutti con caratteristiche che variano dai 5 ai 20 punti, invece che dai 3 ai 18 soliti. Se un giocatore desidera che il suo personaggio appartenga ad una razza specifica proveniente da un mondo insolito, il DM può saltare semplicemente la selezione delle Abilità di Razza e prendere la razza con tutti i suoi vantaggi e svantaggi esattamente come è descritta. In genere però, ai giocatori non è permesso personalizzare queste razze inusuali, ed essi non ricevono punti-personaggio per averle scelte.

Per maggior convenienza del DM, più avanti nel capitolo viene fornito un breve elenco delle razze umanoidi più comuni e di altre creature più insolite, insieme alle descrizioni delle abilità e delle restrizioni tipiche di quella razza. Queste razze appaiono anche nel *Manuale dei Mostri*, nel quale vengono anche descritti con maggiori dettagli i loro stili di vita e la loro società. Se il DM è d'accordo, i giocatori possono scegliere per il loro personaggio una di queste razze, ma non ottengono punti-personaggio per questa scelta.

Le razze descritte qui sono: aarakocra, alaghi, bugbear, bullywug, centauri, flind, giff, githzerai, gnoll, goblin, hobgoblin, coboldi, uomini lucertola, minotauri, mongrelman, orchi, orchetti, satiri, swanmay, thri-kreen e wemic.

CARATTERISTICHE MINIME

Come per gli altri semiumani, i personaggi di queste razze opzionali possono essere creati solamente se i punteggi delle loro caratteristiche soddisfano i requisiti minimi sottoelencati. Le modifiche ai punteggi di caratteristica vanno effettuati *dopo* che queste hanno soddisfatto i punteggi minimi richiesti. Pertanto queste modifiche possono fare aumentare le caratteristiche del personaggio a 19 od oltre o ridurre a 2 o meno.

Razze	For	Des	Cos	Int	Sag	Car
Aarakocra	4/17	7/17	6/17	3/18	3/17	3/18
Alaghi	10/17	3/17	12/18	5/18	3/16	3/16
Bugbear	7/17	8/17	8/18	4/17	3/18	4/15
Bullywug	6/18	4/18	6/18	4/15	3/16	4/15
Centauri	11/18	5/18	10/17	3/16	3/17	3/18
Coboldi	4/17	4/18	5/16	3/17	3/18	3/14
Flind	7/17	6/18	6/18	3/16	3/16	4/17
Giff	14/18	3/15	10/18	3/15	3/16	3/17
Githzerai	3/18	3/18	3/18	3/18	3/18	3/18
Gnoll	5/17	5/18	5/18	4/15	3/16	4/15
Goblin	5/16	4/17	5/16	3/18	3/18	4/13
Hobgoblin	6/18	6/18	5/18	3/18	3/18	4/15
Minotauri	10/18	5/14	10/18	5/14	5/18	5/18
Mongrelman	6/17	6/18	8/18	4/18	3/18	3/9
Orchetti	5/17	3/17	8/18	3/16	3/16	5/14
Orchi	14/18	3/8	12/18	4/10	3/9	4/10
Satiri	6/18	8/18	6/17	4/18	3/18	3/17
Swanmay	13/18	12/17	14/18	9/18	13/17	9/18
Thri-kreen	8/18	12/18	5/18	5/18	5/18	3/15
Uomini-lucertola	8/18	3/18	6/18	3/17	3/18	3/16
Wemic	10/17	7/18	11/18	3/18	3/18	3/18





ABILITÀ E RESTRIZIONI

a. Carica: La creatura è in grado di effettuare un attacco caricando l'avversario: ottiene in questo caso un bonus di +2 al tiro per colpire e infligge il doppio dei danni se usa un'arma lunga da punta come lance, lance da cavaliere e giavellotti. Gli aarakocra eseguono questo tipo di attacco in picchiata, i centauri caricano come i cavalieri e i bullywug balzano sui loro nemici.

b. Muoversi silenziosamente: La creatura può Muoversi Silenziosamente, come per l'abilità dei ladri, con una probabilità di riuscita del 40%, + il 5% per livello.

c. Nascondersi in ambienti naturali: La creatura può nascondersi in ambienti naturali, così come il ladro può Nascondersi nelle Ombre. La sua probabilità di base è del 35% più il 5% per ogni livello. Se il punteggio dell'abilità della creatura è più alto, usatelo pure; per esempio, le abilità dei satiri comprendono c (90%), il che significa che un satiro ha il 90% di probabilità con questa abilità.

d. Infravisione: Il personaggio ha l'infravisione (l'abilità di vedere al buio) nel raggio di 18 metri.

e. Sorprendere gli avversari: Quando è da solo o con un gruppo di creature silenziose come lui, il personaggio riceve un bonus alla sua probabilità di sorprendere i nemici. I bugbear infliggono una penalità di -3 sul tiro per la sorpresa degli avversari. Un bullywug che usa il suo potere di mimetismo impone una penalità di -2 al tiro per la sorpresa, o di -6 se attacca saltando sul nemico dal luogo in cui era nascosto.

f. Anfibi: Il personaggio si trova bene sia in acqua che fuori. Le penalità di combattimento nell'acqua non si applicano a questo personaggio, sebbene usare armi contundenti (C) o da taglio (T) sott'acqua è sempre molto difficile. I bullywug sono dei veri e propri anfibi e possono respirare l'acqua; gli uomini-lucertola respirano sempre l'aria, ma possono trattenere il fiato per un numero di round pari a 2/3 della loro Costituzione prima di effettuare una prova di annegamento.

g. Saltare: I potenti muscoli delle gambe permettono al personaggio di fare balzi straordinari, consentendogli di saltare fino a 9 metri in lunghezza e 3 metri in altezza. Saltare per avvicinarsi ad un nemico è considerato come caricare; il personaggio subisce il doppio dei danni se il difensore è preparato a ricevere una carica con una lancia o un'arma simile. I bullywug possono infliggere il doppio dei danni se usano il salto. È da notare che il thri-kreen può balzare fino a 15 metri in lunghezza e 6 metri in altezza, ma non ottiene questa abilità prima del 3° livello.

h. Individuare nuove costruzioni: Il personaggio ha le naturali abilità da minatore e può individuare nuove o inusuali costruzioni in base alla percentuale indicata. La procedura è simile a quella descritta in questo libro per le abilità dei nani e degli gnomi.

i. Individuare passaggi inclinati: La creatura può notare lievi dislivelli o inclinazioni nei passaggi e negli ambienti dei sotterranei in base alla percentuale indicata.

j. Individuare muri scorrevoli o girevoli: La creatura può individuare muri scorrevoli o girevoli in base alla percentuale indicata.

k. Attaccato per ultimo: Il personaggio è di una razza nota per essere codarda e inefficiente in combattimento. Di conseguenza, i nemici ignorano facilmente il personaggio non considerandolo una minaccia e concentrano i propri attacchi su gli altri membri, più pericolosi, del gruppo del personaggio a meno che quest'ultimo non mostri qualche insolito potere, una potente magia o una particolare abilità.

l. Difficile da sorprendere: I sensi acuti del personaggio rendono quest'ultimo molto difficile da sorprendere. Il personaggio riceve un bonus di +2 su tutti i tiri per la sorpresa.

m. Seguire tracce: Il senso olfattivo del personaggio è così sviluppato che gli permette di seguire tracce, come la capacità Seguire tracce, con una probabilità del 50%. Si possono applicare i normali modificatori per piste vecchie o confuse.

n. Immunità agli incantesimi: I minotauri sono immuni all'incantesimo *Labirinto*, a causa della loro familiarità con labirinti e luoghi simili.

o. Impavidi: I minotauri ricevono anche un bonus di +3 sui tiri-salvezza contro gli effetti della paura, compresi gli incantesimi *Paura*, *Intimorire*, *Incute paura*, o *Emozione*, la *paura del drago*, e simili.

MODIFICATORI RAZZIALI ALLE CARATTERISTICHE

Dopo aver scelto una razza, modificate le caratteristiche del personaggio come indicato di seguito.

Razza	Modifiche
Aarakocra	Destrezza +1, Forza -1, Costituzione -1
Alaghi	Forza +2, Intelligenza -2
Bugbear	Forza +1, Intelligenza -1, Carisma -1
Bullywug	Destrezza +1, Intelligenza -1, Carisma -1
Centauri	Costituzione +1, Saggezza +1, Destrezza -2
Coboldi	Forza -1, Costituzione -1
Flind	Forza +1, Carisma -1
Giff	Forza +2, Destrezza -1, Intelligenza -1
Githzerai	Nessuna
Gnoll	Forza +1, Intelligenza -1, Carisma -1
Goblin	Forza -1, Carisma -1
Hobgoblin	Carisma -1
Minotauri	Forza +2, Costituzione +2, Saggezza -2, Carisma -2
Mongrelman	Intelligenza -1, Carisma -1, +1 ad una caratteristica a scelta
Orchetti	Forza +1, Carisma -2
Orchi	Forza +2, Costituzione +2, Intelligenza -2, Carisma -2
Satiri	Destrezza +1, Costituzione +1, Intelligenza -1, Carisma -1
Swanmay	Destrezza +1, Saggezza +1
Thri-kreen	Destrezza +1, Saggezza +1, Intelligenza -1, Carisma -1
Uomini-lucertola	Nessuna
Wemic	Forza +1, Destrezza -1



p. Imitazione dei suoni: I mongrelman hanno l'abilità di imitare perfettamente qualsiasi suono che sentono. Non possono, imitandone i suoni, creare gli effetti magici del canto dell'arpa, del ruggito della sfinge o dell'incantesimo *Urlo*, sebbene possano duplicare esattamente tutti gli elementi non magici di questi suoni.

q. Svuotare Tasche: I mongrelman hanno anche l'abilità di Svuotare Tasche, come l'omonima abilità dei ladri, con una probabilità di riuscita del 70%, più il 5% per livello.

r. Creare flauti magici: I satiri possono creare flauti in grado di produrre gli effetti di *Charme*, *Sonno*, o *Incute paura* nel raggio di 18 metri. Per conseguire questa abilità, il satiro deve investire 4 punti-personaggio nel tratto Musica/strumento quando viene creato e poi devolvere 2 punti-personaggio alla capacità Musica per almeno tre volte. Non può spendere però in questa capacità più di 2 punti-personaggio per livello, cosicché potrà avere questa abilità solo al 3° livello. I flauti sono costruiti semplicemente e non hanno proprietà magiche; è l'abilità arcana dei satiri che crea gli effetti magici.

s. Resistenza alla magia: Il personaggio è resistente agli effetti della magia. I giff hanno una debole resistenza alla magia del 10%, mentre i githzerai hanno una resistenza alla magia del 5% per livello; per esempio, un githzerai di 6° livello ha una resistenza alla magia del 30%.

t. Antenne: Le antenne dei thri-kreen sono sensibili al movimento e servono a diminuire di 1 punto le eventuali penalità quando affronta nemici al buio entro 4,5 metri.

u. Morso paralizzante: Al 5° livello, il thri-kreen ottie-

ne l'abilità di paralizzare la sua preda con il morso. La vittima deve effettuare un tiro-salvezza contro veleno o resta paralizzato per 2-16 round (1-8 round se è più grande di un uomo, o solo 1 round se è di taglia E o superiore).

v. Schivare i proiettili: Al 7° livello, il thri-kreen acquista l'abilità di schivare i proiettili (non magici) scagliati o lanciati effettuando un tiro di 9 o più su 1d20.

w. Armi razziali: Al 5° livello, il thri-kreen guadagna automaticamente la capacità nel chatkcha, un cuneo cristallino da lancio comunemente usato dalle mantidi guerriere. Al 7° livello, il personaggio guadagna la capacità nella gythka, un'arma lunga tipica dei thri-kreen. Considerate queste armi uguali rispettivamente al giavellotto e al roncone-giusarma per il danno, i modificatori per la gittata, ecc., ma tenete presente che il chatkcha torna a chi lo ha lanciato se manca il bersaglio.

x. Forma di cigno: Le swanmay possono compiere una metamorfosi su se stesse e trasformarsi in un cigno tutte le volte che vogliono. Mentre sono in questa forma, possono essere colpite solo con armi con bonus +1 o più, possono volare alla velocità indicata e hanno una resistenza alla magia pari al 2% per livello. L'equipaggiamento di una swanmay e i suoi averi rimangono tali quando si trasforma. La swanmay ha bisogno di un oggetto magico (un mantello, un anello, o oggetti simili) per compiere la trasformazione e se lo perde non si può più trasformare finché non lo ritrova.

PENALITÀ

y. Claustrofobia: Gli aarakocra sono estremamente claustrofobici e si sentono nervosi in luoghi chiusi o in sotterranei. Il personaggio aarakocra subisce una penalità di -3 sui tiri per colpire quando si trova in questi luoghi.

z. Taglia: Un certo numero di creature ha tutti i vantaggi e gli svantaggi di essere di taglia grande (G). Mentre la cosa permette loro di maneggiare armi grandi con una mano sola o anche usare armi enormi con due mani, li costringe anche a subire i danni come creature grandi.

aa. Disidratazione: Il personaggio con questa restrizione è vulnerabile alla disidratazione se passa troppo tempo fuori dall'acqua. Il personaggio deve inumidire il suo corpo interamente (basta un'otre piena) tre volte al giorno, o perderà 2 punti di Costituzione per il bagno mancato. Se la Costituzione scende a 0, il personaggio muore per disidratazione.

bb. Luce: Molti umanoidi sono abituati all'oscurità e trovano che la luce forte sia disorientante e dolorosa. Il personaggio con questa debolezza subisce una penalità di -1 agli attacchi effettuati in pieno giorno o se si trova nell'area dell'incantesimo *Luce perenne*.

cc. Odio razziale: Alcuni umanoidi sono i nemici naturali di razze di semiumani comuni, che hanno sviluppato delle speciali tecniche di combattimento per sconfiggerli. I nani hanno un bonus di +1 sui tiri per colpire contro orchetti, goblin e hobgoblin; gli gnomi hanno un bonus di +1 sui tiri per colpire contro coboldi e goblin. Inoltre, gli orchi subiscono una penalità di -4 quando combattono i

LIMITI DI LIVELLO NELLE CLASSI DI PERSONAGGI UMANOIDI

Razze	Guerriero	Ranger	Sacerdote	Stregone	Ladro	Bardo
Aarakocra	11	—	7	—	11	—
Alaghi	12	—	Druido 12	—	—	—
Bugbear	12	—	Chierico 8	—	9	—
Bullywug	10	—	7	—	9	—
Centauri	12	10	Druido 14	12	—	12
Coboldi	8	—	Chierico 9	—	12	—
Flind	12	—	Chierico 9	—	11	—
Giff	11	—	Chierico 8	—	9	—
Githzerai	9	—	—	12	15	—
Gnoll	11	—	Chierico 9	—	11	—
Goblin	10	—	Chierico 9	—	12	—
Hobgoblin	11	—	Chierico 9	—	12	—
Minotauri	12	8	7	8	10	—
Mongrelman	10	—	Chierico 10	10	8	8
Orchetti	10	—	Chierico 9	—	11	—
Orchi	12	—	3	—	—	—
Satiri	11	7	—	—	11	—
Swanmay	—	14	Druido 12	—	—	—
Thri-kreen	16	12	12	—	—	—
Uomini-lucertola	12	—	7	—	9	—
Wemic	12	—	7	—	—	10



nani; mentre orchi, bugbear e gnoll subiscono una penalità di -4 quando cercano di colpire gli gnomi.

dd. Aspetto orrendo: I mongrelman hanno un aspetto fisico così deforme che hanno un Carisma effettivo di 1 (penalità di -7) per quanto riguarda le prove di reazione.

ee. Distrazione: I satiri si distraggono molto facilmente. Quando incontrano una femmina con Carisma 15 o più, i satiri dimenticano qualunque cosa e non fanno altro che corteggiarla per 1-6 turni completi, e anche di più se lei si mostra addirittura compiacente. Anche una nemica temibile può affascinare i satiri se fa qualche tentativo a riguardo, e in tutti i casi i satiri devono superare un tiro-salvezza contro incantesimi per far del male coscientemente ad una bella donna, o riuscire ad ignorarla. Una bevanda molto forte può avere lo stesso effetto.

ff. Forma inumana: Alcune creature subiscono delle restrizioni nel tipo di armatura e di oggetti magici che possono indossare a causa della forma del loro corpo. Per esempio, i thri-kreen e gli alaghi non possono indossare armature; i centauri, i wemic o i bullywug non possono indossare stivali magici o armature a causa delle loro corporature insolite, e così via. In un caso controverso, il DM dovrebbe decidere se il personaggio può usare una parte di equipaggiamento o meno usando il suo buon senso nel giudicare la situazione.

LE RAZZE AARAKOCRA

40

Gli aarakocra sono una razza di uomini-uccello intelligenti che vive sulle vette più alte dei monti. Un aarakocra è alto in media 1,5 metri e vanta un'apertura alare di quasi 6 metri. Le zampe degli aarakocra sono dotate di potenti artigli che possono essere usati per afferrare e manipolare gli oggetti; inoltre, circa a metà della parte superiore delle ali, hanno delle piccole articolazioni. Come tutti gli altri volatili, gli aarakocra hanno ossa cave e non pesano più di 36 - 40,5 Kg. L'apparato vocale degli aarakocra non si adatta molto bene alla lingua comune e per questo spesso punteggiano il loro discorso con trilli, fischi e cinguettii.

Gli aarakocra sono volatili abili e forti che possono effettuare uno speciale attacco dall'alto, giungendo in picchiata da oltre 60 metri. Non hanno penalità nell'uso di armi da lancio quando sono in volo. Gli aarakocra cercano di evitare il contatto fisico o il combattimento a terra, ma qualora fosse assolutamente necessario i loro artigli e il becco fungono da armi mortali. Gli aarakocra sono, per propria natura, estremamente claustrofobici, e detestano trovarsi in spazi chiusi o in sotterranei.

ALAGHI

Lontani cugini degli yeti, gli alaghi sono umanoidi che vivono nelle foreste, con ampie spalle, gambe tozze e braccia lunghe e forti. Hanno il collo grosso e corto, la testa piuttosto larga e sono dotati di grandi fauci. Gli alaghi sono ricoperti da capo a piedi da una folta pelliccia il cui colore varia dal grigio antracite al marrone rossiccio. Gli alaghi superano di gran lunga il metro e ottanta di altezza e pesano più di 135 Kg.

La maggior parte degli alaghi vive come cacciatori semi-

nomadi. Tendono ad essere creature timide e pacifiche, con uno spiccato senso della curiosità. Amano gli indovinelli ed i giochi di strategia, specie una buona partita a scacchi. In genere tendono a sibilar e a fischiare quando parlano e la loro temibile stazza e possanza fisica può spaventare spesso la gente che non è abituata alla loro presenza.

BUGBEAR

I bugbear sono i goblinoidi più grossi, alti all'incirca 2,1 metri e dotati di una muscolosa corporatura. Hanno una carnagione che varia dal giallo chiaro al marrone chiaro, una ruvida pelliccia, occhi animaleschi, orecchie larghe e prominenti e una bocca con zanne lunghe ed affilate. I bugbear sono dei veri e propri predatori, con vista e udito molto acuti e all'occorrenza sanno muoversi con strabiliante agilità.

La maggior parte di essi vive grazie a saccheggi e agguati, facendo schiavi e mangiando tutto ciò che riesce ad uccidere. Il personaggio bugbear è un rappresentante della sua specie assolutamente insolito che deve lottare per riuscire a controllare il suo feroce temperamento e la sua naturale inclinazione a tiranneggiare i più deboli. Anche i bugbear più valorosi e degni d'onore possono essere fuorviati in modo fatale dall'avarizia e dalla sete di potere.

BULLYWUG

I bullywug sono anfibi bipedi, simili alle rane, che vivono in paludi, acquitrini ed in altri luoghi molto umidi. Sono ricoperti da una pelle verde liscia e a macchie, ed hanno il muso di una rana gigantesca e occhi sporgenti. I bullywug sono abili nuotatori e si trovano bene sia dentro che fuori dall'acqua, ma se lasciano la propria palude sono soggetti agli effetti della disidratazione.

Un personaggio bullywug appartiene, in realtà, ad una varietà più avanzata della sua specie, dato che molti bullywug vivono ancora allo stato selvaggio e sono considerati come predatori della peggior specie. I bullywug non sono molto abili nel maneggiare giavellotti di pietra o bastoni, ma qualche bullywug più progredito può indossare armature ed è in grado di usare molte armi umane senza troppi problemi.

CENTAURI

Queste possenti e nobili creature hanno il torso, braccia e testa di un umano mentre la parte inferiore del corpo è quella di un cavallo. I centauri sono una razza forte e fiera, molto impulsiva e permalosia; possono usare tutti i tipi delle armi umane ma si trovano particolarmente a loro agio con bastoni di quercia, archi lunghi e lance di media lunghezza, che possono impugnare come un cavaliere su un cavallo da guerra di medie dimensioni.

In genere i centauri sono una comunità agreste e pacifica, ma all'occorrenza possono trasformarsi in temibili combattenti. Come molte creature delle foreste i centauri rispettano moltissimo l'equilibrio ecologico naturale e cercano di non turbare mai il mondo nel quale vivono. Sono in buoni rapporti con elfi, gnomi ed halfling, ma non amano trattare con umani e nani.

FLIND

I flind sono bellicosi umanoidi con tutti i tratti peggiori

ABILITÀ E RESTRIZIONI DI RAZZA

Naturalmente, ognuna delle razze particolari descritte in questa sezione ha i propri poteri speciali, vantaggi e svantaggi. Quando un giocatore sceglie il personaggio, deve accettare le abilità e le restrizioni tipiche di quella razza: non è possibile effettuare delle modifiche o scegliere delle abilità opzionali, come per accade per nani, elfi o altre razze di semiumani comuni. Le abilità di razza vengono riassunte nella tabella presentata qui di seguito.

Razza	CA	pf	MO	Attacchi naturali	Caratteristiche
Aarakocra	7	+0	6, Vo 36(C)	1d3/1d3/1d3 (artigli, becco)	a, y, ff
Alaghi	4	+9	12	2d6 (pugno)	b, c, ff, z
Bugbear	10	+3	9	—	d, e, z
Bullywug	6	+0	6, Nu 15	—	a, c (75%), e, f, g, aa
Centauri	5	+4	18	1d6/1d6 (zoccoli)	a, z, ff
Coboldi	10	+0	6	—	d, k, bb, cc
Flind	10	+2	12	—	c
Giff	6	+4	6	2d6 (testata)	s (10%), z
Githzerai	10	+0	12	—	d, s
Gnoll	10	+2	12	—	cc
Goblin	10	+0	6	—	d, h (25%), bb, cc
Hobgoblin	10	+0	9	—	d, h (40%), i (40%), j (40%), cc
Minotauri	6	+6	12	2d6 (testata)	d, l, m, n, o, z
Mongrelman	5	+0	9	—	c (80%), p, q, dd
Orchetti	10	+0	12	—	d, h (35%), i (25%), bb, cc
Orchi	5	+4	9	—	z
Satiri	5	+0	18	2d4 (testata)	c (90%), d, l, r, ee
Swanmay	7	+0	15, Vo 19 (D)	—	x
Thri-kreen	5	+0	18	1d4 (x4), 2-5 (artigli, morso)	g, t, u, v, w, ff
Uomini-lucertola	5	+0	6, Nu 12	1d3/1d3/1d6 (artigli, coda)	f, aa
Wemic	6	+5	12	1d4/1d4 (artigli)	g (15 m), z, ff

CA: È la Classe Armatura naturale della creatura. Se la creatura indossa un'armatura che le conferisce una protezione maggiore delle sue difese naturali, può usare il valore migliorato come sua CA. Se, invece, la creatura indossa un'armatura che le conferisce una protezione inferiore alla sua CA naturale, la sua CA migliora solo di un punto. Per esempio, un uomo-lucertola (CA 5) in corazza di cuoio (CA 8) ha CA 4, poiché la corazza di cuoio fornisce in più solo una minima protezione. Però, un uomo lucertola in corazza di piastre (CA 3) ha CA 3.

Pf: Sono i punti-ferita di bonus al primo livello. In seguito, il personaggio determina i suoi punti-ferita normalmente in base alla sua classe ed al suo livello. Può aggiungere questo numero al totale dei suoi punti-ferita.

FM: È il normale fattore-movimento della creatura quando ha ingombro nullo. Alcune creature possono usare il volo e il nuoto come metodi alternativi di movimento.

Attacchi naturali: È la descrizione di tutti gli attacchi naturali che il personaggio può fare senza il ricorso alle armi. In genere, il personaggio deve scegliere se agisce nel round con i suoi attacchi naturali o se usa delle armi, ma ci sono tre eccezioni: i centauri e i wemic possono attaccare con un'arma ed usare contemporaneamente i propri attacchi naturali, i thri-kreen possono attaccare con un'arma e usare nello stesso tempo il morso.

Caratteristiche: Indica le abilità e le restrizioni proprie della razza scelta dal personaggio. Non sono facoltative, ma assolutamente obbligatorie.



delle iene e di animali simili. Hanno il corpo ricoperto da una pelliccia di colore marrone chiaro o marrone rossiccio, sembianze animalesche e lunghi arti muscolosi. Sono molto simili agli gnoll, ma sono più forti, più agili e molto più feroci. Gli gnoll considerano i flind come capi, eroi e campioni.

A differenza della società caotica e divisa in clan propria degli gnoll, la società dei flind tende ad avere una propria organizzazione e ad essere meno selvaggia. I flind sono portati a reagire in fretta e quasi sempre in modo violento come gli gnoll, ma, a differenza di questi, considerano le conseguenze ed il rischio prima di agire, e poi pianificano con cura il loro attacco.

GIFF

I giff sono una razza di mercenari grossi e muscolosi che assomigliano a degli ippopotami bipedi. Hanno gambe tozze e cilindriche, un ampio torace e mani goffe ma forti dalle dita tozze e grosse. Le loro teste sono quasi identiche a quelle degli ippopotami, con orecchie e occhi piccoli e la calotta cranica straordinariamente dura e resistente. I giff non sono proprio noti per essere degli intellettuali, ma sono immensamente devoti e fedeli a chi li ha ingaggiati.

La carriera militare è divenuta l'unica occupazione nella società degli giff e bande di giff vendono i propri servizi per tutte le cause. Inoltre, essi credono che l'unico scopo nella vita sia quello di sentirsi impegnati in qualche cosa, forti in battaglia e pronti all'azione. I giff sono affascinati dalle armi (più complicate sono e meglio è) e da tutto ciò che riguarda la vita militare, dalle storie di antiche battaglie alle parate e ad altre forme di pulizia di fino.

GITHZERAI

Nativi del Piano caotico del Limbo, i githzerai sono una razza monastica di viaggiatori e mercanti che si può trovare praticamente ovunque nei Piani. I githzerai hanno tratti decisamente umani, ma tendono ad essere più snelli e magri, con visi tesi e lineamenti taglienti. Preferiscono vestiti semplici dai toni smorzati.

La società githzerai è estremamente caotica, ma non è priva di leggi o tradizioni. Un individuo githzerai è di solito fortemente fedele al suo popolo, anche se è completamente separato dalla sua gente. Non è insolito per un githzerai trascorrere interi anni solo su un Piano, vagando alla ricerca di avventure.

GNOLL

Gli gnoll sono umanoidi simili alle iene, con il corpo magro ma vigoroso, ricoperto da un'ispida pelliccia giallastra o marrone, il muso bavoso costellato da denti lunghi ed affilati. Danno l'impressione di malandati saprofici con un carattere litigioso e sono tra gli umanoidi più caotici e malfi-





dati. Gli gnoll difficilmente sanno spingersi oltre all'evento contingente e per loro la pazienza è una virtù sconosciuta. I personaggi gnoll devono faticare non poco per superare i forti (e solitamente ben giustificati) pregiudizi che incontreranno nel mondo al di fuori della loro comunità. I loro temperamenti bruschi e i loro modi animaleschi non aiutano poi di certo ad eliminare questi preconcetti. Nonostante queste qualità sgradevoli, gli gnoll possono anche essere guerrieri coraggiosi e fieri, nonché compagni valorosi, sempre ammesso che non gli siano richieste troppe prove d'onore, onestà o fedeltà.

GOBLIN

I goblin sono piccoli umanoidi alti circa 1,2 metri con braccia lunghe, gambe storte e pessime abitudini. Hanno la faccia larga e piatta, con un'ampia bocca piena di denti aguzzi, orecchie a punta ed una carnagione olivastria o giallognola. I goblin sono generalmente codardi, opportunisti e inaffidabili.

La società goblin è tendenzialmente selvaggia, anche se in ogni tribù c'è una precisa gerarchia. Salire lungo questa scala spodestando quelli che si trovano al di sopra della propria posizione è il sogno tipico di molti goblin e la cooperazione fra di loro è sempre molto limitata. Di solito un goblin lascerà che gli altri facciano il lavoro che toccherebbe a lui o che siano gli altri a combattere per lui tutte le volte che è possibile, poi entrerà in scena colpendo con un agguato solo dopo essersi assicurato che i suoi nemici siano stati indeboliti a tal punto da non poter più costituire una minaccia. Oppure, se la parte avversaria sta vincendo la battaglia, un goblin è capacissimo di rivalutare le proprie alleanze nel bel mezzo del combattimento.

HOBGOBLIN

Gli hobgoblin sono umanoidi massicci, ricoperti da un pelo ispido, con la pelle che va dal rosso scuro al grigio e sono alti all'incirca 1,95 metri. Hanno occhi gialli e aguzzi denti giallastri e preferiscono indossare vestiti dai colori brillanti. Gli hobgoblin sono in eterno conflitto con tutte le altre creature intelligenti, specie con le altre razze umanoidi. Sono fieri del proprio status come paria delle culture umanoidi: credono che stringere alleanze o stipulare trattati con le altre creature potrebbe indebolirli.

La società hobgoblin è fondata sulla guerra, è dotata di un'organizzazione militare ben definita, e cerca il conflitto ovunque lo si può trovare. A differenza dei giff, che credono nelle "regole" della guerra, gli hobgoblin cercano di terrorizzare e alienarsi i propri nemici in tutti i momenti. Un personaggio hobgoblin è un individuo molto raro, poiché l'associazione con i "deboli" e gli "inferiori" è vista come un segno di debolezza e di decadenza della società hobgoblin.

COBOLDI

La razza più piccola e più debole del genere goblinoidale è quella dei coboldi. Un coboldo è alto circa 90 cm, con pelle squamosa che va dal marrone scuro al nero rugginoso, e occhi rossi brillanti in una faccia vagamente simile a quella dei cani. I coboldi tendono ad essere codardi e piagnucolosi, ma sono veloci a rivoltarsi contro i propri nemici quando si trovano avvantaggiati per numero o per posizione. A

causa della loro mancanza di forza fisica, i coboldi sono specializzati in tiri mancini, distrazioni e trappole spesso utilizzate per incapacitare o distrarre i nemici più grandi.

I coboldi si battono per essere presi seriamente dalle razze più grandi e spesso cercano di supplire alle proprie mancanze con la tenacia e la ferocia. I PG coboldi sono esempi piuttosto insoliti per la loro razza, ma anche i coboldi più gentili possono essere di tanto in tanto meschini e dispettosi.

UOMINI-LUCERTOLA

Gli uomini lucertola sono una razza di rettili umanoidi alti tra 1,8 e 2,1 metri. Pesano tra i 90 e i 112 Kg e hanno la pelle ricoperta da spesse scaglie che vanno dal verde scuro al marrone. Gli uomini-lucertola sono dotati di lunghi e pericolosi artigli e di code grosse e possenti che possono raggiungere anche il metro e venti di lunghezza. Sono eccezionali nuotatori e possono trattenere il respiro per il doppio del tempo della maggior parte delle altre creature terrestri, ma quando si trovano sulla terraferma sono lenti e talvolta goffi.

Generalmente gli uomini-lucertola sono dei modesti selvaggi che non hanno ancora imparato l'uso degli arnesi e della armi basilari, ma i PG di questa razza appartengono ad una civiltà di uomini-lucertola più evoluta, capace di usare armi ed armature. Nonostante questo, gli uomini-lucertola sono dei barbari per definizione, e la società ed il comportamento degli umani è per loro sconcertante, ma a differenza degli altri barbari, tendono a reagire con la violenza piuttosto che con curiosità.

MINOTAURI

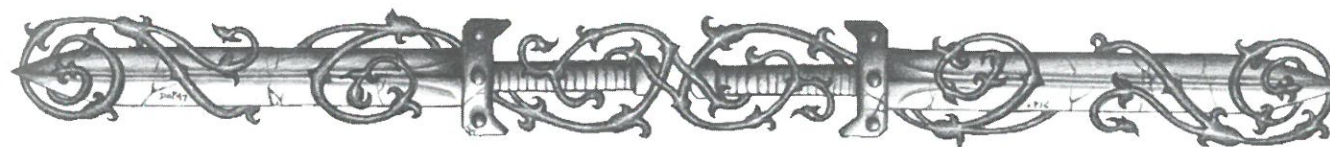
Questi non sono i minotauri di *Dragonlance*®, ma piuttosto i tipici minotauri descritti nel *Manuale dei Mostri*. Molti sono frutto di una maledizione lanciata su umani, oppure progenie di minotauri e umani. I minotauri hanno una corporatura possente e torreggiano oltre i due metri d'altezza, con la testa di toro ed il corpo di uomo; venerano la forza fisica sopra ad ogni cosa e credono che il forte debba per natura governare il debole. I minotauri considerano la resa come un'ammissione di debolezza, e combattono quasi sempre fino alla morte in qualsiasi circostanza.

Molti minotauri sono brutali selvaggi, ma non sono sempre assassini senza cervello. Sono spietati, duri e tenaci, ma possono essere sorprendentemente intelligenti ed introspettivi.

MONGRELMAN

I Mongrelman, o "ibridi" combinano le fattezze peggiori di varie razze, compresi umani, orchetti, gnoll, orchi, bugbear e altre specie meno note. Non ce ne sono mai due uguali, ma tutti appaiono come incroci di specie diverse, con arti deformi e proporzioni grottesche. Senza alcuna eccezione, i mongrelman hanno un aspetto decisamente orribile e molti se ne vergognano. Per questo motivo viaggiano per grandi distanze per nascondersi alla vista degli altri.

I mongrelman sono spesso resi schiavi da società malvagie e ostracizzati anche da quelle buone. Data l'impossibilità di avere un proprio posto nel mondo, hanno sviluppato, dietro un corpo deforme, una grande pazienza ed un sorpren-





LE CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI

dente grado di gentilezza e compassione. Tendono ad evitare spargimenti di sangue tutte le volte che possono, e cercano di rimanersene nell'ombra e di vivere di piccoli furti o rovistando tra i rifiuti.

ORCHI

Gli orchi sono grossi umanoidi alti più di 2,7 m, con toraci vigorosi, arti massicci, capelli fibrosi e pelli verrucose. Sono solitamente creature dal cattivo temperamento che abbracciano la violenza per un proprio piacere personale, indulgendo in ogni pratica di crudeltà per puro divertimento. Gli orchi sono estremamente forti e robusti, ma la loro mancanza di acutezza mentale è da sempre leggendaria.

Gli orchi vivono di razzie o rovistando tra i rifiuti, prendendo tutto ciò che vogliono da chi è troppo debole per potersi difendere. Un personaggio orco è estremamente inconsueto; infatti, l'intelligenza ed il carattere necessari per sollevare la propria indole dalle piccole crudeltà e dalla meschinità di ambizioni della propria specie sono elementi assolutamente rari da trovare nella maggior parte degli orchi.

ORCHETTI

Gli orchetti assomigliano a degli uomini primitivi, con pelle grigio-verde e capelli ispidi. Sono leggermente curvi, hanno una fronte bassa e sporgente, un grifo al posto del naso, denti canini e corte orecchie a punta. Sono alti circa 1,5 - 1,8 m, e spesso hanno una corporatura potente e massiccia. Gli orchetti sono cacciatori e razziatori dal temperamento assolutamente aggressivo che cercano costantemente di espandere il proprio territorio a spese dei loro vicini.

Gli orchetti rispettano l'abilità in combattimento e, di tanto in tanto, un loro campione può compiere per coraggio ed onore in battaglia ciò che gli umani reputano degno di assoluto rispetto. Un personaggio orchetto è uno di questi eroi, ma anche lui, come tutti i migliori orchetti, sarà molto permaloso e talvolta assetato di sangue.

SATIRI

I satiri, metà uomini e metà capre, sono creature che amano godersi la vita. Della stessa indole dei luoghi silvani nei quali vivono, i satiri sono le personificazioni della natura, incarnazioni di tutto ciò che è libero e spensierato. I satiri hanno la testa, il torso e le braccia di un uomo e le zampe posteriori di una capra. Un paio di corna nere ed aguzze spuntano fra i capelli ricci. Amano passare le giornate e le notti a divertirsi e non perdono mai l'occasione di rincorrere le ninfe dei boschi o altre avvenenti creature.

I satiri sono una razza inoffensiva, vogliono solo spassarsela, e quando uno di loro intraprende la vita di avventuriero, di solito lo fa per ricercare proprio il divertimento. Non capiscono la serietà o la violenza; nonostante siano in grado di combattere anche con i nemici più agguerriti, essi considerano la battaglia soltanto come un'altra specie di gara o di gioco. I satiri sono molto impulsivi e in genere si rivelano compagni inaffidabili nonostante le loro buone intenzioni.

SWANMAY

Le swanmay sono femmine umane che possiedono il dono magico di assumere le sembianze di un cigno. In

forma umana sono indistinguibili dalle altre persone, anche se sono in genere donne di inconsueta avvenenza e grazia. In forma di cigno, sono invece grandi uccelli bianchi di straordinaria bellezza. Tutte le swanmay portano un oggetto magico di qualche tipo (per esempio un anello, un mantello, o una cintura) che permette loro di cambiare aspetto.

Le swanmay appartengono ad una speciale confraternita di druide e ranger, che vive in capanne comuni all'interno delle foreste. Le loro case sorgono sempre vicino a laghi silenti o paludi. Esse si oppongono a bracconieri, cacciatori e ad altri che disturbano l'ordine naturale della natura, e agiscono come amiche e protettrici della gente dei boschi. Molte swanmay intraprendono una abituale vita avventurosa per proteggere le loro abitazioni dalle forze del male, ma poche, e queste potrebbero essere personaggi giocanti, vagano per la terra a combattere il male ogni volta che lo incontrano.

THRI-KREEN

I thri-kreen sono una razza di grandi insetti intelligenti, spesso chiamati anche mantidi guerriere, che vagano per i deserti e le savane, in veste di cacciatori nomadi. I thri-kreen maturi sono alti quasi 2,1 m al garrese, con sei arti e uno spesso esoscheletro color sabbia. Hanno occhi neri composti, corte antenne e una complessa struttura mandibolare. I quattro arti superiori del thri-kreen sono dotati di artigli opponibili in grado di afferrare arnesi o armi, o di servire come armi di per sé. I thri-kreen hanno un linguaggio composto da suoni metallici e stridenti ed hanno difficoltà ad imparare la lingua comune.

I thri-kreen cacciano in gruppo e si spostano costantemente nel loro territorio. È insolito per un thri-kreen abbandonare i propri compagni di banda per viaggiare da solo, ed è ancora più insolito per uno di essi unirsi a gente che non è della sua specie. Un PG thri-kreen ha probabilmente perso la sua vera famiglia in qualche disastro e accetta i suoi compagni come una famiglia sostituta.

WEMIC

I wemic sono in parte umani e in parte leoni e combinano le due razze allo stesso modo dei centauri. Il corpo leonino dei wemic presenta un torso umano dove dovrebbe esserci il collo e la testa del leone. Il corpo leonino è coperto da una pelliccia color oro brunito, con un sottoventre bianco, mentre la metà umana tende ad avere una carnagione bruna e una lieve apparenza felina nei tratti del viso e degli occhi. I wemic sono aborigeni nomadi che vivono cacciando; conoscono l'uso del fuoco, sanno costruirsi delle armi e degli utensili, ma raramente si edificano delle abitazioni stabili. I wemic credono che tutto nel mondo sia una cosa vivente, a partire dal cielo fino al sole o alla terra, e sono molto superstitiosi.

I wemic sono giocosi e curiosi come cuccioli e alcuni fra loro non abbandonano mai questo comportamento. Gli avventurieri wemic sono molto spesso dei personaggi di questo genere, sebbene anche altri wemic possono scegliere di commerciare con gli umani o offrirsi come guide; spesso vengono in contatto con gli avventurieri in quella veste.





capitolo 4

classi
dei
personaggi

Il passo successivo che bisogna affrontare è scegliere una classe per il personaggio che stiamo creando con le regole contenute in questo manuale. Ci sono quattro classi nel gioco di AD&D®: combattenti, stregoni, sacerdoti e vagabondi.

Ogni personaggio riceve un numero di punti da spendere nelle abilità di classe. Ciò significa che i sacerdoti che condividono la stessa fede non sono più copie della stessa classe e i combattenti possono avere abilità che permettono loro di distinguersi ampiamente l'uno dall'altro. I personaggi sono limitati solamente dall'immaginazione dei giocatori.

Per acquistare le abilità si utilizzano i punti-personaggio, ed il numero di punti a disposizione varia a seconda della classe.

Le classi del personaggio adottano una terminologia comune. Tre dei termini più usati sono: Punti-esperienza. Sono la misura dell'apprendimento del personaggio. Vengono concessi dal DM dopo ogni avventura in seguito alle azioni compiute e ai risultati ottenuti dal personaggio. Quando un personaggio ha guadagnato abbastanza punti-esperienza, può avanzare di livello e migliorare così le sue abilità.

Livello: Si riferisce al grado di avanzamento del personaggio nella sua classe. Un personaggio principiante è di 1° livello. Quando il personaggio guadagna abbastanza punti-esperienza, avanza al 2° livello, poi al 3°, e così via. Le classi avanzano a ritmi diversi.

Requisito primario: È il termine che si riferisce alla caratteristica più importante di ciascuna classe. Per esempio, la Forza è il requisito primario dei guerrieri. Perché un personaggio possa appartenere ad una certa classe è necessario che le sue caratteristiche soddisfino i punteggi minimi richiesti e i requisiti primari. Alcune classi possono avere più di un requisito primario. Tutti i personaggi con requisito primario pari o superiore a 16 ricevono un bonus del 10% sui punti-esperienza guadagnati.

COMBATTENTI

I combattenti si fanno strada nel mondo con la forza dei propri muscoli e la rapidità con cui maneggiano le loro spade. Il gruppo dei combattenti comprende le seguenti classi: guerriero, paladino e ranger. Usando il sistema delle Opzioni del Giocatore, tutti i combattenti:

- Sono in grado di usare qualsiasi tipo di arma e di armatura disponibile nella campagna.
- Tirano 1d10 per determinare i loro punti-ferita dal 1° al 9° livello. Dopodiché, guadagnano 3 punti-ferita per livello.
- Possono usare soltanto determinati oggetti magici.
- Possono avere la capacità nell'uso dello scudo, che gli conferisce un bonus alla Classe Armatura. Consultate la parte relativa alle capacità per maggiori dettagli sull'argomento.
- Ai livelli più alti possono effettuare più di un attacco a round in combattimento corpo a corpo. La tabella 18 mostra questa progressione.

Tabella 18
ATTACCHI PER ROUND
DEL COMBATTENTI

Livello del combattente	Numero di attacchi per round
1-6	1 attacco a round
7-12	3 attacchi ogni 2 round
13 e oltre	2 attacchi a round

* Utilizzate la tabella 19 per determinare gli avanzamenti di livello.

Tabella 19
LIVELLI DI ESPERIENZA
DEL COMBATTENTI

Livello	Guerriero	Paladino/ Ranger	Dadi-vita (d10)
1	0	0	1
2	2.000	2.250	2
3	4.000	4.500	3
4	8.000	9.000	4
5	16.000	18.000	5
6	32.000	36.000	6
7	64.000	75.000	7
8	125.000	150.000	8
9	250.000	300.000	9
10	500.000	600.000	9+3
11	750.000	900.000	9+6
12	1.000.000	1.200.000	9+9
13	1.250.000	1.500.000	9+12
14	1.500.000	1.800.000	9+15
15	1.750.000	2.100.000	9+18
16	2.000.000	2.400.000	9+21
17	2.250.000	2.700.000	9+24
18	2.500.000	3.000.000	9+27
19	2.750.000	3.300.000	9+30
20	3.000.000	3.600.000	9+33

GUERRIERO

Caratteristiche minime: Forza 9
Requisito primario: Forza
Razze: Tutte

I guerrieri sono esperti nell'uso delle armi e sono spesso maestri di tattica e strategia. Perseo, Ercole, Hiawatha, Beowulf e Sinbad sono guerrieri leggendari. Annibale, Alessandro Magno, Carlo Magno e Spartaco sono combattenti realmente esistiti.

L'attributo principale di un guerriero è la Forza, poiché egli ne ha bisogno sia per impugnare e usare armi, sia per sopportare il peso della sua armatura per lungo tempo. Sono auspicabili anche dei buoni punteggi di Destrezza e Costituzione. I guerrieri possono avere qualsiasi allineamento.

I guerrieri hanno 15 punti-personaggio da utilizzare nell'acquisto delle abilità di classe. Ognuna di esse costa dai 5 ai 10 punti-personaggio. I punti non spesi possono essere utilizzati per acquistare capacità generiche o conservati per essere usati durante il gioco. Un tipico guerriero solitamente impiega i suoi punti-personaggio per acquistare l'abilità di specializzazione singola e la capacità di attrarre seguaci.

1d12 per i punti-ferita (10): Invece di tirare 1d10 per determinare i punti-ferita iniziali e quelli successivi, il guerriero tira 1d12.

Bonus difensivo (10): +2 alla Classe Armatura se non si indossa alcun tipo di armatura e se si ha ingombro nullo.

Comando (5): L'abilità di comandare un gran numero di truppe in battaglia. Il guerriero è in grado di dirigere fino a 100 soldati per livello. Sa come usare messaggeri e segnali, ha dimestichezza con la terminologia militare ed è in grado di comprendere le tattiche di manovra necessarie per muovere un gran numero di uomini.

Costruire (5): È la conoscenza del metodo per costruire macchine da guerra pesanti e torri d'assedio.

Macchine da guerra (5): È la conoscenza del funzionamento di macchine da guerra pesanti e macchine d'assedio come baliste, catapulte, arieti, trivelle e torri d'assedio.

Movimento migliorato (5): Il fattore-movimento di base del guerriero è 15 invece di 12.

Muoversi silenziosamente (10): Un guerriero con questa abilità ha la possibilità di Muoversi Silenziosamente come un ladro. Questa probabilità è pari al suo punteggio di Destrezza più il suo livello. Per esempio, un guerriero di 8° livello con Destrezza 17 ha il 25% di probabilità di muoversi silenziosamente. Il guerriero non può indossare un'armatura più pesante di una di cuoio rinforzato. In caso si indossino armature più pesanti si guardi la tabella 30 per le penalità relative.

Resistenza agli incantesimi (5): I guerrieri con la resistenza agli incantesimi guadagnano un bonus di +1 su tutti i tiri-salvezza contro incantesimi.

Resistenza al veleno (5): I guerrieri con la resistenza al veleno guadagnano un bonus di +1 su tutti i tiri-salvezza contro veleno.

Resistenza alla magia (10): Il guerriero ottiene un 2% di





probabilità di resistenza alla magia per livello. Per esempio, al 9° livello avrà una probabilità di resistenza alla magia del 18%.

Seguaci (5/10): Acquistando questa abilità, il guerriero può attrarre seguaci come descritto nel *Manuale del Giocatore* se possiede una fortezza ed è almeno di 9° livello. Se si sceglie l'abilità da 10 punti, il guerriero può attrarre seguaci non appena riesce a stabilire una fortezza, nonostante il suo livello. Per avere maggiori dettagli sui seguaci, è utile consultare la sezione sui combattenti nel *Manuale del Giocatore*.

Specializzazione multipla (10): Questa abilità può essere scelta al posto della specializzazione singola da 5 punti. Il guerriero con questa abilità si può specializzare in tutte le armi che vuole. Si deve rispettare però il costo di punti-personaggio relativo ad ogni specializzazione.

Specializzazione singola (5): Il guerriero si può specializzare nell'uso di in una particolare arma. Si deve in ogni caso aggiungere il costo in punti-personaggio necessario per acquistare la specializzazione.

Supervisore (5): È la capacità di supervisionare i lavori relativi alla costruzione di difese come trincee, fossati, campi di steccati, e di costruire velocemente barricate di legno e di pietra. Tempo permettendo, il guerriero può anche supervisionare la costruzione di fortificazioni semi permanenti.

RESTRIZIONI FACOLTATIVE

Un guerriero può ottenere punti-personaggio di bonus, da utilizzare nell'acquisto delle sopraccitate abilità, accettando volontariamente delle restrizioni. Queste vengono descritte qui di seguito:

Scelta limitata di armature (5/10/15): Un guerriero con questa restrizione ha delle limitazioni nel tipo di armatura che può scegliere. Se il personaggio sceglie di limitarsi alla corazza di maglia o ad una più leggera, questa restrizione gli dà 5 PP; se sceglie di usare solo armature di cuoio rinforzato o più leggere, guadagna 10 PP; se decide di non indossare alcun tipo di armatura, questa restrizione vale 15 PP (il personaggio può sempre usare lo scudo).

Scelta limitata di armi (5): Un guerriero con questa restrizione ha delle limitazioni nel tipo di armi che può usare. Può scegliere di avere capacità solo nelle armi da corpo a corpo (non gli è permesso cioè usare armi da lancio); può scegliere di usare solo armi da chierico (armi contundenti), o solo armi da ladro (clava, pugnale, dardi, balestra a mano, coltello, lazzo, arco corto, fionda, spada larga, spada lunga, spada corta e bastone).

Uso limitato di oggetti magici (5+): Un guerriero con questa restrizione non si fida della magia e rifiuta certe categorie di oggetti magici. Per ogni categoria che gli è preclusa, ottiene 5 PP. Le categorie sono: pozioni, oli e pergamene; anelli, bastoni, bacchette, verghe e oggetti magici vari; armi; armature.

PALADINO

Caratteristiche minime: Forza 12
Costituzione 9
Saggezza 13
Carisma 17

Requisito primario: Forza, Carisma

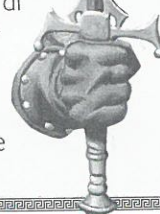
Razze: Umani

Il Paladino è un guerriero nobile ed eroico, spesso il cavaliere in scintillante armatura della letteratura, simbolo di tutto ciò che è giusto, buono e onesto nel mondo. Esempi di paladini comprendono Lancillotto, Galahad, Gawain della Tavola Rotonda di Re Artù, Rolando e i 12 Cavalieri di Carlo Magno.

I paladini possono essere solo umani e devono avere allineamento Legale Buono. Se il paladino cambia il tipo di allineamento perde tutti i suoi poteri speciali. La perdita può essere temporanea o permanente, a seconda delle circostanze. Il paladino che coscientemente commette un'azione caotica deve trovare un chierico Legale Buono almeno di 7° livello a cui confessare l'atto e dal quale ricevere la penitenza. Se un paladino commette intenzionalmente un'azione malvagia, perde lo status di paladino per sempre. Se però tale atto è stato commesso sotto l'influsso di qualche costrizione (magie o incantesimi), la perdita dello status rimane in effetto finché il paladino non porta a termine una missione per la causa del bene. Il paladino non guadagna punti-esperienza da questa missione ma se ha avuto successo, egli riprende il suo status e i poteri garantiti dal suo paladinato. Tutti i paladini sono soggetti alle seguenti restrizioni:

- Non possono possedere più di 10 oggetti magici. Inoltre, questi oggetti non devono consistere in più di un'armatura completa, uno scudo, quattro armi (frece magiche e dardi non contano), e quattro altri oggetti.
- Non possono tenere per sé le ricchezze che ottengono. Possono conservare parte del tesoro che gli consenta di mantenere una vita decorosa, pagare servitori e gregari, e così via, ma tutto il denaro in eccedenza deve essere donato per cause degne. Donare ad altri PG non è considerato una "causa degna". Inoltre, il 10% del tesoro guadagnato deve essere donato a istituzioni religiose Legali Buone scelte dal paladino.
- I paladini non possono attrarre seguaci. Però, possono ingaggiare soldati e specialisti, sempre che questi individui abbiano allineamento Legale Buono.
- Non tollerano mai la compagnia di chi è Malvagio, e collaboreranno con personaggi di diverso allineamento solo se essi non commetteranno atti ingiusti o cattiverie.

I paladini ricevono 60 punti-personaggio con i quali acquistare le abilità di classe. Ognuna di queste abilità costa dai 5 ai 10 punti-personaggio. I punti non utilizzati possono essere spesi per acquistare capacità generiche o conservati per essere usati durante il gioco. Un tipico paladino usa i suoi punti-personaggio per acquistare le seguenti abilità: cerchio di potere 5, cura malattie 10, individuazione del male 5, fedele destriero 5, guarigione 5, immunità alle malattie 5, protezione dal male 5, bonus sui tiri-salvezza 10, scacciare non morti 10.



Bonus difensivo (10): +2 alla Classe Armatura se non indossa alcun tipo di armatura e se ha ingombro nullo.

Bonus sui tiri-salvezza (10): I paladini con questa abilità ricevono un bonus di +2 su tutti i tiri-salvezza.

Cerchio di potere (5): Se il paladino impugna una *spada sacra*, può proiettare un cerchio di potere di 3 metri di diametro, che dissolve la magia ostile di livello pari al livello di esperienza del paladino.

Cura malattie (10): Può curare malattie di tutti i tipi una volta alla settimana per ogni 5 livelli di esperienza. Per esempio, un paladino di 10° livello può usare la sua abilità *cura malattie* due volte in una settimana. Questa abilità non è efficace contro la licanthropia, che è considerata una maledizione, ma può essere utilizzata contro la malattia della mummia, che è una malattia di origine magica.

Fedele destriero (5): Il paladino può evocare al 4° livello uno speciale destriero. Questo non deve essere necessariamente un cavallo; può trattarsi di qualsiasi creatura che il DM ritenga appropriata al personaggio. Il destriero non comparirà nel momento in cui viene chiamato dal paladino; per ottenerlo egli dovrà compiere una missione apposita.

Guarigione (5): L'abilità di guarire se stesso o altri mediante l'imposizione delle mani una volta al giorno. Il paladino può guarire due punti-ferita per livello d'esperienza.

Immunità alle malattie (5): Il paladino è immune a tutte le forme di malattia. La licanthropia e la malattia della mummia sono delle maledizioni e per questa ragione i paladini non ne sono immuni.

Incantesimi sacerdotali (10): Il *Manuale del Giocatore* stabilisce che al 9° livello il paladino può lanciare incantesimi sacerdotali dalle seguenti sfere: Combattimento, Divinazione, Guarigione e Protezione. Però, acquistando questa abilità, i paladini possono lanciare incantesimi già al 4° livello. Essi non guadagnano incantesimi aggiuntivi per il fatto di possedere alti punteggi di Intuizione, né possono lanciare incantesimi da pergamene clericali o druidiche. La tabella di progressione degli incantesimi dei paladini viene riportata a lato.

Individuazione del male (5): Il paladino è in grado di individuare, concentrandosi, mostri e creature malvagie nel raggio di 18 metri. Può farlo tutte le volte che vuole, ma il tentativo dura sempre un round.

Protezione dal male (5): Il paladino ha un'aura protettiva naturale con raggio di 3 metri. Entro quest'aura, le creature malvagie o evocate subiscono una penalità di -1 sui tiri per colpire. Le creature colpite da questi effetti riconoscono il paladino come origine del loro disagio.

Resistenza al veleno (10): Il personaggio riceve un bonus di +1 su tutti i tiri-salvezza contro veleno.

Resistenza allo charme (10): I paladini con questa abilità ricevono un bonus di +2 sui tiri-salvezza contro abilità e incantesimi di charme e simili.

Scacciare non morti (10): Quando un paladino giunge al 3° livello può scacciare i non morti. Questa abilità agisce come se il paladino fosse un chierico di due livelli più basso. Per esempio, un paladino di 6° livello è in grado di scacciare non morti come un chierico di 4° livello. Si veda il *Manuale del Giocatore* per maggiori informazioni.

Specializzazione singola (10): Con questa abilità il paladino può specializzarsi in un'arma particolare. Si deve però pagare il costo in punti-personaggio necessario ad acquisire la relativa specializzazione.

Tabella 20

PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEI PALADINI

Livello Paladino	Livello di lancio	Livello Incantesimi			
		1	2	3	4
4	1	1	—	—	—
5	1	1	—	—	—
6	2	2	—	—	—
7	2	2	1	—	—
8	3	2	1	—	—
9	3	2	2	—	—
10	4	2	2	1	—
11	4	2	2	2	—
12	5	3	2	2	—
13	5	3	2	2	—
14	6	3	2	2	1
15	7	3	3	2	1
16	8	3	3	3	1
17	9*	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	2
19	9*	3	3	3	3
20	9*	4	3	3	3

* Massima abilità magica

RESTRIZIONI FACOLTATIVE

Un paladino riceve punti-personaggio di bonus da spendere nelle abilità descritte sopra, accettando volontariamente delle restrizioni sulle sue abilità da combattente. Le restrizioni sono identiche a quelle dei guerrieri.

RANGER

Caratteristiche minime: Forza 13
Destrezza 13
Costituzione 14
Saggezza 14

Requisito primario: Forza, Destrezza, Saggezza

Razze: Umani, elfi, mezzelfi

Il ranger è un cacciatore ed un esperto dei boschi che vive a contatto con la natura. Robin Hood, Orione e Jack l'Uccisore dei Giganti sono tutti esempi di ranger. I ranger devono avere uno di questi allineamenti: Legale Buono, Neutrale Buono, o Caotico Buono e devono rispettare le seguenti restrizioni:

- Devono sempre tener fede al proprio allineamento Buono. Se commettono intenzionalmente un atto mal-



vagio, perdono tutte le abilità da ranger e diventano guerrieri di livello equivalente. Lo status di ranger non può più essere riguadagnato. Se il ranger commette una cattiva azione sotto costrizione o perché non ha altra scelta, non guadagna più punti-esperienza finché non riesce ad espiare la sua colpa, riparando il torto commesso con quell'atto malvagio, vendicandosi sulle persone che lo hanno costretto a comportarsi in quel modo, ecc. Il DM dovrebbe stabilire quali sono le azioni appropriate.

- I ranger non possono possedere più tesoro di quello che, insieme alle loro cavalcature, possono trasportare: ciò che resta deve essere donato per una causa giusta.

I ranger ricevono 60 punti-personaggio per le abilità di classe. Ognuna di esse costa dai 5 ai 10 punti-personaggio. I punti non spesi possono essere utilizzati per acquistare capacità generiche o tenuti da parte per essere usati durante il gioco. Un tipico ranger spende i suoi punti-personaggio per acquistare le seguenti abilità: empatia con gli animali, seguaci, nascondersi nelle ombre, muoversi silenziosamente, incantesimi sacerdotali, nemico particolare, stile a due armi e seguire tracce.

Arrampicarsi (10): Il ranger può arrampicarsi su alberi, dirupi e altre conformazioni naturali. La probabilità di arrampicarsi del ranger è pari al suo punteggio di Destrezza/Equilibrio più la percentuale di nascondersi nelle ombre (vedi Tabella 22) relativa ad un personaggio del suo livello. Bisogna comunque notare che il ranger non deve avere l'abilità di nascondersi nelle ombre per avere l'abilità di arrampicarsi, le due abilità usano semplicemente gli stessi valori.

Attaccare alle spalle (10): Se il ranger riesce a muoversi silenziosamente e a nascondersi nelle ombre, può tentare un attacco alle spalle in ambienti naturali, con effetti simili a quelli dell'abilità attaccare alle spalle dei ladri: il ranger ottiene bonus al colpire e moltiplica i danni come un ladro dello stesso livello.

Bonus all'attacco, archi (5): Il ranger con questa abilità riceve un bonus di +1 all'attacco quando usa qualsiasi tipo di arco.

Bonus difensivo (10): +2 alla Classe Armatura se non si indossa alcun tipo di armatura e se si ha ingombro nullo.

Capacità di seguire tracce (5): il ranger riceve la capacità di Seguire tracce, e l'abilità aumenta automaticamente di +1 ogni tre livelli. Per esempio, un ranger di 10° livello aumenta la sua abilità di seguire tracce di +3.

Empatia con gli animali (10): Quando ha a che fare con animali domestici o non ostili, il ranger può avvicinarsi e trovarsi a suo agio con loro automaticamente. Il ranger può anche capire lo stato di salute e l'indole di tali animali. Quando il ranger si avvicina ad animali feroci o a quelli addestrati per attaccare, l'animale deve effettuare un tiro-salvezza contro bastone magico per resistere al trattamento amichevole del ranger. C'è una penalità di -1 al tiro-salvezza ogni tre livelli di esperienza del ranger. Per esempio, se il ranger che si avvicina è di 7° livello, il tiro-salvezza dell'animale subirà una penalità di -2. Se l'animale fallisce il tiro-salvezza, la sua reazione si sposta di una categoria, a scelta del ranger.

Tabella 21
PROGRESSIONE DEGLI
INCANTESIMI DEI RANGER

Livello Ranger	Livello di lancio	Livello Incantesimi		
		1	2	3
8	1	1	—	—
9	2	2	—	—
10	3	2	1	—
11	4	2	2	—
12	5	2	2	1
13	6	3	2	1
14	7	3	2	2
15	8	3	3	2
16	9*	3	3	3

* Massimo raggiungibile

Tabella 22
ABILITÀ DEI RANGER

Livello Ranger	Nascondersi nelle ombre**	Muoversi silenziosamente
1	10%	15%
2	15%	21%
3	20%	27%
4	25%	33%
5	31%	40%
6	37%	47%
7	43%	55%
8	49%	62%
9	56%	70%
10	63%	78%
11	70%	86%
12	77%	94%
13	85%	99%*
14	93%	99%*
15	99%*	99%*

* Massimo raggiungibile

** Si usa anche per determinare il punteggio dell'abilità Arrampicarsi del personaggio

Incantesimi sacerdotali (10): A partire dall'8° livello il ranger può imparare incantesimi sacerdotali delle sfere Vegetale ed Animale. Si seguono le normali regole per gli incantesimi sacerdotali, anche se non si ottengono incantesimi aggiuntivi per alti punteggi di Saggezza/Intuizione. I ranger non possono usare pergamene clericali. La progressione degli incantesimi del ranger è indicata nella tabella 21.

Muoversi silenziosamente (5): Il ranger può Muoversi

Silenziosamente, come l'abilità omonima dei ladri, in ambienti naturali se indossa una corazza di cuoio borchiate o un'armatura più leggera. Consultate la tabella 22 per determinare la probabilità di riuscita del ranger. Il ranger può anche tentare di usare questa abilità in altri luoghi, ma la sua probabilità di riuscita è dimezzata.

Nascondersi nelle ombre (5): Il ranger può Nascondersi nelle Ombre, come l'abilità omonima dei ladri, in ambienti naturali e se indossa una corazza di cuoio borchiate o una armatura più leggera. Consultate la tabella 22 per trovare la probabilità di riuscita del ranger. Il ranger può anche cercare di utilizzare questa abilità in altri luoghi, ma la sua percentuale di riuscita è dimezzata.

Nemico particolare (10): I ranger focalizzano le loro azioni su un tipo di creatura che odiano più di ogni altra. Il ranger deve scegliere il suo nemico speciale prima di raggiungere il 2° livello. Alcuni esempi di nemici speciali possono essere orchetti, troll, bugbear e uomini-lucertola. Il DM deve sempre approvare la scelta fatta dal giocatore. Da questo momento in poi, il ranger ha un bonus di +4 all'attacco quando incontra una creatura di quella specie. Il ranger può comunque tentare di nascondere l'odio che prova per quelle creature, ma subisce una penalità di -4 sulle reazioni quando ne incontra una. Inoltre, il ranger dovrebbe prendere di mira, in combattimento, il nemico da lui scelto piuttosto che gli altri, a meno che non ci sia qualcun altro che sia potenzialmente molto più pericoloso.

Parlare con gli animali (10): Una volta al giorno il ranger può *Parlare con gli animali*, come l'incantesimo omonimo.

Tabella 23
LIVELLI DI ESPERIENZA
DEI VAGABONDI

Livello	Vagabondo	Dadi-vita (d6)
1	0	1
2	1.250	2
3	2.500	3
4	5.000	4
5	10.000	5
6	20.000	6
7	40.000	7
8	70.000	8
9	110.000	9
10	160.000	10
11	220.000	10+2
12	440.000	10+4
13	660.000	10+6
14	880.000	10+8
15	1.100.000	10+10
16	1.320.000	10+12
17	1.540.000	10+14
18	1.760.000	10+16
19	1.980.000	10+18
20	2.200.000	10+20



Passare senza lasciare tracce (10): Il ranger ottiene l'abilità tipica dei druidi di passare senza lasciare tracce una volta al giorno.

Seguaci (10): Al 10° livello, il ranger attrae 2d6 seguaci; non è necessario che abbia costruito un forte o una fortezza. Utilizzate la tabella 19 nel *Manuale del Giocatore* per determinare il tipo di creatura che il ranger attrae.

Sentire rumori (10): È uguale all'abilità omonima dei ladri. Per determinare le probabilità di successo, il ranger deve sommare il suo punteggio di Intuizione con la sua percentuale di Muoversi Silenziosamente.

Specializzazione singola (10): Il ranger può specializzarsi in una particolare arma. Si tenga presente che bisogna aggiungere sempre il costo della specializzazione in punti-personaggio.

Stile di combattimento a due armi (5): Il ranger può combattere con due armi e non subisce penalità ai suoi tiri per colpire. Egli non è in grado di usare lo scudo quando combatte in questo modo. Se il ranger indossa un'armatura più pesante di una di cuoio borchiate, si applicano le penalità tipiche per il combattimento a due armi.

Trovare e rimuovere trappole naturali (10): Queste trappole comprendono buche, trabocchetti ecc. La probabilità di successo del ranger è pari alla sua percentuale di Muoversi Silenziosamente. Vedere la tabella 22.

RESTRIZIONI FACOLTATIVE

Il ranger può ricevere punti-personaggio bonus da spendere nelle abilità descritte sopra accettando volontariamente le restrizioni alle sue abilità di combattente. Le restrizioni sono le stesse dei guerrieri.

VAGABONDI

I vagabondi sono furfanti che vivono dei propri espedienti giorno per giorno, spesso a spese degli altri. Non tutti i vagabondi sono però dei criminali, ma molti di loro nascondono un oscuro passato che difficilmente hanno intenzione di rendere pubblico. I vagabondi hanno alcune abilità speciali, il successo delle quali viene determinato con i dadi-percentuale. La sezione sui vagabondi nel *Manuale del Giocatore* offre maggiori informazioni. Ci sono due classi di vagabondi: i ladri e i bardi. Entrambe usano la tabella 23 per determinare il loro avanzamento di livello. Tutti i vagabondi tirano 1d6 per i loro punti-ferita dal 1° fino al 10° livello. Dopo il 10° livello, i vagabondi aggiungono 2 punti-ferita per livello.

LADRO

Caratteristiche minime: Destrezza 9

Requisito primario: Destrezza

Razze: Tutte

La professione del ladro non è particolarmente onorevole. Però, molti famosi eroi popolari sono stati ladri, rubando ai corrotti e ai ricchi per dare ai poveri e ai bisognosi. Il ladro può essere una figura romantica, perfino un abile spadaccino. Alcuni esempi sono Oliver Twist, Hanse Shadowspawn, Ali Babà, Aladino e Bilbo Baggins.

I ladri subiscono delle limitazioni nella scelta delle armi. Possono infatti usare: clava, pugnale, dardi, balestra a mano,



coltello, lazo, arco corto, fionda, spada larga, spada lunga, spada corta e bastone.

I ladri ricevono 80 punti-personaggio da utilizzare nell'acquisto delle abilità descritte nell'elenco seguente. Le abilità costano dai 5 ai 15 punti. I punti non spesi possono essere usati per acquistare capacità generiche o tenuti da parte per essere impiegati durante il gioco. Molte delle abilità possono essere migliorate quando il ladro avanza di livello, come viene spiegato nella parte relativa alle abilità.

Nota: Le abilità con l'asterisco (*) possono essere aumentate quando il ladro avanza di livello. Consultate le tabelle relative.

Attaccare alle spalle (10): I ladri sono abili nell'arte di eliminare di nascosto guardie e sentinelle. Se un ladro colpisce un bersaglio alle spalle e di sorpresa riceve un bonus di +4 al suo tiro per colpire e il colpo arreca un danno addizionale. La tabella 24 definisce il danno ulteriore:

Tabella 24
MOLTIPLICATORI DEI DANNI
PER ATTACCHI ALLE SPALLE

Livello del ladro	Moltiplicatore dei danni
1-4	x2
5-8	x3
9-12	x4
13+	x5

52

Bonus difensivo (10): Bonus di +2 alla Classe Armatura del ladro quando non indossa armatura o ha ingombro nullo.

Corrompere* (5): Il ladro può corrompere un ufficiale offrendo in cambio regali in denaro o in beni. Si può effettuare un solo tentativo di corruzione per persona. Se il tentativo fallisce, il DM dovrebbe fare un tiro di reazione per la persona con cui si sta trattando per determinare come reagisce a questo tentativo di corruzione.

Gergo dei ladri (5): I ladri usano termini gergali quando devono riferirsi alle loro operazioni illegali. Questo permette loro di parlare dei propri affari apertamente senza far capire agli altri quello che si stanno dicendo.

Individuare il magico* (10): I ladri possono individuare emissioni magiche nel loro campo visivo, fino a 18 metri. Possono determinare l'intensità della magia: debole, leggera, moderata, forte, intensa.

Individuare le illusioni* (10): I ladri possono individuare le illusioni che si trovano nel loro campo visivo, fino a 27 metri. Percepiscono l'illusione come un'immagine trasparente, vedendo attraverso di essa come se fosse una leggera foschia.

Lettura dei linguaggi* (5): Il ladro ha bisogno di qua-

lunque informazione che può ottenere, e l'abilità di Lettura dei Linguaggi può essergli d'aiuto.

Muoversi silenziosamente* (5): È l'abilità che consente di muoversi senza far alcun rumore. Il ladro andrà ad un terzo della sua velocità normale.

Nascondersi nelle ombre* (5): Il ladro può cercare di nascondersi nelle ombre, fra i cespugli o nelle buche. Un ladro che c'è riuscito sarà effettivamente invisibile fintanto che rimane perfettamente immobile. Sono permessi solo movimenti lenti e ponderati.

Scalare pareti* (5): Questa abilità permette ai ladri di scalare pareti verticali o senza appigli sicuri.

Scassinare serrature* (10): Il ladro può cercare di scassinare tutti i tipi di serrature usando abilità, attrezzi, precisione e fortuna. Se il ladro fallisce nello scassinare una serratura, non può ripetere il tentativo finché non è avanzato di livello.

Scavare passaggi* (10): Il ladro potrebbe aver bisogno di scavare una piccola galleria per arrivare al nascondiglio di qualche tesoro. Il suo successo nello scavare il passaggio dipende da alcuni fattori. La tabella 25 mostra il tempo richiesto per scavare 3 metri di terra con attrezzi adeguati. Ogni 3 metri, il ladro deve effettuare una prova di abilità: il fallimento significa che la volta della galleria crolla. Si può riprovare nuovamente tenendo conto della voce "terra smossa" riportata sempre nella tabella.

Tabella 25
SCAVARE PASSAGGI

Tipo di terreno	Modificatore	Tempo
Sabbia/terra smossa	-10%	5 ore
Terra compatta	—	10 ore
Roccioso	+10%	30 ore

Scoprire/rimuovere trappole* (10): Molte persone cercano di proteggere i loro averi più preziosi con piccole trappole o allarmi meccanici. Di conseguenza, i ladri hanno sviluppato l'abilità di trovare queste trappole e disattivarle.

Seguaci (5/10): Il ladro può attirare seguaci come descritto nel *Manuale del Giocatore* se si costruisce un rifugio ed è almeno di 10° livello. Se questa abilità viene comprata da 10 punti, il ladro può attrarre seguaci dal momento in cui stabilisce il suo covo, qualunque sia il livello da lui raggiunto. La sezione sul ladro del *Manuale del Giocatore* offre maggiori dettagli sui seguaci.

Sentire rumori* (5): È l'abilità di percepire suoni e rumori che gli altri solitamente non possono sentire.

Specializzazione singola (15): Il ladro può specializzarsi in una particolare arma. Bisogna aggiungere sempre il costo in punti-personaggio della capacità e della specializzazione nell'arma.

Svincolarsi* (10): C'è un momento nella carriera di ogni ladro nel quale egli incontra la sua nemesi e viene messo in catene. L'abilità di svincolarsi da corde, lacci di cuoio, manette, catene ed altri tipici legami è una sfida fatta di contorsioni



e determinazione. Il ladro deve effettuare un tiro per tentare di rompere il dispositivo che lo tiene legato. Se è legato ai polsi e alle caviglie, allora deve effettuare due tiri e avere successo in entrambi per potersi liberare. Il tentativo richiede sempre 5 round; il ladro può cercare di velocizzare la sua azione, ma subisce una penalità del 5% per ogni round in meno. Oggetti forniti di serratura richiedono inoltre al ladro un tentativo riuscito sullo scassinare. Il fallimento in ogni tentativo significa che il ladro non può sciogliere quel vincolo o scassinare quella serratura.

Svuotare tasche* (10): Il ladro usa questa abilità per sfilare piccoli oggetti da borse, tasche, cinture, maniche, pacchetti ecc. Un tentativo fallito significa che il ladro non è riuscito ad allontanarsi con l'oggetto in questione, ma non vuol dire che è stato colto in flagrante. Per determinare se il tentativo del ladro è stato notato, bisogna moltiplicare per tre il livello di esperienza della vittima e sottrarre il risultato ottenuto da 100. Se il tiro del ladro è risultato pari o superiore a questo numero, il tentativo è stato notato. Per esempio, se un ladro cerca di borseggiare un guerriero di 5° livello e fallisce, ottenendo con il tiro 85 o più, il ladro è stato colto in flagrante: $(5 \times 3 = 15, 100 - 15 = 85)$.

Uso di pergamene (5/10): Al 10° livello, il ladro può usare gli incantesimi di pergamene degli stregoni e dei sacerdoti. Acquistando questa abilità con 10 punti, il ladro ha la possibilità di leggere le pergamene a partire dal 1° livello. Se il ladro non riesce a leggere accuratamente la pergamena, di solito accade qualcosa di dannoso, ad esempio l'incantesimo si ritorce contro di lui. Consultate la tabella 26 per determinare la probabilità del ladro di leggere una pergamena:

Tabella 26
USO DI PERGAMENE DEI LADRI

Livello del ladro	Probabilità
1-2	10%
3-4	20%
5-6	30%
7	40%
8	50%
9	60%
10	70%
11+	80%

Punti abilità: Dopo aver scelto le abilità del ladro, consultate la tabella 27 per determinare i punteggi di base di alcune abilità e le tabelle 28, 29 e 30 per modificare quelle abilità in base alla razza, alla Destrezza, all'armatura o alla sua mancanza.

In seguito occorre sistemare 60 punti addizionali a propria discrezione tra le abilità da ladro "a percentuale". Queste abilità comprendono: Svuotare Tasche, Scassinare, Scoprire/Rimuovere Trappole, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi nelle Ombre, Sentire Rumori, Scalare Pareti, Lettura dei



Linguaggi, Individuare il Magico, Individuare le Illusioni, Corrompere, Scavare Passaggi e Svincolarsi.

Inoltre, ogni volta che un ladro avanza di livello gli vengono assegnati 30 punti aggiuntivi da suddividere a sua discrezione tra quelle abilità.

Tabella 27
PUNTEGGI DI BASE DELLE
ABILITÀ SPECIALI DEI LADRI

Abilità	Punteggio di base
Svuotare Tasche	15%
Scassinare Serrature	10%
Scoprire/Rimuovere Trappole	5%
Muoversi Silenziosamente	10%
Nascondersi nelle Ombre	5%
Sentire Rumori	15%
Scalare Pareti	60%
Lettura Linguaggi	0%
Individuare il Magico	5%
Individuare le Illusioni	10%
Corrompere	5%
Scavare Passaggi	15%
Svincolarsi	10%

53



Tabella 28

MODIFICATORI DELLE ABILITÀ IN BASE ALLA RAZZA

Abilità	Nani	Elfi	Gnomi	Mezzelfi	Mezzorchetti	Halfpling	Umani
Svuotare Tasche	—	+5%	—	+10%	—	+5%	—
Scassinare Serrature	+10%	-5%	+5%	—	—	+5%	—
Scopr./Rim. Trappole	+15%	—	+10%	—	+5%	+5%	—
Muoversi Silenziosamente	—	+5%	+5%	—	—	+10%	—
Nascond. nelle Ombre	—	+10%	+5%	+5%	—	+15%	—
Sentire Rumori	—	+5%	+10%	—	+5%	+5%	—
Scalare Pareti	-10%	—	-15%	—	—	-15%	—
Lettura Linguaggi	-5%	—	—	—	—	-5%	—
Individ. il Magico	+5%	+10%	+5%	+5%	—	+5%	—
Individ. le Illusioni	+5%	—	+10%	+5%	-5%	—	—
Corrompere	-5%	+15%	+5%	+5%	+10%	—	—
Scavare Passaggi	+10%	-10%	+5%	-5%	—	+5%	—
Svincolarsi	—	—	—	—	—	+10%	—



Tabella 29

MODIFICATORI DELLE ABILITÀ IN BASE ALLA DESTREZZA

Abilità	Destrezza											
	9	10	11	12	13-15	16	17	18	19	20	21	22
Svuotare Tasche	-15%	-10%	-5%	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+20%	+20%	+25%
Scassinare Serrature	-10%	-5%	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+20%	+20%	+25%	+25%
Scopr./Rim. Trappole	-10%	-10%	-5%	—	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+20%	+20%
Muoversi Silenzios.	-20%	-15%	-10%	-5%	—	—	+5%	+10%	+15%	+15%	+20%	+20%
Nascond. nelle Ombre	-10%	-5%	—	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+20%	+25%	+30%
Scalare Pareti	-10%	-5%	—	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+20%	+20%	+25%
Scavare Passaggi	-10%	-5%	—	—	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+20%	+30%
Svincolarsi	-15%	-10%	-5%	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+20%	+25%	+30%



Tabella 30

MODIFICATORI DELLE ABILITÀ IN BASE ALL'ARMATURA

Abilità	Nessuna armatura	Corazza di maglia elfica	Di cuoio borchiatà/imbottita
Svuotare Tasche	+5%	-20%	-30%
Scassinare Serrature	—	-5%	-10%
Scoprire/Rim. Trappole	—	-5%	-10%
Muoversi Silenziosamente	+10%	-10%	-20%
Nascondersi nelle Ombre	+5%	-10%	-20%
Sentire Rumori	—	-5%	-10%
Scalare Pareti	+10%	-20%	-30%
Scavare Passaggi	+10%	-5%	-10%
Svincolarsi	+5%	-5%	-5%

BARDO

Caratteristiche minime: Destrezza 12
Intelligenza 13
Carisma 15

Requisito primario: Destrezza, Carisma

Razza: Umani, mezzelfi

I bardi di AD&D* derivano in genere dai poeti celtici, che cantavano le storie dei loro popoli. Alcuni esempi comprendono Pied Piper di Hamelin, Alan-a-Dale, Will Scarlet e Omero. Il bardo dovrebbe avere lingua sciolta, cuor leggero e piedi veloci.

Il bardo sa fare di tutto ma non è esperto di nulla. Combatte come un vagabondo ma può usare qualsiasi tipo di arma, può indossare qualunque tipo di armatura fino alla corazza di maglia, ma non può usare lo scudo.

Tutti i bardi sono abili cantanti, cantastorie e musicisti. Il bardo inizia il gioco automaticamente con le capacità Cantare e Strumenti musicali (lo strumento è scelto dal giocatore). Il personaggio non deve spendere punti-personaggio per queste capacità bonus, ma può scegliere di usare i PP per aumentarne i punteggi o acquistare dei tratti caratteristici appropriati (vedere Capitolo 6).



Tabella 31

USO DI PERGAMENE DEI BARDI

Livello del Bardo	Probabilità (%)
1-2	10%
3-4	20%
5-6	30%
7	40%
8	50%
9	60%
10	70%
11+	80%



Tabella 32

PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEI BARDI

Livello del Bardo	Livello degli Incantesimi					
	1	2	3	4	5	6
1	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—
5	3	1	—	—	—	—
6	3	2	—	—	—	—
7	3	2	1	—	—	—
8	3	3	1	—	—	—
9	3	3	2	—	—	—
10	3	3	2	1	—	—
11	3	3	3	1	—	—
12	3	3	3	2	—	—
13	3	3	3	2	1	—
14	3	3	3	3	1	—
15	3	3	3	3	2	—
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3



Tabella 33

PUNTEGGI DI BASE DELLE ABILITÀ DEI BARDI

Scalare Pareti	Sentire Rumori	Svuotare Tasche	Lettura Linguaggi	Individuare il Magico
50%	20%	10%	5%	10%

I bardi hanno 70 punti-personaggio da utilizzare nell'acquisto delle abilità descritte nell'elenco seguente. Le abilità costano dai 5 ai 10 punti. I punti non spesi possono essere usati per acquistare capacità generiche o tenuti da parte per essere impiegati durante il gioco. Alcune abilità possono essere migliorate quando il bardo avanza di livello: questo è spiegato dopo le descrizioni delle abilità.

Nota: le abilità con l'asterisco possono essere aumentate quando il bardo avanza di livello. Consultate le tabelle relative.

Amicizia con gli animali (10): Una volta al giorno il bardo può utilizzare questa abilità, che funziona allo stesso modo dell'incantesimo *Amicizia con gli animali*, cantando una canzone rasserenante.

Bonus difensivo (10): +2 alla Classe Armatura se non si indossa alcun tipo di armatura e se si ha ingombro nullo.

Contrastare attacchi magici (10): I bardi sono abili nel contrastare gli effetti di canzoni e musica usati come attacchi magici recitando una canzone che ne annulli l'efficacia. Tutti i personaggi che si trovano entro 9 metri dal bardo vengono resi immuni a questo tipo di attacchi. Per esempio, un gruppo di avventurieri in compagnia di un bardo dovrebbe essere immune agli effetti del canto dell'arpa. Mentre contrasta la magia con la sua musica, il bardo non può compiere nessun'altra azione a parte quella di camminare lentamente. Se viene colpito in combattimento o fallisce un tiro-salvezza qualsiasi, gli effetti della sua canzone protettiva si interrompono. Maggiori informazioni su questo potere si possono trovare nel *Manuale del Giocatore*.

Incantesimi (10): I bardi sono dei dilettanti nel campo della magia, poiché la studiano in modo piuttosto disorganizzato. Non si possono specializzare in una scuola di magia, non possono lanciare incantesimi prima di raggiungere il 2° livello, e il loro libro degli incantesimi ne contiene all'inizio da 1 a 4 al massimo. Il livello di lancio del bardo è pari al suo livello d'esperienza. La progressione degli incantesimi del bardo è indicata nella tabella 32.

Incoraggiare gli amici (5): Il bardo può ispirare i suoi compagni che si stanno preparando ad entrare in battaglia. Se il bardo conosce la natura della minaccia incombente, il bardo deve passare tre round completi ad incoraggiarli e può ottenere uno degli effetti seguenti: bonus di +1 sui tiri per colpire, bonus di +1 ai tiri-salvezza, o bonus di +2 al morale durante l'imminente battaglia. Il raggio d'effetto è di 3 metri per livello del bardo, e la durata è 1 round per livello del bardo.

Individuare il magico* (10): I bardi possono individuare emanazioni magiche entro la loro visuale, fino a 18 metri. Possono determinarne l'intensità: debole, leggera, moderata, forte, intensa.

Influenzare le reazioni (5): Quando si esibisce davanti ad un gruppo non ostile, il bardo può cercare di cambiare lo stato d'animo del gruppo con una poesia ispirata, un racconto triste, una serie di scherzi o un motivo allegro. Chiunque lo ascolti deve effettuare un tiro-salvezza contro paralisi. Per ogni tre livelli di esperienza del bardo si applica un modificatore di -1 ad ogni tiro. Se il tiro non riesce, la reazione del gruppo si



sposta di una colonna nella direzione scelta dal bardo. Vedere la sezione sulle reazioni nel *Manuale del Dungeon Master* per maggiori dettagli.

Lettura dei linguaggi* (5): Il bardo ha bisogno di qualunque tipo di informazione in cui si possa imbattere, e l'abilità di leggere i linguaggi lo può portare un passo avanti ai suoi concorrenti.

Resistenza ai suoni magici (5): I bardi ricevono un bonus di +2 sui tiri-salvezza contro attacchi magici basati sul suono come il canto dell'arpa, il ruggito del drago e della sfiga, l'incantesimo *Urlo*, l'ululato del segugio infernale e il canto della sirena.

Resistenza allo charme (5): I bardi con questa abilità ricevono un bonus di +1 su tutti i tiri-salvezza contro incantesimi ed effetti di charme e simili.

Scalare pareti* (5): Questa abilità permette ai bardi di scalare superfici verticali o lisce.

Sentire rumori* (5): Questa è l'abilità di sentire suoni impercettibili ad altri.

Specializzazione singola (10): Il bardo può specializzarsi in una particolare arma. A questo costo bisogna aggiungere anche quello specifico della specializzazione.

Svuotare tasche* (10): Il bardo usa questa abilità per sfilare piccoli oggetti da borse, tasche, cinture, maniche, pacchi ecc. Un tentativo non andato a buon fine significa che il bardo non è riuscito ad allontanarsi con l'oggetto, ma non indica che il bardo sia stato colto sul fatto. Per determinare se il tentativo del bardo è stato notato, moltiplicare il livello di esperienza della vittima per tre e sottrarre il risultato ottenuto da 100. Se il tiro ottenuto dal bardo è pari o superiore a questo numero, il tentativo è stato notato. Per esempio, se il bardo cerca di derubare un mago di 7° livello e fallisce, ottenendo 79 o più, il bardo è stato notato: (7x3 = 21. 100-21 = 79).

Storia (10): Nel corso dei suoi viaggi, il bardo impara un po' di tutto. Il bardo sa leggere e scrivere la lingua del proprio paese d'origine e ne conosce le vicende storiche. Inoltre, il bardo ha un 5% di probabilità per livello di identificare lo scopo, la funzione e la storia di ogni oggetto magico che trova. Non è necessario che il bardo lo tocchi; è sufficiente che lo esamini da vicino.

Uso di pergamene (5/10): Al 10° livello, il bardo può usare pergamene magiche. Se acquista questa abilità con 10 punti, il bardo ha la possibilità di leggere le pergamene a partire dal 1° livello. Se il bardo sbaglia a leggere una pergamena, di solito accade qualcosa di controproducente, magari l'incantesimo lanciato si ritorce contro di lui. Consultate la tabella 31 per determinare la probabilità del bardo di leggere una pergamena.

Dopo aver scelto le abilità del bardo, bisogna consultare la tabella 33 per determinare i punteggi di base. Se il bardo ha le abilità menzionate nella tabella, riportate i punteggi indicati. Queste abilità possono essere migliorate quando il bardo avanza ad un nuovo livello.

Punti abilità: Sistemate quindi 20 punti, a vostra discrezione, tra le abilità "percentuali" del bardo. Se il bardo possiede solo una di queste abilità, tutti i 20 punti-percentuale vengono assegnati ad essa; se il bardo non ha scelto nessuna di queste abilità, i 20 punti-percentuale possono essere usati per acqui-



stare delle capacità generiche o tenuti da parte per essere impiegati durante il gioco.

Ogni volta che il bardo avanza di livello ottiene 15 punti-percentuale da suddividere, a propria discrezione, tra quelle abilità.

SACERDOTI

Il sacerdote è un seguace e un ministro del culto di una particolare divinità, molto spesso una di un gruppo (o pantheon) di divinità, che agisce secondo le regole della propria fede, e si avvale dei suoi poteri e delle sue abilità per cercare di diffondere agli altri la propria religione.

Tutti i sacerdoti possono lanciare incantesimi che ricevono dalla loro divinità, possono indossare vari tipi di armature e usare un gran numero di armi.

Gli incantesimi dei sacerdoti vengono suddivisi in sfere d'influenza, che rispecchiano il campo di interesse della divinità del sacerdote. Un sacerdote può avere sia un accesso completo che uno parziale ad una data sfera. L'accesso completo significa che un sacerdote può potenzialmente lanciare tutti gli incantesimi che sono compresi in quella sfera; l'accesso parziale indica, invece, che può lanciare soltanto gli incantesimi che vanno dal 1° al 3° livello. La progressione degli incantesimi per i sacerdoti è riportata nella tabella 34.

Tutti i sacerdoti ottengono 1d8 punti-ferita dal 1° al 9° livello. Dopo il 9° livello i sacerdoti ricevono soltanto 2 punti-ferita per livello.

Tabella 34
PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEI SACERDOTI

Livello sacerdote	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

* Solo per sacerdoti con Saggezza 17 o più.

** Solo per sacerdoti con Saggezza 18 o più.



Accesso alle sfere: L'accesso ad una sfera di incantesimi costa da 3 a 15 punti-personaggio, come viene mostrato nella tabella seguente:

Sfera	Parz.	Compl.	Sfera	Parz.	Compl.
Animale	5	10	Evocazione	5	10
Astrale	3	5	Guardia	3	5
Basilare	3	5	Guarigione	5	10
Caos	3	5	Guerra	3	5
Charme	5	10	Legge	5	10
Combattimento	5	10	Necromanzia	5	10
Creazione	5	10	Numeri	5	10
Difesa	5	10	Pensiero	5	10
Divinazione	5	10	Protezione	5	10
Elementale	10	15	Sole	3	5
Acqua	3	5	Tempo	5	10
Aria	3	5	Tempo atmosf.	3	5
Fuoco	3	5	Vegetale	5	10
Terra	3	5	Viaggio	3	5

Armi permesse (5): Il sacerdote con questa abilità può scegliere un'arma da taglio o appuntita vista con favore dalla sua divinità. Per esempio, un chierico della divinità elfica Corellon Larethian potrebbe usare una spada lunga, o un sacerdote del dio norvegese Odino, potrebbe impugnare una lancia. Il personaggio deve sempre aggiungere il costo della capacità nell'arma permessa.

Aumento della durata dell'incantesimo (10): La durata di tutti gli incantesimi, non istantanei, lanciati dal chierico aumenta di 1 round ogni 2 livelli d'esperienza del chierico. Per esempio, un chierico di 6° livello può aumentare la durata dei suoi incantesimi di 3 round.

Esperto guaritore (5): Questa abilità permette al chierico di lanciare un *Cura ferite leggere* al giorno in aggiunta agli altri incantesimi che potrebbe normalmente lanciare.

Fedeli (5/10): Con questa abilità, il chierico può attrarre un gruppo di fedeli come viene descritto nel *Manuale del Giocatore*, se ha edificato un luogo di culto di dimensioni rilevanti ed è almeno di 8° livello. Se si acquista l'abilità da 10 punti, il chierico può attrarre fedeli quando ha stabilito il luogo di culto, a prescindere dal suo livello. Consultate la parte relativa ai sacerdoti nel *Manuale del Giocatore* per ulteriori dettagli sui fedeli.

Individuazione dei non morti (10): I chierici possono individuare tutti i non morti entro un'area larga 3 metri e lunga 18. Per sondare in una direzione, il chierico deve rimanere concentrato un round e non può compiere nessun'altra azione. I chierici non possono individuare non morti attraverso la pietra o altri materiali di grosso spessore.

Individuazione del male (10): I chierici con questa abilità possono percepire le emanazioni malvagie di creature o oggetti entro un'area larga 3 metri e lunga 18. Il chierico deve rimanere concentrato un round per sondare la direzione in cui è rivolto e non potrà compiere altre azioni.

Individuazione dell'allineamento (10): Questa abilità permette al personaggio di lanciare l'incantesimo *Individuazione dell'allineamento* una volta al giorno, in aggiunta al numero di incantesimi che il sacerdote può normalmente lanciare.

Punti-ferita bonus (10): I chierici con questa abilità tira-

Tabella 35
LIVELLI DI ESPERIENZA DEI SACERDOTI

Livello	Chierico	Druido	Dadi-vita (d8)
1	0	0	1
2	1.500	2.000	2
3	3.000	4.000	3
4	6.000	7.500	4
5	13.000	12.500	5
6	27.500	20.000	6
7	55.000	35.000	7
8	110.000	60.000	8
9	225.000	90.000	9
10	450.000	125.000	9+2
11	675.000	200.000	9+4
12	900.000	300.000	9+6
13	1.125.000	750.000	9+8
14	1.350.000	1.500.000	9+10
15	1.575.000	3.000.000	9+12
16	1.800.000	3.500.000	9+14
17	2.025.000	500.000*	9+16
18	2.250.000	1.000.000	9+18
19	2.475.000	1.500.000	9+20
20	2.700.000	2.000.000	9+22

* Vedi la sezione sui druidi Ierofanti nel *Manuale del Giocatore*.

CHIERICO

Caratteristiche minime: Saggezza 9
Requisito primario: Saggezza
Razze: Tutte

I chierici sono i sacerdoti più comuni, e sono generalmente di allineamento Buono. I chierici sono validi soldati al servizio della propria divinità. Possono usare armature e scudi di qualunque genere, ma possono combattere solo con armi da botta e contundenti. Inoltre, sono in grado di utilizzare molti oggetti magici, comprese le armature e le armi magiche a loro permesse.

Gli strumenti principali dei chierici sono gli incantesimi. Normalmente il chierico spende i punti-personaggio per ottenere accesso completo alle sfere Basilare, Astrale, Charme, Combattimento, Creazione, Divinazione, Guardia, Guarigione, Necromanzia, Protezione, Evocazione e Sole, così come accesso parziale alla sfera Elementale.

Il chierico riceve 125 punti-personaggio da spendere nell'acquisto delle abilità indicate nell'elenco seguente. Le abilità costano da 3 a 15 punti. I punti non spesi possono essere utilizzati per acquistare capacità generiche o tenuti da parte per essere impiegati durante il gioco.





no 1d10 al posto di 1d8 per determinare i loro punti-ferita.

Resistenza al risucchio d'energia (5): I sacerdoti con questa abilità ricevono un bonus di +1 sui tiri-salvezza contro l'incantesimo *Risucchio di energia* e gli attacchi di risucchio di livelli dei non morti. Se l'attacco normalmente non ammette tiro-salvezza, questa abilità non ha effetto. Questo bonus si applica anche ai personaggi protetti dall'incantesimo *Protezione dal Piano Negativo*.

Riduzione del tempo di lancio (5): Il tempo di lancio degli incantesimi è ridotto di 1. Tutti gli incantesimi devono avere sempre il minimo tempo di lancio di 1.

Sacerdoti - combattenti (10): I sacerdoti che scelgono questa abilità possono avere Forza eccezionale e usare il bonus di Costituzione, come i combattenti. Per esempio, un sacerdote potrebbe avere Forza 18/30 e potrebbe guadagnare punti-ferita bonus con un punteggio di Costituzione superiore a 16.

Sacerdoti - stregoni (15): Questi sacerdoti hanno accesso ad una scuola di magia e possono lanciare gli incantesimi di questa scuola come se fossero incantesimi clericali. Il sacerdote deve comunque rispettare il numero di incantesimi per livello che può lanciare ogni giorno.

Sacerdoti non morti (10): Il chierico ha il potere di scacciare i non morti, come zombi, scheletri, vampiri e lich. I chierici possono mettere in fuga queste creature, e in base alla loro fede e al loro livello d'esperienza, possono anche distruggere alcune forme di non morti. La tabella 36 riporta le probabilità dello scacciare non morti.

Specializzazione singola (15): Il sacerdote può spe-

cializzarsi in una particolare arma. A questo costo va aggiunto sempre quello della specializzazione.

SACERDOTI DI CULTI SPECIFICI

Questo tipo di sacerdoti si può incontrare in quelle campagne in cui i DM hanno sviluppato o importato culti specifici o un particolare pantheon di divinità. Qui di seguito viene presentato un esempio di sacerdote di un culto specifico: il druido.

DRUIDO

Caratteristiche minime: Saggezza 12
Carisma 15
Requisito primario: Saggezza, Carisma
Razze: Umani, mezzelfi

Storicamente, i druidi vivevano tra i popoli germanici dell'Europa e della Bretagna Occidentale ai tempi dell'Impero Romano, ed erano i consiglieri dei capitribù. Essi credevano che la terra fosse la madre di tutta la vita, e per questo la veneravano come divinità, insieme al sole, alla luna e a certi alberi.

I druidi di AD&D® sono sacerdoti della natura, che proteggono le foreste primordiali dai saccheggi di mostri e civiltà. Essi sono, comunque, ispirati solo genericamente ai loro omonimi storici.

Il druido può indossare solo corazze di cuoio e usare solo scudi di legno (materiali naturali) e può combattere con le seguenti armi: clava, falcetto, dardo, lancia, pugnale, scimitarra, fionda e bastone.

Il druido può avere un accesso completo solo nelle seguenti sfere: Animale, Basilare, Elementale, Guarigione, Tempo atmosferico, Vegetale, mentre ha accesso parziale alla sfera di Divinazione. Il druido può usare tutti gli oggetti magici consentiti ai sacerdoti, eccetto libri e pergamene.

Un druido ha 100 punti-personaggio per acquistare le abilità. Le abilità costano da 5 a 15 punti. I punti non spesi possono essere utilizzati per acquistare capacità generiche o tenuti da parte per essere impiegati durante il gioco.

Accesso alle sfere: La selezione tipica di un druido (vedi sopra) costa 60 punti-personaggio. Il druido può anche acquistare l'accesso alle sfere individualmente come fanno i chierici (vedi l'abilità Accesso alle sfere dei chierici per i costi delle varie sfere).

Bonus agli incantesimi elementali (5): Quando il druido lancia incantesimi dalla sfera Elementale, tutte le variabili basate sul livello (raggio d'azione, durata, ecc.) sono calcolate come se il druido fosse di un livello d'esperienza superiore rispetto al suo vero livello.

Identificare (5): Al 3° livello il druido può identificare con assoluta precisione piante, animali e acqua potabile.

Immunità alle malattie (10): Il druido con questa abilità è immune alle malattie naturali.

Immunità allo charme (5/10): Come viene spiegato nel *Manuale del Giocatore*, al 7° livello il druido diventa immune agli incantesimi di *charme* lanciati dalle creature dei boschi. Però, se si acquista l'abilità da 10 punti, il druido riceve questa immunità immediatamente.

Incantesimo bonus (5): Una volta al giorno il druido può lanciare l'incantesimo *Amicizia con gli animali*. Questo è un incantesimo bonus e va ad aggiungersi al numero totale di incantesimi che il druido può lanciare.

Linguaggio segreto (5): I druidi possono parlare un linguaggio segreto che solo essi conoscono, e lo usano per conversare tra di loro.

Muoversi silenziosamente (5): Il druido può muoversi silenziosamente, come i ranger, in ambienti naturali. Consultate la tabella 22 nella parte relativa ai ranger per determinare le probabilità di riuscita.

Mutazione (10/15): In accordo con quanto viene detto nel *Manuale del Giocatore*, al 7° livello il druido riceve l'abilità di mutare forma. Però, acquistando l'abilità da 15 punti, il druido ottiene le seguenti abilità.

- Al 5° livello, il druido può trasformarsi in un uccello una volta al giorno.
- Al 6° livello, il druido si può anche trasformare in un rettile una volta al giorno.
- Al 7° livello, il druido si può anche trasformare in un mammifero.

La taglia e la forma assunte dal druido possono variare da quella di una rana gigante o di un piccolo uccellino a quella di un orso nero. Il druido può assumere l'aspetto e la forma solo di creature normali. Quando assume una nuova forma, il druido guarisce dal 10% al 60% delle ferite da lui subite (1d6 x 10%, arrotondare per difetto). Il druido assume anche

le caratteristiche fisiche della creatura (Classe Armatura, modi e fattori di movimento, ecc.), e trasforma anche i suoi abiti e un oggetto per ciascuna mano, che riappariranno non appena il druido riprenderà il suo aspetto normale.

Nascondersi nelle ombre (5): Il druido può nascondersi nelle ombre, come i ranger, in ambienti naturali. Consultate la tabella 22 nella parte relativa ai ranger per determinare le probabilità di riuscita.

Parlare con le creature dei boschi (10): Il druido può imparare i linguaggi delle creature dei boschi, al ritmo di una per livello. Per esempio, un druido di 4° livello può conoscere quattro lingue. Le creature comprendono: centauri, driadi, elfi, fauni, satiri, gnomi, draghi, uomini-lucertola, manticores, folletti, folletti acquatici, spiritelli e treant.

Passare senza lasciare tracce (5): Al 3° livello il druido con questa abilità può *Eliminare le tracce*, come l'incantesimo omonimo, andando alla sua velocità normale.

Punti-ferita bonus (10): I druidi con questa abilità tirano 1d10 per determinare i loro punti-ferita al posto di 1d8.

Purificare l'acqua (5): Questa abilità permette al personaggio di lanciare l'incantesimo *Purificare cibo e acqua* una volta al giorno, in aggiunta al numero di incantesimi che può normalmente lanciare.

Resistenza a fuoco/elettricità (5): +2 su tutti i tiri-salvezza contro attacchi effettuati mediante fuoco ed elettricità.

Resistenza al freddo (5): +2 sui tiri-salvezza contro attacchi effettuati mediante freddo o gelo.

Specializzazione singola (15): Il druido può specializzarsi in una particolare arma. A questo costo bisogna aggiungere anche quello specifico della specializzazione.

STREGONI

Gli stregoni comandano forze stupefacenti e sono temibili avversari. Il potere di controllare le energie magiche proviene dalla mente, quindi l'Intelligenza è molto importante.

Gli stregoni non possono indossare armature, poiché queste non solo interferiscono con le forze che essi devono controllare, ma vanno anche contro il loro modo di pensare. Devono anche limitarsi ad usare in combattimento solo certi tipi di armi: coltello, pugnale, bastone, dardi e fionde.

Tutti gli stregoni hanno l'abilità di lanciare incantesimi d'attacco, di difesa e di informazione. La progressione degli incantesimi è riportata nella tabella 37. Così come esistono le sfere di incantesimi clericali, ci sono anche le scuole di magia. Le scuole sono otto, e i dettagli su di esse si possono trovare nel *Manuale del Giocatore*.

Gli stregoni possiedono anche la capacità di utilizzare oggetti magici come bacchette, verghe e bastoni, anelli, pergamene e pozioni. Infine, gli stregoni possono creare nuovi oggetti magici e nuovi incantesimi: da pergamene ed elisir fino ad armi molto potenti.

Tutti gli stregoni tirano 1d4 per determinare i loro punti-ferita dal 1° al 10° livello. Dopo il 10° livello gli stregoni ottengono solo un punto-ferita per livello.

MAGO

Caratteristiche minime: Intelligenza 9
Requisito primario: Intelligenza
Razze: Umani, mezzelfi, elfi

Tabella 36
SCACCIARE NON MORTI

Tipo o dadi-vita del non morto	Livello del sacerdote											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Scheletro o 1 DV	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombi	13	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*	D*	D*
Ghoul o 2 DV	16	13	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*	D*
Ombra o 3-4 DV	19	16	13	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*
Wight o 5 DV	20	19	16	13	10	7	4	S	S	D	D	D*
Ghast	—	20	19	16	13	10	7	4	S	S	D	D
Wraith o 6 DV	—	—	20	19	16	13	10	7	4	S	S	D
Mummia o 7 DV	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	S	S
Spettro o 8 DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	S
Vampiro o 9 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Fantasma o 10 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Lich o 11 DV e più	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Speciale	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13

S = il tipo di non morto viene scacciato automaticamente,

D = il tipo di non morto viene distrutto.

D* = vengono scacciate altre 2d4 creature di questo tipo.



I maghi sono molto più versatili degli stregoni specialisti, limitati a lanciare incantesimi soltanto di alcune scuole, e per questo motivo possono lanciare incantesimi di qualsiasi scuola di magia. Alcuni esempi di maghi tratti dalle leggende e dalla letteratura sono: Merlino, Gandalf, Medea e Circe.

I maghi hanno 40 punti-personaggio da utilizzare nell'acquisto delle abilità riportate nell'elenco seguente. Il costo di queste abilità varia da 5 a 15 punti-personaggio. I punti non spesi possono essere usati per acquistare capacità generiche o tenuti da parte per essere impiegati durante il gioco.

Accesso alle scuole: L'accesso costa 5 punti per ogni scuola. Per esempio, se uno stregone vuole avere accesso a sei scuole, il costo sarà di 30 punti-personaggio. Normalmente, gli stregoni spendono 40 punti per lanciare incantesimi dalle otto scuole tradizionali: Alterazione, Evocazione/Attrazione, Divinazione, Illusione, Incantamento/

Charme, Invocazione/Apparizione, Necromanzia e Scongiurazione. È da sottolineare che gli incantesimi che appartengono delle scuole facoltative di Alchimia, Geomanzia e di magia Elementale sono in genere compresi nelle normali scuole di magia.

Armatura (15): Lo stregone può lanciare incantesimi mentre indossa un'armatura di sua scelta.

Bonus ai punti-ferita dei combattenti (5): Lo stregone con questa abilità ottiene i vantaggi dati da un alto punteggio di Costituzione come se fosse un guerriero. Per esempio, se lo stregone ha Costituzione 18, riceverà 4 punti-ferita bonus, invece di 2.

Bonus al combattimento (10): Lo stregone con questa abilità usa il THACO dei vagabondi.

Estensione della durata (10): La durata di tutti gli incantesimi che non siano istantanei aumenta di 1 round ogni due livelli d'esperienza dello stregone. Per esempio, se uno stregone di 6° livello lancia l'incantesimo *Mano spettrale*, questo durerà 15 round invece che 12.

Incantesimi automatici (5): Quando uno stregone con questa abilità accede ad un nuovo livello di magia otte-



Tabella 38
LIVELLI DI ESPERIENZA
DEGLI STREGONI

Livello	Stregone	Dadi-vita (d4)
1	0	1
2	2.500	2
3	5.000	3
4	10.000	4
5	20.000	5
6	40.000	6
7	60.000	7
8	90.000	8
9	135.000	9
10	250.000	10
11	375.000	10+1
12	750.000	10+2
13	1.125.000	10+3
14	1.500.000	10+4
15	1.875.000	10+5
16	2.250.000	10+6
17	2.625.000	10+7
18	3.000.000	10+8
19	3.375.000	10+9
20	3.750.000	10+10

Riduzione del tempo di lancio (5): Il tempo di lancio di tutti gli incantesimi del mago viene ridotto di 1. Se il tempo di lancio originario dell'incantesimo è già 1, non lo si riduce.



Tabella 37
PROGRESSIONE DEGLI
INCANTESIMI DEGLI STREGONI

Livello	Livello degli incantesimi								
Stregone	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12	4	4	4	4	4	1	—	—	—
13	5	5	5	4	4	2	—	—	—
14	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15	5	5	5	5	5	2	1	—	—
16	5	5	5	5	5	3	2	1	—
17	5	5	5	5	5	3	3	2	—
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

ne automaticamente un incantesimo di quel livello che può trascrivere nel suo libro degli incantesimi.

Individuazione del magico (10): I personaggi che hanno questa abilità possono lanciare *Individuazione del magico* una volta al giorno per ogni due livelli. Per esempio, un mago di 7° livello può lanciare *Individuazione del magico* tre volte al giorno. Questo incantesimo va ad aggiungersi agli altri incantesimi di *Individuazione del magico* che il mago può aver memorizzato. Il personaggio può individuare radiazioni magiche entro la sua visuale, fino a 18 metri. Può anche determinare l'intensità della magia: debole, leggera, moderata, forte, intensa.

Lettura del magico (5): I personaggi che acquistano questa abilità possono lanciare *Lettura del magico* una volta al giorno ogni due livelli. Per esempio, un mago di 4° livello può lanciare *Lettura del magico* due volte al giorno. Questo incantesimo va ad aggiungersi agli altri incantesimi di *Lettura del magico* che il mago può aver memorizzato.

Magia sacerdotale (15): Gli stregoni con questa abilità possono accedere agli incantesimi di una sfera sacerdotale e li possono lanciare come se fossero magie. Questi personaggi devono sempre rispettare il limite di incantesimi per livello che possono lanciare ogni giorno.

Punti-ferita bonus (10): Gli stregoni con questa abilità tirano 1d6 per determinare i propri punti-ferita al posto di 1d4.

Resistenza a sonno e charme (5): Lo stregone riceve un bonus di +1 su tutti i tiri-salvezza contro incantesimi di sonno e charme, se l'incantesimo o gli effetti permettono un tiro-salvezza.





Specializzazione singola (15): Lo stregone può specializzarsi in un'arma particolare. A questo costo deve essere aggiunto quello specifico della specializzazione.

RESTRIZIONI FACOLTATIVE

Uso limitato di oggetti magici (5+): Lo stregone con questa restrizione disdegna gli oggetti incantati considerandoli un sostegno per i deboli e si rifiuta di adoperare oggetti magici di certe categorie. Per ogni categoria proibita riceve 5 PP. Le categorie sono: pozioni, oli e pergamene; anelli, bastoni, bacchette e verghe e oggetti magici vari; tutte le armi e le armature.

STREGONI SPECIALISTI

Gli stregoni specialisti, come gli illusionisti, sono coloro che scelgono di concentrare i propri studi su una particolare scuola di magia. Le 12 scuole di magia sono: Alterazione, Alchimia, Evocazione/Attrazione, Divinazione, Geomanzia, Illusione, Incantamento/Charme, Invocazione/Apparizione, Necromanzia, Scongiorazione, Ombra e Canto. Per ogni scuola di magia c'è almeno una scuola contrapposta. Gli stregoni specialisti non possono mai lanciare incantesimi di una scuola opposta. La tabella 39 indica tutti i requisiti, le scuole opposte, le razze ammesse per ogni specializzazione, e le caratteristiche minime.

Tutti gli stregoni specialisti (illusionisti, incantatori, e così via) hanno 30 punti-personaggio con i quali acquistare le abilità di classe. Queste abilità costano da 5 a 15 punti ciascuna. I punti che rimangono possono essere spesi per acquistare delle capacità generiche o tenuti da parte per essere impiegati durante il gioco.

62



Tabella 39
REQUISITI PER GLI STREGONI
SPECIALISTI

Scuola	Razza	Caratter. minima	Scuole opposte
Alchimia	U, ME, G	Int 15	Illusione e Necromanzia
Alterazione	U, ME	Des 15	Scong. e Necromanzia
Canto	U, ME, E	Int 14	Divin., Invoc./Appar. e Necromanzia
Divinazione	U, ME, E	Sag 16	Evocazione/Attrazione
Evocazione/Attrazione	U, ME	Cos 15	Divin. Maggiore e Invocazione
Geomanzia	U, ME, E	Int 15	Incant./Charme e Illusione
Illusione	U, G	Des 16	Necrom., Invoc. e Scong.
Incantamento/Charme	U, ME, E	Car 16	Invocazione e Necromanzia
Invocazione/Apparizione	U	Cos 16	Incant./Charme e Evoc./Attr.
Necromanzia	U	Sag 16	Illusione e Incant./Charme
Ombra	U	Int 15	Scong. e Invoc./Appar.
Scongiorazione	U	Sag 15	Alterazione e Illusione

U = Umani, ME = Mezzelfi, E = Elfi, G = Gnomi.

Accesso alle scuole: Uno stregone specialista può accedere automaticamente a tutte le scuole di magia che non sono specificamente indicate come scuole opposte a quella della sua specializzazione. (Considerate che gli incantesimi delle scuole opposte, anche se possono essere inclusi nelle scuole alternative di Alchimia, di Canto, o di magia Elementale non sono comunque disponibili per lo specialista. La magia Selvaggia è disponibile solo per i maghi selvaggi).

Armatura (15): Lo stregone può lanciare incantesimi mentre indossa un'armatura di sua scelta.

Aumentare il raggio d'azione (5): Tutti gli incantesimi della scuola di specializzazione dello stregone con raggio d'azione diverso da 0, se stesso o tocco, ne aumentano la portata del 25%. Per esempio, l'incantesimo di 1° livello *Charme* ha un raggio d'azione di 108 metri: con questa abilità, il raggio d'azione viene aumentato a 135 metri.

Bonus all'apprendimento (5): Bonus del 15% quando lo stregone cerca di imparare nuovi incantesimi che appartengono alla sua scuola di specializzazione.

Bonus alla ricerca (5): Quando lo stregone vuole cercare e creare un nuovo incantesimo della sua scuola di specializzazione, si deve trattare l'incantesimo come se fosse di un livello più basso rispetto a quello effettivo.

Bonus al combattimento (10): Lo stregone con questa abilità usa il THACO dei vagabondi.

Bonus sui tiri-salvezza (5): Bonus di +1 sui tiri-salvezza contro incantesimi della propria scuola di specializzazione. Questo bonus può essere acquistato più di una volta con effetto cumulativo.

Estensione della durata (10): La durata di tutti gli incantesimi non istantanei dalla scuola di specializzazione dello stregone aumenta di 1 round per ogni suo livello di esperienza. Per esempio, se un necromante di 6° livello lancia l'incantesimo *Mano spettrale* questo durerà 18 round invece di 12.

Incantesimi automatici (5): Ogni volta che lo specialista è in grado di apprendere un nuovo livello d'incantesimi può imparare automaticamente un incantesimo, di sua scelta, che appartenga alla sua scuola di specializzazione.

Incantesimi bonus (10): Gli stregoni specialisti ricevono un incantesimo addizionale per ogni livello di magia. Questo incantesimo deve appartenere alla scuola di specializzazione dello stregone. Per esempio, un mago di 5° livello può lanciare quattro incantesimi di 1° livello, due del 2° e uno del 3°. Invece uno stregone specialista di 5° livello può lanciare cinque incantesimi del 1° livello, tre del 2° livello e due del 3° livello, sempre ammesso che gli incantesimi aggiunti appartengano alla scuola di specializzazione.

Individuazione del magico (10): I personaggi che acquistano questa abilità possono lanciare *Individuazione del magico* una volta al giorno ogni tre livelli. Per esempio, un mago di 7° livello può lanciare *Individuazione del magico* due volte al giorno. Questo incantesimo va ad aggiungersi agli altri incantesimi di *Individuazione del magico* che lo stregone può aver memorizzato. Il personaggio può individuare radiazioni magiche entro la sua visuale, fino a 18 metri, e determinarne l'intensità: debole, leggera, moderata, forte, intensa.



PG BICLASSE

I personaggi biclasse sono umani che ad un certo punto della loro carriera cambiano classe e adottano una nuova professione. Per esempio, un guerriero di 5° livello potrebbe abbandonare la sua spada e diventare un mago di 1° livello. Quando si cambia professione, tutti i punti-personaggio non spesi vengono cancellati. Lo stregone di 1° livello spende i suoi nuovi punti-personaggio normalmente, come se stesse cominciando tutto dall'inizio. Quando il personaggio raggiunge nella sua nuova classe un livello superiore a quello della sua vecchia classe, può usare liberamente le abilità di tutte e due le classi, osservando tutte le normali regole imposte al personaggio dalla sua nuova classe.

PERSONAGGI NON AVVENTURIERI

Le regole delle *Opzioni del Giocatore* forniscono ai DM l'opportunità di sviluppare anche le caratteristiche dei personaggi non giocatori. Fabbri, gioiellieri o addestratori di cavalli non avranno più il medesimo THACO di 20 e 1d6 punti-ferita. Il cast di PNG che appare regolarmente nella campagna può avere ora molta più sostanza.

I GRADI D'ESPERIENZA DEI PNG

I PNG più importanti dovrebbero essere creati con le regole delle *Opzioni del Giocatore*: generare i sei punteggi delle caratteristiche, determinare le 12 sottocaratteristiche e deciderne la razza. I punti-personaggio dovrebbero essere destinati per acquistare capacità generiche e specifiche nell'uso delle armi. I PNG non avventurieri non dovrebbero ricevere punti-personaggio per acquistare abilità di classe, ma i DM dovrebbero determinarne l'esperienza. Di seguito vengono definiti tre livelli di esperienza.

Apprendista: Questi PNG sono, solitamente, giovani non ancora esperti nella loro professione. Tirate 1d6+2 per determinarne i punti-ferita (applicando i modificatori della Costituzione), e date a questi PNG 10 punti-personaggio per acquistare capacità, tratti e svantaggi. Si possono utilizzare anche i punti-personaggio rimasti dopo la scelta delle abilità di razza.

Esperto: Questi PNG vanno dal giovane all'adulto di mezza età. Tirate 1d8+4 per determinarne i punti-ferita e aggiungete i bonus di Costituzione. I PNG esperti hanno anche 15 punti-personaggio da utilizzare nell'acquisto di capacità, tratti e svantaggi, più quei punti non adoperati per le abilità di razza.

Maestro: Questi PNG lavorano nel loro campo professionale da molti anni. I maestri hanno 20 punti-personaggio, più tutti i punti non utilizzati per le abilità di razza, che possono essere spesi per l'acquisto di capacità, tratti e svantaggi. I PNG maestri possono essere personaggi piuttosto potenti. Tirate 2d6+6 per determinarne i punti-ferita e aggiungete i bonus di Costituzione.

Se i DM vogliono far progredire di livello i PNG più importanti, devono semplicemente assegnare ai PNG 5 punti-personaggio addizionali e aggiungere da 2 a 6 punti-ferita. I DM, se lo desiderano, possono espandere questo sistema, creando PNG anche con maggior esperienza.

63

Lettura del magico (5): I personaggi con questa abilità possono lanciare l'incantesimo *Lettura del magico* una volta al giorno ogni due livelli. Per esempio, un mago di 4° livello può lanciare *Lettura del magico* due volte al giorno. Questo incantesimo va ad aggiungersi agli altri incantesimi di *Lettura del magico* che il mago può aver memorizzato.

Magia intensa (5): Se uno stregone specialista lancia un incantesimo della sua scuola, la vittima colpita dall'incantesimo subisce una penalità di -1 sul tiro-salvezza.

Nessuna componente (10): È l'abilità di designare un incantesimo della scuola di specializzazione per ogni livello dello stregone come un incantesimo che non richiede alcuna componente materiale. Per esempio, uno specialista di 3° livello può avere tre incantesimi nel suo libro, che non richiedono componenti materiali.

Riduzione del tempo di lancio (5): Il tempo di lancio di tutti gli incantesimi della scuola scelta dallo stregone è ridotto di 2. Tutti gli incantesimi hanno comunque un tempo di lancio minimo di 1.

RESTRIZIONI FACOLTATIVE

Penalità nell'apprendimento (5): Uno stregone specialista con questa restrizione subisce una penalità del 15% nell'apprendimento degli incantesimi che non appartengono alla sua scuola di specializzazione.

Uso limitato di oggetti magici (5+): Uno stregone con questa restrizione disdegna gli oggetti incantati, considerandoli come un sostegno per i più deboli e rifiuta di adoperare certe categorie di oggetti magici. Per ogni categoria proibita, riceve 5 PP. Le categorie sono: pozioni, oli e pergamene; anelli, bastoni, verghe e bacchette e oggetti magici vari; tutte le armi e le armature.

Più scuole opposte (5+): Uno stregone specialista con questa restrizione può scegliere altre scuole opposte alla sua, ricevendo 5 punti-personaggio per ogni scuola che sceglie. Si possono scegliere soltanto le scuole tradizionali (cioè, quelle descritte nel *Manuale del Giocatore*).

PERSONAGGI MULTICLASSE E BICLASSE

Tutte le regole relative ai personaggi multiclasse e biclasse descritte nel *Manuale del Giocatore* e nel *Manuale del Dungeon Master*, continuano ad essere applicate anche in questo sistema. Però, i punti-personaggio possono accrescere le potenzialità di questi eroi.

PG MULTICLASSE

I personaggi multiclasse sono semiumani con due o più professioni: guerriero/ladro, chierico/mago, ladro/mago/guerriero, ecc. Questi personaggi possono spendere tutti i PP propri di ogni classe cui appartengono nell'acquisto soltanto delle abilità di classe. Il personaggio riceve poi solo l'ammontare di PP di una classe, quella che ne offre di più, per acquistare le capacità. Può scegliere tutte le capacità che gli sono permesse dalle sue classi. Quando vengono dati dei punti-personaggio in seguito all'avanzamento di livello, il giocatore deve dividere questi punti per il numero delle sue classi (conservando il risultato frazionale che non deve essere arrotondato né in eccesso né in difetto).





CAPITOLO 5

modelli
del
PERSONAGGIO

Molti giocatori di AD&D® hanno familiarità con i modelli del personaggio che hanno incontrato nei vari manuali supplementari alle regole del giocatore. I modelli presentati nella serie delle *Opzioni del Giocatore* sono diversi. In essi vengono raccolte descrizioni, capacità, vantaggi e restrizioni che aiutano ad arricchire i personaggi, dando loro più background, profondità e spessore.

I modelli di questo manuale sono disponibili per più personaggi di quanto non fossero quelli pubblicati in precedenza. Con qualche eccezione, i personaggi di qualsiasi classe possono sceglierne uno. Molti modelli descritti in questo libro sono legati al sistema della classe sociale come presentato più avanti.

La scelta di un modello è libera e non costa alcun punto-personaggio, ma può portare dei vantaggi: il personaggio con un modello può acquistare le capacità generiche e nelle armi consigliate spendendo 1 punto-personaggio in meno rispetto al costo stabilito nella parte relativa alle capacità.

IL SISTEMA DELLE CLASSI SOCIALI

Ladri, guerrieri, maghi e chierici possono provenire da un qualsiasi background culturale: un PG può essere il decimo figlio in una famiglia contadina o il cadetto di una nobile casata. Infatti i personaggi possono provenire da una qualsiasi classe sociale.

Se state giocando una campagna ambientata nella capitale di un grande regno, un personaggio che ha scelto il modello del nobile potrebbe verosimilmente appartenere ad una delle famiglie ricche, potenti; forse potrebbe essere perfino il figlio prediletto del reggente. Tuttavia, la sua famiglia potrebbe non ritenersi soddisfatta del fatto che il ragazzo passi tanto del suo tempo inginocchiato fra l'immondo sudiciume di un dungeon, cacciando orrende bestie per guadagnarsi da vivere. Questa è infatti un'immagine che difficilmente si conviene ad un nobile. Un altro personaggio potrebbe avere scelto il modello del barbaro, e il giocatore deve decidere come mai il suo rozzo personaggio vestito con una irsuta pelliccia si trovi in una grande città nel momento in cui ha inizio la campagna.

La classe sociale iniziale di un personaggio non dovrebbe limitare il suo avanzamento nella

società. Un eroe popolare dovrebbe sempre sentirsi a disagio quando si trova alla presenza del suo re, ma se le sue eroiche gesta rendono naturale per lui assumere un certo comportamento, gli si dovrebbe garantire tale la possibilità. L'unico limite al progresso della carriera sociale del personaggio, e a quello della classe sociale, è determinato dalle azioni che compie.

La classe sociale è connessa a molti modelli. I giocatori possono selezionare un modello seguendo tre approcci diversi: determinare il modello in modo casuale; sceglierlo, e poi determinare la classe sociale in base alla tabella riportata in quel modello; oppure tirare i dadi e consultare la tabella 40 riportata qui di seguito per determinare le varie possibilità a disposizione del personaggio.

Per determinare la classe sociale bisogna per prima cosa tirare 2d6 e consultare la tabella 40. In seguito, per ogni classe sociale, vengono elencati degli esempi di persone che ne potrebbero far parte. Alcuni DM potrebbero permettere ai giocatori di scegliere una classe che si adatti alla loro idea di personaggio.

Tabella 40
CLASSI SOCIALI

Tiro 2d6	Classe sociale
2-3	Classe inferiore
4-7	Piccola borghesia
8-10	Alta borghesia
11-12	Aristocrazia

Classe inferiore: Liberti, vagabondi, apprendisti e servitori, criminali, lavoratori stagionali, mendicanti, pastori, ambulanti, attori, mercenari, operai, commercianti, cambia valute, pescatori, ufficiali di basso grado, uomini liberi, contadini, messaggeri.

Piccola borghesia: Artigiani, panettieri, piccoli mercanti, giovani ufficiali, scrivani, distillatori, calzolari, cavalieri senza terra, piccoli proprietari terrieri, mercanti, tessitori, agricoltori, menestrelli, giardinieri, minatori, scaricatori di porto, marinai, fabbri, negozianti, guardie del corpo, scultori, cerusici, giocolieri, sarti, addestratori di animali, carpentieri, conciatori, muratori.

Alta borghesia: Ufficiali locali, gioiellieri, saggi, ufficiali superiori, nobili minori (banderesi, baroni), capi di corporazione, erboristi, storici, armaioli, ricchi mercanti, astronomi, grandi proprietari terrieri, navigatori, fabbricanti di armi, compositori, letterati, comandanti militari di basso grado, nobili (visconti), capitani di nave, architetti, ingegneri, maestri d'arme.

Aristocrazia: Ricchi proprietari terrieri, generali, marescialli, ufficiali superiori, cavalieri, ministri, nobili (conti, duchi), membri di famiglie reali, diplomatici, finanzieri.

modelli

Ci sono alcune regole che i giocatori devono seguire quando scelgono i modelli del personaggio.

Un giocatore non può scegliere un modello che è vietato alla classe o alla razza del suo personaggio. Nel caso di personaggi multiclasse, se il modello è vietato ad una delle classi del personaggio, il giocatore non può scegliere quel modello.

Un giocatore può scegliere un solo modello per il suo personaggio, e deve farlo durante la creazione del personaggio. L'unica eccezione possibile si verifica nel caso che queste regole vengano inserite in una campagna già in corso: in questo caso, il DM e i giocatori possono accordarsi su un modello appropriato per ogni personaggio.

Una volta scelto, il modello non può più essere cambiato. Per esempio, se il personaggio ha scelto il modello dell'eroe popolare, e durante il corso di una lunga e gratificante campagna diventa il governatore della sua terra, egli non può, a quel punto, adottare il modello del nobile: rimane sempre un eroe popolare. I personaggi non possono cambiare il loro passato.

Ricordate, un personaggio che abbia un modello può acquistare le capacità generiche e quelle nelle armi consigliate (non però i tratti consigliati), spendendo 1 punto-personaggio in meno rispetto al costo indicato nella sezione delle capacità.

Tabella 41
MODELLI DEI PERSONAGGI

Tirare un dado-percentuale per determinare il modello

01-03	Acrobata	50-52	Malvivente
04-06	Amazzone	53-55	Mendicante
07-09	Ammaestratore	56-58	Mercante
10-12	Assassino	59-61	Mistico
13-16	Barbaro	62-65	Navigatore
17-19	Cavaliere	66-68	Nobile
20-22	Contrabbandiere	69-71	Pirata
23-25	Diplomatico	72-75	Pugile
26-29	Eroe popolare	76-79	Scout
30-33	Esploratore	80-82	Selvaggio
34-36	Fantino	83-86	Soldato
37-39	Fuorilegge	87-90	Spadaccino
40-42	Giullare	91-93	Spia
43-45	Gladiatore	94-97	Studioso
46-49	Maestro d'arme	98-00	Tiratore scelto

In genere, i modelli vanno bene per tutte le classi del personaggio, anche se alcune combinazioni, come per esempio paladino-malvivente non sono ammesse. Lasciatevi guidare dal buon senso, dall'ambientazione della campagna e dal DM. Questi modelli si possono anche applicare ai PNG presenti nella campagna. Se un giocatore vuole scegliere un modello in modo casuale, può usare la tabella 41. La tabella può essere usata anche per i PNG.





ACROBATA

La categoria degli acrobati comprende, in genere, quelle persone in grado di compiere straordinarie prodezze atletiche, come prestigiatori, funamboli, giocolieri ed equilibristi. Qualunque sia la loro specialità, questi personaggi si guadagnano da vivere intrattenendo le altre persone. Gli acrobati generalmente viaggiano in gruppi o con circhi o si spostano per le sagre di paese, portando il loro spettacolo di città in città e di castello in castello. Tutte le persone, di qualunque classe sociale, amano divertirsi e così gli acrobati di successo scoprono di essere dei professionisti molto richiesti.

Comunque, una vita spesa sulla strada non è una vita facile, e spesso molti acrobati devono trovare altre strade per fare fortuna. La loro agilità li rende abili avventurieri, specialmente quando devono compiere qualche furtarello o piccole rapine.

Classe sociale: Il più delle volte gli acrobati appartengono ai ceti medi della società. I membri delle classi più basse non hanno il tempo di sviluppare le abilità tipiche di un acrobata, dato che devono preoccuparsi del lavoro per poter vivere. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale di un acrobata all'inizio della campagna.

Tiro 2d6	Classe sociale
2-8	Piccola borghesia
9-12	Alta borghesia

Requisiti: Per scegliere questo modello, il personaggio deve avere un minimo di 14 in Destrezza/Equilibrio e 12 in Forza/Energia. Il modello dell'acrobata è vietato ai mezzorchi e ugualmente a qualsiasi razza opzionale di PG che abbia una taglia grande (restrizione z dalla sezione Altre Razze del Capitolo 3).

Capacità nelle armi: Le armi piccole e leggere sono quelle preferite dagli acrobati, poiché quelle troppo ingombranti o pesanti potrebbero essere di impaccio alle loro abilità. Le armi consigliate sono: coltello, pugnale, spada corta, clava, accetta. Gli acrobati possono anche scegliere armi da lancio e armi ad asta o con impugnature lunghe, perché le possono usare sia per giochi di destrezza che per il salto in alto. Queste armi includono: bastone, dardo, giavellotto, lancia.

Capacità generiche consigliate: Camuffarsi, Giocoliere, Saltare, Strumenti musicali, Camminare sulla corda, Acrobazia.

Equipaggiamento: Gli acrobati preferiscono armi ed armature di tipo leggero, in modo da avere maggior libertà nel movimento.

Tratti consigliati: Ambidestria, Contorsionismo, Persuasione.

Benefici: Se non sono armati, gli acrobati ricevono un bonus di +2 sulle prove di Acrobazia, Camminare sulla corda e Saltare. Inoltre, ottengono un bonus di +2 sulla Classe Armatura nel caso siano attaccati con armi da lancio, sempre che abbiano spazio a sufficienza per schivare i proiettili e non siano impediti nei movimenti in altri modi.

Restrizioni: Se un acrobata indossa un'armatura più pesante di quella di cuoio borchia (CA 7) subisce una penalità di -1 sulle prove di Acrobazia, Camminare sulla corda e Saltare, per ogni punto di Classe Armatura migliore di CA 7. Per esempio, un acrobata che indossa un'armatura

di maglia (CA 5), subisce una penalità di -2. Notare che i bonus di Destrezza o magici sulla Classe Armatura non aumentano questa penalità. Un acrobata che indossa un'armatura di cuoio imbottita, un anello di protezione + 2, e con 15 in Destrezza, non subirà alcuna penalità nonostante la sua CA sia di 4.

Ricchezza: Gli acrobati ricevono la normale somma di denaro iniziale a disposizione della loro classe.

AMAZZONE

Nella cultura delle amazzoni, sono le donne ad essere capi, governanti, generali, guerrieri, mentre gli uomini sono cuochi, servi, casalinghi e semplici lavoratori, se non addirittura schiavi privi di diritti o proprietà delle donne. Tali società matriarcali possono essere grandi o piccole, ostili o amichevoli. Le donne amazzoni possono apparire agli occhi delle culture maschili come brusche, rudi, arroganti o dispotiche. Le amazzoni delle leggende erano fiere combattenti e famose cavallerizze, nonché allevatrici di cavalli magnifici. Per queste ragioni, molte amazzoni preferiscono armature, armi ed equipaggiamento leggeri.

Classe sociale: Le amazzoni possono provenire da qualsiasi classe economica. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale di una donna amazzone. Gli uomini appartengono tutti alla classe inferiore.

Tiro 2d6	Classe sociale
2	Classe inferiore
3-5	Piccola borghesia
6-10	Alta borghesia
11-12	Aristocrazia

Requisiti: I personaggi femminili di qualsiasi razza semiumana o umanoide possono scegliere questo modello.

Capacità nelle armi: Le amazzoni possono scegliere fra: ascia da battaglia, arco (qualsiasi), bastone rinforzato, clava, coltello, giavellotto, lancia, lancia da cavaliere, pugnale, accetta, spada (qualsiasi). Gli uomini possono avere soltanto una capacità iniziale nelle armi e devono sceglierla in base alla lista precedente.

Capacità generiche consigliate: Cavalcare, Uso della corda, Ingegneria, Navigare, Resistenza, Addestrare animali, Allevare animali, Fabbricare armature, Fabbricare archi/frecce, Cacciare, Correre, Preparare trappole, Sopravvivenza, Seguire tracce.

Equipaggiamento: Le amazzoni possono iniziare il gioco solo con i seguenti tipi di armatura: scudo, cuoio, cuoio imbottito, cuoio rinforzato, a scaglie, di pelle, a bande, o di piastre di bronzo. L'amazzone può ottenere un'armatura migliore solo dopo essersi spinta in altre città.

Tratti consigliati: Affascinare, Empatia animale, Sensi acuti, Cultura eclettica.

Benefici: Le amazzoni sono fiere e fanatiche combattenti. Poiché la maggior parte degli avversari maschi è portata a sottovalutarle, in qualsiasi combattimento corpo a corpo con un uomo in cui sono coinvolte, le amazzoni ottengono un bonus di + 2 al primo attacco e sui danni, dopo di che il combattimento procede normalmente.

Restrizioni: Le amazzoni subiscono una penalità di -2



sulle reazioni quando si trovano in società di PNG dominate dall'uomo. Con il trascorrere del tempo, questa penalità dovrebbe essere ridotta o eliminata se i PNG si abituano ai loro modi autoritari.

Ricchezza: Le amazzoni iniziano il gioco con la somma di denaro appropriata alla loro classe.

AMMAESTRATORE

Gli ammaestratori hanno un'affinità naturale con animali e creature. Possono essere addestratori, proprietari, o guardiani di animali. Gli ammaestratori con allineamento Buono, proteggono e si prendono cura dei loro animali, mentre quelli con allineamento Malvagio sfruttano semplicemente le creature per il proprio interesse. Molti ammaestratori di animali trascorrono la maggior parte del tempo all'aria aperta insieme ai loro amici pelosi, pennuti o con le scaglie. Gli ammaestratori di animali possono essere ranger, cacciatori, falconieri e druidi.

Classe sociale: Gli ammaestratori sono, in genere, gente del popolo che proviene dagli strati più bassi di una comunità. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale dell'ammaestratore.

Tiro 2d6	Classe sociale
2-5	Classe inferiore
6-11	Piccola borghesia
12	Alta borghesia

Requisiti: Per poter scegliere questo modello, il personaggio deve avere un minimo di 10 in Costituzione/Forma Fisica e 12 in Saggiezza/Intuizione, e può appartenere a qualsiasi razza.

Capacità nelle armi: gli ammaestratori possono adoperare qualsiasi arma appropriata alla loro classe.

Capacità generiche consigliate: Conoscenza degli animali, Sopravvivenza, Agricoltura, Addestrare animali, Allevare animali, Accendere il fuoco, Pescare, Erboristeria, Cacciare, Alpinismo, Cavalcare (qualsiasi), Nuotare, Preparare trappole, Seguire tracce.

Equipaggiamento: Quello tipico della classe del personaggio.

Tratti consigliati: Empatia animale, Empatia, Senso del clima.

Benefici: Nel momento in cui viene scelto questo modello, il giocatore ed il DM devono determinare un animale compagno adatto al personaggio. Bisogna però tener conto di diversi fattori: 1) il clima e il terreno del luogo natio dell'ammaestratore, dove ha acquisito il compagno; 2) l'allineamento del personaggio, poiché gli animali si affezionano solo a chi possiede un'indole simile alla loro; 3) la razza del personaggio (nani e gnomi possono attrarre creature che abitano in tane sotterranee o nel sottosuolo, mentre gli elfi potrebbero attrarre creature che vivono nei boschi); 4) la disponibilità di tali creature. Tutti gli animali scelti come compagni dovrebbero avere taglia P (piccola). Essi sono molto simili al famiglia di uno stregone poiché hanno un legame con l'ammaestratore, il quale può far eseguire all'animale dei semplici comandi verbali e l'animale è in grado di trasmettergli i suoi bisogni e le sue emozioni.

Dopo aver fatto un elenco delle creature disponibili e

compatibili, il giocatore dovrebbe sceglierne una come compagno. Se i DM preferiscono che l'animale sia scelto casualmente, allora si deve tirare 1d20 e consultare la tabella seguente.

Tabella 42
ANIMALI COMPAGNI

Tiro	Animale	Tiro	Animale
1	Aquila	11	Maiale
2	Cane	12	Moffetta
3	Castoreo	13	Opossum
4	Corvo	14	Procione
5	Falco	15	Scimmia
6	Furetto	16	Scoiattolo
7	Gatto	17	Serpente
8	Gufo	18	Tasso
9	Lontra	19	Topo muschiato
10	Lupo	20	Volpe

Restrizioni: L'ammaestratore di animali deve sempre proteggere il suo compagno e non mandarlo mai in zone pericolose per scoprire trappole nascoste. Se, infatti, dovesse perdere il suo compagno per negligenza o mettendone volontariamente in pericolo la vita, l'ammaestratore perde il 10% dei punti-esperienza che possiede, e perde anche l'affinità con quella specie. L'ammaestratore non potrà più avere come compagno nessun altro animale di quella specie. Non subisce alcuna penalità se l'animale muore per cause naturali, accidentalmente, o mentre sta eseguendo degli ordini di natura ragionevole. (Comunque, è presumibile che gli animali con abilità di combattimento difendano i loro padroni.)

Ricchezza: Quella prevista per la classe del personaggio.

ASSASSINO

Questo modello è adatto solo per personaggi con allineamento Malvagio, perché uccidere a pagamento non può essere considerato come un atto buono. In ogni società esiste qualcuno che desidera eliminare i propri rivali, i concorrenti in affari, o altri che possano in qualche modo essergli d'ostacolo. È a queste persone che l'assassino, un sicario assoldato, è di utilità. A differenza dei semplici combattenti o soldati, l'assassino conta sull'anonimato e sulla sorpresa per guadagnarsi da vivere. Un assassino potrebbe portare a termine il suo compito senza essere visto dalla sua vittima: sguisciando dalle tenebre o celandosi fra un gruppo di amici, egli compie la sua sinistra azione e poi scompare.

Classe sociale: Gli assassini tendono ad essere abbastanza ricchi, dato che i loro servizi sono piuttosto costosi. Inoltre, sono spesso persone ben educate, cosa che li aiuta ad inserirsi nei diversi ambienti della società per inseguire la loro preda. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale dell'assassino.





Tiro 2d6	Classe
2-3	Classe inferiore
4-6	Piccola borghesia
7-11	Alta borghesia
12	Aristocrazia

Requisiti: Per scegliere questo modello, il personaggio deve avere un minimo di 10 in Intelligenza/Ragione e di 12 in Saggezza/Forza di Volontà, e deve essere di allineamento Malvagio. Il modello dell'assassino è vietato a paladini, ranger e druidi. Questo modello è disponibile per tutte le razze.

Capacità nelle armi: Un assassino può usare tutte le armi permesse alla sua classe, anche se però solitamente ne predilige una in particolare per compiere i loro omicidi. Quando la sua notorietà comincerà a crescere, le tracce lasciate dalla sua arma potrebbe diventare il suo biglietto da visita.

Capacità generiche consigliate: Galateo, Cavalcare (qualsiasi), Curare, Camuffarsi, Falsificare, Lingue moderne, Seguire tracce, Leggere le labbra. Se il DM ammette l'uso di veleni, l'assassino dovrebbe avere la capacità Erboristeria per poter utilizzare i vari tipi di tossine. L'Erboristeria permette al personaggio di conoscere il modo di usare le proprietà naturali di piante ed erbe per produrre cataplasmi, balsami e composti tossici. L'intensità dei vari tipi di veleni e le regole relative sono elencate nel *Manuale del Dungeon Master*.

Equipaggiamento: L'assassino deve essere in grado di muoversi rapidamente ed in silenzio e quindi viaggia il più leggero possibile. Predilige armature di tipo leggero e di piccole dimensioni, e armi che si possono nascondere facilmente.

Tratti consigliati: Allerta, Ambidestria, Persuasione, Memoria precisa.

Benefici: La conoscenza dei veleni conferisce all'assassino una probabilità del 5% per livello di identificare sostanze tossiche. Se l'assassino ha anche la capacità Erboristeria, può aggiungere un bonus del 10% al punteggio finale. Il personaggio è in grado di identificare i veleni attraverso la vista, l'odore, il gusto o i sintomi della vittima. Un assassino con la capacità Curare può cercare di guarire una persona avvelenata con un bonus di +1 sulla sua prova di capacità.

Restrizioni: L'assassino subisce una penalità di -4 sulle reazioni quando incontra qualcuno che è a conoscenza della sua professione.

Ricchezza: Gli assassini ricevono il 150% della somma prevista per la loro classe.

BARBARO

Il barbaro è forse l'archetipo più comune della letteratura fantasy. Di corporatura robusta, immensamente forte e vestito con pellicce e abiti di pelle, il barbaro è visto spesso solo come un individuo rozzo e pieno di muscoli. Ma i barbari nascondono qualcosa d'altro. Essi giungono da terre lontane e primitive, dove la gente deve ancora combattere con la natura per poter sopravvivere. Interpretare il ruolo di un barbaro significa cercare di portare il fascino e il mistero di una cultura primitiva in un mondo più "civilizzato".

Classe sociale: I barbari potrebbero essere ricchi nei loro villaggi, ma non altrettanto agiati sul piano sociale ed economico di una comunità civilizzata di cui ora fanno parte. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale del barbaro.

Tiro 2d6	Classe
2-8	Classe inferiore
9-12	Piccola borghesia

Requisiti: I barbari devono avere un minimo di 13 in Forza/Energia e in Costituzione/Salute. Questo modello è vietato a paladini, chierici e bardi, mentre è disponibile per tutte le razze giocanti.

Capacità nelle armi: I barbari preferiscono armi semplici, grandi ed affidabili, come: asce (tutte), spade (tutte), clava, pugnali, coltelli, martelli da guerra, mazze, fionde, lance, giavellotti, archi lunghi e bastoni rinforzati. Le armi seguenti non sono appropriate per i barbari (fino a quando non incontrano una nuova cultura): balestre (tutte), armi lunghe (tutte), mazzafrusti (tutti), lance da cavaliere (tutte).

Capacità generiche consigliate: Resistenza, Allevare animali, Addestrare animali, Fabbriacare archi/frecce, Accendere il fuoco, Pescare, Cavalcare, Cacciare, Alpinismo, Correre, Sopravvivenza, Seguire tracce.

Equipaggiamento: Un barbaro non può iniziare con armature più pesanti della corazza a strisce o di piastre di bronzo. Naturalmente, una volta imbattutosi in armature migliori, il barbaro può scegliere di acquistarne altri tipi.

Tratti consigliati: Allerta, Bussola interiore, Senso del clima, Immunità (tutte), Sensi acuti (tutti), Sonno leggero.

Benefici/Restrizioni: I barbari sono impetuosi, e i PNG tendono ad avere reazioni molto forti nei loro confronti: o vengono attirati dal loro magnetismo animale o sono respinti dai loro modi primitivi. Questo accade solo la prima volta che un PNG incontra il barbaro. Se il risultato del tiro di reazione del PNG è di 8 o meno, si deve applicare al tiro un bonus addizionale di -2. Per esempio, se il personaggio sta trattando con indifferenza il negoziante, e quest'ultimo ottiene 7 con il tiro per le reazioni, allora il negoziante è indifferente. Però, poiché il personaggio è un barbaro, si applica il bonus di -2, abbassando il risultato del negoziante fino a 5: la reazione sarà amichevole. Il negoziante è stato convinto dalla comunicativa del barbaro. Se, però, il tiro di reazione del negoziante fosse stato di 14 o più, il modificatore diventerebbe una penalità di +2, che porterebbe al risultato di 16: Minaccioso. Per maggiori informazioni sui tiri per le reazioni, consultate il *Manuale del Dungeon Master*.

Ricchezza: Il barbaro parte con la somma iniziale prevista per la sua classe, ma deve spenderla tutta prima di iniziare il gioco. Il DM potrebbe lasciare al barbaro alcune monete d'argento o una manciata di monete di rame, ma non di più.

CAVALIERE

Questo modello può essere scelto solo da personaggi con allineamento Buono, poiché i cavalieri sono persone dall'animo coraggioso e dalla condotta impeccabile. Essi sono gli eroi fedeli al proprio regno: combattenti, stregoni e chierici che amano il loro paese, il loro sovrano e la loro gente. I cavalieri sono i più nobili fra i nobili, ma non usano la loro posizione nella società semplicemente per perseguire i propri interessi. Essi si adoperano per aiutare i meno fortunati, proteggere chi governa, e difendere la propria patria tutte le volte che c'è la necessità. I cavalieri possono essere indipendenti, oppure pos-

sono essere assunti come agenti al servizio dello Stato, magari agli ordini del re o della regina in persona.

Classe sociale: Anche se tutti coloro che mostrano l'intenzione e la determinazione necessaria possono diventare dei cavalieri, è più probabile che questi individui provengano dagli strati più elevati della società. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale del cavaliere.

Tira 2d6	Classe
2	Classe inferiore
3	Piccola borghesia
4-7	Alta borghesia
8-12	Aristocrazia

Requisiti: I cavalieri devono avere un punteggio minimo di 13 nei requisiti primari della loro classe, e un minimo di 14 in Carisma/Comando. I cavalieri possono essere umani, elfi, mezzelfi o nani; questo modello è vietato a ranger, ladri, druidi, bardi.

Capacità nelle armi: I cavalieri possono usare tutte le armi permesse alla loro classe. Le spade e le lance da cavaliere sono le armi più adatte per i combattenti, poiché sono considerate le armi dei cavalieri per eccellenza.

Capacità generiche consigliate: Galateo, Cavalcare, Cavalcare creature volanti, Araldica, Storia (locale o antica), Lingue (moderne o antiche), Allevare animali, Ballare, Leggere/scrivere, Giocare d'azzardo.

Equipaggiamento: I cavalieri possano equipaggiarsi con ciò che preferiscono; in ogni caso devono procurarsi una cavalcatura non appena ne possono sostenere la spesa. Infatti, non solo una bella cavalcatura accresce la nobiltà nel portamento del cavaliere, ma può risultare sicuramente utile durante i suoi numerosi viaggi.

Tratti consigliati: Affascinare, Doti artistiche, Persuasione, Fortuna, Musica/Canto o Musica/Strumento.

Benefici: Poiché è un individuo dall'animo buono e dotato di grande forza di volontà, il cavaliere ottiene un bonus di +2 sui tiri-salvezza contro tutti gli incantesimi che colpiscono la mente, tra i quali: *Charme, Amicizia, Ipnosi, Sonno, Irritazione, Raggio di indebolimento, Paura, Confusione, Costrizione, Comando, Ammaliare, Manto del coraggio e Simbolo*. La lista può essere ampliata.

Restrizioni: La maggior parte dei cavalieri ha un forte senso dell'onore, il che significa che combatteranno in modo onesto e cavalleresco. Per esempio, durante il combattimento vicino ad un alto strapiombo, l'avversario del cavaliere potrebbe scivolare oltre il bordo del precipizio e riuscire ad afferrare un appiglio. Il cavaliere non lascerebbe mai lo scellerato in quello stato, e nemmeno cercherebbe di fargli perdere la presa. Piuttosto, il cavaliere cercherebbe di aiutare il nemico a risalire, e quindi riprenderebbe il combattimento. Il cavaliere non ucciderebbe neppure un avversario non più in grado di difendersi o uno che si sia arreso in buona fede. A causa della presenza di questo codice cavalleresco potrebbe essere difficile interpretare al meglio un cavaliere.

Ricchezza: A meno che il cavaliere non provenga dalle classi basse della società, egli parte con il 150% della somma di denaro iniziale prevista per la sua classe. Se invece proviene dalla classe inferiore, inizia con la somma di denaro normale.



CONTRABBANDIERE

I personaggi che si guadagnano da vivere ricettando e trasportando beni e merci di discutibile provenienza alle spalle degli ufficiali di governo sono considerati dei contrabbandieri. Sono degli opportunisti che hanno gli agganci giusti per riciclare gli oggetti rubati o sospetti in vari posti, ottenendo un rilevante profitto personale. I contrabbandieri raramente rubano, poiché considerano ciò molto più rischioso che trasportare la merce e fingere ignoranza sulla provenienza della stessa; ancor più di rado tengono la merce che sanno essere rubata: meglio portarla in un'altra città. Alcuni contrabbandieri lavorano come ricettatori sui fiumi. I contrabbandieri amano la vita avventurosa perché dà loro l'opportunità di viaggiare e la possibilità di spostare i beni. Un contrabbandiere farà salti di gioia quando avrà l'opportunità di infilarsi in un sotterraneo, soprattutto se le autorità sono alla ricerca di alcuni smeraldi che lui conserva nella borsa appesa alla cintura.

Classe sociale: Molti contrabbandieri provengono dalla classe media. Tirate 2d6 per determinare il loro cetto.

Tiro 2d6	Classe
2-8	Piccola borghesia
9-12	Alta borghesia

Requisiti: I contrabbandieri devono avere un minimo di 12 in Saggezza/Forza di Volontà, poiché devono avere abbastanza buon senso da rimanere lontani dalla legge. Questo modello è aperto a tutte le razze e classi, ma paladini contrabbandieri richiedono una speciale approvazione da parte del DM.





Capacità nelle armi: Questi personaggi possono scegliere ogni capacità nelle armi permessa dalla classe del personaggio.

Capacità generiche consigliate: Valutare, Falsificare, Lavorare pietre preziose, Storia antica, Galateo, Ceramica, Lingue antiche, Leggere/scrivere.

Equipaggiamento: I contrabbandieri sono sempre alla ricerca di bracciali magici e anelli che li possano proteggere in combattimento o dall'essere individuati. Indosseranno l'armatura mentre sono in avventura (se la classe del personaggio glielo permette). Però, preferiscono combattere indossando abiti larghi e senza ingombro.

Tratti consigliati: Tatto acuto, Persuasione, Imitazione, Fortuna, Cultura eclettica, Memoria precisa.

Benefici: Se il contrabbandiere sceglie la capacità Valutare, riceve un bonus di +2 sul punteggio di essa.

Restrizioni: I contrabbandieri sono talvolta in conflitto con la legge o con gli individui che cercano di far passare attraverso di loro i propri beni. Quando ciò accade, il contrabbandiere dovrebbe poter fare affidamento sulla protezione da parte dei propri compagni.

Ricchezza: I contrabbandieri cominciano con il massimo della somma di denaro iniziale prevista dalla loro classe: ciò dipende dai guadagni ottenuti con i loro sporchi affari.

diplomatico

In tutte quelle campagne che coinvolgono il governo e la politica, compaiono necessariamente i diplomatici e gli altri uomini di corte. I diplomatici possono portare importanti messaggi alle corti vicine, oppure potrebbero, come avventurieri, esplorare regioni non ancora segnate sulle mappe e agire come emissari del proprio stato. Potrebbero anche essere mandati presso una corte straniera come rappresentanti del loro signore, informando il governatore straniero degli assetti politici e sociali della sua patria. I diplomatici possono agire anche come se fossero le orecchie e gli occhi del loro sovrano presso una corte lontana.

Classe sociale: I diplomatici vengono scelti fra i ceti più agiati della società. Tirate 2d6 per determinare la loro classe.

Tiro 2d6
2-6
7-12

Classe
Alta borghesia
Aristocrazia

Requisiti: Un diplomatico deve avere un punteggio minimo di 10 in Intelligenza/Conoscenza e 12 in Saggezza/Intuizione e in Carisma/Fascino. Il modello del diplomatico è proibito a mezzorchetti, mezzorchi e alle razze opzionali, tranne centauri, githzerai, satiri e swanmay.

Capacità nelle armi: Un diplomatico può impugnare tutte le armi permesse dalla sua classe. Comunque, poiché un diplomatico è generalmente un individuo pacifico, se dovesse indossare armature pesanti e dovesse portare con sé una grande quantità di armi, potrebbe essere visto con sospetto. I diplomatici danno il meglio di sé quando appaiono inoffensivi.

Capacità generiche consigliate: Ballare, Galateo, Araldica, Storia (qualsiasi), Lingue (qualsiasi, preferibilmente numerose), Leggere le labbra, e Cavalcare (qualsiasi creatura).

Equipaggiamento: Un diplomatico può avere l'equipaggiamento che desidera, ma i suoi averi dovrebbero essere della migliore foggia e qualità.

Tratti consigliati: Affascinare, Allerta, Doti artistiche, Persuasione, Musica (qualsiasi), Cultura eclettica e Memoria precisa.

Benefici: Poiché è nella propria natura cercare di mettere gli altri sempre a proprio agio, il diplomatico riceve un bonus di +2 su tutti i tiri per le reazioni.

Restrizioni: I diplomatici sono spesso lontani da casa, solitamente alla mercé di un governatore straniero. Se il diplomatico consegna un messaggio che il governatore non apprezza, il governatore potrebbe far ricadere sul diplomatico la propria collera. Durante le guerre i diplomatici sono costretti ad una vita molto pericolosa, poiché devono frequentemente attraversare le linee nemiche e i campi di battaglia per portare a termine le proprie incombenze.

Ricchezza: I diplomatici partono con il doppio della somma di denaro iniziale prevista per la loro classe.

eroe popolare

L'eroe popolare è il "giovane locale che si è fatto strada". Qualunque siano le sue ambizioni e la sua classe, questo personaggio ricorda sempre che le sue radici sono nella terra dove è nato, sia essa un affacciato paese, un tranquillo villaggio o una fattoria solitaria a molti chilometri dalla casa più vicina. Potrebbe aver lasciato la sua dimora e essere diventato un grande generale, un potente stregone, un nobile sacerdote o un temuto ladro, ma la sua casa rimane sempre al primo posto nel suo cuore. Un eroe popolare potrebbe combattere contro i tiranni che stanno opprimendo il popolo, o può semplicemente aver preso di mira le ricchezze dei nobili al fine di tornare al suo villaggio e costruire case, templi, scuole e altro.

Classe sociale: Gli eroi popolari provengono dalle famiglie più povere. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale dell'eroe.

Tiro 2d6
2-9
10-12

Classe
Classe inferiore
Piccola borghesia



Requisiti: Questo modello può essere scelto da tutte le classi e da tutte le razze. Non ci sono requisiti minimi.

Capacità nelle armi: Sebbene un eroe popolare possa usare tutti i tipi di armi permesse dalla classe del personaggio, quelle preferite sono: pugnale, spada corta, bastone rinforzato, lancia, arco corto, clava, accetta, coltello, falchetto, fionda, fionda ad asta.

Capacità generiche consigliate: Agricoltura, Pescare, Allevare animali, Conoscenza degli animali, Metallurgia, Carpenteria, Cucinare, Calzoleria, Accendere il fuoco, Ceramica, Edilizia, Tessitura.

Equipaggiamento: Vedi "Ricchezza" sotto.

Tratti consigliati: Empatia animale, Empatia, Immunità (tutte), Senso del clima.

Benefici: Coloro che stanno vivendo un momento di difficoltà, spesso superano i tempi duri aiutandosi l'un l'altro. Quindi, nella sua terra natia, un eroe popolare avrà sempre un rifugio e potrà sempre contare sull'aiuto dei suoi amici. Nasconderanno lui e i suoi compagni dalle truppe di un perfido governatore, cureranno le sue ferite, lo nutriranno e lo vestiranno. Certo, questo deve essere valutato con molta attenzione: infatti se l'eroe popolare ha disdegnato le sue origini o ha tradito i suoi precedenti amici, troverà chiuse tutte le porte del villaggio.

Restrizioni: Poiché è visto come una sorta di eroe, il personaggio scoprirà che la gente della sua terra verrà da lui per cercare aiuto. Se spariscono le greggi dai recinti, o l'anziano del villaggio è stato incarcerato per aver mancato di rispetto ai nobili, o se un altro paesano è stato accusato di un crimine che non ha commesso, la gente si rivolgerà all'eroe popolare e ne invocherà l'aiuto.

Ricchezza: Gli eroi popolari partono con la metà della somma di denaro massima iniziale prevista per la classe del personaggio.

esploratore

Gli esploratori hanno uno scopo nella vita: vedere cosa c'è oltre la prossima montagna o viaggiare oltre i confini del mondo conosciuto, nell'intento di scoprire nuove terre, nuove popolazioni e meraviglie: il loro amore per i viaggi li spinge sempre al di là di ogni limite. Essi sono gli avventurieri perfetti, poiché non si fermano mai in una città per più di qualche giorno o per qualche settimana. Sono sempre pronti ad esplorare rovine, templi abbandonati e complessi di grotte sotterranee. Molti di essi sono semiumani che, non trovandosi a proprio agio in città governate da umani, si sono dedicati all'esplorazione; altri sono mezzo sangue, come mezzelfi, mezzorchetti e mezzorchi che si sentono più accettati nei luoghi selvaggi che non nelle comunità dei loro rispettivi genitori. Certo, ci sono anche esploratori umani, cioè persone che hanno abbandonato le loro case semplicemente perché vogliono sapere cosa c'è nel mondo.

Classe sociale: Gli esploratori provengono da tutti gli strati della società. Tirate 2d6 per determinarne la classe sociale all'inizio della campagna.

Tiro 2d6
2-3
4-6
7-10
11-12

Classe sociale
Classe inferiore
Piccola borghesia
Alta borghesia
Aristocrazia





Requisiti: Gli esploratori devono avere un punteggio minimo di 12 in Saggezza/Forza di Volontà e in Intelligenza/Conoscenza. Questo modello è aperto a tutte le razze e a tutte le classi dei personaggi giocanti.

Capacità nelle armi: Questi personaggi possono scegliere qualunque capacità nelle armi permessa dalla propria classe.

Capacità generiche consigliate: Senso dell'orientamento, Accendere fuochi, Pescare, Sopravvivenza, Meteorologia, Marineria, Storia locale, Storia antica, Leggere/scrivere.

Equipaggiamento: Gli esploratori sono gente pratica che cerca di avere sempre a disposizione armi, armature e averi. Apprezzano l'impiego di spazi extra-dimensionali come: *Borsa conservante*, *Zainetto pratico di Heward*, *Faretta di Elhonna*, *Buco portatile* ecc.

Tratti consigliati: Bussola interiore, Immunità naturale al freddo/al caldo, Vista acuta, Udito acuto, Memoria precisa.

Benefici: Gli esploratori ottengono la capacità Sopravvivenza senza spendere alcun punto-personaggio e possono scegliere due tipi di ambienti naturali in cui la possono impiegare. I possibili ambienti naturali sono: artico, boschi, deserto, steppa, montagna e tropici.

Restrizioni: Questi personaggi non possono fermarsi in un luogo troppo a lungo e non considerano nessun posto come una casa a meno che la "casa" non sia una nave o un carro coperto. Quindi, gli esploratori non possono stare più di qualche settimana al massimo in città o fortezze.

Ricchezza: Gli esploratori partono con la somma di denaro massima prevista per la loro classe.

FANTINO

72

Il fantino è un personaggio che ha sviluppato un legame particolare con la sua cavalcatura. Quando era più giovane, ha fatto amicizia con quest'animale, ed è cresciuto insieme ed accanto a lui. Ora i due sono assolutamente inseparabili: infatti, il loro legame è talmente forte che entrambi sono in grado di percepire il luogo dove si trova e lo stato di salute del proprio compagno. Forse il fantino è un elfo, nato nei recessi inesplorati di una foresta, che arriva in città cavalcando su un cinghiale gigante; oppure il fantino è una halfling che, a cavallo della sua lucertola gigante, ha lasciato alle spalle il suo villaggio in cerca di avventura.

Classe sociale: I personaggi possono provenire da quasi tutti i ceti sociali. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale del fantino.

Tiro 2d6	Classe
2-4	Classe inferiore
5-10	Piccola borghesia
11-12	Alta borghesia

Requisiti: I fantini devono avere un minimo di 13 in Carisma/Comando. Il modello è aperto a tutte le razze tipiche dei personaggi e a flind, githzerai, goblin, coboldi, orcheti e swanmay; inoltre, è disponibile per tutte le classi.

Capacità nelle armi: I fantini possono scegliere qualsiasi arma che sia adatta alla loro classe di avventuriero, anche se sono ideali quelle armi designate appositamente per essere impiegate stando a cavallo, come: lancia da cava-



liere, arco (qualsiasi), mazzafrusto da cavaliere, piccone da cavaliere, mazza da cavaliere, lancia, spada bastarda, spada lunga, scimitarra, morningstar.



Tabella 43
CAVALCATURE

Creature naturali	Creature terrestri giganti
1 Cavallo/pony	1 Scarafaggio gigante
2 Toro	2 Lucertola gigante
3 Cammello	3 Cinghiale gigante
4 Bufalo	4 Donnola gigante
5 Mulo	5 Rana gigante
6 Orso bruno	6 Tasso gigante
7 Cervo	7 Capra gigante
8 Elefante	8 Moffetta gigante
Creature volanti	Creature sottomarine
1 Grifone	1 Ippocampo
2 Corvo gigante	2 Granchio gigante
3 Ippogrifo	3 Cavalluccio marino
4 Pipistrello gigante	4 Delfino
5 Gufo gigante	5 Orca
6 Pegaso	6 Leone marino
7 Vespa gigante	7 Lontra gigante
8 Aquila gigante	8 Razza gigante

Capacità generiche consigliate: Conoscenza degli animali, Addestrare animali, Allevare animali, Cavalcare (qualsiasi), Uso della corda, Guidare carri, Araldica, Fabbriare archi/frecce.

Equipaggiamento: I fantini possono scegliere le armi, le armature e gli altri equipaggiamenti che sono permessi alla loro classe di avventuriero.

Tratti consigliati: Empatia animale, Empatia, Allerta, Udito acuto.

Benefici: Quando viene scelto questo modello, il giocatore e il DM devono determinare la cavalcatura del personaggio. Ci sono alcuni elementi da tenere in considerazione: 1) il clima e il terreno del luogo in cui il personaggio è nato, dove ha trovato la cavalcatura; 2) la razza del personaggio (gli elfi potrebbero avere alcune difficoltà nel cercare di cavalcare elefanti, mentre i mezzorchi sono troppo grossi per stare in sella ad un pony); 3) la disponibilità della cavalcatura. La cavalcatura di un fantino è simile al famiglia di uno stregone per il fatto che entrambi hanno un vincolo che li unisce: entrambi saranno sempre a conoscenza dello stato generale di salute dell'altro, la direzione in cui si trova, e la distanza dalla quale sono separati. In base al suo livello di intelligenza, la cavalcatura potrebbe essere in grado di capire se il suo amico si trova in pericolo. Più di un fantino è sfuggito a morte certa sul dorso del suo destriero che ha rischiato la sua vita per salvarlo.

Dopo aver fatto una lista di possibili cavalcature, il giocatore dovrebbe sceglierne una. Se il DM preferisce che essa sia decisa in modo casuale, usate il metodo seguente.

Tirate 1d6: 1-3 indica che il giocatore dovrebbe tirare sulla tabella delle creature naturali; 4 su quella delle creature volanti; 5 su quella delle creature terrestri giganti; 6 sulla tabella delle creature sottomarine. Poi tirate 1d8 consultando la tabella appropriata.

Restrizioni: Se il fantino trascura o maltratta la sua cavalcatura, il DM potrebbe decidere che essa scappi, imbestialendosi e dandosi alla fuga durante la notte, facendosi strada a calci fuori della stalla, volando via ecc. Se ciò accade, il fantino non potrà più sperimentare una relazione empatica con un animale. Inoltre, quando la cavalcatura del fantino muore, questi subisce immediatamente 2d6 ferite, dovute alla perdita emotiva causata dalla morte del suo intimo amico. Questo danno può essere curato. Comunque, se la morte della cavalcatura è dovuta alla negligenza del fantino, oltre a subire il danno fisico il fantino deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se fallisce, si comporterà per le successive 2d6 ore come se fosse stato colpito dall'incantesimo *Regressione mentale*.

Ricchezza: Il fantino inizia con la somma di denaro prevista per la sua classe di avventuriero. Egli deve procurarsi, con questi soldi, i finimenti e il foraggio per l'animale prima di tutto, e poi spendere il resto per acquistare armi, armature ed equipaggiamento.

FUORILEGGE

Questi personaggi disprezzano l'autorità e si fanno beffe della parola "legge". Sono uomini e donne ricercati dagli ufficiali di governo della campagna e dalle autorità che applicano la legge.

Alcuni fuorilegge, come Robin Hood, diventano tali perché si oppongono ad un regime malvagio, corrotto e tiranni-



co. Questi fuorilegge sono molto più vicini alla giustizia di quanto non sia la stretta lettera della legge, e mentre violano coscientemente e volontariamente le leggi, lo fanno per il bene comune: rubando ai ricchi per dare ai poveri, sgominando gli asserviti alla vile amministrazione e rendendo in genere scomoda la vita per quanto possibile a quelli che applicano la legge per conseguire i propri fini perversi.

Altri fuorilegge sono banditi e briganti che vivono ai margini di molte civiltà sperando di derubare passanti innocenti dei loro averi faticosamente guadagnati. Sono questi furfanti che conferiscono al termine "fuorilegge" un pessimo significato.

Classe sociale: I fuorilegge provengono generalmente dai segmenti più poveri della società. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale del fuorilegge.

Tiro 2d6	Classe
2-7	Classe inferiore
8-12	Piccola borghesia

Requisiti: Poiché molti fuorilegge sono costretti a lasciarsi alle spalle gli agi della civiltà per evitare la cattura, devono essere degli spiriti coraggiosi. Tutti i fuorilegge devono avere un minimo di 12 in Forza/Energia e in Costituzione/Salute. Questo modello è aperto a tutte le razze e le classi, ma paladini fuorilegge devono essere approvati specificamente da parte del DM.

Capacità nelle armi: I fuorilegge possono usare qualsiasi tipo di arma permessa dalla loro classe, anche se prediligono le armi da lancio perché preferiscono colpire le forze della legge da distanza sicura.

Capacità generiche consigliate: Uso della corda, Preparare trappole, Sopravvivenza, Seguire tracce, Accendere il fuoco, Cavalcare (qualsiasi), Conoscenza degli animali, Fabbriare archi/frecce, Correre, Cacciare, Storia locale, Camuffarsi, Acrobazia.

Equipaggiamento: I personaggi sempre in fuga, come i fuorilegge, tendono ad essere equipaggiati in modo leggero per consentire movimenti rapidi e silenziosi.

Tratti consigliati: Allerta, Bussola interiore, Persuasione, Imitazione, Sensi acuti (tutti), Sonno leggero, Fortuna.

Benefici: I fuorilegge hanno un proprio rifugio, un posto cioè dove possono nascondersi e sentirsi al sicuro, che può essere: un boschetto nella foresta locale, una valle nascosta, il sistema fognario della città o un sotterraneo vicino. Il DM ed il giocatore dovrebbero decidere da soli i particolari specifici.

Restrizioni: I fuorilegge hanno sempre qualcuno alle calcagna, di solito le forze autorizzate a far rispettare ed applicare la legge. Potrebbero avere alle costole anche dei PG, se la taglia sulla loro testa è diventata abbastanza allettante.

Ricchezza: Quella prevista dalla classe del personaggio.

GIULLARE

Commedianti, pagliacci, burloni e imbroglioni rientrano tutti nel modello del giullare, e vivono facendo divertire gli altri. I giullari si sforzano di perfezionare il proprio umorismo, che può essere grossolano, macabro, o semplicemente goliardico. Alcuni vestono costumi appariscenti e si adornano di campanellini e brillanti bottoni. Altri indossano abiti comuni e si confondono con la folla. Passano le notti alle

73



corti reali, alle cene dei nobili, o in affollate taverne; adattano il proprio umorismo al tipo di spettatore a cui si rivolgono. Essi diventano avventurieri per guadagnare ricchezze e amici e per acquistare nuovi oggetti da usare nei loro prossimi spettacoli. I giullari più noti sono gli gnomi, a causa dei tratti grotteschi dei loro visi.

Classe sociale: I giullari si trovano ad ogni livello della società, anche se la maggior parte di loro proviene dalla classe medio-borghese. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale all'inizio della campagna

Tiro 2d6	Classe
2	Classe inferiore
3-7	Piccola borghesia
8-11	Alta borghesia
11	Aristocrazia

Requisiti: I giullari devono avere un minimo di 12 in Intelligenza/Ragione e un minimo di 13 in Carisma/Comando. Questo modello può essere scelto solo da bardi e ladri, mentre è vietato a nani, elfi e ogni altra razza opzionale di PG, tranne coboldi o goblin.

Capacità nelle armi: Questo personaggio può scegliere qualsiasi capacità nelle armi permessa dalla sua classe di avventuriero.

Capacità generiche consigliate: Cantare, Galateo, Lingue moderne, Leggere/scrivere, Ventriloquio, Giocoliere, Camuffarsi, Saltare.

Equipaggiamento: Durante le loro avventure i giullari possono equipaggiarsi con tutte le armi ed armature permesse dalla loro classe. Però, sono sempre alla ricerca di vestiti strani ed inusuali, costumi, nasi finti ed altri oggetti che possono essere usati durante i loro spettacoli.

Tratti consigliati: Memoria precisa, Cultura eclettica, Fortuna, Udito acuto, Empatia.

Benefici: I giullari ricevono un bonus di +1 al Carisma quando si stanno esibendo in uno spettacolo.

Restrizioni: I giullari non vengono quasi mai presi sul serio. Quando cercano di condurre affari commerciali o quando socializzano, i PNG hanno una penalità di -1 sui tiri di reazione nei loro confronti.

Ricchezza: I giullari iniziano con la normale somma di denaro prevista per la loro classe.

GLADIATORE

I gladiatori sono addestrati per combattere persone e creature per il divertimento di altri. Molti sono brillanti uomini di spettacolo stranieri e con le loro tattiche di combattimento spesso tengono conto prima dell'impressione che possono esercitare sulla folla e poi della propria salvezza. I gladiatori possono essere schiavi costretti a combattere, o uomini liberi che scelgono di vivere in questo modo. Se si impiega questo modello in una campagna, ci deve essere almeno una cultura che accetta pubblicamente questo tipo di attività, oppure i combattimenti potrebbero essere proibiti dalla legge, tenuti in ritrovi segreti e avallati dalle forze fuori legge della società. Legale o meno, il gladiatore vive comunque in un ambiente urbano. Se la campagna non si svolge, o almeno non contiene una grande città, questo modello non può essere utilizzato.

Classe sociale: I gladiatori possono avere qualsiasi background economico, anche se è molto probabile che provengano dalle fila della classe più bassa della comunità. Tirate 2d6 per determinare la classe del gladiatore.

Tiro 2d6	Classe
2-6	Classe inferiore
7-10	Piccola borghesia
11-12	Alta borghesia

Requisiti: Il gladiatore deve avere un punteggio di 13 o superiore in Forza/Muscolatura e in Costituzione/Forma Fisica. Questo modello è vietato ai satiri e alle swanmay. Inoltre, paladini, ranger, stregoni, ladri e bardi non possono scegliere questo modello.

Capacità nelle armi: Il gladiatore può usare solo armi da mischia o armi da lancio, ma non armi da tiro come archi, fionde ecc., poiché i giochi gladiatorii non si risolvono nel colpisci l'un l'altro con delle frecce. Il gladiatore che uccide un avversario senza esporsi in un combattimento mortale non è un grande uomo di spettacolo. Le armi del gladiatore possono essere: pugnali, spade (tutte, ma le più comuni rimangono sempre le spade corte), scimitarre, picche, tridenti, armi lunghe (tutte), martelli da guerra, mazze (tutte), flagelli, reti e fruste.

Capacità generiche consigliate: Combattere alla cieca, Resistenza, Giocare d'azzardo, Saltare, Acrobazia, Fabbricare armature, Fabbricare armi, Curare e Uso della corda.

Equipaggiamento: I gladiatori possono avere tutte le armi appropriate alla propria classe. Però, inizialmente, sono limitati nei tipi di armature che possono scegliere, e non possono indossare un'armatura migliore della corazza di cuoio rinforzata.

Tratti consigliati: Guarigione rapida, Immunità (tutte), Sensi acuti (tutti), Sonno leggero, Fortuna.

Benefici: I gladiatori ricevono un bonus di +1 sui tiri per colpire con una particolare arma da mischia. Per esempio, il gladiatore potrebbe scegliere di usare il bonus di +1 quando attacca con la spada corta.

Restrizioni: Poiché i gladiatori sono addestrati a sostenere combattimenti che durano molto e a scherzare con la folla, subiscono una penalità di +1 sull'iniziativa. Essi impiegano questo tempo per mettersi in mostra, per fare sfoggio della loro abilità e forza con le armi, o per schermire i loro avversari.

Ricchezza: Quella prevista per la classe del personaggio.

MAESTRO D'ARME

Il maestro d'arme è un individuo che, nonostante la classe, ha scelto di devolvere la maggior parte del suo addestramento ad impratichirsi nel combattimento con un solo tipo di arma. Lo scopo del maestro d'arme è di fondere sé e l'arma in una unione turbinante e mortale, dando vita ad un'entità letale. I maestri d'arme possono mostrare la loro bravura durante uno spettacolo circense o durante una festa paesana, colpendo a sorpresa sigarette accese in bocca alle persone o compiendo, bendati, giochi di abilità con tre spade. Oppure, i maestri d'arme potrebbero aver ereditato l'arma come un cimelio di famiglia, e averne la padronanza è una tradizione familiare che il personaggio sente di dover rispettare.





Classe sociale: I maestri d'arme vengono da famiglie che possono permettersi istruttori d'arme. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale del maestro d'arme.

Tiro 2d6	Classe
2-4	Piccola borghesia
5-9	Alta borghesia
10-12	Aristocrazia

Requisiti: Solo i guerrieri, i sacerdoti e i ladri possono diventare maestri d'arme. Inoltre, essi devono avere un punteggio minimo di 13 in Forza/Energia e in Destrezza/Mira. Questo modello è aperto a tutte le razze.

Capacità nelle armi: I maestri d'arme scelgono sempre un'arma da corpo a corpo da studiare e nella quale eccellere. Il personaggio deve iniziare il gioco come esperto o specializzato almeno in un'arma da mischia.

Capacità generiche consigliate: Combattere alla cieca, Giocoliere, Fabbicare armi, Fabbicare archi/frecce, Resistenza.

Equipaggiamento: Il maestro d'arme non può indossare armature più pesanti della corazza di maglia e inizia il gioco con un'arma del tipo in cui è maestro senza alcun costo.

Tratti consigliati: Ambidestria, Contorsionismo, Vista acuta, Udito acuto, Fortuna.

Benefici: Il maestro d'arme è così abile con un'arma da mischia che può, quando entra in combattimento, mostrare il suo strabiliante livello di abilità. Questo fa sì che tutti gli avversari che lo vedono all'opera subiscano una penalità di -2 all'iniziativa per i primi due round di combattimento.

Restrizioni: La devozione del maestro d'arme alla sua arma è così intensa che egli non può impraticarsi in armi di tipo diverso. Per esempio, se l'arma scelta dal personaggio è la mazza, egli può guadagnare solo capacità in armi contundenti. Se l'arma scelta è una spada, egli potrà maneggiare solo armi da taglio senza subire penalità all'attacco.

Ricchezza: Quella tipica prevista per la classe.

MALVIVENTE

Questo modello è consigliato solo ai personaggi di allineamento non Buono. Come il fuorilegge vive e sopravvive alle frange della civilizzazione, il malvivente vive in città. Il malvivente conosce le strade e i vicoli, e conosce i migliori posti bui. Nelle zone più oscure della città egli sta in attesa di una preda ignara, come nuovi viaggiatori arrivati in città da poco, gente che si è perduta nei meandri delle strade e dei vicoli della città, e quelli che stanno tornando a casa dopo aver alzato un po' troppo il gomito in taverna. I malviventi possono essere dei furfanti di strada, membri di una banda di estorsori, di esecutori o teppisti con spranghe. In ogni caso, tendono ad essere forti, offensivi e violenti.

Classe sociale: Molti malviventi vengono da famiglie con basso reddito ed è questo background che li conduce su questa discutibile strada. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale del malvivente.

Tiro 2d6	Classe
2-8	Classe inferiore
9-12	Piccola borghesia

Requisiti: I malviventi devono avere un punteggio minimo di 10 in Forza/Muscolatura e in Carisma/Fascino. Questo modello è vietato ad aarakocra, coboldi, satiri e swanmay. Solo i guerrieri e i ladri possono scegliere questo modello.

Capacità nelle armi: Armi piccole o facilmente mimetizzabili sono favorite dai malviventi, poiché possono essere portate praticamente dappertutto. Alcuni esempi sono: pugnali, accette, coltelli, cerbottane e fionde. In ogni caso, i malviventi possono usare qualsiasi arma permessa dalla loro classe.

Capacità generiche consigliate: Combattere alla cieca, Resistenza, Giocare d'azzardo, Uso della corda, Saltare, Correre.

Equipaggiamento: Molti malviventi preferiscono indossare armature molto leggere e trasportare il minimo indispensabile poiché amano muoversi in giro senza ingombro. Però, alcuni malviventi amano indossare armature più voluminose e impugnare armi di grande taglia per intimidire gli altri.

Tratti consigliati: Guarigione rapida, Vista acuta, Udito acuto, Tatto acuto, Sonno leggero.

Benefici: A causa del loro stile di vita violento e l'inclinazione alla rissa, i malviventi ricevono un bonus di +1 su tutti i tiri per i danni.

Restrizioni: I malviventi sono spesso ricercati dalle forze della legge locali. In una zona relativamente delimitata come è quella di una città, il malvivente non potrà mai riposarsi. Dietro l'angolo potrebbe esserci una guardia cittadina (o la vittima successiva).

Ricchezza: Quella tipica prevista per la classe.

MENDICANTE

Il mendicante vive grazie alla generosità delle altre persone, che, impietose dallo stato in cui è ridotto, gli elemosinano qualche moneta. Un mendicante potrebbe vestire di stracci e rimanere rannicchiato all'angolo di una strada, chiedendo alla gente che passa qualche moneta di rame per poter mangiare, magari fingendosi mutilato, vecchio, o decrepito, e supplicando un po' di carità da quelli più fortunati di lui. Alcuni mendicanti potrebbero effettivamente essere sfortunati e aver bisogno di una mano generosa, ma la maggioranza di essi è in grado di lavorare. Alcuni hanno reso l'elemosina un'arte raffinata: essi sono truffatori che creano schemi elaborati per riuscire a separare i ricchi dal loro denaro. Questi truffatori potrebbero costringere degli uomini di affari ad investire in compagnie inesistenti, potrebbero far scommettere persone importanti su corse di cavalli immaginarie e portare romanticamente una persona all'altare per poi abbandonarla e lasciarla senza neppure una moneta di rame. Il mendicante corre il rischio di uscire dalla città quando le guardie gli stanno causando troppi problemi o se vuole andare a caccia di tesori.

Classe sociale: I mendicanti occupano in genere gli strati più bassi della società. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale all'inizio della campagna.

Tiro 2d6	Classe
2-7	Classe inferiore
8-12	Piccola borghesia

Requisiti: I mendicanti devono essere di allineamento Caotico ed avere almeno 10 in Carisma/Comando. Questo



modello è proibito a tutte le razze opzionali, eccetto coboldi, goblin e mongrelman. È inoltre vietato a paladini, ranger, druidi e a tutti i tipi di stregoni.

Capacità nelle armi: I mendicanti preferiscono armi di piccole dimensioni che possono nascondere, in modo da sembrare assolutamente indifesi. Queste armi comprendono: pugnali, coltelli, manganelli e fionde. Comunque, quando sono in avventura possono usare qualsiasi tipo di arma permessa dalla loro classe.

Capacità generiche consigliate: Camuffarsi, Falsificare, Giocare d'azzardo, Ventriloquio, Sartoria.

Equipaggiamento: Mentre mendicano, questi personaggi indossano stracci o altri indumenti adatti al loro imbroglio. Comunque, quando sono in avventura, possono portare con sé l'armatura e le armi migliori che possiedono.

Tratti consigliati: Persuasione, Imitazione, Immunità innata al freddo, Immunità innata al caldo.

Benefici: I mendicanti ricevono una capacità generica gratis al momento della creazione del personaggio; la capacità deve essere scelta dalla lista precedente.

Restrizioni: Questi personaggi non sono ben accettati nella cerchia dell'alta borghesia e dell'aristocrazia, almeno in quelle comunità in cui il mendicante esercita il suo mestiere. Questo comporta una penalità di -4 sul tiro per le reazioni se il mendicante cerca di socializzare con appartenenti alle classi più ricche.

Ricchezza: I mendicanti iniziano con la somma di denaro prevista per la loro classe.

MERCANTE

I mercanti sono una presenza vitale in ogni civiltà, poiché comprano, vendono e barattano i beni ed i servizi che la società richiede. La classe dei mercanti comprende i pescivendoli locali, i venditori ambulanti, i negozianti, i proprietari di carovane e altri ancora. Alcuni hanno magazzini permanenti situati nel fiorente distretto commerciale, altri viaggiano in terre lontane per riportare in patria rari tesori. Gli avventurieri sono mercanti naturali, poiché visitano spesso posti molto strani ed esotici ed acquistano beni preziosi ed insoliti. I mercanti avventurieri hanno un punto di vendita per commercializzare beni materiali come arazzi, sculture, gemme e gioielli che spesso rinvergono tra i tesori.

Classe sociale: I mercanti possono avere un background economico molto vario. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale del mercante. Se volete, attribuite al mercante l'appropriato commercio e la relativa rendita.

Tiro 2d6	Classe	Commercio
2-3	Classe inferiore	Lavora sotto padrone
4-7	Piccola borghesia	Proprietario di un chiosco o affittuario di un negozio
8-10	Alta borghesia	Proprietario di un negozio
11-12	Aristocrazia	Proprietario di un grande negozio

Requisiti: Il mercante deve avere un valore minimo di 9 in Intelligenza/Conoscenza e in Carisma/Fascino. Questo modello è vietato a paladini, ranger, druidi e a tutti i personaggi delle razze seguenti: alaghi, minotauri, mongrelman, orchi, satiri, swanmay, thri-kreen e wemic.

Capacità nelle armi: I mercanti possono maneggiare qualsiasi arma appropriata alla loro classe. Però, il mercante che indossa un'armatura pesante e porta con sé molte armi di grandi dimensioni, potrebbe innervosire i clienti (a meno che il mercante non sia un venditore di armi e armature).

Capacità generiche consigliate: Valutare, Carpenteria, Calzoleria, Galateo, Leggere/scrivere, Lingue moderne, Storia locale, Falsificare, Sartoria, Tessitura.

Equipaggiamento: I mercanti possono trasportare tutto quello che desiderano, ma la maggior parte dei beni dovrebbe essere utile per il loro commercio. Molti mercanti si assicurano di avere sempre a disposizione sacchi di pelle e altri contenitori per i beni che intendono commercializzare. Apprezzano molto le borse conservanti.

Tratti consigliati: Persuasione, Sensi acuti (tutti), Memoria precisa, Allerta, Cultura eclettica.

Benefici: Poiché sono spesso i benvenuti nelle comunità, i mercanti ricevono un bonus di +1 sui tiri per le reazioni negli ambienti urbani. Inoltre, i mercanti con la capacità Valutare ricevono un bonus permanente di +2 sul punteggio di quella capacità.

Restrizioni: Anche se all'inizio sono i benvenuti per i beni ed i servizi che offrono, non tutti i mercanti sono onesti nei loro affari. Ogni mercante che è accusato pubblicamente di imbrogliare i suoi clienti (sia che l'accusa sia vero o meno), perde il bonus sulle reazioni visto sopra. Inoltre, subisce una penalità di -2 su tutti i tiri di reazione finché non viene provata la sua innocenza.

Ricchezza: Il mercante inizia con la somma massima di denaro prevista per la sua classe.

MISTICO

Serio e introspettivo, il mistico cerca di trovare le risposte ai misteri dell'universo viaggiando nel mondo. Non violento per natura, il mistico indagatore cerca solo la verità ed evita il confronto fisico tutte le volte che è possibile. Però, se il mistico deve difendere con le armi la sua via all'illuminazione, lo farà. I mistici si trovano solitamente tra le culture che mettono in primo piano l'arte, la filosofia e la scienza. Come cultori della conoscenza, i mistici spesso diventano avventurieri mentre ricercano le risposte di cui hanno bisogno.

Classe sociale: I mistici sono in genere ben educati e provengono dai ceti più influenti della società. Tirare 2d6 per determinare la classe del mistico.

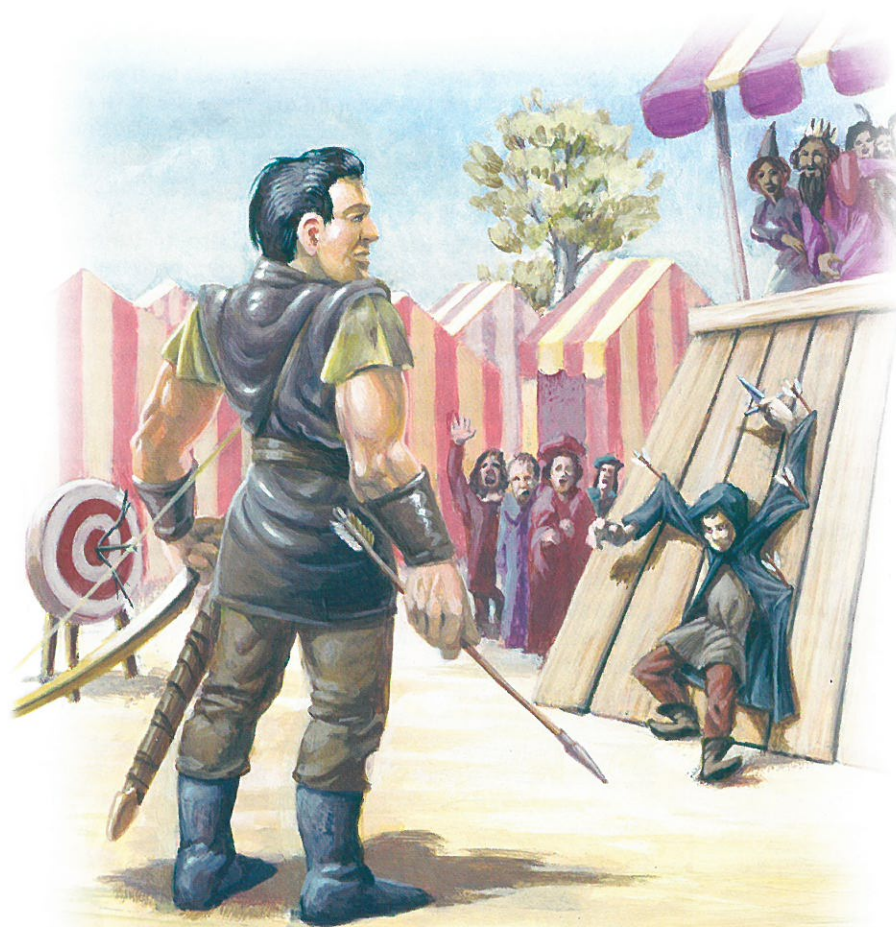
Tiro 2d6	Classe
2-7	Alta borghesia
8-12	Aristocrazia

Requisiti: Il mistico deve avere un punteggio minimo di 13 in Saggezza/Intuizione. Questo modello è vietato a ladri e bardi. Solo i personaggi delle seguenti razze possono scegliere questo modello: umani, elfi, mezzelfi, gnomi, halfling, aarakocra, alaghi, centauri, githzerai, swanmay e wemic.

Capacità nelle armi: I mistici possono usare qualsiasi arma permessa dalla loro classe. Preferiscono solitamente le armi leggere che non li appesantiscono.

Capacità generiche consigliate: Astrologia, Astronomia, Religioni, Galateo, Lingue (antiche o moderne), Storia





BOURNE

78

(locale o antica), Leggere/scrivere, Araldica, Cavalcare (qualsiasi creatura), Erboristeria, Curare, Lavorare pietre preziose, Strumenti musicali, Navigare.

Equipaggiamento: I mistici possono equipaggiarsi con tutto ciò che desiderano e che possono permettersi. Però, questi personaggi sono noti per viaggiare senza ingombro, così occorre considerare con cura ciò che comperano e si procurano.

Tratti consigliati: Doti artistiche, Empatia, Cultura eclettica, Memoria precisa.

Benefici: Il mistico può temporaneamente aumentare una delle sue 12 sottocaratteristiche di +2. Se, per esempio, il mistico è un ranger con un punteggio di Equilibrio di 16, con la meditazione il punteggio può temporaneamente aumentare a 18. Se invece il mistico è un combattente che cerca di aumentare il suo punteggio di Muscolatura di 18/30, il bonus conta come un 20% piuttosto che come 2 punti: ogni punto equivale ad un 10%. La Muscolatura del mistico che deve sostenere un combattimento viene temporaneamente portata a 18/50. Per ottenere questo bonus sulle sottocaratteristiche, il mistico deve

meditare, impiegando insieme le energie del corpo e della mente per questo compito. Il punteggio di sottocaratteristica viene aumentato per 1/3 del tempo di meditazione del mistico. Se il mistico ha meditato per tre ore consecutive può aumentare il suo punteggio di sottocaratteristica per un'ora.

Restrizioni: Il processo di meditazione richiede fatica. Mentre il mistico può meditare nella cabina di una nave, non lo può fare se quella nave si trova nel bel mezzo di una terribile tempesta. Anche gli attacchi o i rumori molto forti disturbano la meditazione, e il tempo speso in meditazione non allevia il bisogno di cibo e di riposo del mistico. Così è improbabile che il mistico possa passare tre giorni in meditazione per prepararsi ad un'avventura. Inoltre, il mistico non può ottenere bonus di meditazione multipli nello stesso tempo.

Ricchezza: Il mistico è interessato alla conoscenza, non alle cose materiali. Perciò, non può possedere più di quanto sia in grado di trasportare. La sua cavalcatura è un'eccezione, perché permette al mistico di viaggiare.

NAVIGATORE

I navigatori sono devoti al mare. Possono essere giovani o vecchi, poveri o ricchi abbastanza da possedere la nave con cui viaggiano. Essi attraversano gli oceani del mondo perché li amano. Vivono per il commercio, l'esplorazione e la scoperta di nuove terre.

Classe sociale: i navigatori tendono ad essere persone educate provenienti da famiglie che hanno a disposizione un discreto capitale. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale del navigatore.

Tiro 2d6	Classe
2-8	Piccola borghesia
7-10	Alta borghesia
11-12	Aristocrazia

Requisiti: Il navigatore deve avere come minimo 13 in Intelligenza/Conoscenza. Il modello del navigatore è proibito a nani, aarakocra, alaghi, bullywug, centauri, mongrelman, orchi, orchetti, satiri, swanmay, thri-kreen e wemic.

Capacità nelle armi: I navigatori possono usare indifferentemente qualsiasi tipo di arma permesso dalla loro classe. Però, armi come picche, armi lunghe e reti sono considerate più pratiche.

Capacità generiche consigliate: Meteorologia, Navigare, Pescare, Marineria, Nuotare, Uso della corda.



Classe sociale: I nobili si trovano solo ai gradini più alti della società. Tirate 2d6 per determinare il ceto sociale del nobile.

Tiro 2d6	Classe
2-4	Alta borghesia
5-12	Aristocrazia

Requisiti: I nobili devono rispettare soltanto i requisiti della loro classe di avventuriero. Questo modello è aperto a tutte le classi e a tutte le razze, tranne i mongrelman.

Capacità nelle armi: Qualsiasi permesso dalla loro classe di avventuriero.

Capacità generiche consigliate: Galateo, Araldica, Cavalcare (qualsiasi), Ballare, Lingue (antiche o moderne), Storia (locale o antica), Leggere/scrivere, Religioni, Giocare d'azzardo, Strumenti musicali, Allevare animali, Cacciare.

NOBILE

Si definiscono nobili le persone appartenenti ai ceti superiori della società. Sono ricchi, vestono bene e di solito spendono denaro in modo frivolo. Sono i pochi privilegiati che la gente comune idolatra e sono il simbolo di ciò che gli altri spesso considerano il meglio nel mondo.

Questo porta molti nobili a credere di essere migliori di chiunque altro, non solo per ricchezza o rango sociale, ma per modi e abilità. Questo senso di superiorità si può manifestare come orgoglio eccessivo, arroganza e garbato snobismo. Questi nobili usano le proprie ricchezze, il loro status ed il loro potere per prendere ciò che vogliono da quelli più deboli di loro. Possono essere tanto brutali, selvaggi e irrazionali quanto i terribili mostri che uccidono.

Non tutti i nobili sono così, però. Alcuni possiedono ancora una certa consapevolezza di responsabilità nei confronti delle masse più povere della popolazione, e considerano loro dovere compiere tutto ciò che è in loro potere per migliorare il mondo, senza comunque che la loro posizione sociale venga minacciata. Possono essere gentili con i membri dell'altro sesso e possono occasionalmente fermarsi a chiacchierare con i paesani. Questi nobili sono animati da buone intenzioni, ma potrebbero aver perso di vista ciò che è realmente importante per la vita della gente comune.

Non occorre interpretare i nobili come se fossero brutali tiranni o distaccati bellimbusti e damerini, ma bisogna ricordarsi che ci sono individui molto ricchi che possono adattarsi a questi due archetipi.



79



Equipaggiamento: a causa della sua posizione sociale, il nobile deve comprare una cavalcatura e bardarla, poiché nessun nobile che si rispetti potrebbe permettersi di essere visto viaggiare a piedi. Inoltre, armatura, armi, equipaggiamento e abbigliamento devono essere tutti della migliore qualità.

Tratti consigliati: Affascinare, Doti artistiche, Persuasione, Fortuna, Musica (qualsiasi).

Benefici: Dato lo stile con cui veste, il modo di parlare e di tenere al decoro, i nobili PNG riconosceranno lo status del personaggio e gli accorderanno il relativo rispetto. I personaggi nobili ricevono un bonus di +2 sulle reazioni quando interagiscono con individui delle classi alte o medio alte.

Restrizioni: Poiché il nobile cerca sempre le cose migliori nella vita, paga più denaro per pasti, vitto, equipaggiamento ecc. Inoltre, molti venditori riconoscono il nobile come un ricco e alzano di conseguenza i prezzi dei beni. Il nobile deve aggiungere il 25% in più al prezzo di ogni oggetto o servizio che desidera acquistare.

Ricchezza: I nobili iniziano con il doppio della somma di denaro prevista per la propria classe, dato il livello più alto di risorse a loro disposizione.

PIRATA

Come i navigatori, i pirati amano l'oceano, ma amano anche la ricchezza. I pirati malvagi sono la feccia dei mari: quando attaccano una nave ne uccideranno l'equipaggio fino all'ultimo uomo, a meno che ci sia un nobile o un ricco erede a bordo che possono trattenere per il riscatto. Questi bucanieri non hanno fini nobili e non combattono per nessun'altra causa tranne quella di prendere nella rete la prossima nave piena di bottino.

I corsari sono pirati di allineamento Neutrale o Buono, solitamente incaricati dal governo di saccheggiare le flotte nemiche. Ai corsari vengono spesso rilasciati dei permessi per armare le navi e depredare i nemici. Come rappresentanti di uno stato, ci si aspetta che i corsari si comportino secondo un codice d'onore. Essi accettano la resa, trattano bene i prigionieri e si comportano gentilmente con prigionieri nobili (specialmente quelli del sesso opposto).

Classe sociale: I pirati generalmente provengono dai ceti medi della società. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale di un pirata.

Tiro 2d6	Classe
2-7	Piccola borghesia
8-12	Alta borghesia

Requisiti: Vivere in mare è difficile ed impegnativo, per questo i pirati devono avere come minimo 12 in Costituzione/Salute e in Destrezza/Equilibrio. Il modello del pirata è vietato a nani, aarakocra, alaghi, bullywug, centauri, orchetti, orchi, satiri, thri-kreen, swanmay e wemic, mentre è aperto tutte le classi.

Capacità nelle armi: I pirati possono combattere con qualsiasi arma permessa dalle loro classi, anche se preferiscono spade e sciabole.

Capacità generiche consigliate: Navigare, Pescare, Marineria, Uso della corda, Giocare d'azzardo, Camminare sulla corda, Senso dell'orientamento, Nuotare, Meteorologia.

Equipaggiamento: I pirati tendono ad evitare armi di grandi dimensioni ed armature pesanti; se sono impacciati dal peso hanno difficoltà ad arrampicarsi su e giù dalle sartie della nave e potrebbero sicuramente annegare se venissero sbalzati dal ponte durante la tempesta o in una cruenta battaglia.

Tratti consigliati: Allerta, Persuasione, Sonno leggero.

Benefici: I pirati sono abituati al beccheggio ed al rollio della nave, e sono avvantaggiati quando combattono sul ponte, per cui ottengono un bonus di +1 sui loro attacchi. I pirati hanno anche un covo in cui si rifugiano, come per esempio un'isola deserta, un ancoraggio nascosto, un complesso di grotte sotto il porto della città ecc.

Restrizioni: I pirati subiscono una penalità di -2 sulle reazioni quando entrano in un porto. Se un pirata si comporta in maniera adeguata all'ambientazione, questa penalità può essere ridotta e poi eliminata durante le visite seguenti. I pirati spesso si fanno molti nemici e sono talvolta ricercati anche da quelli che hanno depredato. I pirati non dovrebbero mai essere troppo contenti di sé, perché ci sarà sempre qualcuno non troppo lontano che vuole mettere le mani sul loro bottino o che vuole la loro testa per dimostrare a tutti che d'ora in avanti non ci saranno più saccheggi sul mare.

Ricchezza: Quella normale prevista per la classe del personaggio.

PUGILE

I pugili sono personaggi che preferiscono combattere a mani nude. Essi potrebbero passare la vita a combattere sul ring, oppure potrebbero specializzarsi nelle arti marziali. Sono forti, robusti, e si adattano a qualsiasi società che permette incontri sul ring o nelle strade. I pugili sono eccellenti avventurieri, poiché hanno riflessi veloci e sono bravi ad azzuffarsi con i nemici. L'avventura permette loro di dar sfogo alla propria forza fisica, e dà loro l'opportunità di viaggiare presso nuove comunità e trovare nuovi avversari.

Classe sociale: La maggior parte dei pugili proviene dalle famiglie dei quartieri più malfamati della città, dove la gente deve imparare a combattere per ottenere qualcosa o semplicemente per difendersi. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale di un pugile all'inizio della campagna.

Tiro 2d6	Classe
2-10	Classe inferiore
11-12	Piccola borghesia

Requisiti: I pugili devono avere un punteggio minimo di 14 in Forza/Muscolatura e in Destrezza/Equilibrio. Questo modello è vietato ad aarakocra, alaghi, bullywug, centauri, uomini-lucertola, minotauri, swanmay, thri-kreen e wemic. Tutte le classi, tranne gli stregoni, possono scegliere questo modello.

Capacità nelle armi: I pugili possono scegliere qualsiasi arma permessa dalla loro classe, anche se preferiscono combattere a mani nude. È consigliabile che il pugile abbia capacità e specializzazione in una o più forme di combattimento non letale (pugilato, lotta, o arti marziali).

Capacità generiche consigliate: Combattere alla cieca, Resistenza, Correre.



Equipaggiamento: I pugili preferiscono indossare vestiti larghi, in modo da essere liberi nei movimenti e senza alcun tipo di ingombro. Cercano bracciali ed anelli magici che li proteggano e li rendano più difficili da colpire in combattimento; quando sono in avventura possono indossare qualunque tipo di armatura che la loro classe gli permette.

Tratti consigliati: Vista acuta, Udito acuto, Tatto acuto, Sonno leggero, Ambidestria.

Benefici: Normalmente, quando un personaggio combatte a mani nude con un avversario armato o un mostro dotato di attacchi naturali, il suo nemico ha l'opportunità di effettuare immediatamente un attacco, prima di qualunque attacco da parte del pugile, con un bonus di +4 al tiro per colpire prima di qualsiasi altro attacco. Questo rende molto pericoloso per i personaggi non armati attaccare la maggior parte dei nemici. Il pugile, però, è abituato ed allenato a combattere senza usare armi: perciò, quando attacca a mani nude non subisce alcuna penalità.

Restrizioni: I pugili sono ammirati quando salgono sul ring e la folla li incoraggia. Però, borghesi e nobili preferiscono non frequentare questa gentaglia. Il Carisma di un pugile viene quindi abbassato di 1 punto se ha a che fare con appartenenti alla classe medio borghese e di 2 punti se sta trattando con persone della classe aristocratica.

Ricchezza: I pugili iniziano con la normale somma di denaro prevista per la loro classe del personaggio.

SCOUT

Gli scout, o guide, sono quei personaggi che si trovano a proprio agio in ambienti naturali; potrebbero essere cacciatori, taglialegna, pellicciai, oppure potrebbero essere impiegati dalle forze militari per pattugliare i confini della regione e tenere sott'occhio i nemici dello stato. Come regola generale, essi sono coraggiosi, talvolta perfino audaci. Poche persone accetterebbero volontariamente di entrare in territorio nemico per esaminare i movimenti delle truppe o determinare la locazione delle fortezze dei mostri. Gli ambienti naturali non sono limitati a boschi o foreste, ma possono essere qualificati come qualsiasi regione geografica non toccata dalla civilizzazione: deserti, tundra, foreste pluviali tropicali, valli montane, o perfino complessi di caverne naturali (magari che conducono nel Sottosuolo).

Classe sociale: Gli scout provengono dai ranghi più bassi della scala sociale. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale dello scout.

Tiro 2d6	Classe
2-5	Classe inferiore
3-12	Piccola borghesia

Requisiti: Gli scout devono essere in grado di distinguere una situazione pericolosa da una mortale, quindi devono avere come minimo 12 in Saggezza/Intuizione. Questo modello è aperto a tutte le razze e a tutte le classi.

Capacità nelle armi: Gli scout possono usare qualsiasi arma permessa dalla loro classe di avventuriero, ma poiché essi si trovano spesso tra un gran numero di nemici, la maggior parte degli scout preferisce le armi da lancio perché li aiutano ad ottenere almeno un vantaggio iniziale.

Capacità generiche consigliate: Seguire tracce, Sopravvivenza, Accendere il fuoco, Cacciare, Alpinismo, Uso della corda, Preparare trappole, Nuotare, Carpenteria, Senso dell'orientamento, Meteorologia.

Equipaggiamento: Gli scout non entrano nei luoghi selvaggi senza prepararsi adeguatamente. Lo scout deve procurarsi vestiti adeguati alla stagione, razioni di cibo e acqua, pietra focaia e acciarino, corda, sacco a pelo, un piccolo martello e chiodi. Essi possono poi equipaggiarsi con qualsiasi arma, armatura, e altri oggetti vari con il restante denaro.

Tratti consigliati: Allerta, Guarigione rapida, Imitazione, Vista acuta, Udito acuto, Tatto acuto, Sonno leggero.

Benefici: gli scout ottengono un bonus di +1 su tutte le prove di capacità generiche quando si trovano all'aperto o in caverne naturali.

Restrizioni: Gli scout si trovano raramente a proprio agio in ambienti urbani o sotterranei. In questo caso, subiscono una penalità di -1 su tutte le prove di capacità quando si trovano in questi posti.

Ricchezza: Quella normale prevista per la classe del personaggio.

SELVAGGIO

I selvaggi sono personaggi che provengono da società primitive, individui che vivevano da soli o in famiglie estese. Essi differiscono dai barbari perché non hanno villaggi stabili o comunità. Essi vivono all'aperto cacciando e foraggiando; non allevano animali e non coltivano terre. I selvaggi entrano a far parte di gruppi di avventurieri semplicemente incrociando il proprio cammino con loro. Si adattano rapidamente al gruppo, e si trovano a proprio agio a viaggiare ed esplorare. I selvaggi, d'altro canto, non si trovano bene in città, e sono sempre sospettosi dei segni della civilizzazione.

Classe sociale: Poiché i selvaggi non provengono da una società, la loro classe sociale iniziale è generalmente bassa.

Tiro 2d6	Classe
2-11	Classe inferiore
12	Piccola borghesia

Requisiti: I selvaggi devono avere un punteggio minimo di 13 in Costituzione/Salute. Questo modello è aperto a tutte le razze, tranne githzerai e swanmay, e a tutte le classi tranne ai paladini.

Capacità nelle armi: Al momento della creazione del personaggio, il selvaggio deve scegliere tra le seguenti armi di legno: bastone rinforzato, lancia, arco e clava. Quando avanza di livello e viaggia di avventura in avventura con altri personaggi, egli può scegliere armi più evolute, come per esempio mazze, spade e pugnali.

Capacità generiche consigliate: Conoscenza degli animali, Cacciare, Correre, Preparare trappole, Seguire tracce, Sopravvivenza, Pescare, Nuotare.

Equipaggiamento: I selvaggi iniziano senza alcun tipo di equipaggiamento di metallo. Le armi sono limitate a quelle dell'elenco sopra citato e non possono indossare armature migliori di quella di pelle. Tutti i loro averi devono essere fatti con prodotti naturali (sacchi di pelle di daino, coperte di





pele di bufalo, corde fatte con tralci di vite, ceste intrecciate, contenitori di argilla, frecce con punte di pietra eccetera).

Tratti consigliati: Vista acuta, Udito acuto, Tatto acuto, Gusto acuto, Sonno leggero, Ambidestria.

Benefici: I selvaggi possono aggiungere un bonus di +1 a tre capacità generiche qualsiasi, ammesso che esse siano state scelte nell'elenco riportato sopra.

Restrizioni: I personaggi giocanti con questo modello non si trovano a loro agio nelle città, e quindi subiscono una penalità di -2 sull'iniziativa quando si trovano all'interno di queste.

Ricchezza: I selvaggi hanno la possibilità di spendere la normale somma di denaro prevista per la loro classe in armi, armature di pelle ed equipaggiamento indicati nella descrizione di questo modello. Tutto ciò che non viene speso, si perde. I selvaggi iniziano il gioco senza denaro.

SOLDATO

Il soldato è un militare di professione. Potrebbe essere un ufficiale superiore, un sergente in carriera o un mercenario. Tutti i personaggi di tutte le classi possono essere dei soldati. I combattenti e i chierici sono in grado di condurre le truppe in guerra; gli stregoni possono decimare le armate nemiche con i loro potenti incantesimi offensivi; i vagabondi possono infiltrarsi nelle postazioni nemiche ed entrare in possesso di preziose informazioni. Se un giocatore è interessato a questo modello, dovrebbe decidere con il DM se il soldato è membro di un esercito permanente o è invece un mercenario. Se il personaggio è membro di un esercito regolare, deve anche essere deciso il suo grado militare.

Classe sociale: I soldati provengono da tutti i livelli sociali. Però, quelli che provengono da famiglie più influenti tendono a salire più in alto nella gerarchia militare. Se il soldato è parte di un'unità organizzata, tirate 2d6 per determinare il suo ceto sociale ed il suo grado militare.

Tiro 2d6	Classe	Grado militare
2-5	Classe inferiore	armigero/fante
6-9	Piccola borghesia	sergente/soldato a cavallo
10-11	Alta borghesia	luogotenente
12	Aristocrazia	capitano/comandante

Requisiti: I soldati devono avere un minimo di 12 in Costituzione/Forma Fisica, poiché la vita militare non è facile. Questo modello è aperto a tutte le razze dei personaggi, tranne a aarakocra, alaghi, githzerai, minotauri, mongrelman, satiri, swanmay, thri-kreen e wemic. Il modello è aperto a tutte le classi.

Capacità nelle armi: I soldati possono conoscere l'uso delle armi permesse dalla loro classe.

Capacità generiche consigliate: Storia (antica o locale, in particolare gli avvenimenti militari), Accendere il fuoco, Senso dell'orientamento, Allevare animali, Cucinare, Araldica, Cavalcare, Marineria, Nuotare, Camuffarsi, Fabbricare armature, Combattere alla cieca, Fabbricare archi/frecce, Guidare carri, Resistenza, Navigare, Sopravvivenza, Fabbricare armi, Leggere/scrivere.

Equipaggiamento: I soldati devono spendere più della metà della loro somma di denaro iniziale in armi e armatu-

ra. Possono indossare qualsiasi tipo di armatura e usare qualsiasi tipo di arma che sia permesso dalla loro classe.

Tratti consigliati: Vista acuta, Udito acuto, Sonno leggero.

Benefici: Al momento della creazione del personaggio, il soldato guadagna una capacità generica gratis, sempre che questa venga scelta dalla lista sopra riportata. Inoltre, il soldato acquista un'arma senza spendere nulla, dono dell'esercito.

Restrizioni: Il soldato può acquistare solo quelle armi, armature e altri tipi di equipaggiamento che possono essere trasportati sulle spalle o sulla sua cavalcatura.

Ricchezza: Quella tipica prevista per la classe.

SPADACCINO

Lo spadaccino è l'eroe con armi e armatura leggere, con una lama splendente e uno stocco. A proprio agio in una campagna con base in città (i sotterranei tendono a rovinare il suo costoso e frivolo abbigliamento), lo spadaccino sembra proprio essere uscito dal libro "I tre moschettieri" di Dumas. Gli spadaccini possono essere ottusi burocrati, ansanti aristocratici o umili scribi durante il giorno, ma alla notte essi indossano i loro abiti più elaborati, cingono le spade e si avventurano nella buia città per una serata di chiassosa baldoria, di conversazioni disinibite e di una dimostrazione di audacia. Nonostante una frivola (alcuni direbbero sarcastica) attitudine, molti spadaccini hanno un forte senso dell'onore. Chiunque osi insultare lo spadaccino, i suoi amici o un membro del sesso opposto potrebbero trovarsi la lama della sua spada puntata alla gola.

Classe sociale: Gli spadaccini sono molto più influenti dei comuni guerrieri. Tirate 2d6 per determinarne la classe sociale.

Tiro 2d6	Classe
2-7	Alta borghesia
8-12	Aristocrazia

Requisiti: Gli spadaccini dovrebbero essere spiritosi e abili nel caso le loro arguzie non vengano apprezzate. Perciò, tutti gli spadaccini devono avere un valore minimo di 12 in Destrezza/Equilibrio ed in Intelligenza/Ragione. Questo modello è vietato alle razze opzionali, ai ranger e ai druidi.

Capacità nelle armi: Le spade sono le armi tradizionali di molti spadaccini, specie stocchi e sciabole. Essi però, possono usare qualsiasi arma permessa dalla loro classe.

Capacità generiche consigliate: Acrobazia, Galateo, Ballare, Cavalcare, Combattere alla cieca, Strumenti musicali, Valutare, Giocare d'azzardo, Camminare sulla corda, Saltare.

Equipaggiamento: Lo spadaccino può indossare qualsiasi armatura e usare tutte le armi permesse dalla sua classe, anche se dovrebbero essere vistose e di ottima qualità.

Tratti consigliati: Ambidestria, Doti artistiche, Persuasione, Musica (qualsiasi), Fortuna.

Benefici: Quando non ha indosso armature o ne indossa una non più pesante della corazza di cuoio rinforzato, lo spadaccino riceve un bonus di +2 sulla Classe Armatura. Questo bonus va ad aggiungersi ad ogni altro modificatore della CA come quelli dati da un alto punteggio di Destrezza o da oggetti magici di difesa (simile all'abilità opzionale di





classe Bonus Difensivo: i 2 non possono essere combinati). Inoltre, dato il loro fascino smalzato, gli spadaccini ricevono un bonus di +2 sui tiri per le reazioni dei PNG dell'altro sesso.

Restrizioni: Poiché lo spadaccino è sempre in cerca d'avventura, spesso è l'avventura a trovarlo. La vita (e il DM), dovrebbero cospirare per rendere la realtà interessante per il personaggio. Per esempio, se lo spadaccino sta fuggendo dai fratelli oltraggiati di una delle sue amanti, la sua fuga potrebbe farlo imbattere in un paesano indifeso che è stato maltrattato da una banda di furfanti. Oppure, se lo spadaccino si è buttato in mare per scappare da dei filibustieri che lo avevano imbarcato a forza, scopre che le acque sono infestate da sahuagin che cavalcano squali.

Ricchezza: Quella tipica prevista dalla classe, più il 20% per riflettere l'influente background.

spia

In qualsiasi campagna c'è sempre una parte di intrigo, cospirazione e trame misteriose. Scoprire questi segreti è il lavoro della spia. Come lo scout attraversa le linee nemiche e si infila in zone selvagge e pericolose per carpire vitali informazioni, così la spia segue questa via nei vari livelli della società. Frequenta banchetti o siede in taverne fumose, bevendo, ballando o giocando, e nel mentre spia le persone presenti e i discorsi più o meno segreti. Le spie spesso scelgono di diventare avventurieri, poiché si tratta di una professione che fornisce una perfetta copertura.

Pochi pensano male di un nuovo gruppo di eroi che arriva in città. In molte campagne, gli avventurieri sono ben accetti, se non favoriti nel caso in cui i loro talenti siano necessari. Questo permette alle spie di andare quasi ovunque senza destare sospetti.

Se sceglie questo modello, il giocatore dovrebbe discutere con il DM esattamente chi è la persona che dovrebbe spiare e chi è che lo ha ingaggiato. È possibile che la spia sia in pausa tra una missione e l'altra, o stia cercando ulteriori guadagni come avventuriero.

Classe sociale: Le spie tendono ad essere educate e versatili. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale della spia.

Tiro 2d6	Classe
2-4	Piccola borghesia
5-12	Alta borghesia

Requisiti: Le spie devono essere in grado di decidere su due piedi e abili ad aprirsi con discrezione rapide vie di fuga in quelle situazioni in cui la loro copertura potrebbe essere mandata all'aria. Quindi, tutte le spie devono avere un minimo di 13 in Intelligenza/Ragione e in Carisma/Fascino. Il modello della spia è vietato ai mezzorchi, così come a tutte quelle razze opzionali di PG di taglia grande (la restrizione z nella sezione Altre Razze del Capitolo 3), e i thri-kreen. Il modello è aperto a tutte le classi.

Capacità nelle armi: Le spie sono limitate nella scelta di armi dalla loro classe. Però, in base alla loro identità di copertura, alle spie possono essere precluse anche altre armi. Per esempio, una spia che impersona uno stregone

non può portare la sua spada bastarda preferita con sé come parte del travestimento. Molte spie preferiscono armi piccole, che possono essere nascoste o camuffate facilmente (un bastone da passeggio potrebbe fungere da clava o nascondere un lama sottile). Questo permette alle spie di difendersi se sono scoperte. Tali armi comprendono: clava, pugnale, coltello e dardi. Se la campagna coinvolge molti intrighi di corte, vanno bene anche le armi di tipo "cerimoniale", come le spade.

Capacità generiche consigliate: Camuffarsi, Falsificare, Ballare, Galateo, Araldica, Cavalcare, Storia locale, Lingue moderne, Erboristeria, Leggere/scrivere, Valutare, Giocare d'azzardo, Strumenti musicali, Leggere le labbra, Conoscenza della magia.

Equipaggiamento: L'identità di copertura della spia può dettare il tipo di equipaggiamento che può trasportare senza dare nell'occhio.

Tratti consigliati: Allerta, Empatia, Persuasione, Imitazione, Sonno leggero, Fortuna, Musica (qualsiasi), Memoria precisa.

Benefici: A causa del suo fascino innato, la spia riceve un bonus di +2 su tutti i tiri per le reazioni dei PNG.

Restrizioni: Il problema principale nell'essere una spia è che se la propria copertura viene scoperta, la pena è spesso la morte. È anche possibile che vecchi nemici riescano in seguito a determinare la vera identità della spia e cercare vendetta.

Ricchezza: Quella tipica prevista per la classe.

STUDIOSO

Lo studioso è spinto da una incessante voglia di conoscenza di un particolare argomento. L'avventura potrebbe servirgli per studiare rovine sotterranee, templi abbandonati, animali mitici, insetti giganti, boschi infestati dagli spiriti o mostri. Quando non è in viaggio (o a prendere appunti su qualcosa), se ne starà fisso su libri, mappe, pergamene e tavolette d'argilla. Gli studiosi scelgono di andare in avventura perché sanno che si possono conoscere più cose studiando da vicino l'oggetto in questione piuttosto che leggere vecchi libri sull'argomento in biblioteche piene di muffa.

Classe sociale: Gli studiosi sono persone ben educate ed istruite e provengono da famiglie piuttosto ricche. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale di uno studioso.

Tiro 2d6	Classe
2-6	Alta borghesia
7-12	Aristocrazia

Requisiti: Uno studioso deve avere un punteggio minimo di 13 in Intelligenza/Conoscenza. Questo modello è aperto a tutte le razze comuni dei personaggi e a centauri, githzerai, swanmay. I guerrieri non possono essere studiosi.

Capacità nelle armi: Quelle permesse dalla classe di avventuriero dello studioso.

Capacità generiche consigliate: Leggere/scrivere, Storia (qualsiasi), Lingue (qualsiasi), Araldica, Astrologia, Astronomia, Erboristeria, Ingegneria, Lavorare pietre preziose, Religioni, Conoscenza della magia, Distillare, Galateo, Strumenti musicali.



Equipaggiamento: Gli studiosi devono essere sempre preparati ad annotare qualsiasi nuova informazione interessante, perciò devono avere sempre con sé pennino, inchiostro, pergamene e un diario o un quaderno nel quale riportare qualsiasi novità o teoria intrigante.

Tratti consigliati: Doti artistiche, Vista acuta, Udito acuto, Memoria precisa, Cultura eclettica.

Benefici: Gli studiosi ottengono un bonus di +2 sulle prove di Intelligenza o di Saggezza (a scelta del giocatore), comprese le prove di capacità basate su Intelligenza e Saggezza.

Restrizioni: Poiché gli studiosi passano molto tempo a leggere, teorizzare e studiare, essi subiscono, nei combattimenti, una penalità di -1 all'iniziativa.

Ricchezza: Quella normale prevista per la classe del personaggio.

TIRATORE SCELTO

I tiratori scelti dedicano tempo e fatica per migliorare al massimo la loro abilità con le armi da lancio e da tiro. Alcuni potrebbero essere esperti con armi da lancio come il pugnale o l'accetta, mentre altri potrebbero guadagnarsi da vivere come artisti di giochi di abilità nelle feste paesane o nei circhi. I tiratori scelti potrebbero essere dei militari specialisti, incaricati di attaccare gli ufficiali nemici, gli stregoni, i nemici volanti o perfino i tiratori scelti avversari. Altri potrebbero essere i classici arcieri, capaci di dividere in due la freccia di un antagonista infissa su un bersaglio o di scalzare l'arma dalla mano del nemico.

Classe sociale: I tiratori scelti generalmente provengono da famiglie borghesi che hanno abbastanza denaro per armi e lezioni. Tirate 2d6 per determinare la classe sociale.

Tiro 2d6	Classe
2-6	Piccola borghesia
7-12	Alta borghesia

Requisiti: Un tiratore scelto deve avere un valore minimo di 13 in Destrezza/Mira. Bugbear, uomini-lucertola, minotauri, orchi, e wemic non possono diventare tiratori scelti. Il modello è inoltre vietato a stregoni e sacerdoti (anche se il DM potrebbe permettere ad alcuni sacerdoti specialisti, come i druidi, di diventare tiratori scelti).

Capacità nelle armi: Più della metà delle capacità iniziali nelle armi del tiratore scelto (o almeno sei punti-personaggio) devono essere utilizzate per le armi da lancio. È anche consigliabile specializzarsi in qualche arma da lancio o in uno stile che le riguarda.

Capacità generiche consigliate: Fabbricare archi/frecce, Cacciare, Araldica, Cavalcare, Fabbricare armi.

Equipaggiamento: L'interesse primario del tiratore scelto è quello di essere sicuro di avere sempre a disposizione frecce o altre armi da lancio. Dopo di che, può acquistare tutto l'equipaggiamento che vuole, sempre che sia appropriato alla sua classe di avventuriero.

Tratti: Ambidestria, Vista acuta, Udito acuto, Fortuna.

Benefici: I tiratori scelti ottengono un bonus di +1 sul tiro per colpire o per i danni con una particolare arma da lancio, scelta al momento della creazione del personaggio.

Questo bonus non si applica se l'arma viene utilizzata nel combattimento ravvicinato. Per esempio, se un tiratore scelto scaglia la sua lancia ad un hobgoblin che si sta avvicinando, può applicare il bonus; ma se aspetta che l'hobgoblin arrivi a distanza di mischia, il bonus non è più applicabile.

Restrizioni: Poiché un tiratore scelto si concentra sulle armi da lancio, egli subisce una penalità di -1 all'iniziativa durante il combattimento ravvicinato.

Ricchezza: Quella normale prevista per la classe del personaggio.

CREARE NUOVI MODELLI

Per creare nuovi modelli addizionali, i DM dovrebbero rispondere a queste domande.

Quale ruolo assume questo modello nella campagna?

Che cosa lo differenzia dagli altri modelli?

In che modo è simile agli altri modelli?

Quali sono le classi sociali dalle quali possono provenire personaggi con questo modello?

Requisiti: Quali sono le caratteristiche che il personaggio deve possedere per scegliere questo modello? Quali sono le caratteristiche minime richieste per questo modello?

Capacità nelle armi: Questo modello permette di accedere a delle armi solitamente non permesse ad alcune classi? Se è così, perché? Ci sono certe armi associate con questo modello?

Capacità generiche consigliate: Che capacità richiede il personaggio con questo modello?

Equipaggiamento: Questo modello permette di accedere ad un equipaggiamento normalmente non disponibile a certe classi? Se è così, perché?

Tratti consigliati: Quali tratti distintivi definiscono un individuo con questo modello?

Benefici: Quali altre abilità o modificatori sono conferiti ai personaggi? I bonus sono troppo elevati per questo modello? Troppo deboli? Mettete a confronto i benefici di questo modello con gli altri presentati in questo capitolo.

Restrizioni: Quali penalità o modificatori compensano i benefici senza indebolire troppo il personaggio o senza lasciarlo troppo potente?

Ricchezza: La somma iniziale di denaro a disposizione del personaggio deve essere modificata per questo modello? Se sì, di quanto?

Dopo aver risposto a queste domande, il DM dovrebbe essere in grado di avere una buona idea sulla compatibilità o meno del nuovo modello. La decisione più importante da prendere ora è determinare se il modello sbilancia il gioco. Confrontate questo modello con gli altri. È molto più semplice stabilire a questo punto ogni cosa piuttosto che cercare di salvare una campagna dopo che un modello sproporzionato l'ha danneggiata.

Il passo successivo è sperimentare il modello in gioco. Fuori dalla campagna normale, cercate di determinare come procede e funziona questo modello. Giocate differenti classi durante uno o più incontri per vedere se il modello funziona a dovere. Se sì, introducetelo nella campagna e divertetevi. Se no, tornate indietro e riscrivetene le caratteristiche.



capacità generiche

CAPITOLO 6

Le capacità generiche svolgono un ruolo importante nell'interpretazione di un personaggio. In questo manuale vengono descritte alcune nuove capacità e nuovi modi in cui esse possono essere impiegate durante il gioco. Le nuove regole sono state adeguate al sistema dei punti-personaggio.

L'uso delle capacità è stato leggermente modificato dalle semplici prove di caratteristica, fornendo una maggiore flessibilità e assegnando qualche vantaggio in più a quei personaggi che hanno punteggi di 15 o 16 in alcune caratteristiche. Ora le capacità si possono sviluppare durante il corso del gioco. Sebbene all'inizio i personaggi avranno poche probabilità di successo nell'usare le proprie capacità, durante il gioco avranno però l'opportunità di sviluppare maggiormente le loro abilità, oltre i limiti stabiliti dal vecchio sistema dei punteggi di caratteristica.

Inoltre, i giocatori possono scegliersi o crearsi dei tratti caratteristici per i propri personaggi, che sono vantaggi innati quali i vari talenti e le percezioni acute. In questo capitolo viene presentato un elenco di tratti. Per contrastare la forza dei tratti viene data anche una scelta di svantaggi, che rendono il role-playing molto più elaborato, e che sono un elemento in grado di assicurare un sottile tono di comicità in molte situazioni.

Le capacità e il sistema dei punti-personaggio

Il sistema dei punti-personaggio permette ai giocatori di dare ai propri personaggi una gamma di abilità e capacità più ampia di quella disponibile con le regole standard. Tuttavia, rimane sempre difficile e costoso ottenere quelle abilità non strettamente correlate alla classe del personaggio rispetto a quelle connesse direttamente all'area di esperienza dell'avventuriero.

I punti-personaggio servono a determinare le capacità iniziali di un avventuriero. I giocatori possono anche utilizzare i punti-personaggio guadagnati durante il gioco per migliorare le probabilità di successo con quelle capacità, così come aggiungerne di nuove.

A differenza delle regole originali sulle capacità, il sistema di questo manuale attribuisce ad ogni

capacità un valore, cioè la probabilità di successo, che viene influenzato dal punteggio di caratteristica di un personaggio (vedi tabella 44: Modificatori delle Caratteristiche ai Punteggi di Capacità). Questo approccio è da considerarsi molto più realistico, dato che le capacità possono migliorare gradualmente. In queste regole c'è una differenza significativa di riuscita tra chi è un principiante e chi è invece un esperto.

In questo momento del processo di creazione, tutti i personaggi giocanti ricevono un numero addizionale di punti-personaggio, determinato in base alla classe di appartenenza, da spendere nell'acquisto di capacità generiche iniziali. Inoltre, a questi punti si devono aggiungere tutti quelli non utilizzati in precedenza per l'acquisto delle abilità di razza e di classe. Infine, i personaggi possono aggiungere al numero totale di punti-personaggio fin qui delineato i PP di bonus guadagnati grazie alla loro Intelligenza. Il numero di PP da assegnare a ciascun personaggio viene riportato nella tabella sotto.

I personaggi possono scegliere, a questo punto, anche gli svantaggi, con i quali si ottengono PP bonus da spendere nell'acquisto di nuove capacità e tratti.

Combattenti:	6
Stregoni:	8
Sacerdoti:	8
Vagabondi:	6

Scegliere le capacità

Quando un personaggio viene creato, o viene convertito dalle regole standard di AD&D® al sistema di questo manuale, devono essere utilizzati i punti-personaggio per ogni capacità scelta: più punti vengono spesi, e migliori saranno le possibilità del personaggio nell'impiego di quella particolare capacità.

La tabella 45 elenca le capacità disponibili; esse sono suddivise in cinque categorie: generali, combattenti, stregoni, sacerdoti e vagabondi. I giocatori possono scegliere le capacità da ogni gruppo, anche se i costi per alcune possono essere più alti se non appartengono alla classe del personaggio.

Inoltre, alcuni personaggi, grazie ai loro punteggi di Intelligenza, possono anche aggiungere delle capacità bonus.

COSTO IN PUNTI-PERSONAGGIO

Il costo in punti-personaggio viene indicato in modo specifico per ogni capacità e sta ad indicare quanto viene richiesto ai giocatori per aggiungere la capacità da loro scelta nel repertorio del loro personaggio. Il costo è normale se la capacità appartiene al gruppo delle generali o a quello della classe del personaggio; se invece viene scelta da un gruppo diverso, il costo iniziale per la capacità deve essere aumentato di 2 punti.

Per esempio il ladro Wingo decide di spendere i punti-personaggio per queste capacità: Pescare (costo di 3) dal

gruppo delle generali, Camuffarsi (costo di 4) dal gruppo dei vagabondi, e Crittografia (costo di 3) dal gruppo degli stregoni. Il costo in punti per le prime due è quello indicato, mentre dovrà spendere 5 punti-personaggio, e non 3, per acquistare la capacità Crittografia.

CARATTERISTICHE RILEVANTI

Tutte le capacità elencate nella tabella 45 hanno una o due caratteristiche o sottocaratteristiche che si considerano essenziali per il loro utilizzo. Per acquistare la capacità al costo normale il personaggio deve avere almeno 9 in ognuna delle caratteristiche indicate come rilevanti.

Un personaggio con punteggi di caratteristica più bassi può sempre acquistare quella capacità, però il costo in punti-personaggio viene aumentato di 1 per ogni punto necessario a portare la caratteristica rilevante al punteggio di 9.

Per esempio, Wingo vuole avere la capacità Cavalcare. Il suo punteggio di Destrezza 15 non costituisce un problema, ma il fatto di avere solo 7 in Saggezza gli crea alcune difficoltà. Dato che il costo normale per la capacità Cavalcare è di 2 punti-personaggio, e Wingo ne deve aggiungere 2 per portare la sua Saggezza a 9, dovrà pagare 4 punti per avere la capacità Cavalcare. Il costo addizionale non migliora il punteggio di Saggezza, ma permette a Wingo di ottenere la capacità da lui scelta.

CONSIDERAZIONI SULLA CAMPAGNA/ADDESTRAMENTO

Il DM deve sempre cercare di fornire un fondamento logico all'acquisto delle capacità. Alcune abilità potrebbero, infatti, non essere disponibili perché sono correlate a professioni non impiegate dalle culture dell'ambiente in cui si svolge la campagna. Cavalcare e Metallurgia, per esempio, non sarebbero disponibili in una campagna basata sulla civiltà precolombiana degli Aztechi, mentre la capacità Marineria potrebbe essere sconosciuta a gente di montagna o a personaggi nati in una tribù di nomadi del deserto. In ogni caso, il DM può sempre introdurre un viaggiatore proveniente da un'altra cultura che insegni una nuova capacità.

In altri casi il DM potrebbe vietare certe capacità nel momento in cui i personaggi vengono creati. Aggiungere le capacità in seguito permette ai giocatori di trovare un modo in cui i loro personaggi possono imparare quelle nuove abilità (ad es., il pastore che sta sul ponte come marinaio di un vascello d'alto mare potrà avere molte opportunità di imparare la capacità Marineria).

Un PNG dotato di una capacità generalmente la conosce abbastanza bene da impartire almeno le nozioni di base ad un personaggio ancora inesperto. Il tempo richiesto può variare, ma generalmente occorrono almeno un paio di settimane in caso di addestramento intensivo, o un periodo più lungo se le nozioni vengono esposte solo in linea generale o ci si dedichi saltuariamente alla pratica.

In genere, un maestro non può portare la capacità dello studente ad un livello più alto del suo, anche se ci possono essere delle eccezioni. I personaggi che ricevono dei bonus sulle capacità grazie ad alti punteggi nelle caratteristiche non devono considerare questi bonus quando comparano il loro livello con quello del maestro.





CAPACITÀ BONUS

I personaggi con punteggi di Intelligenza medio-alti possono guadagnare capacità generiche bonus. Il valore relativo al "N° di lingue" del personaggio, che si trova nelle regole di AD&D, indica il numero di punti-personaggio bonus. I punti ottenuti grazie ad alti punteggi di Intelligenza, che non possono essere spesi prima nel processo di creazione del personaggio, vengono utilizzati solo per apprendere nuovi linguaggi oppure per acquistare o migliorare quelle capacità generiche che usano l'Intelligenza come una delle caratteristiche rilevanti.

C'è, però, un'eccezione: i combattenti possono utilizzare i punti-personaggio bonus nel modo descritto sopra, o li possono usare per acquistare o migliorare le capacità nelle armi.

Per esempio, il ladro Wingo ha Intelligenza 15, mentre Bluto, il guerriero, ha Intelligenza 12. La tabella 4 mostra che Wingo può imparare quattro lingue, mentre Bluto ne può apprendere solo tre. Wingo ottiene così 4 punti-personaggio che devono essere utilizzati per capacità generiche basate sull'Intelligenza: può scegliere Ventriloquio (dal gruppo dei vagabondi) o Cucinare (dal gruppo delle generali), poiché ognuna di queste adotta l'Intelligenza come caratteristica rilevante.

Bluto, invece, potrebbe spendere i suoi 3 punti-personaggio per acquistare Cucinare, o potrebbe, unendoli agli altri suoi punti-personaggio, scegliere la capacità di Fabbricare armature (dal gruppo dei combattenti). In alternativa, Bluto potrebbe spendere i suoi punti-personaggio bonus per acquistare o migliorare una capacità addizionale nelle armi.

MIGLIORARE LE CAPACITÀ

Una volta decise le proprie capacità, un avventuriero, spendendo altri punti-personaggio, può migliorare le sue probabilità di riuscita con queste. La sezione relativa all'uso delle capacità descrive il modo in cui si deve determinare il valore iniziale, che varia a seconda della capacità e può essere modificato dalle caratteristiche del personaggio.

Questo valore iniziale può essere migliorato spendendo punti-personaggio addizionali durante la carriera dell'avventuriero. Generalmente quasi tutti i nuovi personaggi hanno un grado di capacità iniziale da principianti, anche se il DM e il giocatore, nel caso il personaggio novizio abbia una capacità di valore molto alto, possono accordarsi sulle ragioni logiche che ne spieghino il motivo. Una ragazza che inizia la sua vita da avventuriera dopo essere stata cresciuta nella bottega del padre vasaio, potrebbe essere molto più esperta di altri nell'eseguire lavori di Ceramica.

Spendendo punti-personaggio il personaggio può migliorare l'utilizzo della sue capacità: 1 punto-personaggio migliora di 1 punto la probabilità di successo del personaggio. Una



capacità generica può essere migliorata con i punti-personaggio solo una volta per livello.

Come regola generale gli avventurieri possono aggiungere 1 punto-personaggio ad una capacità ogni volta che avanzano di livello, anche se non devono spendere i punti nel momento in cui raggiungono il nuovo livello.

Per esempio, Bellerana la maga avanza dal 2° al 3° livello. Spende 1 punto-personaggio per migliorare la sua capacità Uso della corda, e ne spende un altro per aumentare la capacità Conoscenza della magia.

Sono comunque possibili delle eccezioni a questo limite: il personaggio che non compie avventure per un po' di tempo, e si dedica a lavorare nei campi o nell'officina del fabbro, può sempre aumentare la sua capacità di Agricoltura o di Metallurgia anche se non avanza di livello nella sua classe.

VALORI MASSIMI E FALLIMENTO AUTOMATICO

I personaggi non possono aumentare i loro valori non modificati nelle capacità generiche oltre il 16. Il punteggio delle capacità può essere modificato ulteriormente dai punteggi delle caratteristiche rilevanti del personaggio, o da un tratto che migliora il punteggio di una capacità specifica.

Nonostante il valore della capacità se si ottiene 20 nell'effettuare una prova di capacità si fallisce sempre il tentativo.

ACQUISIRE I TRATTI

Non sempre tutto quello che una persona conosce è solo questione di addestramento, pratica ed educazione. Certe cose, come il talento artistico o la naturale acutezza dei sensi, sono caratteristiche naturali e, come tali, non possono essere imparate, ma possono essere combinate con altre abilità in modo da raggiungere un più alto livello di bravura. I maestri più eccelsi in tutti i campi, combinano, quasi sicuramente, un alto livello di talento naturale con un addestramento intensivo. La combinazione di un tratto con una capacità generica di alto valore, può permettere ad un personaggio di simulare questo livello di realizzazione. I più grandi menestrelli del regno, per esempio, possiedono il tratto Musica sia nel canto che nel suonare uno strumento. Inoltre, hanno ottenuto con la pratica e lo studio, un'alta capacità nel suonare strumenti musicali.

Nelle regole di questo manuale, i talenti e le altre abilità ereditarie vengono definiti "Tratti". Questi possono conferire al personaggio significativi vantaggi durante il gioco e possono accrescere, molto spesso, gli effetti delle capacità generiche ad essi relative. Ma dato che sono perfezionamenti notevoli, sono

di conseguenza anche relativamente difficili da acquistare.

Se i giocatori vogliono scegliere dei tratti devono spendere i punti-personaggio al momento della creazione del personaggio. Una volta assegnato un tratto, lo si considera permanente. A differenza delle capacità i tratti non possono essere migliorati mentre il personaggio avanza di livello. Generalmente un personaggio già esistente non può ottenere i tratti (a meno che il DM non lo consideri appropriato e trovi una ragione logica per spiegare il motivo di questa improvvisa scoperta di un talento finora sconosciuto).

SCEGLIERE GLI SVANTAGGI

Quando un personaggio viene creato, le sue caratteristiche comprendono già vantaggi e svantaggi ereditari. Il personaggio sarà forte o debole, veloce o lento, brillante o stupido, bello o brutto. Queste categorie sono ancora generiche, e i giocatori hanno la possibilità di interpretare molto liberamente i punteggi dei loro personaggi.

Alcuni svantaggi sono molto più specifici delle caratteristiche del personaggio, e forniscono un background più particolare per quei giocatori che amano il role-playing. Se il proprio personaggio teme terribilmente i ragni, o è taciturno nei rapporti sociali, ciò incide moltissimo sul modo di interpretarlo durante il gioco.

Al momento della creazione del personaggio il giocatore può scegliere uno o due svantaggi. La scelta è puramente facoltativa: nessun personaggio deve avere per forza uno svantaggio. A differenza dei tratti e delle capacità, gli svantaggi non costano punti-personaggio; infatti, ogni svantaggio ricompensa il giocatore di un certo numero di punti che gli è possibile utilizzare per dare al perso-

naggio altri tratti, capacità, abilità di classe e di razza, oppure può tenerli da parte per utilizzarli durante il gioco.

Alcuni svantaggi possono essere scelti a due livelli: le allergie, per esempio, possono essere prese come uno svantaggio di valore moderato o grave. I personaggi che scelgono uno svantaggio grave avranno delle probabilità più limitate di resistere agli effetti dello svantaggio durante il gioco.

Un personaggio non può mai guadagnare più di 15 punti-personaggio acquistando degli svantaggi.

Se certi svantaggi sono in netta contrapposizione con i tratti scelti, non possono essere selezionati; per esempio, un personaggio con Vista acuta non può scegliere lo svantaggio Daltonismo. Per stabilire questi ovi conflitti basta il senso comune.

USARE LE CAPACITÀ DURANTE IL GIOCO

Per effettuare le prove di capacità si utilizza la solita procedura: il giocatore tira 1d20 e confronta il risultato al punteggio della capacità in questione. Invece, è stata modificata la procedura relativa alla determinazione della probabilità di riuscita del personaggio. Le modifiche sono indicate alla tabella 44.

All'inizio, quando i personaggi acquistano le capacità, hanno delle probabilità di riuscita nelle prove molto limitate. La tabella 45 indica, per ogni capacità generica, la probabilità iniziale di successo. Si deve sottolineare che ci sono sempre molte opportunità per un successo automatico, così che la prova è necessaria solo per le imprese più difficili.

Questa probabilità di base di riuscita può essere modificata dal punteggio, alto o basso, di una caratteristica rilevante. Per ogni capacità elencata nella tabella 45 vengono indicate una o due caratteristiche (comprese le sottocaratteristiche) utili all'uso di quella capacità. Nei casi in cui sono elencate due caratteristiche il giocatore può scegliere quale caratteristica modifica la capacità.

Per esempio, il guerriero Blutor acquista la capacità Allevare animali, la quale ha una probabilità di riuscita iniziale di 5. Blutor ha però 16 in Saggezza/Forza di Volontà, così che può aggiungere +3 al punteggio di base, e aumentare ad 8 la sua probabilità di riuscita su 1d20.

Come al solito, il personaggio deve avere gli attrezzi adatti, i materiali necessari, ed un certo periodo di tempo per portare a termine il proprio compito. Nessuna prova di capacità riuscita può permettere ad un sarto di ricavare una bellissima coperta dalla lana grezza in un solo pomeriggio. Le descrizioni delle capacità forniscono i dettagli relativi all'uso di ogni singola abilità come linee di guida per il DM.

GLI EFFETTI DEI TRATTI

I tratti spesso influiscono sull'uso delle capacità dei personaggi, migliorandone le probabilità di riuscita. Questi miglioramenti vengono spiegati nelle descrizioni relative ai tratti, insieme all'indicazione di quelle capacità che vengono modificate.

Il ruolo che i tratti giocano sulle capacità dovrebbe essere trascritto a parte ed indicato sulla scheda del personaggio.

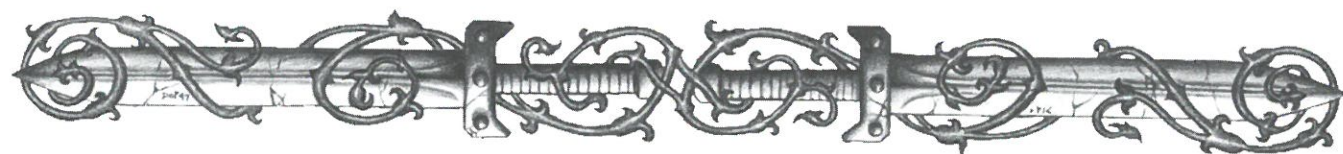


Tabella 44
MODIFICATORI
DELLE CARATTERISTICHE
AI PUNTEGGI DI CAPACITÀ

Caratteristica/ Sottocaratteristica	Modificatore alla capacità
3	-5
4	-4
5	-3
6	-2
7	-1
8-13	0
14	+1
15	+2
16	+3
17	+4
18+	+5

Tabella 45
GRUPPI DELLE CAPACITÀ GENERICHE

Capacità GENERALI	Costo (PP)	Valore Iniziale	Caratteristica
Accendere il fuoco	2	8	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Ragione
Addestrare animali	4	5	Saggezza/Forza di Volontà, Carisma/Comando
Agricoltura	3	7	Intelligenza/Conoscenza
Allevare animali	3	7	Saggezza/Forza di Volontà
Araldica	2	8	Intelligenza/Conoscenza
Ballare	2	6	Destrezza/Equilibrio, Carisma/Fascino
Calzoleria	3	7	Destrezza/Mira, Intelligenza/Conoscenza
Cantare	2	5	Carisma/Comando
Carpenteria	3	7	Forza/Energia, Intelligenza/Conoscenza
Cavalcare	2	8	Saggezza/Forza di Volontà, Destrezza/Equilibrio
Cavalcare creature volanti	4	5	Saggezza/Forza di Volontà, Destrezza/Equilibrio
Ceramica	3	7	Destrezza/Mira
Cucinare	3	7	Intelligenza/Ragione
Dipingere	2	7	Destrezza/Mira, Saggezza/Intuizione
Distillare	3	8	Intelligenza/Conoscenza
Edilizia	4	5	Forza/Energia, Saggezza/Intuizione
Estrarre minerali	5	5	Saggezza/Intuizione, Forza/Energia
Galateo	2	8	Carisma/Fascino, Saggezza/Intuizione
Giocare d'azzardo	2	5	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Immersione	2	5	Destrezza/Equilibrio, Costituzione/Salute
Ingegneria	4	5	Intelligenza/Ragione, Saggezza/Intuizione
Lavorare il cuoio	3	7	Intelligenza/Conoscenza, Destrezza/Mira
Lingue moderne	2	9	Intelligenza/Conoscenza
Marineria	3	8	Saggezza/Intuizione, Destrezza/Equilibrio
Metallurgia	4	6	Forza/Muscolatura, Intelligenza/Conoscenza
Meteorologia	2	7	Saggezza/Intuizione
Navigare	3	6	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Nuotare	2	9	Forza/Energia
Pescare	3	6	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Pilotare barche	2	6	Forza/Muscolatura, Intelligenza/Ragione
Sartoria	3	7	Destrezza/Mira, Intelligenza/Ragione
Scolpire	2	5	Destrezza/Mira, Saggezza/Intuizione
Senso dell'orientamento	3	7	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Strumenti musicali	2	7	Carisma/Comando
Tessitura	3	6	Intelligenza/Ragione, Destrezza/Mira
Uso della corda	2	8	Destrezza/Mira, Saggezza/Intuizione
STREGONI			
Astrologia	3	5	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Astronomia	2	7	Intelligenza/Conoscenza
Conoscenza della magia	3	7	Intelligenza/Ragione
Crittografia	3	6	Intelligenza/Ragione, Saggezza/Intuizione
Erboristeria	3	6	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Lavorare pietre preziose	3	6	Destrezza/Mira
Leggere/scrivere	2	8	Intelligenza/Conoscenza
Lingue antiche	4	5	Intelligenza/Conoscenza
Religioni	2	6	Saggezza/Intuizione
Storia antica	3	6	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza

Tabella 45
GRUPPI DELLE CAPACITÀ GENERICHE

Capacità COMBATTENTI	Costo (PP)	Valore Iniziale	Caratteristica
Alpinismo	4	7	Forza/Energia, Saggezza/Forza di Volontà
Cacciare	2	7	Saggezza/Intuizione
Combattere alla cieca	4	NA/6	Saggezza/Intuizione, Destrezza/Equilibrio
Conoscenza degli animali	3	7	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Correre	2	5	Forza/Energia, Costituzione/Forma Fisica
Fabbr. di archi/frecce	5	6	Intelligenza/Conoscenza, Destrezza/Mira
Fabbricare armature	5	5	Intelligenza/Conoscenza, Forza/Muscolatura
Fabbricare armi	5	5	Intelligenza/Conoscenza, Destrezza/Mira
Guidare carri	4	5	Destrezza/Equilibrio, Saggezza/Forza di Volontà
Preparare trappole	4	8	Destrezza/Mira, Saggezza/Intuizione
Resistenza	2	3	Costituzione/Forma Fisica
Seguire tracce	4	7	Saggezza/Intuizione
Sopravvivenza	3	6	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Forza di Volontà
SACERDOTI			
Astrologia	3	5	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Conoscenza della magia	3	7	Intelligenza/Ragione
Curare	4	5	Saggezza/Intuizione, Carisma/Comando
Erboristeria	3	6	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Leggere/scrivere	2	8	Intelligenza/Conoscenza
Lingue antiche	4	5	Intelligenza/Conoscenza
Religioni	2	6	Saggezza/Intuizione
Storia antica	3	6	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Storia locale	2	8	Intelligenza/Conoscenza, Carisma/Fascino
VAGABONDI			
Acrobazia	3	7	Destrezza/Equilibrio, Forza/Muscolatura
Camminare sulla corda	3	5	Destrezza/Equilibrio
Camuffarsi	4	5	Saggezza/Intuizione, Carisma/Comando
Combattere alla cieca	4	NA/6	Saggezza/Intuizione, Destrezza/Equilibrio
Crittografia	3	6	Intelligenza/Ragione, Saggezza/Intuizione
Falsificare	3	5	Destrezza/Mira, Saggezza/Forza di Volontà
Giocoliere	3	7	Destrezza/Mira
Lanciare	2	8	Destrezza/Mira, Forza/Muscolatura
Lavorare pietre preziose	3	6	Destrezza/Mira
Leggere le labbra	3	7	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Preparare trappole	3	6	Destrezza/Mira, Saggezza/Intuizione
Saltare	2	8	Forza/Muscolatura, Destrezza/Equilibrio
Storia antica	3	6	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Storia locale	2	8	Intelligenza/Conoscenza, Carisma/Fascino
Valutare	2	8	Intelligenza/Ragione, Saggezza/Intuizione
Ventriloquio	4	5	Intelligenza/Conoscenza, Carisma/Comando





SUCCESSO AUTOMATICO

Quasi tutte le capacità includono delle abilità che non richiedono tiri per la riuscita. Molte di queste sono attività relative a mestieri e professioni e potrebbero avere un impiego limitato nel gioco a parte i risvolti economici. Avendo una bottega, materie prime e tempo a propria disposizione, un vasaio può realizzare un vaso, un conciatore può ottenere una tenda, un calzolaio può produrre un paio di scarpe o di stivali senza effettuare alcuna prova di capacità.

MODIFICARE
LE PROVE DI CAPACITÀ

I DM sono liberi di modificare le prove di capacità con fattori che influenzino le probabilità di riuscita dell'impresa nel bene o nel male. Se la prova da compiere è molto difficile, si applicherà una penalità al punteggio della capacità. I tipici modificatori negativi sono -2 per imprese di media difficoltà, -4 per imprese abbastanza difficili, e -8 per imprese molto difficili.

Come regola generale, una capacità non dovrebbe subire

modifiche che la portino oltre al 19 o che la diminuiscano sotto il 2. Un 20 è sempre un fallimento, mentre in 1 equivale sempre ad un successo. Ricorda che se il successo è automatico, non è necessario effettuare alcuna prova.

I fattori che possono modificare la riuscita della prova sono i seguenti:

Tempo: Se il compito deve essere portato a termine in fretta, le difficoltà aumentano naturalmente. Certe capacità che potrebbero riuscire automaticamente in molte circostanze potrebbero richiedere prove proprio per il fatto che devono essere svolte in un certo lasso di tempo. Un calzolaio è sempre in grado di realizzare un paio di scarpe, ma se ha a disposizione solo due ore di tempo sarà necessaria una prova di capacità.

Materiali: Per portare a termine il compito potrebbe essere necessario avere a disposizione gli attrezzi o i materiali giusti, e questi possono influenzare la riuscita della prova o richiederne una laddove la riuscita sia considerata automatica. Un calzolaio avrà bisogno di effettuare una prova se si appresta nel folto di una foresta a riparare uno stivale bucato; se dovesse fare la stessa riparazione nella sua bottega, ci riuscirebbe automaticamente.

Pericolo: Effettuare un lavoro sotto una pioggia di frecce o sotto la minaccia di un attacco imminente, costituisce per il personaggio un forte elemento di tensione. Quando c'è un serio pericolo nelle vicinanze, l'impresa potrebbe essere più difficile del solito o potrebbe richiedere una prova invece di riuscire automaticamente.

Singularità: Qualora un personaggio non esperto nel campo cerchi di portare a compimento una nuova attività è necessario che effettui una prova di capacità. Se, per esempio, ad un calzolaio viene chiesto di realizzare un paio di pantofole di seta tempestate di rubini, egli dovrebbe fare qualche tentativo prima di riuscire nel suo lavoro. La particolarità del problema che si deve affrontare può modificare anche quell'impresa per la quale sia già necessaria una prova di capacità. Un allevatore, abituato a domare e ad addestrare cavalli, potrebbe subire una penalità di -4 se dovesse tentare lo stesso con un pegaso.

Complessità: Se il compito è molto più complicato di qualunque cosa il personaggio abbia mai tentato prima, potrebbe essere necessaria una prova di capacità, magari con qualche penalità. Un personaggio con la capacità Agricoltura è normalmente in grado di seminare e di mietere il raccolto: non è necessario effettuare alcuna prova di capacità. Se, però, il personaggio deve organizzare e realizzare un progetto agricolo che preveda il disboscamento, l'irrigazione, la disinfestazione di alcuni terreni e un preciso calcolo del tempo per trattare il raccolto, allora è sicuramente necessaria una prova sulla capacità Agricoltura.

CAPACITÀ E AVANZAMENTO
DI LIVELLO

Ogni volta che il personaggio avanza di livello, guadagna dei punti-personaggio (il DM ne decide il numero, vedi il Capitolo 1) da utilizzare per l'acquisto delle capacità generiche e per quelle nelle armi o da conservare e usare durante il gioco. Un personaggio può aggiungere solo una nuova capacità, generica o nelle armi, quando avanza di livello, a meno che non abbia una abilità di classe speciale che gli permetta diversamente. Per

Tabella 46
TRATTI

Tratto	Costo (PP)
Affascinare	4
Allerta	6
Ambidestria	6
Bussola interiore	5
Contorsionismo	4
Cultura eclettica	4
Doti artistiche	4
Empatia animale	4
Empatia	4
Fortuna	6
Guarigione rapida	6
Gusto acuto	4
Imitazione	5
Immunità naturale al Caldo	5
Immunità naturale al Freddo	4
Immunità naturale al Veleno	6
Immunità naturale alle Malattie	5
Memoria precisa	4
Musica/Canto	5
Musica/Strumento	4
Olfatto acuto	6
Persuasione	4
Senso del clima	4
Sonno leggero	5
Tatto acuto	4
Udito acuto	5
Vista acuta	5



esempio, Blutor ha appena raggiunto il 7° livello e ha 5 punti-personaggio. Può spendere questi punti per una capacità nelle armi o per una generica, ma non per tutte e due. Se gli rimangono altri punti dopo aver acquistato la capacità, li può spendere per migliorare le altre capacità già a sua disposizione, o li può conservare e utilizzare durante il gioco.

USO DELLE CAPACITÀ DA
PARTE DI PERSONAGGI
NON CAPACI

In genere, i personaggi non possono compiere nessuna impresa nella quale non hanno almeno un qualche grado di esperienza. Il DM, però, può permettere ad avventurieri che non abbiano una determinata capacità di provare comunque a portare a termine il compito, anche se solo in rare e determinate circostanze. In genere, le azioni di questo tipo devono essere molto semplici, e il personaggio non deve essere in grado di effettuarle molto bene; esse, poi, dovrebbero riuscire automaticamente se fossero tentate da un personaggio che ne abbia la capacità. Il personaggio senza una determinata capacità deve superare una prova utilizzando il valore iniziale della capacità, modificandolo con una delle sue caratteristiche rilevanti. Se un tratto è rilevante nell'impiego della capacità (vedi la descrizione relativa alla capacità), il personaggio non capace può aggiungere il modificatore da esso derivante quando tenta la prova.

Per ammettere questi tipi di prove bisogna prendere in considerazione queste circostanze:

Questione di Vita o di Morte: Un personaggio che non sa nuotare e che cade in acqua, può effettuare una prova sulla capacità Nuotare. Se il tentativo riesce, significa che il personaggio è in grado di stare a galla, forse muovendosi lentamente verso la riva più vicina. Ricordiamo che questo riuscirebbe automaticamente a tutti i personaggi che avessero la capacità Nuotare. Se esistono dei modificatori che renderebbero necessaria una prova di capacità ad un personaggio capace (il PG è appesantito dall'ingombo, o l'acqua è molto mossa) allora il personaggio senza quella capacità fallirà sicuramente.

Tutto il Tempo del Mondo: Il personaggio che non ha la capacità Agricoltura, ma vuole passare due settimane a seminare un piccolo appezzamento di terreno, potrebbe effettuare una prova di capacità. Se il tentativo gli riesce significa che è riuscito ad ottenere un raccolto.

Eccellente Istruzione: Se il fabbro non può lavorare a causa di una lesione ad un braccio, ma può starsene seduto accanto alla forgia e descrivere al suo apprendista tutti i passi necessari alla procedura, il personaggio non capace può effettuare una prova di capacità per creare un oggetto molto semplice come un chiodo o un ferro di cavallo. Tutto quello che richiederebbe ad un fabbro una prova di capacità, però, andrebbe al di là delle possibilità del personaggio non capace.

USARE GLI SVANTAGGI

Gli svantaggi aiutano moltissimo ad sviluppare il role-playing del personaggio e per questa ragione dovrebbero essere una continua prova per il giocatore. Il personaggio con Personalità irritante, per esempio, può essere interpreta-

to talmente bene che il DM non deve fare nulla per ricordare al giocatore lo svantaggio. Per così dire, i buoni giocatori si creeranno da soli i propri problemi.

Comunque, alcuni aspetti degli svantaggi richiedono l'intervento del DM. Tra le altre annotazioni, il DM dovrebbe tenere anche l'elenco degli svantaggi di ogni personaggio, assicurandosi di non tralasciarne nessuno. Per esempio, se un personaggio ha la Fobia dei ragni, il DM dovrà fargli incontrare ogni tanto qualche grosso aracnide dalle zampe pelose.

Se è il giocatore ad avere la completa responsabilità di uno svantaggio, spesso e volentieri tende ad ignorarlo, il DM dovrebbe creare alcune situazioni nelle quali non è possibile in alcun modo evitare di tenerne conto. Per esempio, se il giocatore non interpreta la Personalità irritante del suo personaggio, i PNG potrebbero improvvisamente arrabbiarsi con lui per una immaginaria mancanza di rispetto, insulti che i PNG dichiarano derivare dalla Personalità irritante del PG.

SVANTAGGI MODERATI/GRAVI

Un personaggio con uno svantaggio moderato effettua una prova sulla caratteristica o della sottocaratteristica rilevante nel caso, mentre un personaggio con uno svantaggio

Tabella 47
SVANTAGGI

Svantaggio	Punti-personaggio Bonus	
	Moderato	Grave
Allergico	3	8
Avido	7	-
Codardo	7	15
Daltonico	3	-
Fanatico	8	-
Fisico delicato	8	-
Fobia: acqua	6	12
Fobia: altezza	5	10
Fobia: buio	5	11
Fobia: folla	4	10
Fobia: magia	8	14
Fobia: mostro (specifico)	4	9
Fobia: non morti	8	14
Fobia: ragni	5	10
Fobia: serpenti	5	10
Fobia: spazi chiusi	5	11
Irascibile	6	-
Maldestro	4	8
Nemico potente	10	-
Onestà forzata	8	-
Personalità irritante	6	-
Pigro	7	-
Sbadato	6	-
Sfortuna	8	-
Sonno pesante	7	-



grave effettua una prova sulla metà della caratteristica, arrotondata per eccesso.

Per esempio, un personaggio con un punteggio di Saggezza/Forza di Volontà di 17 deve ottenere 9 o meno per resistere agli effetti di uno svantaggio grave, mentre se ottiene invece 17 o meno potrebbe resistere tranquillamente agli effetti di uno svantaggio moderato.

RI MUOV ERE GLI SVANTAGGI

94

Se il DM è d'accordo, il giocatore può rimuovere gli svantaggi del proprio personaggio, spendendo dei punti-personaggio. Gli svantaggi classificati come moderati possono essere eliminati, mentre quelli classificati come gravi devono prima essere ridotti al grado moderato nel momento in cui il personaggio sale di livello, e poi eliminati del tutto al successivo avanzamento.

Il costo per eliminare uno svantaggio è di 1 punto-personaggio più i punti guadagnati quando è stato acquistato lo svantaggio. Per esempio, lo svantaggio Daltonico fa guadagnare 3 punti-personaggio. Eliminare questo svantaggio costerà 4 punti.

Uno svantaggio grave si riduce ad uno moderato spendendo 1 punto-personaggio in più rispetto alla differenza tra i costi grave e moderato. Per esempio, le Allergie gravi assegnano 8 punti-personaggio, quelle moderate 3: la differenza è di 5 punti. Così, il costo per ridurre le Allergie da gravi a moderate sarà di 6 punti-personaggio.

DESCRIZIONE DELLE CAPACITÀ

Le capacità sono descritte in ordine alfabetico. Le descrizioni suggeriscono prove di varia difficoltà che i personaggi possono effettuare con quella abilità, e offrono una panoramica sui materiali necessari e sul tempo richiesto.

Vengono indicate quelle attività che possono avere un

successo automatico ma l'elenco non deve essere considerato esaustivo: s'intende dare ai giocatori e ai DM solo un'idea più accurata sul campo di applicazione della capacità.

Nel *Manuale del Giocatore* di AD&D® è possibile trovare le descrizioni di molte di queste capacità: questo manuale intende completare il *Manuale del Giocatore*, e precisare quali elementi e quali regole sono stati modificati dal sistema dei punti-personaggio.

Accendere il fuoco: Il personaggio con questa capacità può accendere il fuoco in 1d20 minuti; è sufficiente che abbia a disposizione un po' di legna secca e di esca. Bisogna aggiungere altri d20 minuti per ognuno di questo fattori: la legna (o l'esca) è umida, piove, c'è nebbia, o c'è vento forte. È necessario effettuare una prova di capacità se il personaggio è costretto ad agire in pessime condizioni e senza un riparo.

Acrobazia: i personaggi con questa capacità sono in grado di compiere piroette, capriole in avanti e all'indietro, salti mortali, sanno camminare sulle mani, e prodursi in altri tipi di acrobazie. Possono sfruttare questa capacità solo se l'ingombro è leggero o nullo.

I personaggi acrobati possono anche migliorare la propria CA di 4 punti nel round in cui utilizzano la capacità se gli attacchi che vogliono evitare sono diretti esclusivamente contro di loro, vincono l'iniziativa e rinunciano ad attaccare in quel round. Mentre effettua questo tentativo, il personaggio che usa Acrobazia può muoversi fino a 6 metri per round, o rimanere fermo nel posto in cui si trova. Se sta combattendo senz'armi, l'acrobata migliora di +2 i suoi tiri per colpire.

Il personaggio può anche cercare di evitare degli ostacoli o di scappare attraverso strette aperture. Una prova di capacità riuscita permette all'acrobata di subire solo la metà del danno cadendo da una altezza pari o inferiore a 18 metri.

Addestrare animali: Quando viene acquistata que-



sta capacità, bisogna scegliere il tipo di creatura che si è in grado di addestrare: ad esempio cani, cavalli, elefanti, falchi, piccioni, pappagalli, furetti. Si può optare anche per mostri con intelligenza animale, anche se possono essere più difficili da controllare, richiedendo prove di capacità molto più frequenti.

Per addestrare un animale è necessario un periodo di tempo piuttosto lungo: alcune settimane, almeno, per i compiti più semplici. Il personaggio al termine di questo periodo sarà riuscito automaticamente nell'addestramento (non è necessario effettuare alcuna prova). Questi compiti possono consistere per un cane nel fare la guardia, giungere se chiamato, fermarsi; per un piccione ritornare al nido, per un falco cacciare e uccidere la preda; per un cavallo portare un cavaliere e obbedire ai suoi comandi più semplici.

I compiti più difficili hanno bisogno di un insegnamento più lungo, ed è necessaria anche una prova di capacità (addestrare i cani a pattugliare in giro o a recuperare oggetti specifici; allenare i cavalli ad effettuare una carica).

Il personaggio con il tratto Empatia animale ottiene un bonus di +1 al punteggio di questa capacità.

Agricoltura: Questa capacità permette ad un personaggio di riuscire automaticamente nelle tecniche agricole di base come seminare, raccogliere e immagazzinare le messi, sfruttare un sistema di irrigazione esistente, allevare e macellare animali. I compiti che richiedono invece una prova di capacità comprendono: progettare o costruire un sistema di irrigazione, compiere una disinfestazione di insetti ed erbacce, ecc. I tratti Empatia animale e Senso del clima forniscono entrambi un bonus di +2 sulle prove di Agricoltura in cui sono rilevanti.

Allevare animali: Questa capacità permette ai personaggi di riuscire a trattare automaticamente con cavalli da tiro e da giogo ecc. Con una prova di capacità riuscita possono calmare animali domestici e da soma che siano irrequieti o spaventati. I personaggi ricevono un bonus di +1 sulle prove delle capacità Cavalcare, e ricevono anche un bonus di +2 sulla capacità se hanno il tratto Empatia animale.

Alpinismo: Il personaggio con questa capacità è esperto nell'uso del martello e dei chiodi (da rocciatore) per assicurarsi la strada su un pendio. Sa anche come usare corda e sostegni in modo da tenere unito un gruppo di scalatori. L'alpinista è in grado di trovare la strada attraverso una ripida area rocciosa, e con l'uso della corda permette ad altri personaggi non esperti di poterlo seguire.

Non è necessaria alcuna prova di capacità, a meno che il DM non decida che la strada scelta è molto pericolosa (dirupi scoscesi con pochi appigli per mani e piedi, e quelli presenti piccoli o poco stabili). Se un personaggio, unito all'alpinista con una corda cade, l'alpinista può effettuare una prova di capacità: se ha successo vuol dire che è riuscito a fermare la caduta dell'altro; se fallisce significa che l'altro personaggio continua a cadere. Se l'alpinista ottiene 20 con il dado, verrà tirato giù anche lui.

L'alpinista può aggiungere il punteggio della sua capacità alla sua probabilità, in percentuale, di scalare ogni superficie;



questo vale anche per i ladri che vogliano usare la loro abilità speciale di Scalare pareti.

Araldica: I personaggi sanno riconoscere i simboli araldici del luogo da cui provengono, e quelli delle terre vicine. I personaggi possono effettuare delle prove di capacità quando si trovano davanti a simboli insoliti o rari; il successo significa che riescono ad identificarli. Il personaggio con il tratto Cultura eclettica ottiene un bonus di +2 quando utilizza questa capacità.

Astrologia: Il personaggio ha una generica conoscenza del movimento dei corpi celesti, e dell'influenza di questi movimenti sulle persone. L'astrologo può identificare numerose costellazioni, e conoscere molte delle leggende legate ai loro nomi; può fare una previsione per il futuro, sempre in termini vaghi e limitati: la maggiore o minore accuratezza viene lasciata alla discrezionalità del DM. Il personaggio con questa capacità ottiene un bonus di +2 su tutte le prove di Navigare, sempre che le stelle siano visibili. Il personaggio con il tratto Empatia animale ottiene un bonus di +1 al punteggio della capacità Astrologia.

Astronomia: Il personaggio esperto in questa capacità ha una conoscenza dettagliata dei movimenti delle stelle, lune e pianeti. L'astronomo è in grado di predire con una accuratezza completa l'arrivo di eclissi, comete ed altri fenomeni cosmici (stelle della sera e del mattino, luna piena ecc.), e di identificare numerose stelle e costellazioni, ottenendo un bonus di +3 su tutte le prove con la capacità Navigare, sempre che le stelle siano visibili.

Ballare: Il personaggio conosce e può eseguire vari tipi di danze, comprese quelle che richiedono passi precisi e particolari. Ha dimestichezza con tutti i balli comuni alla sua società di appartenenza, mentre sarà in grado di conoscere le danze più antiche, insolite o rare effettuando una prova di capacità. Inoltre, i personaggi che hanno avuto la possibilità di assistere ad una danza sconosciuta, possono ripeterla (con modificatore di -2, ma con un +1 per ogni rappresentazione a cui assistono successiva alla prima).

I balli molto spettacolari (quelli che porteranno all'acclamazione generale del personaggio) combinano elementi delle capacità Ballare, Acrobazia, Camminare sulla corda e Saltare.

Cacciare: La capacità Cacciare permette al personaggio di scovare qualche preda e di avvicinarvisi in modo considerevole. L'uccisione dell'animale si effettua come un normale combattimento. Cacciare richiede sempre una prova di capacità riuscita.

Se il tentativo riesce, il cacciatore raggiungerà una distanza entro 1d100 + 100 metri da un animale. In genere ci vogliono dalle 2 alle 12 ore di luce per raggiungere questa posizione, anche se la scarsità o l'abbondanza di selvaggina può diminuire o aumentare il tempo richiesto, a discrezione del DM. La caccia di notte è possibile solo ai personaggi dotati di infravisione.

Il cacciatore possiede anche l'abilità di base di scuoiare e macellare efficacemente la preda catturata. Queste operazioni non richiedono alcuna prova.

95





Calzoleria: Il personaggio con questa abilità è in grado di realizzare scarpe, stivali e sandali. Non è richiesta di norma nessuna prova, ma se il personaggio tenta di effettuare la riparazione di una calzatura danneggiata lontano dalla sua bottega, o cerca di realizzare un paio di scarpe con il legno o la pelle non preparata, è necessaria una prova di capacità.

Camminare sulla corda: Il personaggio con questa capacità può stare in equilibrio su corde, fili, travi sottili ed altre superfici di strette dimensioni. Il personaggio potrà percorrere 18 metri per round, anche se un'inclinazione verso l'alto potrà rallentarlo; non è comunque possibile superare inclinazioni pari o superiori a 45 gradi.

Il personaggio non deve effettuare la prova se la superficie è larga almeno 30 cm. Se le superfici su cui cammina sono più strette, allora sarà necessario effettuare una prova di capacità, il cui fallimento equivarrà ad una caduta. Se il personaggio cammina su una superficie piana non più larga di 3 cm, si dovrà applicare una penalità di -3 alla prova; se utilizza un'asta per bilanciarsi si aggiungerà un modificatore di +2, anche se vento forte o superfici instabili possono comportare penalità significative.

Se il personaggio attacca o subisce delle ferite mentre è in equilibrio su una corda, è necessaria una prova di capacità. Il fallimento equivarrà ad una sicura caduta. Per determinare il valore di riferimento della capacità quando si deve effettuare la prova, bisogna sottrarre il numero di punti di danno che il personaggio subisce dal punteggio della capacità. Gli attacchi effettuati in equilibrio su una corda subiscono una penalità di -5; inoltre il personaggio, non potendosi muovere liberamente, non può applicare i bonus di Destrezza alla sua Classe Armatura.

96

Camuffarsi: I personaggi che possiedono questa capacità sono in grado di nascondere il proprio aspetto usando trucchi e travestimenti. Se il personaggio cerca di alterare semplicemente le sue sembianze, senza nascondere taglia, sesso, o razza (in modo, per esempio, da poter girare in città senza che nessuno scopra la sua vera identità) è in grado di riuscirci senza effettuare alcuna prova di capacità.

Se il compito è più difficile (ad esempio perché il personaggio camuffato incontra e parla con qualcuno che lo conosce) è necessario effettuare una prova di capacità. I personaggi che cercano di assumere le sembianze di individui di sesso, razza o taglia diversi, devono superare una prova di capacità con una penalità di -2 per ognuna delle categorie.

I personaggi che cercano di assumere le sembianze di persone specifiche devono effettuare prove di capacità tutte le volte che incontrano o parlano con qualcuno che conosce queste persone: per tutte queste prove subiscono una penalità di -2.

Bisogna sottolineare che il tratto Imitazione (vedi la parte relativa ai tratti) può migliorare il successo del personaggio quando usa la capacità Camuffarsi.

Cantare: Il personaggio conosce e sa cantare molti tipi di canzoni, comprese quelle che contengono passaggi musicali molto complessi o difficili. Ha familiarità con tutte le canzoni comuni alla società cui appartiene; mentre sarà in grado di conoscere canzoni rare, antiche o insolite se supera una

prova di capacità. Inoltre, i personaggi che hanno avuto modo di ascoltare una canzone prima sconosciuta possono provare ad eseguirla (-2 di penalità, bonus di +1 per ogni volta che si ascolta dopo la prima).

Il personaggio è in grado di comporre anche delle canzoni originali, comprese opere corali, se supera una prova di capacità. Se il personaggio possiede anche il tratto Musica/Canto, aggiunge un bonus di +2 al suo punteggio di base.

Carpenteria: Il personaggio conosce le nozioni di base dell'arte della lavorazione del legno ed è in grado di realizzare, senza necessità di alcuna prova, piccole costruzioni, steccati, impalcature, mobiletti, carretti e carri; può costruire anche delle ruote di legno, ma è necessario che un fabbro le completi realizzandone il cerchione di ferro, altrimenti la ruota avrà breve durata.

Il carpentiere può costruire una piccola passerella di legno, un orologio o l'impianto di un carrello portavivande: questi compiti richiedono però una prova di capacità. Progetti più complessi come ponti, barche o catapulte, richiedono l'ausilio di un personaggio che possieda la capacità Ingegneria.

Cavalcare/Cavalcare creature volanti: Le capacità di Cavalcare sono ben descritte nel *Manuale del Giocatore*. I personaggi che usano le regole di *Abilità e Poteri* possono aggiungere +2 al punteggio delle loro capacità in entrambe le categorie se possiedono il tratto Empatia animale, e un +1 se hanno anche la capacità Addestrare animali. Questi modificatori sono cumulativi.

Ceramica: Il personaggio è in grado di realizzare oggetti di ceramica (giare, bottiglie, piatti, ciotole ecc.) comunemente usati nel mondo in cui è ambientata la campagna. Un servizio di terraglie può essere creato senza effettuare alcuna prova di capacità. Se il personaggio cerca, invece, di ottenere un oggetto di più alta qualità, impiegherà circa tre giorni se questo è di medie dimensioni, e sarà necessaria una prova di capacità. Se fallisce vuol dire che l'oggetto non è utilizzabile; se la prova riesce, il successo indicherà anche il grado di qualità ottenuto: il risultato di 1 equivale alla realizzazione di un oggetto unico nel suo genere e dal valore eccezionale.

Il personaggio con il tratto Doti artistiche riceve un bonus di +2 al suo punteggio di capacità. I veri capolavori di ceramica vengono realizzati proprio da un artigiano di questo genere.

Combattere alla cieca: Questa capacità permette ai personaggi di combattere anche in condizioni di scarsa visibilità o al buio. Al buio più totale il personaggio subisce una penalità di -2 (anziché di -4) sul tiro per colpire. L'oscurità non comporta penalità sulla CA nel combattimento corpo a corpo. Alla luce delle stelle o della luna, il personaggio subisce solo una penalità di -1 sul tiro per colpire.

Quando si muove al buio, il personaggio deve effettuare una prova di capacità all'inizio del round; se il tentativo riesce significa che il suo fattore-movimento non subirà alcuna penalità a causa dell'oscurità, mentre se la prova fallisce vuol dire che al movimento verranno applicate le normali penalità.

Quando il personaggio che ha questa capacità combatte contro una creatura invisibile, subisce solo una penalità di -2 sul tiro per colpire, ma questo vantaggio non gli consente di scoprire la posizione della creatura.

Conoscenza degli animali: I personaggi con questa capacità possiedono un'ampia esperienza nel campo del comportamento animale e, senza la necessità di alcuna prova di capacità, sono in grado di conoscere l'alimentazione fondamentale e l'habitus sociale (gregge, nido ecc.) degli animali con cui hanno avuto a che fare in passato.

Effettuando una prova di capacità, il personaggio ha la possibilità di determinare se l'animale che sta osservando ha l'intenzione di attaccare o fuggire, o può prevedere il passaggio di animali in un certo momento del giorno. Questo personaggio riceve un bonus di +2 sulle prove della capacità Preparare trappole.

Il personaggio è in grado anche di imitare i richiami degli animali selvatici (tranne quelli di creature molto grandi). Se la prova riesce significa che l'imitazione è pressoché perfetta, e può perfino ingannare gli animali che emettono quel tipo di verso; se il tentativo fallisce vuol dire che si potrebbero ingannare gli altri personaggi ma non certo gli animali.

Conoscenza della magia: Questa capacità non conferisce al personaggio alcuna abilità di lanciare incantesimi, ma gli permette di avere una discreta conoscenza della magia. Quando osserva o ascolta attentamente qualcuno che lancia un incantesimo, o esamina accuratamente le componenti usate, può effettuare una prova di capacità. Se il tentativo riesce significa che ha riconosciuto l'incantesimo. La prova deve essere modificata di +2 se il personaggio è in grado sia di vedere che di ascoltare, e di un ulteriore +2 se sono state viste anche le componenti.

Gli stregoni che utilizzano questa capacità ricevono un bonus di +2 alle prove da loro effettuate se l'incantesimo studiato appartiene ad una delle scuole di magia conosciute o a quella di specializzazione. I personaggi con questa capacità possono anche effettuare una prova per determinare se un oggetto è magico.

Correre: I personaggi possono aggiungere 1/3 della loro velocità massima al loro fattore-movimento per 1 turno al massimo. Dopo di che, devono riposarsi per almeno 1 turno, o possono svolgere una normale atti-



vità per 6 turni prima di essere in grado di correre di nuovo.

Inoltre, i personaggi possono correre lentamente ma in modo costante, raddoppiando il proprio fattore-movimento per un giorno. Alla fine della giornata sono però obbligatorie 8 ore di completo riposo, al termine delle quali bisogna effettuare una prova di capacità. Se viene superata sarà possibile correre normalmente anche l'indomani; se fallisce, il giorno successivo non sarà possibile sfruttare questa capacità.

Crittografia: Il personaggio con questa capacità è abile ed esperto nel decifrare messaggi e codici segreti. Secondo i termini, il personaggio può effettuare una prova di capacità tutte le volte che cerca di affrontare la lettura di un messaggio in codice. Se la prova viene superata, il DM può rivelare al personaggio, in linee generali, il testo del messaggio segreto.

La capacità risulta però molto più divertente quando viene utilizzata in aiuto al role-playing. Idealmente, l'impiego di questa capacità richiede una grande prova di partecipazione da parte dei giocatori (e una certa capacità di inventare nuovi rompicapi da parte del DM) invece che superare semplicemente una prova di capacità e chiedere la spiegazione del messaggio in codice al DM.

Piuttosto, un personaggio con la capacità Crittografia dovrebbe essere in grado di riconoscere un codice nascosto tra le parole di un messaggio scritto o parlato, oppure celato da qualche altro mezzo (ad esempio in un intricato arabe-



97



sco di un arazzo o inciso su uno stemma araldico). Il DM, in genere, effettuerà questa prova segretamente, annunciando che il personaggio osserva qualcosa di strano.

Se il personaggio riesce a notare la presenza di un codice, il DM dovrebbe descriverglielo il più dettagliatamente possibile; parola per parola, se si tratta di un messaggio scritto. Il personaggio può effettuare un'ulteriore prova di capacità mentre sta tentando di decodificarlo; se la supera, il DM può svelare un indizio significativo, ad esempio il riferimento nel testo ad un nome, ad un luogo o ad una data. In ogni caso, la parte più importante del testo dovrebbe essere decodificata sempre dal giocatore.

Cucinare: Questa capacità permette di conoscere le nozioni di base della preparazione dei cibi e di cucinare al forno, friggere, e così via senza bisogno di una prova di capacità. Occorre una prova solo se il personaggio tenta di preparare pietanze degne di un grande cuoco o se cerca di ottenere una cena squisita con ingredienti non propriamente gustosi, come larve, radici e scorza, per esempio.

Curare: Il personaggio con questa capacità è in grado di operare un primo soccorso su una persona appena ferita e può prendersi cura di sé o di altre persone fino al completo recupero della salute. Se si prende cura di un ferito entro un round da quando è stato colpito, e supera una prova di capacità, potrà fargli recuperare 1d3 punti-ferita (non è possibile guarire più punti di quanti siano stati persi). Se si prende cura di un ferito entro un'ora dal momento in cui è stato colpito, e supera una prova di capacità, può guarire 1 punto-ferita. È possibile effettuare un solo tentativo di cura al giorno su ogni personaggio.

Questa capacità è utile anche per cure più lunghe e in caso di avvelenamenti o malattie; queste procedure vengono descritte dettagliatamente nel *Manuale del Giocatore*.

98

Dipingere: Un personaggio dotato di questa capacità è abile nel dipingere su tela con colori ad olio e pennelli. L'artista è in grado di realizzare ritratti molto precisi di persone, paesaggi e mostri, e conosce le regole di base della prospettiva, dell'ombreggiatura, e della composizione. Se unisce questa capacità con il tratto Doti artistiche, il personaggio ottiene un bonus di +2 al suo punteggio di base, e può creare dei quadri incredibilmente realistici, capaci di emozionare chi li osserva (e forse di far sborsare denaro a PNG molto facoltosi).

Distillare: Questa capacità permette ai personaggi di preparare birra, vino e altre bevande alcoliche. Il personaggio è in grado di eseguire tutte le procedure dell'arte della distillazione senza che sia necessario effettuare una prova di capacità. La particolarità della distillazione potrebbe però richiedere una prova: se fallisce, vuol dire che gli ingredienti sono stati sprecati, mentre se viene superata significa che è stata ottenuta una bevanda di eccellente qualità.

Edilizia: Il personaggio con questa capacità è in grado di ricavare pietre dalle cave, tagliarle in blocchi, costruire mattoni, preparare la malta nel mortaio, posizionare accuratamente pietre o mattoni e scolpire piccoli fregi ed incisioni nella pietra. Il muratore è capace di realizzare strade o piazze con ciottoli o mattoni, e può costruire arcate di modeste

dimensioni e piattaforme con travi a sbalzo senza la necessità di effettuare una prova di capacità. Gli attrezzi del personaggio comprendono: martelli, scalpelli, cazzuole, bozzelli e paranchi, fili a piombo, pale e cunei. Se possiede tutto l'equipaggiamento necessario e le pietre sono già state tagliate, un muratore potrà costruire in un giorno un muro spesso 30 cm, alto 1,5 m e lungo 3 m. Il personaggio può erigere muri, edifici, colonne, basamenti di pietra per ponti ecc.

Il personaggio può aumentare il ritmo di lavoro effettuando una prova di capacità. Inoltre, se il muratore non possiede la capacità Ingegneria, deve sempre effettuare delle prove di capacità nel caso debba costruire sezioni di muro superiori a 3 metri o strutture che prevedano archi o angolazioni elaborati.

I nani, data la loro maggiore esperienza in questo campo, ricevono un bonus di +2 quando utilizzano questa capacità.

Erboristeria: Questa capacità permette al personaggio di avere una certa familiarità nell'impiego dei prodotti naturali delle piante. Se trascorre una giornata nei boschi, e supera una prova di capacità, riesce a reperire e a raccogliere erbe, funghi, radici, foglie, polline e polpa, sufficienti per 2d6 dosi.

Spesso queste erbe vengono utilizzate nella cura: se un personaggio (erborista o altro guaritore) applica una dose di erbe mentre cerca di usare la capacità Curare, può guarire un ulteriore punto-ferita, se supera la prova di capacità Curare. Anche se la prova sul Curare non riesce, le erbe fanno recuperare comunque 1 punto-ferita. Se l'erborista non possiede la capacità Curare, potrà sempre cercare di guarire sfruttando le capacità curative delle erbe, ma dovrà superare una prova di capacità per ristorare 1 punto-ferita.

Le erbe possono essere utilizzate anche per produrre veleni, sia da ingerire che da iniettare. Sono necessarie 2 dosi di erbe per ottenerne una di veleno. Gli effetti letali del veleno o le conseguenze meno gravi (come paralisi, incoscienza, allucinazioni ecc.) devono essere decisi insieme al DM.

Estrarre minerali: Un personaggio con questa capacità è in grado di localizzare il luogo in cui eseguire gli scavi per una miniera e supervisionare i lavori. È meglio che le prove di capacità vengano effettuate di nascosto dal DM, piuttosto che dal giocatore, poiché il personaggio non potrà avere la certezza che le supposizioni da lui fatte sul potenziale giacimento siano giuste se non dopo un certo periodo di tempo.

Il *Manuale del Giocatore* descrive più accuratamente l'utilizzo della capacità Estrarre minerali.

Fabbricare archi/frecce: Il personaggio con questa capacità è in grado di costruire tutti i tipi di archi e frecce (ma non le punte delle frecce) disponibili nel suo mondo. Se ha a disposizione i materiali appropriati, il personaggio può costruire un arco o 2-12 frecce al giorno, anche se trovare il ramo adatto per l'arco, o munire d'asta e penne le frecce può comportare anche molti giorni di ricerche.

Per le punte di metallo delle frecce occorrerà un fabbro. Se non è disponibile, il personaggio può rafforzare la punta di legno delle sue frecce, ma queste subiranno una penalità di -1 su tutti i tiri per i danni, ed ogni freccia che manchi il bersaglio ha una probabilità del 50% di rompersi.



99

Fabbricare armature: Il personaggio con questa capacità è in grado di costruire i tipi di armature disponibili nel suo mondo, purché abbia a disposizione i materiali grezzi adatti (placche di metallo, pelle resistente ecc.) e il tempo necessario per portare a termine il lavoro in modo appropriato. Quest'ultimo può variare da due settimane circa per realizzare uno scudo, a 20 settimane per costruire una corazza completa di piastre. In genere non viene richiesta alcuna prova di capacità, ma se l'armaio cerca di velocizzare il ritmo con cui lavora o adopera materiali non adeguati, allora sarà necessaria una prova di capacità per determinare la riuscita o meno del lavoro.

L'armaio può effettuare anche riparazioni sul campo all'armatura o allo scudo che sono stati danneggiati. Queste riparazioni richiedono sempre una prova di capacità, e se essa non viene superata l'armatura o lo scudo non possono più essere utilizzati.

Fabbricare armi: Questa capacità permette al personaggio di forgiare armi di metallo. Il *Manuale del Giocatore* riporta il tempo e il costo dei materiali necessari per alcuni tipi di armi.

Se il personaggio tenta di forgiare un'arma assoluta-

mente eccezionale, deve effettuare una prova di capacità dopo aver ultimato la costruzione dell'oggetto. Se fallisce, l'arma risulta inutilizzabile a causa della cattiva fusione del metallo; se invece la prova viene superata, il personaggio è riuscito a creare un'arma che vale il 50% più del normale. Sono queste le armi scelte dagli stregoni per essere incantate.

I nani ricevono un bonus di +1 quando utilizzano questa capacità.

Falsificare: Questa capacità permette al personaggio di creare documenti falsi, riprodurre la scrittura di altre persone e di individuare altri tentativi di contraffazione. Non è necessario effettuare alcuna prova se il personaggio sta semplicemente cercando di copiare lo stile di un documento (un anonimo decreto militare, per esempio). Se i personaggi cercano invece di riprodurre la scrittura di una persona specifica devono avere a disposizione uno scritto autografo di quella persona; spetta comunque al DM effettuare la prova di nascosto per controllare se la falsificazione è riuscita. Se poi il documento è decisamente lungo ed è scritto con una grafia particolare, il DM effettua la prova con una penalità di -2. Il DM





dovrebbe effettuare una prova anche quando il personaggio cerca di determinare se un altro documento è falso. Se ottiene 20 con il dado, il personaggio giunge ad una conclusione sbagliata, mentre se fallisce, ma non con 20, il personaggio rimarrà nel dubbio sulla falsità o meno del documento.

Galateo: I personaggi con questa abilità possiedono le nozioni fondamentali sul corretto modo di comportarsi nei rapporti sociali (almeno quelli della cultura del loro mondo). Sanno quali cerimonie sono richieste per dare il benvenuto ai visitatori reali, come far sedere i signori e le signore a tavola, come organizzare il protocollo di ricevimento e come deve essere l'abbigliamento per l'occasione. Nessuno di questi compiti richiede una prova di capacità.

Quando il personaggio ha a che fare con una cultura straniera o completamente sconosciuta, deve superare una prova di capacità per giudicare correttamente le formalità che vengono richieste. La prova dovrebbe essere modificata con un bonus di +2 o una penalità di -2 a seconda che il personaggio sia o meno della stessa razza degli stranieri, e con un bonus pari o superiore a +1 se il personaggio ha avuto modo di osservare gli stranieri per un po' di tempo.

I personaggi con il tratto Empatia ricevono un bonus di +2 quando utilizzano questa capacità.

Giocare d'azzardo: Il personaggio con questa capacità conosce la maggior parte dei giochi d'azzardo. Se supera una prova di capacità, il personaggio potrà vincere la partita che sta giocando con un PNG, sebbene ci potranno essere delle penalità nel caso i PNG con i quali si gioca abbiano anche loro la capacità Giocare d'azzardo. In questo caso si deve sottrarre per ogni PNG esperto nel gioco d'azzardo 1 punto, e aggiungere anche una penalità di -2 se i giocatori hanno un punteggio di capacità superiore a quello di base.

Il personaggio può anche cercare di barare: ciò gli conferisce un bonus di +3 al punteggio di capacità ma gli richiede una prova di capacità. Se ottiene 20, il personaggio è stato colto sul fatto mentre tentava di barare, anche se i PNG con cui stava giocando non possiedono capacità Giocare d'azzardo. La prova subirà una penalità di -1 per ogni PNG capace di giocare d'azzardo: cioè, se altri due hanno questa abilità, chi bara verrà colto in flagrante se ottiene un risultato che va da 18 a 20.

Giocoliere: Il personaggio con questa capacità è in grado di far girare tre palline senza una prova di capacità. Se vengono aggiunti altri oggetti è necessario effettuare una prova: questa subirà una penalità di -1 per ogni oggetto dopo il quarto. La prova è necessaria anche per giochi più spettacolari, come far girare torce accese o far roteare velocemente delle scimitarre; se fallisce, 1d4 oggetti cadranno a terra. Il danno o il disastro eventuale viene lasciato alla discrezione del DM.

Questa abilità può rivelarsi molto utile per intrattenere il pubblico o per creare dei diversivi. Il giocoliere è in grado anche di afferrare al volo piccoli oggetti, come dardi o pugnali che vengono scagliati contro di lui per ferirlo: per farlo però deve trovarsi di fronte a chi effettua l'attacco, e deve superare una prova di capacità con una penalità di -2. Se fallisce viene colpito automaticamente dall'oggetto lanciato.

Guidare carri: Il personaggio con questa abilità è in grado di guidare un carro alla sua velocità normale su strade piane e ampie. Il personaggio non ha bisogno di effettuare alcuna prova quando viaggia in aperta pianura, o quando, sul campo di battaglia, esegue una carica o svolta, blocca il carro e riparte.

Effettuando una prova di capacità, il personaggio è in grado di condurre il carro attraverso ostacoli nel caso debba attraversare guadi profondi, fossati, terreni ripidi, accidentati o rocciosi. Inoltre, una prova di capacità riuscita permette al personaggio di raggiungere col carro una velocità superiore di un terzo di quella normale per tutta la durata della carica o della marcia. Se si fallisce la prova, comunque, il carro si muove sempre alla sua velocità normale, ma i cavalli si affaticheranno in metà tempo. I personaggi dotati del tratto Empatia animale ricevono un bonus di +1 quando usano questa capacità.

Si noti però che certi ostacoli non possono mai essere superati da un carro, come per esempio muri, acque troppo profonde (o dal fondo troppo fangoso), foreste intricate e montagne.

Immersione: Il personaggio con questa capacità è in grado di aumentare la sua velocità sott'acqua di 3 m per round sia in immersione che in risalita. Così, un personaggio con questa capacità può scendere sott'acqua 9 metri per round, più i modificatori per l'ingombro, la rincorsa iniziale e l'altezza dalla quale si tuffa. Allo stesso modo, un personaggio con la capacità Immersione è in grado di risalire in superficie alla velocità di 9 metri (anziché 6) per round.

Questa capacità permette al personaggio di trattenere il respiro per un numero di round pari a 2/3 del suo punteggio di Costituzione, e non 1/3 come per la maggior parte dei personaggi. Se eccede il limite di tempo stabilito, però, subisce i soliti effetti, nonostante il punteggio della capacità.

Ingegneria: Questa capacità è richiesta sia per progettare che per realizzare oggetti ed installazioni di tutte le dimensioni. Bisogna rilevare che anche le capacità Carpenteria, Edilizia, Metallurgia e altre possono essere necessarie per portare a termine la costruzione che s'intende realizzare. I personaggi possono progettare o supervisionare la costruzione di edifici, barche, piccoli ponti, palizzate e torri, fino a circa 9 metri d'altezza senza effettuare alcuna prova di capacità.

Inoltre, i personaggi con questa capacità possono cercare di progettare ponti più grandi, fortezze, navi, macchine da guerra, chiuse e dighe ed altre costruzioni ancora più complicate. La pianificazione di questi tipi di oggetti richiede, generalmente, almeno una settimana di lavoro, o anche di più, se il progetto che si sta portando avanti è molto complesso. Per i progetti più difficili è necessario superare una prova di capacità prima che il piano di lavoro possa essere effettivamente eseguito. Se la prova fallisce con un risultato inferiore a 20, l'ingegnere si è reso conto dell'errore del proprio progetto e può cercare di realizzarne uno nuovo: ritorna, per dirla in parole povere, al suo tavolo di disegno. Se con il tiro ottiene 20, il progetto è difettoso ma il pericolo verrà scoperto solo dopo aver ultimato la costruzione.



Lanciare: I personaggi con questa capacità possono aumentare la gittata delle armi da scagliare di 3 metri in ogni categoria, e aggiungere un bonus di +1 al danno o al tiro per colpire tutte le volte che attaccano lanciando un'arma. Il giocatore può decidere se aggiungere il bonus al danno o al tiro per colpire, ma la scelta deve essere fatta prima di sferrare l'attacco.

Ogni punto-personaggio aggiunto a questa capacità (dopo averla acquistata) permette al personaggio di aumentare la gittata dell'arma di altri 1,5 metri. Ogni 4 punti aggiunti, si ottiene un altro +1 al danno o al tiro per colpire. Il bonus può aumentare solo uno dei due, oppure può essere diviso tra il danno e il tiro per colpire.

Lavorare il cuoio: Il personaggio con questa abilità è in grado di scuoiare animali, conciare e lavorare le pelli per ottenere indumenti, armature, zaini, borse da selle, finimenti ecc. Non è necessaria alcuna prova di capacità per realizzare questi oggetti, ma se si tentano lavori insoliti, come fare una pezza di pelle per lo scafo di una barca, ad



esempio, o ricavare un tenda utilizzabile dai ritagli di pelle, allora si deve effettuare una prova di capacità.

Lavorare pietre preziose: Il personaggio con questa capacità è in grado di lavorare e rifinire 1d10 gemme grezze in un giorno. Egli dovrà avere a disposizione una buona illuminazione e un assortimento di ceselli, martelli e lame a duro taglio.

Il personaggio può ottenere un discreto risultato senza effettuare una prova di capacità; le gemme così tagliate saranno valutate a seconda del tipo. Se, però, il personaggio cerca di ottenere una gemma unica e di alta qualità, è necessario effettuare una prova di capacità. Se fallisce, la pietra che stava lavorando si rompe, ma se supera la prova la gemma varrà il doppio.

Leggere le labbra: Il personaggio con questa capacità è in grado di capire quello che dicono le persone che riesce a vedere ma non a sentire. La persona che sta parlando deve essere visibile chiaramente, deve trovarsi a meno di 9 metri e deve essere ben illuminata; i personaggi non possono leggere le labbra con l'infravisione. Se la persona che parla vuole farsi capire dal personaggio, non è necessaria alcuna prova di capacità. Se il personaggio cerca di "comprendere" una conversazione non diretta a lui, allora deve essere effettuata una prova di capacità. Se riesce, il personaggio ha individuato il succo della questione. Se il personaggio ha il tratto Empatia, può aggiungere un bonus di +2 alle prove di capacità.

Leggere/scrivere: Il personaggio sa leggere e scrivere una lingua contemporanea del mondo in cui è ambientata la campagna, della quale conosce la forma parlata (vedi la capacità Lingue moderne). Ogni punto-personaggio speso in più per questa capacità, permette al personaggio di saper leggere e scrivere un'altra lingua.

Lingue antiche: I personaggi con questa capacità conoscono almeno una lingua antica, cioè hanno la capacità di Leggere/scrivere la lingua scelta. Se si trovano di fronte ad un testo scritto in una antica lingua storica, essi possono tradurlo al massimo un paragrafo se superano una prova di capacità. Ogni punto-personaggio speso in più per questa capacità (dopo averla acquistata), permette di aggiungere un'altra lingua antica alla lista di lingue che il personaggio conosce normalmente. Se il personaggio possiede il tratto Memoria precisa può aggiungere un bonus di +2 al punteggio di capacità.

Lingue moderne: Il personaggio conosce una o più lingue, diverse dalla sua lingua nativa, che sono attualmente parlate nel mondo in cui si svolge la campagna. Ogni punto-personaggio





speso in più per questa capacità permette al personaggio di parlare un'altra lingua.

Marineria: I personaggi con questa capacità sono addestrati ad operare su galee e vascelli a vela. Essi sono in grado di remare, arrampicarsi sul sartiame, dirigere il timone, aggiustare le vele, riparare lo scafo con pece e catrame, ma non sono in grado di navigare da soli.

Il capitano di vascello, che presumibilmente possiede questa capacità ad un livello molto alto, deve effettuare prove di capacità per cercare di evitare alcuni pericoli del mare. Egli è in grado di portare la nave in una insenatura piena di scogli senza alcuna difficoltà se ha un timoniere del posto che lo guida. Ma se il capitano deve passare attraverso gli scogli costieri, una prova non superata può significare un urto sul fondo dello scafo, o che la nave si è incagliata. Il brutto tempo e le correnti infide possono penalizzare queste prove, mentre una lieve brezza o un'eccellente visibilità potrebbero conferire dei modificatori positivi.

Metallurgia: Il personaggio esperto in questa capacità sa usare una fornace, mantici, martello ed incudine per forgiare attrezzi e altri oggetti di ferro. Il personaggio non è in grado di realizzare armi o armature, ma può creare, senza effettuare una prova di capacità, oggetti semplici come ferri di cavallo, chiodi, cardini e fibbie. Se supera una prova di capacità, il personaggio può creare anche oggetti più complicati come gabbie di metallo e serrature. Il fabbro può realizzare il cerchione di ferro per una ruota di legno costruita da un carpentiere; per ottenere una ruota resistente è indispensabile l'unione di queste due capacità.

102 Meteorologia: Il personaggio con questa capacità ha varie nozioni sui venti, l'umidità, le nuvole e le stagioni, ed è in grado di prevedere con buona approssimazione che tempo farà osservando semplicemente il cielo. Effettuando una prova di capacità, il personaggio può calcolare quello che accadrà durante le 12 ore successive. La prova ha modificatore 0 per le previsioni del tempo tra 6 ore, mentre può subire modifiche di +/- 6 a seconda che si voglia prevedere il tempo per un periodo più breve o più lungo.

Navigare: Il personaggio con la capacità Navigare è in grado di stabilire la propria posizione sui mari e negli oceani del suo mondo osservando gli indizi del cielo. I personaggi in possesso di un sestante (non necessariamente disponibile in tutte le campagne) e di una bussola, e quelli che osservano le stelle o assistono all'alba o al tramonto, possono stabilire automaticamente dove si trovano senza effettuare alcuna prova di capacità. Un personaggio con questa capacità può attraversare oceani interi senza perdersi, nonostante il brutto tempo possa oscurare i riferimenti del cielo e portare la nave fuori rotta.

Se un personaggio non ha a disposizione gli strumenti appropriati, o è costretto a navigare solo con una vaga idea della direzione che sta seguendo (per esempio perché la nebbia copre il tramonto), il DM dovrebbe effettuare in segreto la prova di capacità. Se la prova viene superata, il personaggio è ragionevolmente accurato nel tracciare la rotta giornaliera. Se fallisce, allora il personaggio ha commesso un

errore che lo porta fuori rotta, errore che varia a seconda di quanto si fallisce il tiro; se si ottiene 20 il personaggio sta andando esattamente nella direzione opposta.

Nuotare: Questa capacità è molto utile perché permette ai personaggi di nuotare, come descritto nelle regole di AD&D® sul Nuoto (vedi il *Manuale del Giocatore* per maggiori informazioni). I personaggi senza questa capacità sono dei nuotatori piuttosto inesperti, e al massimo riescono a trattenere il fiato e a rimanere a galla per un po' di tempo; chi possiede questa capacità è in grado di compiere la maggior parte delle imprese natatorie senza effettuare alcuna prova.

Per ogni punto-personaggio aggiunto alla capacità dopo l'acquisto iniziale, i nuotatori possono aumentare di 1 il loro fattore-movimento in acqua.

Pescare: Il personaggio con questa capacità sa pescare con amo e lenza, rete ed arpione. Se il posto in cui decide di pescare è ricco di pesce, una prova di capacità riuscita permette ad un personaggio di prendere qualcosa. In genere dopo un'ora di attesa, il pescatore che supera la prova, riuscirà a catturare 1d6 pesci, anche se questo numero può essere raddoppiato se la zona abbonda di pesci. Se, invece, il personaggio vuole pescare una preda piuttosto grande (uno storione, un luccio, una carpa o un pesce di mare) potrà catturarne solo una all'ora.

Pilotare barche: Questa capacità è utile quando bisogna superare acque pericolose con barche a remi, canoe o piccole chiatte. Quando si affrontano delle rapide, si cerca di rimanere a galla durante una tempesta o si tenta di risalire un fiume impetuoso controcorrente, ci si riuscirà automaticamente senza effettuare alcuna prova di capacità, a meno che le condizioni dell'acqua non siano troppo ardue. In questo caso il DM potrà richiedere una prova di capacità opportunamente modificata; se la prova viene superata, il personaggio è riuscito a superare il pericolo e non sono necessarie altre prove (fino alle prossime rapide ecc.). Se la prova fallisce non significa necessariamente che la barca affonda, ma che è trascinata dalla corrente, rovesciata, o in parte allagata; qualunque cosa e chiunque si trovi all'interno viene bagnato. Se le acque permangono impetuose, il personaggio deve effettuare delle ulteriori prove di capacità (una ogni 1-6 round). Il punteggio di capacità del personaggio subisce un modificatore di -1 per ogni prova fallita in precedenza, che sta ad indicare la difficoltà di guidare la barca che si sta lentamente riempiendo d'acqua.

Il personaggio conosce anche le basi della navigazione, ed è in grado di manovrare una barca a vela ad un albero. Come detto in precedenza, le situazioni pericolose richiedono una prova di capacità, e se si falliscono ci si ritroverà ad affrontare difficoltà sempre maggiori.

Preparare trappole: Il personaggio con questa capacità conosce il modo di sistemare piccole trappole a scatto e laccioli per catturare la piccola selvaggina; essa è molto utile per ottenere cibo in un ambiente non civilizzato. Avendo a disposizione i materiali adatti (rami flessibili, fili resistenti o corde) il personaggio è in grado di realizzare due trappole in un'ora senza effettuare una prova di capacità. Il personaggio

può anche controllare le trappole dopo otto ore, effettuando una prova di capacità per ognuna di esse. Queste prove possono essere modificate con un bonus di +2 se il personaggio possiede la capacità Conoscenza degli animali, e di un altro +2 se ha il tratto Empatia animale. Se la prova viene superata, il personaggio è riuscito a catturare un piccolo animale, come un coniglio o una pernice. La prova può essere modificata dal DM con bonus e penalità, in modo da riflettere la quantità di animali presente in quella zona.

Il personaggio può creare anche una trappola più grande, come una buca, effettuando una prova di capacità. Per una buca profonda 2,4 metri e larga 1,8 m, sono necessarie almeno otto ore di lavoro se il terreno è abbastanza cedevole e si ha a disposizione una pala in buono stato. Nel caso di terreno roccioso, di buche più grandi e di equipaggiamento improvvisato, il tempo necessario può aumentare in modo considerevole. Se qualcosa cade nella buca grande è una decisione lasciata all'interpretazione e alla generosità del DM.

Religioni: Il personaggio dotato di questa capacità ha dimestichezza con i dogmi fondamentali dei culti più o meno importanti praticati nel mondo in cui vive. Se assiste al compimento di un atto dal profondo significato religioso (per esempio la benedizione dei guerrieri prima della battaglia) riconosce subito l'importanza del rito senza dover effettuare una prova di capacità. Le prove vengono richieste per capire i riti di religioni uniche o straniere. Se vengono spesi altri punti-personaggio per questa capacità è possibile allargare le conoscenze del personaggio ad altre religioni, oppure è possibile approfondire le nozioni di una delle religioni già studiate.

Resistenza: Il personaggio che possiede questa capacità può mantenere un'attività che prevede un prolungato sforzo fisico per il doppio del tempo di un personaggio normale, prima di sentire gli effetti della stanchezza. Se al personaggio viene richiesta una prova di Forza/Energia o una prova di Costituzione/Forma Fisica, è possibile aggiungere il punteggio della capacità Resistenza al numero che deve ottenere.

Saltare: Questa capacità permette ai personaggi di effettuare salti in lungo o in alto e di usare un'asta.

Un personaggio umano o elfo con questa capacità può saltare, se prende la rincorsa, circa 6 metri senza effettuare una prova di capacità; un salto superiore ai 6 metri necessita di una prova, con un modificatore di -1 ogni 30 cm oltre i 6 metri. Se invece parte da fermo, il personaggio può saltare 2,4 metri in lungo senza effettuare una prova; salti più lunghi richiedono delle prove di capacità con le stesse penalità viste sopra.

Il personaggio può saltare un'altezza di 1,2 metri senza una prova di capacità; se deve affrontare ostacoli più alti ne dovrà effettuare una, con un modificatore di -1 ogni 15 cm circa. Se parte da fermo, potrà saltare al massimo 90 cm e non 1,2 m.

Nani, gnomi e halfling hanno maggiori limitazioni quando utilizzano questa capacità: le distanze che possono saltare vengono ridotte del 75% del valore fissato; ad esempio, 4,5 m al posto di 6 nel caso del salto in lungo.

Se il personaggio vuole saltare con un'asta, questa deve



essere alta almeno quanto lui, ma non deve superare il doppio della sua altezza. Il personaggio può saltare ostacoli di altezza pari a quella dell'asta. Se, però, la differenza tra l'altezza di questi ostacoli e l'altezza dell'asta è uguale o minore di 60 cm, il personaggio deve effettuare una prova di capacità. Il salto effettuato dal personaggio può anche coprire in lunghezza una distanza pari ad una volta e mezzo la lunghezza dell'asta. Se la distanza è maggiore sarà necessaria una prova di capacità.

Sartoria: Il personaggio con questa capacità è in grado di cucire capi di vestiario utilizzando tutti i tipi di tessuto. Lana, cotone, seta e pelle ben conciata sono i tessuti più comuni. Il personaggio deve avere a disposizione ago e filo. Il tempo necessario per il lavoro da realizzare varia a seconda della sua difficoltà, ma si devono effettuare prove di capacità solo se si vuole creare un capo veramente unico ed eccezionale (magari l'abito per l'incoronazione della regina).

Il personaggio può anche effettuare dei rammenti su abiti che hanno subito danni nel corso dell'avventura. Queste riparazioni richiedono solitamente una prova di capacità ed in caso questa fallisca il rammento effettuato non durerà a lungo. Gli halfling aggiungono un bonus di +1 al punteggio della capacità.

Scolpire: Il personaggio dotato di questa capacità è in grado di creare sculture di pietra e d'argilla molto realistiche. Una grande abilità nello scolpire, insieme al tratto Doti artistiche, permette al personaggio di realizzare statue, statuine, busti, ed altri oggetti di rara e pregevole bellezza.

Seguire tracce: La procedura del Seguire tracce, descritta dettagliatamente nel *Manuale del Giocatore*, viene modificata, ai fini delle regole di *Abilità e Poteri*, nel modo descritto sotto:

Nessun personaggio subisce la penalità di -6 sul punteggio di capacità; la differenza è già compresa in quest'ultimo.

I ranger ottengono un bonus di +5 sul loro punteggio di capacità.

I personaggi che hanno il tratto Empatia animale ottengono un bonus di +2 sulle loro prove di capacità quando cercano di seguire le tracce di animali selvatici.

I personaggi che possiedono la capacità Conoscenza degli animali ottengono un bonus di +2 sulle loro prove di capacità quando devono seguire le tracce di animali domestici e selvatici.

Senso dell'orientamento: Questa capacità permette al personaggio di capire la direzione che sta seguendo in una zona priva di strade e di sentieri, fintanto che è in grado di osservare il cielo o ha a disposizione una bussola. Il personaggio può mantenere una data direzione, guidando i propri compagni in linea retta.

I personaggi che hanno a disposizione una mappa e possono segnare la loro direzione di viaggio, sono in grado di raggiungere luoghi specifici (città, guadi, ponti, monumenti, pozzi, sorgenti ecc.) senza dover effettuare prove di capacità.

Se la mappa risulta essere leggermente sbagliata, o manca delle indicazioni più importanti, i personaggi dovranno superare una prova di capacità per riuscire ad arrivare precisamente in un luogo specifico. Questa prova può subire





delle modifiche nel caso si aggiungano ulteriori difficoltà dovute a cattivo tempo o a problemi più gravi con le indicazioni della mappa.

Sopravvivenza: Il personaggio con questa capacità ha un'idea generale del tipo di pericoli e rischi che potrebbe affrontare in uno specifico ambiente naturale: zone artiche, foreste, deserti, pianure o tropici. Le zone montane non costituiscono generalmente un ambiente naturale specifico (le montagne sono presenti sia in aree tropicali che in quelle boschive o polari ecc).

La capacità Sopravvivenza permette al personaggio di avere buone probabilità di trovare cibo o acqua in quell'ambiente, sempre che ce ne sia. Il personaggio deve effettuare una prova di capacità una volta al giorno per ogni categoria. Se supera le prove riesce a trovare cibo, acqua o riparo. In genere sono necessarie 1d6 ore per trovare dell'acqua, e 2d6 turni per reperire cibo sufficiente per una persona.

Il personaggio con questa capacità è in grado anche di intuire i pericoli connessi a tempeste improvvise e quelli relativi al tipo di ambiente, come valanghe, sabbie mobili, tempeste di sabbia e slavine. Il DM dovrebbe permettere al giocatore di effettuare una prova di capacità quando uno di questi pericoli appare all'orizzonte. Se la prova viene superata, il personaggio è riuscito ad individuare la minaccia imminente.

Storia antica: I personaggi con questa capacità conoscono le leggende, i protagonisti e i testi di un periodo storico specifico del mondo in cui si svolge la campagna. Essi sono in grado di riconoscere senza effettuare alcuna prova di capacità, oggetti, pergamene, opere d'arte e altri oggetti di quel periodo. Inoltre sono a conoscenza delle principali figure storiche, come per esempio i re e i malvagi più potenti e i fatti biografici più importanti di quegli individui. Se superano una prova di capacità sono in grado di ricordare anche i personaggi di minore importanza, come i capi, i cavalieri, gli eroi, e richiamare alla mente storie leggendarie, stemmi araldici importanti ecc. Forse, sono anche in grado di capire una piccola parte di un testo, e di decifrare simboli o geroglifici. Il tratto Cultura eclettica garantisce un bonus di +3 sul punteggio di capacità del personaggio.

Storia locale: Il personaggio conosce perfettamente tutto ciò che riguarda la storia di una certa regione del mondo in cui si svolge la campagna e può sfruttare queste conoscenze per intrattenere e far interessare gli altri, ottenendo un bonus di +2 sulle reazioni di tutti i PNG nativi di quella zona. Se viene posta una domanda specifica (per esempio, a chi appartiene lo stendardo di un cavaliere intravisto in lontananza) il personaggio può effettuare una prova di capacità, e se la supera riesce a ricordare un'informazione importante. Un personaggio che possiede il tratto Cultura eclettica ottiene un bonus di +3 sul punteggio della capacità.

Strumenti musicali: Il personaggio è in grado di suonare uno specifico strumento musicale, e per ogni punto-personaggio in più che spende per questa capacità può imparare a suonare un altro strumento. La capacità permette al personaggio di suonare lo strumento molto bene,

anche se, nel caso si tenti di suonare un pezzo molto difficile, è necessaria una prova di capacità.

Un personaggio dotato del tratto Musica/Strumento è in grado di suonare due strumenti immediatamente (dopo aver scelto questa capacità). Per ogni punto-personaggio speso in più, è possibile imparare a suonare altri due strumenti (non uno solo).

Tessitura: Il personaggio con questa capacità è in grado di realizzare abiti, arazzi, mantelli ed altri tessuti del genere usando ago e filo. Sa filare la lana con un arcolaio ed ha bisogno di un telaio per tessere ad arte il filo ottenuto. Se il personaggio possiede il tratto Doti artistiche è in grado di creare abiti di eccezionale bellezza e qualità. Gli halfling aggiungono un bonus di +1 al loro punteggio di capacità.

Uso della corda: Il personaggio con questa capacità è in grado di fare qualsiasi tipo di nodi senza effettuare alcuna prova di capacità. Il personaggio aggiunge un bonus di +2 su tutte le prove di Alpinismo che implicano l'uso della corda e la sua probabilità di scalata aumenta del 10% se durante la scalata usa una corda.

Se il personaggio cerca di allentare le corde con le quali è legato, o cerca di sciogliere un nodo, è necessario effettuare una prova di capacità. Se la prova riesce, le corde ed i nodi si sciolgono in 2d6 minuti.

Valutare: Questa capacità permette ad un personaggio di stimare in modo molto accurato (+ o -10%) il valore di oggetti comuni, compresi quelli fatti di metalli preziosi e gemme. Il personaggio è in grado di valutare, fino a + o -25%, il valore di opere d'arte (arazzi, mobili, armi ecc.), sempre che questi oggetti si possano trovare nel mondo in cui si svolge la campagna. Per queste valutazioni non sono richieste prove di capacità e il DM può tirare (1d20 o 1d100) per determinare l'accuratezza della stima.

Se il personaggio supera la prova di capacità sarà in grado di stabilire l'autenticità o meno dell'oggetto prezioso, di stimare molto accuratamente il valore di un oggetto comune (entro 5%), o di valutare approssimativamente un oggetto non comune, compresi gli artefatti. Il DM potrebbe voler effettuare questa prova, e se ottiene un 20 il personaggio sbaglierà completamente la sua valutazione.

Ventriloquio: I personaggi con questa capacità sono in grado di far credere agli altri che suoni e voci provengano da un'altra direzione. Per ingannare chi sta ascoltando è necessario superare una prova di capacità. Le probabilità di successo possono essere modificate da alcuni di questi fattori: l'Intelligenza di chi ascolta (+/-3); la distanza tra il ventriloquo e la fonte presunta del suono (non superiore a 6 metri); la credibilità o meno delle parole e dei suoni utilizzati; se chi ascolta sta osservando il personaggio; la durata del ventriloquio.

DESCRIZIONE DEI TRATTI

Affascinare: Questo tratto permette al personaggio di conquistare un PNG, a scelta del giocatore. Il personaggio può celare il proprio fascino quando vuole, ma quando intende usarlo il tratto può modificare i tiri di reazione dei





PNG colpiti fino ad un massimo di +3. Il tratto è efficace solo se il personaggio ha una ragionevole possibilità di sedurre il PNG: questo dovrà essere giovane e del sesso opposto.

Il personaggio con questo tratto può attrarre un gregario in più rispetto al suo numero massimo; almeno uno dei gregari però dovrà essere innamorato del personaggio, amore comunque non corrisposto e senza speranza. Gli elfi possono acquistare questo tratto spendendo 1 punto-personaggio in meno di quanto è indicato.

Allerta: Questi personaggi hanno il talento innato di una visione periferica, un buon udito e una resistenza mentale che li rende molto difficili da sorprendere. Essi ricevono un bonus di +1 nel momento in cui il DM decide che il personaggio e il suo gruppo devono tirare per la sorpresa.

Ambidestria: Il personaggio con questo tratto è abile con entrambe le mani. Questa capacità si sviluppa con l'addestramento, così che il PG può impugnare armi, portare scudi e compiere azioni di forza egualmente bene sia con la mano destra che con quella sinistra. Il personaggio è esperto anche nello stile di combattimento a due armi, e non ha alcuna penalità per la mano primaria, mentre subisce una penalità di -2 per l'altra.

Bussola interiore: I personaggi con questo tratto hanno sempre una vaga idea di dove si trovano, e in quale direzione stanno viaggiando quando sono negli ambienti esterni. Nelle zone selvagge ciò comporta una riduzione del 5% della loro probabilità di perdersi. Quando utilizzano la capacità Navigare, i personaggi con questo tratto ricevono un bonus di +1 sulle loro prove di capacità.

Contorsionismo: Il personaggio ha un'abilità unica nello svincolarsi da corde, manette, catene e altri legami. Il personaggio legato in questi modi, può effettuare una prova di Destrezza/Equilibrio quando cerca di liberarsi. Sono necessari 1d6 round per ogni arto legato. Se il personaggio è assicurato con bracciali o catene di metallo la prova deve essere effettuata sulla metà del punteggio di Equilibrio (arrotondato per eccesso). Gli halfling aggiungono un bonus di +1 al punteggio di Equilibrio così modificato quando utilizzano questa abilità.

Cultura eclettica: Il personaggio che possiede questo tratto è colui che sa un po' di tutto. Il personaggio ha la capacità di cogliere e ricordare, permanentemente, piccole informazioni che, a prima vista, potrebbero non avere nessuna utilità pratica. Il personaggio che vuole usare questo tratto deve effettuare una prova di Intelligenza/Conoscenza. Se la prova viene superata, riesce a raccogliere da qualche parte alcuni insignificanti pezzi di informazione sull'argomento in questione. L'utilizzo di questo tratto è lasciato alla discrezione del DM, anche se il giocatore può richiederlo se si presenta l'occasione. Per esempio, mentre il personaggio si avvicina al Castello dei Dunleaven, il giocatore potrebbe chiedere al DM se il suo personaggio ricorda niente del castello e dei suoi proprietari. Se la prova di Intelligenza/Conoscenza riesce, il DM

può riferire al personaggio che Lord Dunleaven è un anziano vedovo, con una bellissima figlia di cui è gelosissimo e che difende da qualsiasi pretendente. Oppure che Lord Dunleaven è noto per l'ottima qualità dei suoi vini o formaggi, e che la vendemmia di cinque anni fa è stata particolarmente apprezzata. Gli gnomi possono acquistare questo tratto per 1 punto-personaggio in meno rispetto al costo indicato.

Doti artistiche: Il personaggio ha un talento innato nell'usare colori e pennelli, nel disegnare schizzi a carboncino e nell'utilizzare il coltello dello scultore. Anche senza possedere nessuna capacità relativa, il personaggio può disegnare mappe realistiche e modellare semplici oggetti con la creta. Quando questo tratto è unito all'addestramento, il personaggio può creare delle vere e proprie opere d'arte. Sia che queste siano valutabili in termini monetari o possano essere collegate alla posizione sociale del personaggio nel mondo in cui vive, sono circostanze che deve giudicare il DM. Come regola generale, i lavori del personaggio vasaio, sarto, tessitore, pittore, fabbro, conciatore o scultore varranno 1-50% in più rispetto ai prodotti tipici del genere.

Empatia animale: Il personaggio possiede un'abilità naturale nel trattare con gli animali. Il personaggio riceverà generalmente una reazione positiva dagli animali domestici, e può calmare con considerevole efficacia quegli animali feroci che siano impauriti dalla cattura. Per esempio, se supera una prova di Saggezza/Forza di Volontà, il personaggio può incoraggiare un animale domestico ad avvicinarsi a lui, o zittire un cane da guardia che sta abbaiando. Il personaggio, di norma, non può convincere gli animali selvatici a perdere il loro timore naturale per gli esseri umani. Inoltre, il tratto è inutile se il personaggio tenta di far avvicinare un animale con l'inganno, per fargli poi del male; ad esempio, non riuscirà a convincere una mucca ad oltrepassare il recinto per macellarla.

Empatia: Il personaggio con questo tratto ha un'abilità innata che gli permette di percepire le motivazioni, le emozioni e probabilmente le intenzioni degli altri. Se il personaggio è in grado di osservare un gruppo di PNG per 1d6 round, il DM può permettere una prova di Saggezza/Intuizione. Se supera la prova il personaggio è riuscito a captare qualcosa di significativo circa i discorsi o i piani di quei PNG. Il personaggio empatico non deve necessariamente saper parlare la lingua dei PNG (anche se il DM può far effettuare la prova con un bonus di +2 se il personaggio conosce la lingua).

Se i PNG appartengono ad una razza molto diversa (come i mostri), la prova può essere effettuata sulla metà del punteggio di Saggezza/Intuizione del personaggio. Comunque, il DM può aggiungere anche dei modificatori positivi o negativi a seconda che il personaggio sia rimasto ad osservare i PNG a lungo o per un breve periodo di tempo, oppure li stia guardando da una posizione vantaggiosa o svantaggiosa.

Fortuna: La fortuna che arride al personaggio non consiste nel migliorare le probabilità del tiro del dado, e nemmeno nel conferire altri vantaggi in diverse situazioni di gioco. Piuttosto, consiste nel fatto che questo personaggio

sembra avere una predisposizione naturale ad essere nel posto giusto al momento giusto. Il DM potrebbe richiedere una prova di Saggezza/Intuizione per determinare se il personaggio avrà o meno fortuna in una certa situazione. Se, per esempio, il gruppo sta cercando un modo per attraversare un fiume e il personaggio fortunato supera una prova di Intuizione, questi potrà imbattersi in una barca nascosta tra i canneti della riva.

Guarigione rapida: Questo tratto è molto utile poiché permette al personaggio di recuperare 1 punto-ferita nel giro di 2-12 turni dal momento in cui lo ha subito. Inoltre, il personaggio guarisce in modo naturale 2 punti-ferita, e non 1, al giorno.

Gusto acuto: Questo tratto permette ai personaggi di individuare sostanze estranee ed alterazioni insolite in tutte le cose che assaggiano. I personaggi possono effettuare una prova di Saggezza/Intuizione con un modificatore di +3. Se superano la prova, essi capiscono che i cibi o le bevande sono state alterate in qualche modo. Gli halfling possono acquistare questo tratto per 1 punto in meno rispetto al costo indicato.

Imitazione: Questo tratto è l'equivalente del talento artistico della recitazione nel mondo moderno: il personaggio ha l'abilità naturale di interpretare il ruolo di un personaggio e di identificarsi con esso in modo assolutamente credibile. Il personaggio con il tratto dell'Imitazione riceve un bonus di +2 sulle prove della capacità Camuffarsi. Inoltre, il personaggio può assumere una specifica identità immediatamente, cioè senza il beneficio di costumi o trucco. Questo cambiamento improvvisato non può alterare il personaggio fino a fargli assumere una specifica personalità, né può alterare l'aspetto fisico della sua razza o, tranne in circostanze insolite, il sesso.

Immunità naturale/Caldo: Questo tratto avvantaggia il personaggio in certi tipi di climi, e migliora le possibilità del tiro-salvezza contro quegli attacchi basati su fuoco e calore. Il bonus sul tiro-salvezza è di +1 e si applica su tutti i tiro-salvezza contro fuoco magico come il soffio del drago rosso e contro gli effetti della lava e del fuoco normale. Il DM può determinare i vantaggi conferiti da questo tratto in condizioni di temperatura molto elevate, come in climi desertici e tropicali. In genere, in questi casi, il personaggio può viaggiare il doppio dei propri compagni senza subire gli effetti della fatica.

Immunità naturale/Freddo: Il personaggio è in grado di rimanere a proprio agio anche a bassissime temperature e può anche evitare gli effetti peggiori di attacchi basati sul freddo come il soffio di un drago bianco. In termini di gioco, il personaggio ottiene un bonus di +2 sui tiro-salvezza contro attacchi basati sul freddo (ma solo freddo fisico e non, per esempio, contro il tocco gelido di un wight).

Inoltre, il personaggio può ridurre il livello del proprio ingombro determinato da abiti invernali. Nel caso in cui il DM penalizzi un gruppo abbigliato con pellicce, parkas, guanti e stivali, il personaggio con questo tratto può evitare le penalità indossando vestiti più leggeri e tollerare comunque gli effetti del clima.



Immunità naturale/Malattie: Il personaggio con questo tratto ha una grande resistenza a qualsiasi tipo di malattia. Quando deve essere effettuato un tiro-salvezza contro una possibile infezione, il personaggio riceve un bonus di +3. Se è già in corso un'infezione, la durata della malattia viene ridotta (di un giorno, una settimana, ecc.) per ogni dado tirato per determinare questo periodo di tempo. Questa immunità non si applica contro magie e a maledizioni come la licanthropia.

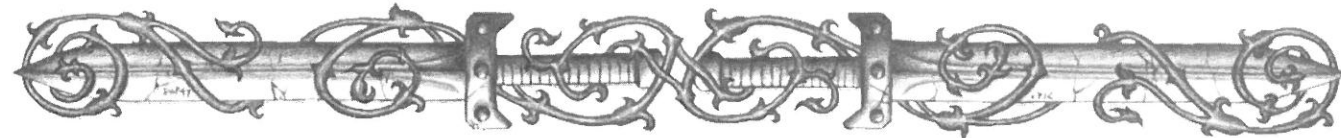
Immunità naturale/Veleno: Questo tratto aumenta la normale resistenza del personaggio ai veleni inalati, ingeriti e iniettati. Il personaggio riceve un bonus di +1 su tutti i tiro-salvezza contro qualsiasi tipo di veleno. Inoltre, il danno causato da veleni non mortali è ridotto di 1 punto per ogni dado (fino ad un minimo di 1), e la durata dei veleni paralizzanti e di quelli temporanei viene ridotta di 1 round (o turno) per ogni dado tirato. I nani possono acquistare questo tratto per 1 punto-personaggio in meno rispetto al costo indicato.

Memoria precisa: Questo tratto permette al personaggio di avere una "memoria fotografica". Per esempio, una volta visto uno stemma araldico, il personaggio ricorderà di quale casata o nobile era effigie. Se il personaggio osserva attentamente una mappa, e ha la possibilità di studiarne ogni minimo particolare, potrà ricordarsi di quella mappa con grande accuratezza. In molti casi questa memoria è automatica, ma se i particolari erano piuttosto complicati, o è passato molto tempo da quando il personaggio ha visto per l'ultima volta la cosa in questione, il DM potrà richiedere una prova di Intelligenza/Conoscenza prima di fornire al giocatore quella informazione. Questo tratto si riferisce principalmente al ricordo di scritti o opere d'arte visti in precedenza; se il personaggio possiede la capacità Leggere/scrivere, può ricordare anche le letture.

Musica/Canto: Il personaggio con questo tratto ha una voce intonata e melodiosa, cioè il tipo di voce che tutti amano sentir cantare. Se il personaggio abbina questo tratto con la capacità Cantare, può impressionare i propri ascoltatori con spettacoli musicali, magari diventando un bardo o un menestrello di buona reputazione. Inoltre, con questo tratto, il personaggio può aggiungere un bonus di +2 al punteggio della capacità Cantare.

Musica/Strumento: Il personaggio con questo tratto ha l'abilità manuale e la sensibilità musicale per suonare perfettamente uno strumento come l'arpa, il flauto, la lira, il tamburo ecc. Il tratto non permette di saper suonare nessuno strumento (per questo è necessaria la capacità Strumenti musicali) ma assicura che il personaggio sarà in grado di raggiungere con ogni probabilità una grandissima fama grazie alla sua bravura musicale. Il personaggio può comunque imparare a suonare gli strumenti musicali con maggior facilità, come descritto nella capacità Strumenti musicali.

Olfatto acuto: Questo tratto migliora il senso olfattivo del personaggio portandolo ad un livello invidiabile. Nei casi in cui il personaggio è in grado di individuare dall'odore l'avvicinarsi di un altro gruppo, egli riceve un bonus di +1 sulla probabilità





di essere sorpreso. Inoltre, questo tratto conferisce al personaggio un bonus di +2 quando utilizza la capacità Cacciare. A discrezione del DM, il personaggio può effettuare una prova di Saggezza/Intuizione per determinare se cibi o bevande sono avvelenate o alterate in qualche maniera.

Persuasione: il personaggio conosce un modo particolare di dissipare i sospetti dei PNG. Il PG deve parlare la loro lingua se vuole impressionarli; i giocatori sono incoraggiati a giocare il tentativo di persuasione. Le situazioni in cui si può rivelare necessario questo tratto, comprendono i casi in cui i personaggi cercano di spiegare alle guardie davanti alle porte, le ragioni che li hanno portati in città oppure di sviare l'ostilità di un piantagrane, o sviare i timori di un mercante che sospetta i PG di essere dei ladri. I personaggi possono effettuare prove di Saggezza/Intuizione per determinare se il loro tentativo di persuasione funziona. Certo, se le guardie stanno cercando un contrabbandiere che risponde alla descrizione di uno dei personaggi, o un bullo vuole seriamente coniare per le feste un furfante elfo biondo, o il mercante ha visto uno del gruppo rubare un braccialetto, non è possibile persuadere nessuno. Gli halfling possono acquistare questo tratto per 1 punto-personaggio in meno rispetto a quanto è indicato.

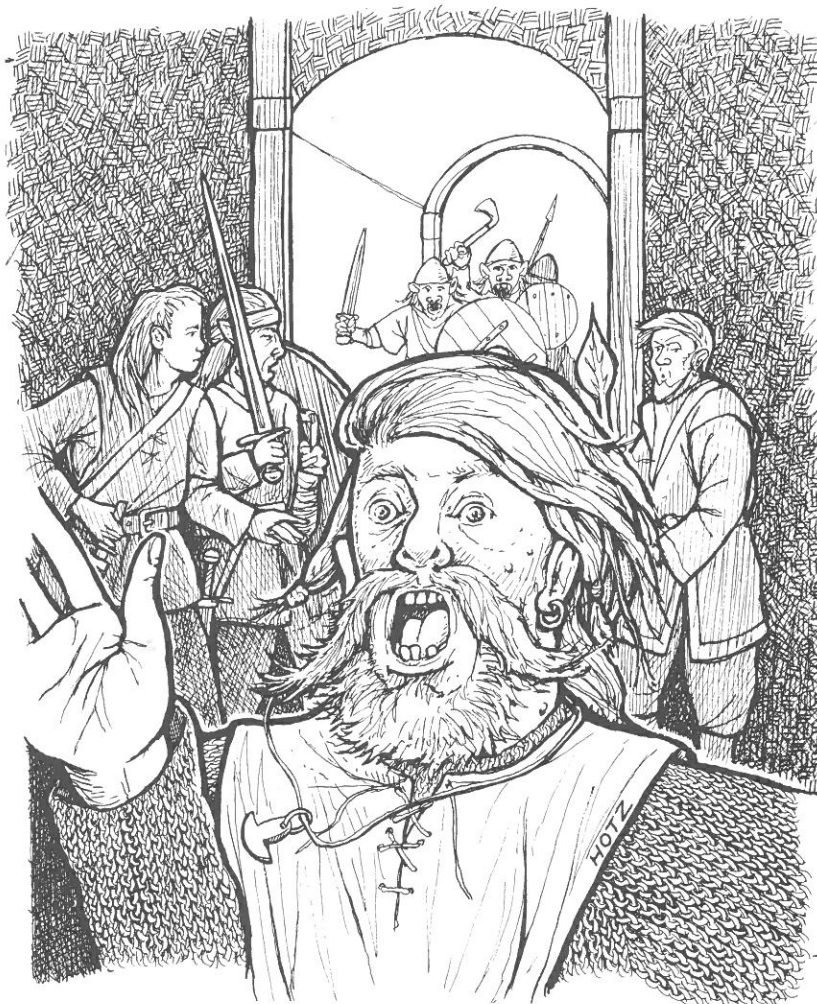
Senso del clima: Questo tratto permette al personaggio di avere un senso innato nell'intuire gli imminenti cambiamenti del tempo. Il DM deve richiedere al personaggio una prova di Saggezza/Intuizione prima che questi possa tentare una previsione. Altre circostanze potrebbero essere abbastanza ovvie da permettere senz'altro al personaggio di intuire che la temperatura si abbasserà drasticamente, o che si sta preparando un tremendo uragano.

Sonno leggero: Il personaggio riesce a svegliarsi anche a causa del più lieve disturbo: un vantaggio considerevole per un piccolo gruppo di avventurieri in viaggio che potrebbero essere troppo affaticati dai turni di guardia alternati per tutta la notte. Il personaggio si sveglia non appena percepisce un rumore insolito, come i passi di qualcuno che si avvicina all'accampamento. Questo comprende l'avvicinarsi di chiunque indossi un'armatura di metallo, o di creature che portano armi o stanno parlando. Se chi si sta avvicinando si sforza di essere il più silenzioso possibile, il DM può permettere a chi ha la capacità Sonno leggero di effettuare una prova di Saggezza/Intuizione; se supera la prova, si accorge della presenza dell'intruso, mentre se fallisce continua a dormire. Questa categoria comprende PNG in corazza di cuoio e creature dotate per propria natura della possibilità di muoversi in silenzio e che non sono ingombrate da armi ed armature. Se il personaggio con Sonno leggero viene avvicinato da un ladro che ha superato il suo tentativo di

Muoversi Silenziosamente, non può effettuare la prova di Intuizione, poiché non c'è alcun rumore che lo allerta.

Tatto acuto: Il personaggio con questo tratto ha sensi tattili insolitamente sensibili, in grado, per esempio, di percepire la differenza tra una moneta d'oro e una d'argento. Se il personaggio con questo tratto è un ladro, ottiene un bonus del 5% sui tentativi di Svuotare Tasche e di Scassinare Serrature. Gli gnomi possono acquistare questo tratto per 1 punto in meno rispetto al costo indicato.

Udito acuto: Questo tratto conferisce al personaggio un eccellente udito: gli permette di sentire la proverbiale goccia che cade. Nei casi in cui una maggiore acutezza d'orecchio può essere un fattore per evitare la sorpresa, questo personaggio riceve un bonus di +1. Questo bonus si applica tutte le volte che il personaggio si avvicina al luogo di un agguato, a meno che i rumori di fondo (una cascata, un mercato affollato e rumoroso, una tempesta ecc.) non coprano completamente i movimenti improvvisi degli assalitori. Se il personaggio con questo tratto è un ladro, può aggiungere un 10% ogni volta che prova a Sentire Rumori. Gli halfling possono acquistare questo tratto per 1 punto in meno del costo indicato.



Vista acuta: Questi personaggi hanno "occhi d'aquila", possono cioè vedere perfettamente fino circa al doppio della distanza che gli altri personaggi riescono a raggiungere con una vista normale. La vista acuta non permette al personaggio di vedere al buio e neppure conferisce un'unica visione periferica. Però, se un gruppo di avventurieri scorge in lontananza un'altra compagnia, il personaggio dotato di vista acuta può essere capace di distinguere se si tratta di umani o goblin. Quando anche gli altri sono in grado di riconoscere la razza a cui appartengono i membri del gruppo lontano, il personaggio può notare come sono armati e come sono vestiti. Il personaggio dotato del tratto Vista acuta ottiene un bonus di +1 su tutti gli attacchi effettuati a lunga gittata con armi da lancio. Gli elfi possono acquistare questo tratto per 1 punto in meno rispetto al costo indicato.

DESCRIZIONE DEGLI SVANTAGGI

Allergico: Questo svantaggio è il tipico problema del raffreddore da fieno, che costringe il personaggio a starnutire quando si trova all'esterno. L'ambientazione in cui si svolge la campagna potrebbe differenziare notevolmente i vari tipi di allergie; in ambienti invernali, per esempio, non ci sarebbero problemi di questo genere. Il DM dovrebbe porre molta attenzione nel creare delle ambientazioni in cui le allergie si rivelino di fatto un vero e proprio svantaggio. I sintomi di una allergia possono subentrare nel gioco in molti modi. Il personaggio potrà effettuare una prova di Saggezza/Forza di Volontà per trattenere uno starnuto quando, insieme al suo gruppo, sta tendendo un agguato lungo un sentiero all'interno della foresta. Se il personaggio soffre di allergie gravi, il suo punteggio di Forza/Energia e di Costituzione/Salute devono essere ridotti di 1-6 punti quando la concentrazione di polline è molto alta.

Possono essere create anche altre allergie. Un personaggio allergico alla muffa, per esempio, potrebbe soffrire i medesimi effetti quando si trova in un umido sotterraneo; inoltre, potrebbe subire danni raddoppiati dagli attacchi a base di muffe. Un'allergia alle punture d'insetto o a certi tipi di cibi o animali incidono meno sul gioco, ma il DM può accordarsi con il giocatore per un bonus di punti-personaggio minore nel caso che sia stata scelta come svantaggio per il personaggio una allergia di lieve entità.

Avido: Il personaggio con questo svantaggio è costretto a ricercare ricchezze con qualunque mezzo possibile. La sua avidità interferisce con la divisione dei tesori trovati durante l'avventura, e potrebbe portare PNG potenti, inclini in qualche modo a dargli una mano, ad allontanarsi dal personaggio.

Per altro verso è possibile descrivere il personaggio con questo svantaggio come avido di potere. In questo caso cercherà di imporsi sugli altri usando la persuasione, le minacce e perfino la forza. Cercherà di radunare il maggior numero possibile di gregari, e non esiterà ad assumerli per aumentare il suo potere. I nani ricevono 1 punto-personaggio in più se scelgono questo svantaggio.

Codardo: Questo è uno svantaggio pesante per un avventuriero, il quale pur desiderando essere coraggioso e

volendo combattere eroicamente, viene costantemente frenato da una voce interiore che gli suggerisce di agire con prudenza e, se necessario, di fuggire o nascondersi. Gli halfling ricevono 1 punto-personaggio in più quando scelgono questo svantaggio. Nel momento in cui ha inizio uno scontro violento, il personaggio deve superare una prova di Saggezza/Forza di Volontà per vincere la propria codardia. La prova viene effettuata sulla metà del punteggio di Saggezza/Forza di Volontà se lo svantaggio è grave. Se la prova riesce, il personaggio può agire come meglio crede per tutta la durata dell'incontro. Se la prova fallisce, però, il personaggio cerca di scappare, di nascondersi dietro gli amici, o di evitare in altro modo lo scontro. Ad ogni round successivo, il personaggio può effettuare un'altra prova di Saggezza/Forza di Volontà: se la fallisce, vorrà dire che durante l'incontro non farà altro che fuggire o cercare di nascondersi da qualche parte, ma non appena supera la prova sarà in grado di agire normalmente, e non dovrà più effettuare altre prove. (Certo che se per tutto il tempo ha cercato di nascondersi dietro i suoi amici, una volta che il primo scontro si è risolto ne potrebbe affrontare un secondo altrettanto violento!)

Daltonico: Questo è uno svantaggio relativamente innocuo, che non permette al personaggio di distinguere i colori. Ai fini del gioco il PG vede le cose in bianco e nero e nelle tonalità intermedie di grigio.

Fisico delicato: Questo svantaggio può essere un vero e proprio inconveniente per quel personaggio che passa la maggior parte del suo tempo a combattere. Ogni volta che il personaggio subisce ferite da un'arma contundente, o subisce un incidente come una caduta, subisce 1 ferita in più per ogni dado di danno tirato. Queste ferite non durano a lungo come quelle normali, e si recuperano al ritmo di 1 punto-ferita per turno dopo averle subite. Comunque, se i punti-ferita del personaggio vengono ridotti a zero, e alcune ferite sono costituite da contusioni, egli rimarrà incosciente, senza tuttavia morire (in modo simile a quello che accade in caso di ferite inflitte dai pugni).

Fanatico: Questo svantaggio potrebbe rivelarsi fondamentale per l'interpretazione di un personaggio, anche se richiede un notevole impegno di role-playing da parte del giocatore. Il fanatismo può consistere in una devozione ad un culto, ad una religione o ad una divinità specifica, o può riguardare le istituzioni civili, per esempio implicando una fortissima lealtà verso lo stato, le istituzioni militari o verso un particolare capo.

Qualunque sia la loro origine, i diversi tipi di fanatismo hanno alcune cose in comune. Se il credo religioso impone un certo codice di comportamento, allora il personaggio deve conformarsi a tale comportamento, anche se questo può essere in conflitto con i suoi scopi e con quelli dei suoi compagni. Il fanatico non è necessariamente malvagio, ma a lungo andare può sicuramente stancare coloro che non condividono i suoi ideali.

Fobie: Il personaggio costantemente spaventato da una cosa specifica (o una categoria di cose) può avere dei seri problemi quando si trova in avventura. Le fobie conferiscono un numero variabile di punti-personaggio, basato sulla mag-



giore o minore possibilità di incontrare quello di cui il personaggio ha paura e sulla scelta del giocatore come svantaggio moderato o grave. Gli effetti sono generalmente gli stessi. Se il personaggio si trova faccia a faccia con l'oggetto della sua fobia, deve effettuare una prova di Saggezza/Forza di Volontà (metà del punteggio di Saggezza/Forza di Volontà se la fobia è grave). Se supera la prova il personaggio può agire normalmente, ma se fallisce è costretto a fuggire o a cercare di evitare in qualche altro modo l'incontro per 1-6 round. Una volta trascorso questo periodo di tempo, bisogna effettuare un'altra prova e si continuerà a tentare ogni 1-6 round finché la prova non riesce. Il DM può modificare le prove di Forza di Volontà. Per esempio, un personaggio claustrofobico, terrorizzato dagli spazi chiusi ma inseguito da un drago, può vincere la sua paura per avere salva la vita, magari ottenendo un bonus di +5 quando deve effettuare la prova.

Fobia - acqua: Questo personaggio non può avere la capacità Nuotare. Teme le barche e i ponti di piccole dimensioni e non può essere costretto ad entrare in acque che gli arrivino più su della vita.

Fobia - altezza: Questo personaggio ha difficoltà a salire su scale e corde, stare appollaiato su muri, o decidere di incamminarsi lungo sentieri ripidi e scoscesi. Cercherà sempre di trovare un'altra via ma se supera una prova di Saggezza/Forza di Volontà può vincere la propria paura. Se la prova fallisce, però, il personaggio farà qualsiasi altra cosa pur di evitare di salire. È possibile effettuare un'altra prova dopo 2-12 turni.

110

Fobia - folla: Il personaggio è terrorizzato quando è circondato da gente, semiumani, umanoidi ecc. Fare compere al mercato, cenare in grandi banchetti e celebrare feste sono tutti problemi. Il personaggio deve superare una prova di Saggezza/Forza di Volontà per poter entrare in tali posti. Se si raduna una folla il personaggio deve effettuare una prova non appena il DM giudica che il personaggio è nel mezzo di una calca. Se il personaggio fallisce la prova di Forza di Volontà, cercherà un angolino privato o una spiraglio per mettersi fuori vista, o proverà ad abbandonare completamente il luogo. Anche se supera la prova il successo dura solo 2-12 turni e poi il personaggio deve effettuare un'altra.

Fobia - magia: Il personaggio è terrorizzato da tutto ciò che è magico: incantesimi, creature ed oggetti. Sebbene possa indossare ed usare oggetti magici che non abbiano effetti visibili (comprese armi ed armature magiche, anelli di protezione e cose simili), non berrà pozioni, non metterà mai un *anello dell'invisibilità*, e non imparerà o lancerà incantesimi. Se viene attaccato da qualcuno che utilizza la magia con incantesimi che hanno effetti visibili, il personaggio deve effettuare una prova di Saggezza/Forza di Volontà o scappare, come descritto nell'introduzione sulla sezione delle fobie. Anche l'apparizione di una creatura magica, come un genio, un licanthropo o un non morto, obbligherà ad effettuare la prova.

Fobia - mostri: Il giocatore e il DM devono accordarsi su un mostro specifico che il personaggio teme. Deve essere una creatura che si può incontrare di frequente nel mondo in cui è

ambientata la campagna (goblin, orchetti, orchi, troll, giganti ecc.). Quando il personaggio incontra il mostro temuto, è necessario effettuare una prova come descritto in precedenza.

Fobia - non morti: Così come accade per le altre fobie relative a creature specifiche, questa paura richiede una prova di Saggezza/Forza di Volontà all'inizio di un incontro. Inoltre, il personaggio deve superare una prova prima di entrare in un posto dove si aspetta ragionevolmente di trovare dei non morti. Quest'ultima prova può essere ripetuta ad intervalli di 2-12 turni, se necessario.

Fobia - ragni: Questo personaggio, come per la fobia dei mostri, ha paura di aracnidi di tutte le forme e dimensioni, comprese naturalmente le varietà mostruose. Inoltre, questo personaggio deve effettuare una prova di Saggezza/Forza di Volontà con una penalità di -4 se resta intrappolato nell'incantesimo *Ragnatela*. Se fallisce, il personaggio viene preso dal panico a tal punto da rimanere avviluppato nella ragnatela per la durata massima dell'incantesimo.

Fobia - serpenti: Questa fobia è simile alla paura dei mostri, tranne per il fatto che riguarda tutti i tipi di serpenti e vermi, comprese le creature, come le meduse, che hanno parti simili a serpenti.

Fobia - Spazi chiusi: Questa fobia ha effetti simili alla fobia del buio, anche se la presenza o meno di luce non è fondamentale: questa fobia può colpire in una stanza illuminata così come in uno stretto corridoio ad anse. In genere, quando il soffitto non è più alto di 60 cm e la distanza tra i muri laterali e le braccia aperte del personaggio è meno di 60 cm, egli avrà qualche problema. Così come accade per la fobia del buio, il personaggio deve superare una prova di Saggezza/Forza di Volontà prima di entrare in uno spazio chiuso.

Fobia - buio: Questo svantaggio è un vero e proprio problema per un personaggio che si avventuri nei sotterranei, poiché lo obbliga a trovare o a creare delle sorgenti di luce quando è circondato dall'oscurità più totale. Il personaggio sarà riluttante nell'entrare in posti non illuminati, e lo farà solo dopo aver superato una prova di Saggezza/Forza di Volontà. Può ripetere la prova ogni 1-6 turni, se necessario, magari modificandola se intervengono i compagni a persuaderlo o a incoraggiarlo. La prova non è necessaria se è presente un qualche tipo di illuminazione, anche se il personaggio, ai fini del role-playing, rimarrà sempre nervoso e inquieto. Se il personaggio supera la prova può sforzarsi di entrare nel luogo buio. Deve anche effettuare una prova se si trova improvvisamente immerso nel buio (per esempio, se all'interno del sotterraneo vengono inaspettatamente spente tutte le torce del gruppo). Se fallisce questa prova il personaggio potrà fuggire a capofitto lungo il corridoio o rimanere completamente fermo, paralizzato dal terrore (magari aggrappandosi ad una roccia). Se le circostanze non riescono a determinare quale delle due alternative prevalga, si può tirare una moneta per decidere la reazione del personaggio.

Irascibile: Il personaggio ha poca dimestichezza con i modi cortesi ed educati indispensabili nei rapporti sociali, e giu-



dica subito anche una impercettibile mancanza di riguardo (reale o immaginaria) come un insulto. Il DM dovrebbe richiedere al giocatore di effettuare una prova di Saggezza/Forza di Volontà tutte le volte che il personaggio si sente per qualche motivo insultato. Se la prova fallisce, il personaggio potrebbe rispondere facilmente in modo offensivo (di solito, però, questo svantaggio non porterà il personaggio ad attaccare gli altri, e sicuramente non con armi). Però, è intuibile che i commenti non troppo felici del personaggio potranno anche insultare il PNG a tal punto da far scoppiare una rissa. La maggior parte delle volte, però, il cattivo temperamento determinerà una situazione non violenta (un mercante potrebbe interrompere l'affare che sta trattando, un nobile che pensava di ingaggiare i PG cambia idea, o una guardia nega al gruppo l'accesso alla città o al castello). I nani ricevono 1 punto-personaggio in più quando scelgono questo svantaggio.

Maldestro: Il personaggio con questo svantaggio ha la sfortunata abitudine di far cadere cose, inciampare o urtare involontariamente contro oggetti nei momenti meno opportuni. In queste occasioni, il DM potrà richiedere al personaggio di effettuare una prova di Destrezza. Se il personaggio fallisce potrà perdere la presa, andare a sbattere o inciampare. Il DM può chiedere la prova tutte le volte che lo ritiene opportuno, anche se, come regola generale, due o tre volte per sessione di gioco sono più che sufficienti.

Nemico potente: Il nemico potente è uno svantaggio che deve essere incorporato nel background e nella storia di una campagna, ovviamente con un buon impulso da parte del DM. Il personaggio con un nemico potente ha acquistato quel temibile avversario prima dell'inizio della campagna. Il nemico può essere un mostro, o magari uno stregone o un chierico di alto livello, oppure può essere un nobile, un capo semiumano o forse il capo di un gruppo di banditi. La ragione alla base della sua vendetta nei confronti del personaggio dovrebbe essere definita dal DM, e può risalire anche a prima della nascita del personaggio (una faida familiare, per esempio, o il bisogno di eliminare l'ultimo erede di una famiglia). Qualunque sia la natura del nemico, questo deve essere abbastanza potente e malvagio da colpire il personaggio ovunque vada. Ciò non vuol dire che il PG sia costantemente inseguito ma il personaggio dovrà sempre guardarsi attentamente alle spalle. Il nemico manderà abitualmente sicari all'inseguimento del personaggio ed inoltre dovrebbe avere buone fonti di informazione che gli permettano di tenere sotto controllo il PG in città, villaggi e magari anche nelle zone disabitate.

Onestà forzata: Il personaggio con questo svantaggio non riesce a dire una bugia e a comportarsi in modo disonesto. Tende ad avere un comportamento più scorbutico che garbato, anche se ciò può insultare la persona alla quale lui ed i suoi compagni stanno cercando di fare buona impressione. Il personaggio può prendere parte ad un'azione fraudolenta, ma solo se è questione di vita e di morte. Anche allora, però, il personaggio dovrà effettuare una prova di Saggezza/Forza di Volontà ogni volta che è costretto a mentire o a recitare la sua parte di fronte a dei testimoni. Se fallisce la prova, alza le spalle e dice la verità - "Avete ragione, mio signore. Non sono venuto al mercato per comprare delle

coperte, ma per rubare i piani delle difese del castello".

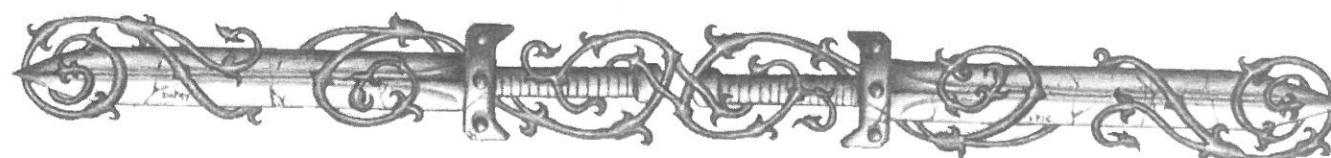
Personalità irritante: Questo svantaggio può rendere difficile ad un personaggio ottenere la cooperazione e l'aiuto di altre persone. Durante gli incontri con i PNG, il DM dovrebbe chiedere al personaggio di effettuare una prova di Saggezza/Forza di Volontà per resistere agli effetti di questo svantaggio. Se la prova fallisce gli aspetti sgradevoli della personalità del personaggio vengono fuori. Sarebbe meglio riuscire ad interpretare gli aspetti specifici del comportamento del personaggio: è un guerriero eccezionalmente critico, è uno stregone che ride in momenti poco opportuni, o è un ladro che si comporta in modo molto sgraziato? Il giocatore ha la facoltà di scegliere gli elementi irritanti della personalità del proprio personaggio e se questi vengono ben giocati lo svantaggio trasparirà facilmente da solo.

Pigro: Un personaggio pigro non lavorerà mai più dello stretto necessario. Farà assegnamento sui suoi compagni per portare a termine compiti come preparare il fuoco per il bivacco, cucinare e fare la guardia durante la notte. Il personaggio, generalmente, cercherà di sottrarsi ai preparativi della partenza, dormendo qualche minuto in più. Però, se vuole realmente eseguire qualcosa che non presenti urgente necessità e si possa evitare (per esempio, scavare una trincea attorno al campo per prevenire un attacco al gruppo) il personaggio può effettuare una prova di Saggezza/Forza di Volontà, applicando al punteggio di Forza di Volontà un modificatore di -4; se la prova fallisce, il personaggio decide che forse è meglio schiacciare un sonnellino, o almeno starsene sdraiato a riposare all'ombra di qualche albero.

Sbadato: Questo svantaggio emerge quando il personaggio cerca di discutere argomenti importanti con i compagni o con i PNG. Il personaggio ha la tendenza ad esporre i fatti in modo non corretto, a dimenticarsi i nomi, e in linea generale a dire sempre cose sbagliate. L'effetto principale di questo svantaggio consiste nell'aumentare il role-playing, anche se il DM dovrebbe modificare i tiri di reazione dei PNG, solitamente applicando una penalità di -2.

Sfortuna: Il personaggio con questo svantaggio non subisce penalità sui tiri con i dadi. Però, ha l'inconveniente di essere nel posto sbagliato al momento sbagliato. Può capitare che se in una città di 10.000 abitanti c'è una persona che proprio non vuole vedere, ci sono buone possibilità che quella stessa persona stia svolgendo l'angolo più vicino; se questo personaggio fa delle proposte ad una ragazza, può capitare che sia proprio la figlia del capitano delle guardie. E se soltanto uno del gruppo perde il suo sacco a pelo durante un temporale, sarà il PG sfortunato a dormire al freddo e sul terreno bagnato.

Sonno pesante: Il personaggio con questo svantaggio si sveglierà solo quando il suo sonno viene disturbato da un rumore molto forte, da una spinta, uno scossone ecc. Una volta sveglio, il personaggio dovrà far passare 1-6 round prima di essere in grado di compiere qualsiasi azione, che non sia semplicemente cercare di mettersi a sedere e di capire cosa sta succedendo.



capitolo 7

capacità e maestria nelle armi

Il manuale *Abilità e Poteri* amplia le regole relative alle capacità nelle armi del gioco di AD&D®, dando maggior flessibilità nella scelta delle stesse capacità e l'opportunità di sviluppare queste ultime in relazione al grado di esperienza.

I guerrieri possono ancora specializzarsi in armi specifiche e ottenere i bonus per la specializzazione. I punti-personaggio possono essere utilizzati per accrescere la specializzazione fino alla maestria in un'arma, cosa che permette al guerriero di contare su una serie di vantaggi significativi quando usa un'arma specifica.

I personaggi di altre classi, usando i punti-personaggio, possono ottenere un grado d'abilità nelle armi favorite leggermente inferiore, chiamato *competenza nell'arma*.

capacità nelle armi e punti-personaggio

I punti-personaggio si adattano a vari livelli di avanzamento, permettendo a tutti i personaggi di migliorare le proprie abilità di combattimento. Mentre rimane relativamente semplice per i combattenti migliorare il proprio livello di capacità nell'uso delle armi, questo è più difficile (e richiede più tempo) per i personaggi delle altre classi che desiderano diventare veramente abili con un'arma.

In questo passaggio del processo di creazione del personaggio, tutti i personaggi possono spendere l'ultima parte dei punti-personaggio per acquistare le loro capacità iniziali nelle armi. In questa fase si possono usare anche tutti i punti non utilizzati in precedenza, oppure si possono conservare ed usare durante il gioco o per acquistare capacità più avanti nella carriera del personaggio. Di seguito viene definito il numero di punti-personaggio per ogni classe.

Combattenti	8	Sacerdoti	8
Stregoni	3	Vagabondi	6

scegliere le capacità nelle armi

Le capacità nelle armi possono essere acquistate al momento della creazione del personaggio e durante la sua carriera.

Un combattente (compresi i combattenti multiclasse) deve spendere 2 punti-personaggio per ogni capacità, mentre gli altri personaggi ne devono spendere 3.

Tabella 48
COSTO IN PP
DELLE CAPACITÀ NELLE ARMI

Classe	Costo
Combattente	2
Vagabondo	3
Sacerdote	3
Stregone	3

RESTRIZIONI DELLA CLASSE DEL PERSONAGGIO

I personaggi che non sono combattenti devono normalmente rispettare i limiti dati dalle regole che prescrivono i tipi di armi nelle quali possono acquistare la capacità. Comunque, spendendo punti-personaggio in più, il personaggio può acquistare una capacità che normalmente non potrebbe scegliere.

Vagabondi o *sacerdoti* possono acquistare una capacità nell'uso di un'arma che è normalmente riservata ai combattenti, spendendo 1 punto-personaggio aggiuntivo: la capacità costerà, a chi appartiene a queste classi, 4 punti anziché i normali 3.

Gli *stregoni* possono spendere 2 punti-personaggio in più per acquistare una capacità nell'uso di un'arma normalmente permessa a sacerdoti o a vagabondi. Se lo stregone dovesse optare, invece, per un'arma che possono usare solo i combattenti, dovrà spendere 3 punti-personaggio in più.

Per esempio, se uno stregone desidera acquistare la capacità nell'arco corto, deve spendere 5 punti-personaggio (poiché l'arco corto può essere usato dai vagabondi, aggiunge 2 punti al suo costo di base di 3). Se vuole avere la capacità nell'arco lungo, però, dovrà pagare 3 punti-personaggio in più (per un totale di 6), poiché quest'arma può essere selezionata normalmente solo dai combattenti.

USARE I PUNTI-CAPACITÀ NELLE ARMI

Il personaggio può imparare ad usare un'arma in modi diversi. I punti-capacità nelle armi possono essere utilizzati anche per acquistare abilità nel combattimento non letale, con lo scudo e raggiungere un alto grado di capacità come

Poteri. La più bassa è la non-capacità, poi c'è la familiarità nell'arma, la capacità vera e propria, la competenza; i personaggi possono poi avanzare fino al grado di specializzazione e di maestria nell'arma. Questa progressione si riferisce principalmente ai combattenti, ma anche gli altri personaggi possono avanzare ad alti livelli di capacità spendendo punti-personaggio aggiuntivi.

GRUPPI DELLE ARMI

La maggior parte armi delle viene catalogata in due gruppi: i gruppi specifici e i gruppi generali. Può capitare che un'arma faccia parte di un gruppo specifico, che a sua volta è compreso in un gruppo generale. La capacità di un personaggio con una arma o con un gruppo di armi spesso implica la familiarità con armi simili.

La tabella 49 specifica i gruppi generali e specifici delle armi. È da notare una significativa sovrapposizione in alcune categorie: una spada bastarda è indicata in diversi gruppi specifici perché può essere usata in vari stili e culture, ad esempio.

Se il personaggio conosce diversi stili di combattimento (di cui troverete la spiegazione più avanti) può usare un'arma in uno qualsiasi di essi; se ha imparato solamente uno stile, però, la sua capacità si applica solo quando usa l'arma con lo stile appropriato.

Tabella 49
GRUPPI DELLE ARMI

Com'è stato detto, le armi possono essere classificate in gruppi specifici o in gruppi generali. Tutte le armi che appartengono ad un gruppo specifico sono considerate simili tra loro; un personaggio capace di usarne una, ottiene automaticamente la familiarità con le restanti del gruppo. Si noti che una capacità nell'arma comprende le versioni in pietra o in osso della stessa arma.

Nell'elenco riportato qui di seguito, i gruppi generali sono indicati in grassetto, mentre quelli specifici sono in corsivo.

Asce, Picconi e Martelli

Asce: ascia da battaglia, accetta, accetta da lancio, scure, ascia a due mani, spada scure, mazza scure.

Picconi: piccone da cavaliere, piccone da fante, piccone.

Martelli: martello da guerra, maglio, martello-mazza.

Armi non correlate: azza

Archi

Arco corto, arco corto composito, arco lungo, arco lungo composito.

Mazze, Clave e Mazzafrusti

Mazze: mazza da fante, mazza da cavaliere, mazza scure



Tabella 49 GRUPPI DELLE ARMI

Clave: clava, grande clava, clava da guerra, ankus, morning star
Mazzafrusti: mazzafrusto da cavaliere, mazzafrusto da fante

Balestre

Balestra a mano, balestra leggera, balestra pesante, balestra a fionda, cho-ku-no

Pugnali e coltelli

Pugnale, stiletto, jambiya, main-gauche, pugnale da guardia, coltello, katar

Lance da cavaliere

Leggera, media, pesante, da giostra.

Armi lunghe

Picche: picca, partigiana, spuntone, corsesca
Asce su asta: bardica, alabarda, volgia
Ronconi: roncone, roncone-giusarma, falcione-giusarma, volgia-giusarma, falcione-uncinato
Falcioni: falcione-glaive, falcione, naginata, nagimaki, falcione-forca
Martelli: bec de corbin, martello d'arme
Armi non correlate: forcone da guerra, tetsubo, lajatang

Lance e giavellotti

Lance: lancia, lancia lunga, picca
Giavellotti: giavellotto, pilum, dardo
Armi correlati: arpione, tridente, brandistocco

Spade

Antiche: spada larga, sapara, khopesh, spada scure, spada corta
Romane: spada larga, drusus, gladio, spatha
Mediorientali: spada corta, scimitarra, grande scimitarra, tulwar
Orientali: cutlass, katana, wakizashi, no-dachi, ninja-to
Corte: spada corta, gladio, drusus, sapara, pugnale, tulwar
Medie: spada larga, spada lunga, cutlass, sciabola, falchion, estoc
Lunghe: spada bastarda, claymore, spada a due mani, grande scimitarra, no-dachi
Armi da scherma: stocco, sciabola, main-gauche, pugnale da guardia

Armi a Catena e di Corda

Catena, kau sin ke, kusari-gama, kawanaga, chijikiri

Armi per Arti Marziali

Sai, jitte, nunchaku, sang kauw, verga a tre pezzi, bo stick

Armi da fuoco

Armi da mano: archibugio, pistola
Armi a miccia: archibugio, moschetto, caliver
Armi a carica: archibugio, pistola da cintura, pistola da cavalleria
Armi a scatto: moschetto, pistola da cintura, pistola da cavalleria

Se un'arma non appare nell'elenco precedente, non appartiene a nessun gruppo di armi. Per esempio, armi come le bolas, il boomerang o il mancatcher sono talmente uniche nel loro genere al punto che non ci sono armi conosciute che siano simili a loro.

FAMILIARITÀ E NON CAPACITÀ NELLE ARMI

Un personaggio che non ha la capacità in un tipo di arma subisce delle penalità quando attacca con quell'arma. Le penalità dipendono dalla classe del personaggio; per esempio, un guerriero sarà in grado di usare più facilmente un'arma a lui non familiare che non uno stregone. Le penalità vengono indicate nella tabella 50.

In alcuni casi, però, un personaggio può avere una discreta dimestichezza nell'uso di un'arma tanto da non subire le penalità stabilite per uno non capace. Si parla in questo caso di familiarità, ossia di una conoscenza non specifica, acquisita con un assiduo esercizio dell'uso di una particolare arma, o gruppo di armi. Il personaggio non sarà in grado di combattere efficacemente allo stesso modo di quelli che possiedono la capacità nell'arma, ma non sarà nemmeno inetto come un personaggio non capace.

Si considera che un personaggio sia familiare con le armi correlate a quella in cui ha la capacità. Tutte le armi che appartengono allo stesso gruppo specifico dell'arma in cui il personaggio ha la capacità, si considerano come familiari. Se un personaggio ha la capacità in un intero gruppo specifico di armi, avrà familiarità con tutte le armi del relativo gruppo generale.

Tabella 50 PENALITÀ ALL'ATTACCO PER PERSONAGGI NON CAPACI

Classe	Non capacità	Familiarità
Combattenti	-2	-1
Stregoni	-5	-3
Sacerdoti	-3	-2
Vagabondi	-3	-2
Psionici	-4	-2
PNG senza classe	-4	-2

Un personaggio che sta usando un'arma di cui non possiede la capacità non è in grado di compiere mosse speciali durante il combattimento, come disarmare o parare. Deve limitarsi agli attacchi fondamentali, con le penalità ai tiri per colpire mostrate sopra. Se colpisce, comunque, tira normalmente per i danni.

capacità NELLE ARMI

Per acquisire la capacità in un'arma specifica è necessario un solo punto-capacità. Tale capacità comporta che il personaggio è in grado di impugnare e combattere con quel

tipo di arma normalmente, senza subire alcuna penalità ai suoi tiri per colpire o per i danni.

CAPACITÀ IN UN GRUPPO DI ARMI

Spendendo due punti-capacità (4 punti-personaggio), un combattente può ottenere la capacità in un gruppo specifico di armi. Se quel gruppo specifico fa parte di un gruppo generale, allora il personaggio avrà familiarità con tutte le armi che fanno parte del gruppo generale.

Spendendo tre punti-capacità (6 punti-personaggio), un combattente può ottenere la capacità in un gruppo generale di armi. Si assume che sia capace di combattere perfettamente con tutte le armi di quel gruppo generale.

Queste possibilità sono disponibili, però, soltanto ai combattenti; tutti gli altri personaggi devono spendere sempre un punto-capacità per ottenere la capacità nell'uso di uno specifico tipo di arma.

speciali capacità NELLE ARMI

I punti-capacità possono essere spesi per ottenere alcuni tipi di bonus che non sono, tecnicamente, definibili come "capacità nelle armi". Questi bonus si riferiscono ad alcune situazioni di combattimento e migliorano le probabilità del personaggio di difendersi o di attaccare in modo efficace con o senza armi.

capacità CON LO SCUDO

Si può spendere un punto-capacità per ottenere la capacità con lo scudo. I combattenti possono ottenere questa capacità spendendo solo 1 punto; gli altri personaggi devono spenderne 2. Ovviamente un personaggio deve poter usare uno scudo per acquistare questa capacità.

La capacità con lo scudo migliora la Classe Armatura del personaggio contro uno o più attacchi per round effettuati davanti o dal lato coperto dallo scudo. Questa capacità non protegge da attacchi alle spalle o da quelli effettuati dal fianco non coperto dallo scudo.

Come le altre capacità nelle armi, la capacità con lo scudo deve riguardare un tipo di scudo specifico - descritto nella tabella 51. I bonus conferiti variano a seconda del tipo di scudo scelto dal personaggio e vanno aggiunti ai normali benefici alla Classe Armatura, dati dal fatto di portare uno scudo. La cate-



goria "Numero di attacchi" indica da quanti attacchi, per round, la capacità con lo scudo può proteggere. Se un personaggio con un buckler, per esempio, viene attaccato da tre nemici contemporaneamente, la capacità con lo scudo migliorerà i benefici della sua Classe Armatura soltanto contro uno di questi attacchi. Il giocatore dovrebbe indicare da quale nemico si vuole proteggere prima che vengano effettuati gli attacchi.

Tabella 51 EFFETTI DELLA CAPACITÀ CON LO SCUDO

Tipo di scudo	Bonus alla	
	Classe Armatura	Numero di attacchi
Buckler	+1	Uno
Piccolo	+2	Due
Medio	+3	Tre
Grande	+3/+4 contro proiettili	Quattro



CAPACITÀ
CON L'ARMATURA

Un personaggio può spendere un punto-capacità per acquisire la capacità con l'armatura, che denota una maggiore dimestichezza nell'indossare un tipo particolare di protezione. A differenza della capacità con lo scudo, questa capacità non migliora la Classe Armatura, ma riduce le penalità di ingombro date dall'indossare una particolare armatura.

Così, un personaggio che ha la capacità con la corazza di piastre, per esempio, può muoversi più facilmente e velocemente di quanto non possa fare un personaggio senza questa capacità.

Il personaggio che possiede la capacità con l'armatura subisce solo la metà del normale ingombro dato dalla sua corazza. Per esempio una corazza completa pesa 31,5 Kg, ma il personaggio dotato dell'apposita capacità riduce l'ingombro a 15,75 Kg. Naturalmente l'armatura mantiene il suo peso totale per tutti gli altri scopi (come per esempio nuotare!).

SPECIALIZZAZIONE
IN UNO STILE
DI COMBATTIMENTO

Gli stili di combattimento rappresentano delle categorie allargate di tattiche militari che possono essere impiegate dai personaggi. È quindi possibile spendere punti-capacità nei vari stili di combattimento ed ottenere alcuni bonus in battaglia.

116

C'è però una forte differenza tra conoscere uno stile e specializzarsi in esso. Tutti i personaggi che abbiano la capacità in un'arma conoscono almeno lo stile di combattimento che si usa con quel tipo di arma. Non si spende nulla per conoscere lo stile, poiché è implicito all'interno della stessa capacità. Se poi un'arma può essere usata con due o più stili differenti, si presume che il personaggio li conosca tutti. Una spada lunga, per esempio, può essere usata con lo stile di combattimento con un'arma, lo stile con arma e scudo, o lo stile di combattimento con arma a due mani. Così un personaggio con la capacità nella spada lunga conosce tutti e tre questi stili combattimento.

Le classi dei personaggi pongono alcune limitazioni nell'apprendere gli stili di combattimento. La tabella 52 indica le classi che possono imparare uno stile specifico. Un ladro è in grado, per esempio, di usare una spada lunga, ma non impara automaticamente lo stile di combattimento a due mani con questa spada.

Un personaggio può spendere un punto-personaggio addizionale quando acquisisce una capacità in un tipo di arma, per apprendere uno stile che non è normalmente permesso dalla sua classe del personaggio. Per esempio, il ladro, spende 3 punti-personaggio per la sua capacità nella spada lunga, ma impara automaticamente soltanto lo stile con un'arma. Se spende un quarto punto-personaggio, egli può imparare lo stile a due mani o quello con arma e scudo; o può spendere in tutto 5 punti-personag-

gio e acquisire la capacità nella spada lunga insieme a tutti e tre gli stili.

Tabella 52
STILI DI COMBATTIMENTO
IN BASE ALLA CLASSE

Stile di combattimento	Classi idonee
Con un'arma	Tutte
Con arma e scudo	Combattenti, Sacerdoti
Con arma a due mani	Combattenti, Sacerdoti, Stregoni
Con due armi	Combattenti, Vagabondi
Con armi da lancio	Combattenti, Vagabondi
A cavallo con armi da lancio	Combattenti, Vagabondi
Con armi scagliate/fionde	Tutte
Speciale*	Varie

* Questa categoria comprende gli stili specifici di alcune armi e/o di certe culture, come ad esempio l'uso della rete e del tridente tipico dei gladiatori romani, o i due sai dei ninja.

Un personaggio può spendere un punto-capacità per specializzarsi in uno di questi stili di combattimento, sempre che conosca già quello stile. I combattenti possono specializzarsi in tutti gli stili che desiderano. I sacerdoti ed i vagabondi possono specializzarsi soltanto in uno stile. Gli stregoni possono specializzarsi in un solo stile di combattimento, ma devono spendere 1 punto-personaggio in più.

Ognuno di questi stili conferisce dei benefici speciali quando se ne acquisisce la specializzazione. Gli stili vengono descritti di seguito:

CON UN'ARMA

Il personaggio può sfruttare la mano libera come arma secondaria (usandola per colpire, afferrare, scagliare ecc.), mentre impugna con l'altra mano la sua arma. Si applicano le normali penalità del combattimento con due armi.

Il personaggio che si specializza in questo stile di combattimento ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura quando combatte con un'arma in una mano ed ha l'altra mano libera (senza scudo o arma). Spendendo 2 punti-personaggio in più, il personaggio può migliorare questo bonus alla Classe Armatura fino ad un massimo di +2.

Se il personaggio ha anche familiarità con lo stile di combattimento a due mani, e sta impugnando un'arma che può essere utilizzata anche in questo modo, può cambiare stile all'inizio di ogni round di combattimento.

CON ARMA E SCUDO

Il personaggio che si specializza in questo stile può ottenere un bonus di +1 alla sua Classe Armatura (in aggiunta ai normali benefici dati dallo scudo) o un bonus di +1 all'at-

tacco durante qualsiasi round di combattimento in cui impugna scudo e arma.

CON ARMA A DUE MANI

Il personaggio che si specializza in questo stile migliora il fattore-velocità dell'arma riducendolo di 3 punti, se quell'arma viene impugnata con due mani. Inoltre, se il personaggio sta usando un'arma ad una mano con due mani, ottiene un bonus di +1 ai danni.

CON DUE ARMI

Il punto-capacità speso per specializzarsi in questo stile molto difficile richiede un punto-personaggio addizionale quando viene acquistato (tranne i ranger che possono acquistarne la specializzazione allo stesso costo degli altri stili di combattimento).

Il personaggio che si specializza nello stile di combattimento con due armi riduce alcune penalità inerenti all'utilizzo di esse. Normalmente, un personaggio subisce una penalità di -2 agli attacchi effettuati con la mano primaria e di -4 a quelli compiuti con l'altra; questa specializzazione riduce la penalità a 0 con la mano primaria e a -2 con l'altra. Inoltre, se un personaggio ha il tratto Ambidestria, non subisce alcuna penalità nemmeno con l'altra mano.

L'arma secondaria deve essere di una taglia più piccola rispetto all'arma primaria, a meno che l'arma primaria non sia già di taglia piccola. Se il personaggio spende 2 punti-personaggio in più per questa specializzazione può imparare ad usare due armi di taglia uguale, sempre che le armi scelte possano essere impugnate con una mano sola.

CON ARMI DA LANCIO

Il personaggio che si specializza in questo stile di combattimento ottiene il significativo vantaggio di muoversi fino a metà del suo normale fattore-movimento ed effettuare tutti gli attacchi a sua disposizione durante un round di combattimento; oppure può compiere il suo movimento completo ed effettuare metà dei suoi attacchi.

Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla sua Classe Armatura quando viene attaccato con armi da lancio, ma solo se il personaggio specialista sta usando ed attaccando anche lui con un'arma da lancio in quel round.

A CAVALLO CON ARMI DA LANCIO

Il personaggio che si specializza in questo stile può tirare con armi da lancio con estrema accuratezza anche mentre è a cavallo. Le normali penalità per tirare a cavallo vengono ridotte di 2. Così, gli arcieri non subiscono penalità fintanto che il cavallo si muove a metà della sua velocità normale, e subiscono solo una penalità di -2 se il cavallo corre più veloce.

CON ARMI SCAGLIATE/FIONDE

Il personaggio che si specializza in questo stile ottiene gli stessi bonus previsti per la specializzazione nello stile di combattimento con le armi da lancio.



SPECIALE

Ci sono numerosi stili di combattimento che hanno avuto origine e si sono perfezionati in aree geografiche diverse o in un particolare periodo storico. Il personaggio può impiegare punti-capacità per specializzarsi in uno di questi stili, anche se spetta al DM decidere quali sono quelli permessi. I giocatori sono incoraggiati ad effettuare una piccola ricerca prima di creare uno specifico stile di combattimento.

Alcuni vantaggi suggeriti per l'utilizzo di uno di questi stili sono:

- bonus di +1 alla Classe Armatura
- bonus di +1 ai tiri per colpire o per i danni
- il personaggio può ignorare le penalità previste per il combattimento con due armi
- il personaggio può dare un calcio o un pugno oltre al suo attacco normale con l'arma.

SPECIALIZZAZIONE E
MAESTRIA NELLE ARMI

Ottenere la capacità in un'arma significa che il personaggio è allenato nell'uso di quella particolare arma ma non è al massimo della sua possibile preparazione. I guerrieri, ed eventualmente anche gli altri personaggi, possono dedicare parte dei loro sforzi per riuscire a migliorare l'abilità con un'arma oltre lo standard di base dato dalla capacità.

Nelle regole di questo manuale, i personaggi di tutte le classi possono migliorare la loro capacità con le armi. Il costo in punti-personaggio è più alto per i personaggi che non appartengono alla classe dei guerrieri, ma se un giocatore vuole che il suo stregone possa emulare il mago Gandalf e impugnare una potente spada come Orcrist, è possibile.

117

GRADI DI MAESTRIA

Le regole di questa sezione iniziano presumendo che un personaggio abbia già acquistato una capacità nelle armi.

ARMA PREFERITA

Il personaggio può scegliere un'arma specifica come la sua preferita. Egli deve avere già la capacità con quell'arma, e anche se la capacità che possiede è applicata ad un gruppo specifico o ad un gruppo generale, l'arma preferita deve essere indicata specificamente.

I personaggi di tutte le classi possono scegliersi un'arma preferita. I combattenti devono spendere 2 punti-personaggio, vagabondi e sacerdoti ne spendono 3, mentre gli stregoni devono spendere 4 punti.

Un giocatore può scegliere l'arma preferita del suo personaggio nel momento in cui viene creato, o anche in seguito, sempre che abbia a disposizione i punti-personaggio necessari. I personaggi dovrebbero allenarsi intensamente o ricevere qualche tipo di insegnamento da un combattente che ha la capacità nella stessa arma ed è di livello più alto della persona che deve addestrare. In alternativa, qualsiasi personaggio che abbia un grado di maestria superiore, come la competenza, può





allenare il personaggio. Il personaggio riceve un bonus di +1 su tutti i tiri per colpire quando combatte con la sua arma preferita.

COMPETENZA NELLE ARMI

La competenza in un'arma è una versione più limitata della specializzazione. Diversamente da questa, comunque, essa è disponibile anche a chi non è un combattente. Prima di ottenere la competenza in un'arma il personaggio deve avere la capacità nell'arma scelta, che potrebbe o meno essere anche la sua arma preferita (vedi paragrafo precedente).

La competenza costa a ranger, paladini, o combattenti multiclasse 2 punti-personaggio (o 1 se l'arma è quella preferita). Vagabondi e sacerdoti devono spendere 4 punti-personaggio (o 3, se l'arma è quella preferita), mentre gli stregoni possono ottenere la competenza in un'arma spendendo 5 punti-personaggio (o 4 nel caso l'arma sia quella già scelta come preferita).

Come accade per l'arma preferita, il personaggio può scegliere l'arma in cui è competente quando viene creato, o in seguito, sempre ammesso che abbia a propria disposizione punti-personaggio. Se la scelta viene effettuata da un personaggio già in gioco, egli dovrebbe ricevere un addestramento intensivo da parte di un combattente che ha la capacità in quell'arma ed è di livello più alto del personaggio che deve allenare.

La competenza in un'arma permette al personaggio di ottenere degli attacchi in più come se fosse uno specialista. Al primo livello, un personaggio competente con una spada lunga può attaccare tre volte ogni due round. La competenza non conferisce bonus ulteriori all'attacco o al danno, anche se il personaggio può avere un bonus addizionale all'attacco se è competente nell'arma scelta come preferita, come spiegato sopra.

SPECIALIZZAZIONE NELLE ARMI

Un personaggio riceve bonus addizionali quando combatte con un'arma specifica spendendo punti-personaggio nella specializzazione. I guerrieri con una sola classe possono diventare specialisti in qualsiasi momento della loro carriera, spendendo semplicemente un altro punto-capacità in un'arma di cui hanno già la capacità.

Tabella 53
OTTENERE LA
SPECIALIZZAZIONE NELLE ARMI

Classe del personaggio	Costo in punti-personaggio	Livello minimo
Guerriero	2	1°
Guerriero multiclasse	4	2°
Ranger/Paladino	4	3°
Sacerdote	6	5°
Vagabondo	8	6°
Stregone	10	7°

I personaggi di una sottoclasse di guerriero, o guerrieri multiclasse, possono specializzarsi in un'arma, anche se ad un costo superiore. Inoltre, i personaggi di altre classi devono raggiungere un certo livello prima di poter acquistare la specializzazione. I costi ed i livelli minimi di esperienza vengono mostrati nella tabella 53.

Il personaggio che ottiene la specializzazione durante il gioco deve essere allenato da un personaggio con il grado di specializzazione (o un grado superiore) nella medesima arma. L'addestramento richiede un numero di mesi uguali al costo in punti-personaggio necessario per ottenere la specializzazione, e un impegno a tempo pieno.

Gli effetti della specializzazione nell'arma variano a seconda del tipo di arma, come indicato di seguito. Se l'arma in cui ci si è specializzati (per esempio una lancia) può essere usata come arma da mischia o da lancio, il personaggio ottiene i benefici appropriati per ogni tipo di utilizzo.

Armi da mischia: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e uno di +2 ai danni quando combatte con quel tipo di arma. Inoltre, il personaggio ottiene un attacco in più ogni due round. Per esempio, al primo livello uno specialista con la spada lunga è in grado di attaccare tre volte ogni due round.

Armi da lancio: Questa categoria comprende le fionde e le armi che possono essere scagliate. Il personaggio ottiene un bonus di +1 all'attacco per tutte le categorie di gittata. Inoltre, gli specialisti possono effettuare più attacchi, come viene descritto nel *Manuale del Giocatore*.

Inoltre, un personaggio che si specializza in un qualsiasi tipo di arco o di balestra, ottiene un beneficio per una nuova categoria di gittata: la distanza ravvicinata. I colpi effettuati entro la distanza ravvicinata infliggono 2 punti di danno in più; le gittate di questa sono di 9 metri per gli archi e di 18 metri per le balestre. Inoltre, se il personaggio ha già caricato e puntato, può tirare all'inizio del round di combattimento ancora prima che sia determinata l'iniziativa.

SPECIALIZZAZIONE NEL COMBATTIMENTO SENZ'ARMI

Un personaggio può scegliere di specializzarsi in un tipo di combattimento senz'armi (pugilato, lotta o arti marziali). I guerrieri, i guerrieri multiclasse e le sottoclassi dei guerrieri possono scegliere di specializzarsi nel combattimento senz'armi. Come gli altri tipi di specializzazione, il combattimento senz'armi costituisce l'unica area di specializzazione del personaggio: egli non può specializzarsi anche in un'arma.

Gli specialisti in questo tipo di combattimento ricevono un bonus di +1 sui tiri per colpire e un bonus di +2 al danno. Inoltre, essi ricevono lo stesso numero di attacchi addizionali che ottengono gli altri specialisti, cioè un attacco in più ogni due round.

MAESTRIA NELLE ARMI

La maestria in un'arma riguarda tutti quei personaggi che cercano di raggiungere il massimo livello di abilità con

le loro armi di specializzazione. I maestri d'arme sono generalmente persone dalla considerevole reputazione e notorietà nel loro mondo, spesso ricercati dai personaggi più giovani proprio per le loro conoscenze. Molti di questi maestri prendono al proprio servizio degli apprendisti, comportandosi come mentori per allenare e istruire questi aspiranti. Altri maestri d'arme vivono da soli, quasi da eremiti, tormentati dal dover portare a termine qualche compito importante che non ammette interferenze dal resto del mondo.

Le armi più comuni impiegate dai maestri sono le spade, anche se sono ammessi archi, asce e lance. Se un giocatore desidera che il suo personaggio padroneggi un'arma diversa, deve creare (con l'appoggio del DM) una ragione per un forte background storico e culturale. Un archetipo come Guglielmo Tell, per esempio, può essere usato per giustificare una maestria nella balestra in una campagna di tipo medievale. Se il DM non ammette la maestria in certe armi, il giocatore ne dovrebbe essere informato prima che il personaggio si specializzi in quell'arma.

Un guerriero deve aver raggiunto almeno il 5° livello prima di poter diventare un maestro d'arme; gli altri personaggi devono giungere anche a livelli maggiori. Ci sono almeno 4 livelli di differenza per ogni classe tra la specializzazione nell'arma e la maestria nell'arma, come mostrato nella tabella 54. Un personaggio deve possedere la specializzazione nell'arma in cui vuole diventare maestro. Quando queste regole sono rispettate, ogni classe dovrà spendere un certo numero di punti-personaggio (vedi la tabella 54) per ottenere la maestria.

Inoltre, il personaggio dovrà trovare un maestro esistente ed essere allenato per la maestria. Il maestro solitamente richiederà un pagamento considerevole per questo allenamento, oppure potrà chiedere all'apprendista di compiere una certa impresa o di effettuare una qualche ricerca prima di accettarlo come studente. L'allenamento per la maestria richiede il doppio dei mesi necessari per la specializzazione (cioè il doppio dei punti-personaggio per ottenere la maestria, mostrati nella tabella 54).

Effetti della maestria: Un maestro riceve un bonus all'attacco e al danno di +3 con un'arma da mischia. Con un'arma da lancio il bonus sul tiro per colpire è di +2 per tutte le gittate superiori a quella della distanza ravvicinata. Per quest'ultima invece il bonus sul tiro per colpire e al danno è di +3.

Tabella 54
OTTENERE LA MAESTRIA
NELLE ARMI

Classe del personaggio	Costo in punti-personaggio	Livello minimo
Guerriero	2	5°
Guerriero multiclasse	8	6°
Ranger/Paladino	8	7°



I MOSTRI E LA MAESTRIA NELLE ARMI

Nessun personaggio sarebbe così sleale da acconsentire che il suo personaggio possa beneficiare dalle regole sulla maestria, mentre i mostri rimangono al loro precedente livello di abilità mediocre (e nemmeno nessun DM lo vorrebbe!) In una campagna dove è possibile per i personaggi raggiungere livelli di specializzazione e maestria, devono poterlo fare anche i mostri. Così come accade per i personaggi, lo sviluppo delle abilità di specializzazione e di maestria per i mostri dovrebbe riflettere un insolito livello di applicazione ed allenamento.

DETERMINARE LA MAESTRIA NELLE ARMI DEI MOSTRI

Naturalmente, non tutti i mostri hanno i requisiti di base per diventare maestri d'arme. Anche se la decisione finale sulla maestria spetta al DM, dovrebbero essere presi in considerazione alcuni elementi di base:

ARMI

Il mostro in questione deve usare un'arma in senso stretto: non è possibile la maestria nell'usare zanne, artigli, o soffio ecc. E neppure si può ottenere la maestria in semplici armi come clave o sassi.

Inoltre, l'arma deve essere abbastanza comune nella cultura di quel mostro. Questi tipi di armi sono in genere elencati nella descrizione del mostro nella parte specifica relativa al combattimento. Alcuni esempi: un goblin può diventare maestro con la lancia o con la spada corta; un wemic con il giavellotto o con la spada corta; i trogloditi sono noti per specializzarsi in un singolare tipo di giavellotto; i tritoni possono diventare maestri con il tridente; i kuo toa scelgono il bastone a tenaglia o l'arpione; gli gnoll eccellono con l'alabarda o l'ascia da battaglia.

INTELLIGENZA

Come regola generale, un mostro deve avere minimo 8 in Intelligenza per poter ottenere la maestria. Più l'intelligenza è alta, più alta è la probabilità di incontrare un maestro d'arme fra un gruppo di creature.

Se le creature sono note per essere molto intelligenti, una di loro potrebbe raggiungere il livello di maestria.

Inoltre, l'Intelligenza dovrebbe essere l'indicatore primario di quanti specialisti e maestri si potrebbero incontrare in un popolo di mostri. I goblin sono relativamente stupidi, perciò avranno pochi individui perfino a livello di specialisti, mentre i githyanki, individui eccezionalmente intelligenti, potranno comprendere, a seconda della grandezza della loro tribù, un buon numero di maestri.

POPOLAZIONE

Come accade per i personaggi, maggiore è il numero di mostri esistenti in un mondo, e maggiori saranno le probabilità che uno o più di loro possa raggiungere i livelli più alti disponibili nella maestria. Sebbene ciò non elimini il caso del solitario gigante firkol divenuto maestro nell'uso dell'alabarda, è però più verosimile che un tale esperto individuo



sia il capo di una tribù o almeno un'importante guardia del corpo a fianco del grande capo.

Per quei mostri che hanno i dadi-vita aumentati al livello di sottocapi, capi di battaglia, capitani, ecc., gli specialisti e maestri rientreranno inevitabilmente tra i membri della banda che hanno più dadi-vita. Se esistono più mostri con un particolare grado, i più bassi di questi saranno specialisti, mentre i maestri si potranno trovare tra quelli di grado più alto.

RESTRIZIONI

I non morti non possono raggiungere la maestria nelle armi. Allo stesso modo, licantropi, creature altamente caotiche, e quelle con allineamento Buono e dall'animo tendenzialmente pacifico difficilmente diventeranno maestri. I mostri con Intelligenza bassa (o minore) saranno incapaci di ottenere qualsiasi livello di maestria.

EFFETTI DELLA MAESTRIA NELLE ARMI DEI MOSTRI

I mostri maestri d'arme dovrebbero essere molto più che semplici bestie con maggiori probabilità di attacco e di danno, anche se, naturalmente, essi dovrebbero ricevere tutti benefici legati al livello di abilità raggiunto con l'arma. Inoltre, il DM potrebbe creare alcuni benefici speciali di combattimento per un mostro maestro d'arme, sempre attinenti alle tattiche generali di combattimento usate da quel mostro. Un troglodita che padroneggi l'uso del giavellotto, per esempio, potrebbe modificarlo mettendogli un uncino in cima e attaccandoci qualche tipo di corda leggera. Se l'arma colpisce il bersaglio, il mostro può trascinare la vittima, a meno che questa non riesca a liberarsi superando una prova di Forza. In ogni caso, la vittima subisce ulteriori ferite dall'arma.

120

Oltre a queste considerazioni di combattimento, comunque, il mostro maestro d'arme dovrebbe aggiungere elementi di storia e di role-playing alla campagna. A causa del loro potere maggiore e della loro terribile reputazione, queste creature saranno generalmente temute e rispettate dai mostri di rango inferiore del loro clan. Queste ultime verranno comandate in sortite o poste a guardia della tana.

Incontrando questi scagnozzi, i personaggi potrebbero apprendere maggiori particolari sui maestri. Oltre alla sua semplice presenza, il mostro potrebbe diventare una figura temibile per i personaggi, e forse la sua totale eliminazione potrebbe essere l'obiettivo finale di una serie di avventure.

EQUIPAGGIAMENTO

Qualsiasi avventuriero preferisce sempre attrezzarsi con il migliore equipaggiamento (e con la maggior quantità possibile). Il delicato bilanciamento tra equipaggiamento ed ingombro è un problema normale per tutti i personaggi. Così come la questione di trovare gli oggetti che si desiderano e avere il denaro (o altre cose da barattare) necessario per acquistarli.

Questo capitolo presenta dei nuovi modi per guadagnare denaro ed alcune semplici e precise opzioni per registrare l'equipaggiamento trasportato, come volume e peso. L'equipaggiamento viene discusso in base al tipo di ambientazione della campagna, con tabelle diverse che vanno dall'età della pietra fino al tardo Rinascimento.



DENARO, EQUIPAGGIAMENTO, E PUNTI-PERSONAGGIO

I punti-personaggio possono influire sul modo di guadagnare, mantenere e spendere il denaro. Un personaggio può scambiare il denaro del suo personaggio per ottenere punti-personaggio quando viene creato (dopo che vengono determinati i fondi iniziali, naturalmente), e in seguito durante la sua carriera, una volta per livello al massimo compreso il primo livello. Questa opportunità non è cumulativa: se un giocatore non effettua lo scambio denaro/punti prima che il suo personaggio raggiunga il secondo livello, può effettuare solo uno scambio prima che il personaggio avanzi al terzo livello. Mantenendo i vincoli di questa restrizione, comunque, un giocatore può effettuare uno scambio quando vuole: non deve necessariamente aspettare il momento in cui il personaggio sale di livello.

La procedura per fare questo scambio è sempre la stessa: il giocatore determina il totale della ricchezza del suo personaggio, come viene definito nel paragrafo seguente. Lo scambio è possibile soltanto se il totale dei suoi averi è di almeno 30 monete d'oro, tranne nel caso in cui un personaggio effettui lo scambio con i suoi averi iniziali.

La ricchezza totale si divide per 3. Un punto-personaggio costa un terzo della ricchezza del personaggio ed egli può comprare al massimo tre punti spendendo tutto il suo denaro. Si deduce chiaramente da ciò che il personaggio non può spendere o dar via la ricchezza che non possiede direttamente. Il DM deciderà l'esatta situazione della campagna. Monete e gemme possono essere conservate, per esempio, mentre il bestiame potrebbe essere soggetto a malattie, le merci potrebbero deteriorarsi, le navi affondare ecc.

I punti-personaggio, come regola generale, non possono essere spesi per denaro o equipaggiamento. Comunque, il DM può fare delle eccezioni durante la creazione del personaggio. Se un giocatore desidera iniziare con un ammontare insolito di ricchezze, può scambiare un punto-personaggio (solo uno, però) per un altro tiro sulla tabella del denaro iniziale del personaggio, nel *Manuale del Giocatore*.

RICCHEZZE, TESORI E DENARO DEI PERSONAGGI

Il patrimonio di un personaggio può essere calcolato in molti modi; solo due di questi, però, sono rilevanti per effettuare lo scambio con i punti-personaggio, come descritto sopra.

Il più ovvio, naturalmente, rimane quello di calcolare le monete, i gingilli preziosi e i gioielli di tipo ornamentale che sono segno inequivocabile di ricchezza da sempre. In termini di gioco, questo tesoro è rappresentato da un valore calcolato in monete d'oro.

Il secondo metodo prevede il calcolo delle ricchezze tenendo conto anche dei propri averi personali (comprese armi, armature e oggetti magici), tutti i tipi di beni commerciali, animali e bestie da soma, carri, cibo e finimenti, barche e navi.

Il totale di queste due categorie fornisce l'ammontare della ricchezza del personaggio al fine dello scambio monete/punti come spiegato precedentemente. Quando si calcola questo totale, comunque, è permesso al personaggio di escludere dal computo un'arma e un altro bene personale (armatura, oggetto magico, cavallo ecc.).

Il DM dovrebbe essere sicuro che i giocatori siano ben consci delle proprie ricchezze quando effettuano tale scambio. Ci sono alcune forme di ricchezza discusse più avanti che non sono rilevanti allo scopo di ottenere punti-personaggio. Comunque, un giocatore che converte la maggior parte dei suoi beni in un'altra forma (acquistando una tenuta per diecimila monete d'oro, per esempio), spendendo nell'acquisto tutti i suoi averi e rimanendo solo con 60 monete d'oro, non potrebbe scambiare 20 monete d'oro per ottenere punti-personaggio. Infatti in questo caso, la terra e i possedimenti dovrebbero essere computati nel totale e subire immediatamente la svalutazione di un terzo del loro valore. Allagamenti, terremoti, tornado o epidemie sono alcuni meccanismi suggeriti al DM per ottenere questo deprezzamento.

VARIE FORME DI RICCHEZZA

Esistono altri tipi di ricchezze che non vengono calcolati nel patrimonio per lo scambio di punti-personaggio, ma che rappresentano comunque degli aspetti importanti della condizione finanziaria di un personaggio.

TERRE E POSSEDIMENTI

In molte società medievali la terra è la misura più semplice e chiara della ricchezza di un personaggio. I grandi possedimenti spesso includono obblighi di versamenti di tasse da parte della gente che vive in quelle terre. Allo stesso tempo un personaggio come un cavaliere che è proprietario di una tenuta sarà obbligato ad un qualche tipo di omaggio al signore del posto, il quale a sua volta dovrà fare giuramento di fedeltà ad un re.

Sebbene le tasse raccolte (e dovute) da questi personaggi sono probabilmente misurate in monete d'oro, la terra e gli edifici stessi esistono di per sé, e qualsiasi tentativo di calcolarne il valore in termini monetari sarà, nel migliore dei casi, solo vagamente preciso.

Inoltre, qualsiasi tipo di tenuta o di possedimento neces-



sita di spese di mantenimento per edifici e terre, così come richiede il pagamento e il nutrimento di un grande gruppo di servitori che compiono svariati tipi di attività.

I particolari relativi a questi costi vanno oltre gli scopi di questo libro. I giocatori dovrebbero essere coscienti che possedere delle terre non è una semplice questione di ottenere delle proprietà e poi starsene seduti ad attendere il denaro.

TITOLI

I titoli nobiliari possono essere considerati ricchezza in varie maniere. Solitamente, un titolo include un salario netto annuale in monete d'oro. Più spesso, però, consente al proprietario certe entrate di tasse, provenienti dalle persone che lavorano sotto la protezione del personaggio che possiede il titolo. È perfino possibile che il personaggio debba spendere del denaro per l'ottenimento di un titolo, in base agli atti da redigere e agli obblighi che il personaggio deve ottemperare verso il suo signore.

Talvolta un titolo può comprendere il diritto di proprietà di una tenuta (vedi Terre e Possedimenti). Anche se non è prevista una tenuta, il personaggio che ha appena ottenuto un titolo può essere costretto ad acquistare un possedimento che giustifichi il suo maggiore status.

ATTIVITÀ COMMERCIALI

Un personaggio che possiede un negozio o un altro tipo di commercio, o che ha prestato del denaro al possessore di tale impresa, ha una forma di ricchezza rappresentata da quest'attività. Questa comprende l'edificio dov'è situato il negozio, così come i beni materiali che si trovano al suo interno (ad esempio, l'argilla, il tornio e i prodotti di ceramica finiti del negozio di un vasaio, oppure i barili di birra e gli alimenti di una locanda). L'attività stessa è spesso un aspetto della ricchezza quasi intangibile, ma nondimeno molto reale. Se il "Ritrovo di Blutar" ha, in città, la reputazione di una locanda cordiale con i mercenari, ci sono buone possibilità che questi torneranno a frequentarlo anche se l'edificio si dovesse incendiare e venisse ricostruito in un altro posto (naturalmente, se sono stati loro quelli che lo hanno incendiato la prima volta, i proprietari potrebbero voler cercare di migliorare il tipo di clientela!).

Questo tipo di risorsa economica è adatta ad ambientazioni del periodo Medievale o successive.

DEBITI

È possibile fare dei debiti in cambio di beni o servizi nei confronti di un personaggio. Invero, per un avventuriero di passaggio essere creditore di denaro e/o di servizi è un buon modo per mantenere la propria ricchezza.

Per esempio, Blutar il guerriero butta fuori un gruppo di sbruffoni da una rinomata locanda. Il proprietario della locanda, per ringraziarlo, si sdebita riservandogli la stanza migliore della sua locanda insieme a cibo e bevande ogni volta che passa in città. Grazie a questo debito, Blutar, anche se dovesse rimanere senza soldi, riuscirebbe a vivere comunque abbastanza agiatamente.

Naturalmente i personaggi devono prendersi cura dei loro debitori. Qualcuno che deve restituire un mucchio di denaro chiesto a prestito potrebbe improvvisamente decidere di trasferirsi; in tal caso il debito non sarebbe più esigibile. Oppure, il proprietario della taverna menzionato prima potrebbe stancarsi dell'appetito apparentemente insaziabile di Blutar e trovare un

121



guerriero più forte per cacciarlo dalla sua taverna, estinguendo così il suo debito.

Tuttavia se un personaggio viaggia nel mondo cercando sempre di aiutare gli altri con servizi o denaro, avrà maggiori possibilità di trovare qualcuno disposto ad aiutarlo quando ne avrà bisogno.

MODI DI SPENDERE E RISPARMIARE DENARO

Le economie alla base dei vari mondi differiscono ampiamente le une dalle altre. In una società di tipo primitivo, il denaro è un concetto sconosciuto: il termine "economia" indica in sostanza il fatto di trovare qualcuno in grado di compiere un certo lavoro, e poi contrattare, convincerlo, o adularlo perché lo faccia.

In un'ambientazione di gioco più tipica, comunque, i personaggi hanno molti mezzi per calcolare il loro denaro, e un interesse nell'accumularne il più possibile.

Ma cosa fare quando il sacco in cui viene messo il tesoro diventa troppo pesante da portare in giro? Naturalmente un personaggio può sempre convertire l'argento in oro, e poi l'oro in gemme, in modo da rendere più trasportabile il suo denaro. Tuttavia per quei giocatori che vogliono affrontare la questione con un approccio più serio e pratico, vengono dati qui di seguito alcuni suggerimenti:

PRESTITI

Come è stato spiegato nel paragrafo riguardante i Debiti, la ricchezza di un personaggio comprende anche quei fondi di cui è creditore nei confronti di altri personaggi. Se vuole accrescerne gli interessi, un personaggio può mantenere una consistente somma di denaro a suo nome permettendo a qualcun altro di usarla per un certo periodo di tempo.

Ci sono, naturalmente, alcuni rischi. Perfino il personaggio più fiducioso vorrà avere in cambio qualcosa di scritto (per questo bisognerà trovare uno scrivano o qualche testimone formale). Poi c'è la questione dell'onestà del debitore, per non menzionare altri incidenti che potrebbero capitare. Comunque, prestando del denaro e ricevendo in cambio una lettera di credito, il personaggio evita di portarsi in giro tutto il suo tesoro.

IMPRESE

Lo spirito imprenditoriale esiste virtualmente in tutte quelle società in cui il denaro è un'entità quantificabile. In una campagna, si può definire imprenditore chiunque investa il suo denaro in un'attività rischiosa che gli garantisca la possibilità di ottenere un guadagno maggiore del suo investimento iniziale.

Ci sono molti mezzi per fare ciò: il giocatore dovrà decidere se lo stesso personaggio sia coinvolto nel lavoro giornaliero dell'impresa, o se desidera invece prestare il denaro ad un PNG di fiducia e rimanere in attesa.

Un personaggio può offrirsi di sponsorizzare un PNG che abbia del talento (o un PG). Se un apprendista mostra una grande abilità nel compiere lavori di ceramica, il personaggio potrebbe comprargli un tornio, argilla, colori e un piccolo negozio dove poter lavorare. In cambio, il vasaio potrebbe ripagare il personaggio con una parte dei suoi guadagni, sia in modo vitalizio, o finché il debito e l'interesse non sono stati saldati completamente.

Altri soggetti che si possono finanziare sono gli artisti (giocolieri, menestrelli, compagnie di teatro e simili), i mercanti (vedi Commercio, più avanti), e tutti quei personaggi che vorrebbero aprire in proprio un piccolo negozio o una taverna.

In quasi tutti i mondi in cui si ambientano le campagne si possono trovare opportunità per fare affari. Sia che un giocatore voglia iniziare una piccola impresa, o che desideri pagare un'altra persona perché lo faccia al posto suo, il denaro può essere speso per aprire negozi, locande, agenzie di servizi per traghetti o altri tipi di trasporto, e così via. Virtualmente qualsiasi tipo di impresa, di beni o di servizi, richiederà sempre un investimento iniziale prima che il PG o PNG ne possa intraprendere l'attività.

CARITÀ

La carità non è da considerare un investimento in termini finanziari, ma può ripagare allo stesso modo un personaggio generoso. Chiunque condivida parte delle proprie ricchezze con quelli meno fortunati di lui, si conquisterà il profondo e duraturo senso di gratitudine di quelli che ha aiutato. L'archetipo di questo ruolo, naturalmente, è la figura leggendaria di Robin Hood.

Questa gratitudine può essere manifestata in molti modi. Se il vento della fortuna cambia direzione, un personaggio che prima era ricco può scoprire che quelli che una volta aveva aiutato sono ora desiderosi di aiutarlo per ricambiare i precedenti favori. Ancora, quelli che beneficiano dalla carità di un PG avranno la tendenza a difendere il loro benefattore. Essi gli passeranno informazioni sui piani e le intenzioni dei suoi nemici e cercheranno perfino di ostacolare quei piani con azioni diversive, fingendo di non sapere, o altro.

SCUTAGIUM

Questa forma medievale di debito rappresenta il pagamento effettuato da un cavaliere o da un altro personaggio che ha giurato fedeltà al proprio signore feudale. Invece di unirsi all'esercito nella campagna militare che sta portando avanti chi governa, il personaggio può pagare questa tassa che lo libera da prestazioni personali. Spesso i re accettano più volentieri un pagamento in oro o in gemme piuttosto che una spada in più al proprio servizio. In alternativa, se è il PG il personaggio di rango più alto, potrà ritrovarsi i forzieri pieni del denaro dei suoi sudditi, che avranno cose più importanti da fare che non aiutarlo a uccidere un drago fastidioso o cacciare dai confini delle bande di orchetti razziatori.

I termini esatti dello scutagium devono essere negoziati. I fattori rilevanti riguardano i pericoli previsti dalla campagna, le ricchezze del suddito e il bisogno di aiuto di chi governa. Inoltre, lo scutagium può essere richiesto anche a fatto avvenuto: se il cavaliere non si è presentato quando ci si aspettava che lo facesse il re molto probabilmente desidererà vederlo dopo la campagna. In questo caso la tassa di scutagium sarà molto più alta di quanto era stato inizialmente pattuito.

COMMERCIO

Uno dei modi storici più efficaci di guadagnare consiste nel prendere qualcosa di cui si ha un'offerta abbondante e portarlo dove invece c'è una grande domanda per quel bene. Idealmente, il personaggio poi metterà insieme altri carichi di merci che potrà rivendere a prezzi alti quando farà ritorno a casa. Le missioni commerciali possono avvenire per terra e per mare.

Un personaggio può contribuire con denaro alla spedizione

ne pianificata dal capitano di una nave che vuole trasportare un grosso carico di lana, vino e stoffe locali attraversando un piccolo mare. Una volta giunto sull'altra riva, il carico sarà barattato con spezie, seta ed acciaio. Al suo ritorno i beni saranno rivenduti nel mercato locale, e tutti coloro che hanno investito del denaro riceveranno la loro quota dei profitti.

I rischi ed i problemi che questi mercanti incontrano nei loro viaggi sono troppo numerosi per essere descritti. Le navi possono affondare, le tempeste di sabbia possono separare le carovane che attraversano un deserto e i banditi possono depredare gruppi poco difesi.

Le spedizioni commerciali possono costituire delle splendide avventure, se ai giocatori interessa che i personaggi vi partecipino. In alternativa, un PG piuttosto ricco potrà mettere a disposizione i suoi fondi ad un capitano di nave o ad un mercante di buona reputazione ed attendere i profitti o le perdite che possono risultare da quell'affare. Il DM dovrà giudicare questi tentativi, calcolando la distanza percorsa, i rischi connessi alle situazioni meteorologiche, il tipo di terreno che si deve attraversare, il pericolo dei banditi e il valore dei beni alla partenza e all'arrivo.

Per esempio, un personaggio raccoglie dei fondi per acquistare 100 muli, 10 selle e 400 matasse di lana pregiata. Il suo viaggio lo conduce oltre una catena montuosa ed attraverso una foresta abitata da goblin. Se il PG accompagna la carovana, il DM potrebbe farlo attaccare dai grifoni quando si trova in montagna, dai goblin durante il tragitto in foresta, oppure potrebbe tendergli una pericolosa imboscata e fargli incontrare un guado molto rischioso. Ognuna di queste situazioni potrebbe far perdere alla carovana uno o più muli, e alcuni carichi potrebbero andare persi durante l'attraversamento del fiume perfino se i muli riescono a guadarlo senza troppi problemi. Quando la carovana giungerà a destinazione, i personaggi potrebbero anche giocare la contrattazione del baratto della lana con altri beni o tesori. Alla fine, i profitti e le perdite della missione dipenderanno dal modo in cui si sarà riusciti a portare a termine l'avventura.

Il personaggio potrebbe, in alternativa, assumere un gruppo di PNG per compiere la missione in questione. Il DM dovrà quindi giudicare i rischi e le perdite connesse con la missione, così come l'onestà dei PNG ingaggiati. Trascorso l'appropriato periodo in tempo di gioco, questi PNG (si spera) ritorneranno dal PG con i profitti.

ESEMPIO DI COME GESTIRE UN PATRIMONIO

Gronyard, un potente guerriero, ritorna da una lunga avventura durante la quale ha salvato la figlia del re da un drago maligno, ha ucciso il drago, ed ha accumulato un tesoro del valore di circa dodicimila monete d'oro, tra gemme, monete, un prezioso artefatto e un pettine d'oro con incastonati dei diamanti.

Dopo il suo ritorno nel mondo civile, Gronyard viene investito del titolo di barone dal re, estremamente grato con lui per aver salvato la sua unica figlia. Il titolo comprende anche una grande casa, che necessita di qualche riparazione, ma non gli garantisce diritti di proprietà su alcuna terra.

A questo punto, Gronyard potrebbe scambiare parte del suo tesoro per ottenere dei punti-personaggio (4.000 monete d'oro per ogni punto), ma decide di non farlo. Invece, investe 2.000 monete d'oro per resistere la casa, e altre 5.000 per comprare un grande appezzamento di terreno coltivabile.



Decide di conservare il pettine d'oro (che vale circa 3.000 monete d'oro) nel tesoro che porta con sé, ed ha ancora a sua disposizione 2.000 monete d'oro da poter spendere.

Egli investe questo denaro in una carovana di beni che può viaggiare attraverso un passo di montagna aperto da poco (il drago che bloccava l'accesso è stato ucciso dallo stesso Gronyard).

Se Gronyard decidesse di acquistare ora un punto-personaggio, il costo sarebbe sempre di 4.000 monete d'oro perché egli non può privarsi completamente di denaro liquido proprio prima di portare a termine lo scambio.

Gronyard ha anche un bene intangibile, la gratitudine del re perché gli ha salvato la figlia. Se avesse bisogno di una mano, ci sono buone possibilità che il re si ricordi di questo debito. D'altro canto, il re potrà ricordarsi di Gronyard come un prode guerriero e se avesse bisogno di un capitano coraggioso che comandi il suo esercito potrebbe richiedere i suoi servizi. Se Gronyard non volesse accettare (o magari non potesse, per esempio perché sta accompagnando la sua carovana), allora potrebbe essere obbligato a versare una tassa di scutagium molto consistente (magari è costretto a consegnare anche il suo prezioso pettine d'oro!).

Con il passare degli anni, la ricchezza di Gronyard subirà parecchie variazioni. La casa e le terre richiederanno manutenzione, e la servitù dovrà essere pagata. Inoltre, potrebbe riscuotere tasse varie dai suoi fittavoli, oppure la sua carovana potrebbe tornare con beni che valgono il doppio o il triplo del suo investimento iniziale!

INGOMBRO E MOVIMENTO

Le regole di questo manuale mantengono le categorie di ingombro (nullo, leggero, modesto, pesante, grave) familiari ai giocatori. Come sempre, il livello di dettaglio per le regole dell'ingombro rimane sempre una questione di scelta sia del DM che dei giocatori.

Le regole di questa sezione presentano delle opzioni piuttosto semplici in modo da presentare il necessario realismo di gioco senza scadere però in una precisione troppo matematica. E, come sempre, esse sono intese per aggiungere nuovi elementi di divertimento.

Anche il corridore più veloce dovrà rallentare il suo passo se deve trasportare 70 Kg di armatura, armi ed equipaggiamenti vari. L'ingombro di un personaggio è suddiviso in cinque categorie: nullo, leggero, modesto, pesante e grave; esso viene descritto accuratamente al capitolo 6: Denaro ed Equipaggiamento, del *Manuale del Giocatore*.

Per determinare in quale categoria d'ingombro rientra il personaggio, bisogna trovare la sua forza e guardare la riga corrispondente sulla tabella. I numeri indicati sulla tabella rappresentano il minimo peso richiesto per ogni categoria di ingombro. Un personaggio con Forza 14 avrà ingombro nullo fino a 25 Kg di equipaggiamento; ingombro leggero fino a 38,5 Kg; ingombro modesto fino a 52 Kg e ingombro pesante fino a 65,5 Kg.

Per calcolare la forza di un mostro, ai fini dell'ingombro, aggiungete 3 punti e 1/2 per ogni categoria di taglia (arrotondare per difetto) ai dadi-vita di base del mostro (ignorando i "+").





INGOMBRO SEMPLIFICATO

Se le regole normali sull'ingombro sembrano troppo complicate, c'è un modo più semplice per calcolarlo. La maggior parte del peso trasportato dal personaggio è costituito da armatura e armi. Per facilitare le cose, usate soltanto l'armatura, lo scudo e l'arma più grande del personaggio quando dovete calcolare il peso totale trasportato. Questo favorisce leggermente il PG, ma si tratta di un sistema molto più rapido che prendere nota di ogni variazione di peso.

MIGLIORARE IL MOVIMENTO DI BASE

I personaggi che hanno un alto punteggio in Destrezza/Equilibrio o in Forza/Energia, o in entrambe, possono aumentare il loro movimento di base oltre il 6 o il 12 a seconda della loro razza.

I personaggi con alti punteggi in Forza/Energia, aggiungono il modificatore all'attacco del personaggio (il bonus sul tiro per colpire) al loro movimento di base.

I personaggi con alti punteggi di Destrezza/Equilibrio, aggiungono il modificatore di reazione al loro movimento di base.

Quei personaggi con punteggi alti in tutte e due le caratteristiche possono aggiungere i bonus dati da entrambe queste categorie.

ANNOTARE IL VOLUME (REGOLA OPZIONALE)

Oltre al peso, agli oggetti di equipaggiamento viene dato un valore di volume che espande le precedenti categorie P, M e G. Le classificazioni del volume sono diverse dal peso, e rappresentano la quantità di spazio occupato da un oggetto.

Taglia piccola (P) = 0, 1, 2 punti-volume
Taglia media (M) = 3, 4, 5 punti-volume
Taglia grande (G) = 6* o più punti-volume

* Alcuni oggetti di grandi dimensioni, in particolare le armi, in realtà hanno punti-volume più bassi di 6. Poiché la taglia dell'arma è data principalmente dalla sua lunghezza, questi oggetti possono essere trasportati con relativa facilità.

I giocatori che vogliono aggiungere un tocco di realismo in più possono annotare i punti-volume degli oggetti che portano con sé. La regola è molto utile quando si deve programmare il carico di una carovana e calcolare quanti beni possono essere trasportati da un singolo portatore o da un animale da soma. I recipienti, come zaini e borse, hanno dei limiti di volume per le cose che possono contenere:

Zaini: Possono avere diverse dimensioni e possono contenere una quantità di volume pari al punteggio di Forza del personaggio.

Borse da cintura: Possono contenere fino a tre punti-volume. Un personaggio non può portare più di due borse da cintura.

Sacche da sella (cavallo o mulo): Possono con-

Tabella 55
FORZA ED INGOMBRO
DEL PERSONAGGIO

Forza del Personaggio	Leggero	Modesto	Pesante	Grave
3	2,5	3	3,5	4,5
4-5	5	6,5	7,5	9
6-7	9,5	13,5	17,5	21
8-9	16,5	23	30	36,5
10-11	18,5	26,5	34,5	43,5
12-13	21	31,5	42,5	53
14-15	25,5	39	52,5	66
16	32	45,5	59	72,5
17	39	55	71	87,5
18	50	67,5	85	102,5
18/01	61,5	79	96,5	114
18/51	72,5	90	107,5	125
18/76	84	101,5	119	136,5
18/91	106,5	124	141,5	159
18/00	151,5	169	186,5	204

Il movimento finale di una creatura si ricava comparando il suo ingombro con il movimento di base naturale.

Tabella 56
MOVIMENTO ED INGOMBRO
DEL PERSONAGGIO

Mov. di base	Categoria di Ingombro				
	Nulla	Leggero	Modesto	Pesante	Grave
1	1	1	1	1	1
2	2	2	1	1	1
3	3	2	2	1	1
4	4	3	2	1	1
5	5	4	3	1	1
6	6	4	3	2	1
7	7	5	4	2	1
8	8	6	4	2	1
9	9	7	5	2	1
10	10	7	5	3	1
11	11	8	6	3	1
12	12	9	6	3	1
13	13	10	7	3	1
14	14	11	7	4	1
15	15	12	8	4	1
16	16	12	8	4	1
17	17	13	9	4	1
18	18	14	9	5	1

Oltre a determinare la distanza che un personaggio può percorrere in un round di combattimento, l'ingombro influisce anche sul combattimento. I personaggi con ingombro modesto subiscono una penalità di -1 sui tiri per colpire; quelli con ingombro pesante subiscono una penalità di -2 all'attacco e la loro Classe Armatura subisce una penalità di +1. Se il personaggio ha ingombro grave, subisce una penalità di -4 su tutti gli attacchi e una penalità +3 alla sua Classe Armatura.



relativo. I giocatori e i DM possono utilizzare questi pesi per calcolare l'esatto carico del personaggio.

TABELLE
DELL'EQUIPAGGIAMENTOTabella 57
ETÀ DELLA PIETRA/
AMBIENTAZIONI SELVAGGE
(i nomi in corsivo sono presenti solo presso
le culture che usano il metallo)

Armi:

azza; accetta di pietra; *ascia da battaglia*; cerbottana - ago, dardo; bolas; boomerang; arco corto, frecce con punta di pietra, *frecce da tiro*; clava; *pugnale*; pugnale d'osso; *dardo*; *accetta*; *arpione*; arpione d'osso; *giavelotto*; giavelotto di pietra; *coltello*; coltello d'osso; coltello di pietra; lazo; *machete*; bastone rinforzato; pietra; fionda - sasso; *lancia*; *coltello da lancio*; clava da guerra

Armature:

intrecciata; di pelle; di cuoio; di cuoio borchia; imbottita; d'osso/di legno

Mezzi di trasporto/Animali:

Animali: bestiame; cane da guerra; asino; capra; cavallo da tiro; pecora
Veicoli: *cocchio*; *carretto*
Imbarcazioni: canoa; *curragh*; zattera

Tabella 58
ETÀ DEL BRONZO/ETÀ CLASSICA

(le armi in corsivo hanno una disponibilità limitata a discrezione del DM, poiché non sono così comuni come le altre armi)

Armi:

azza; *ascia da battaglia*; arco (arco corto, arco lungo, arco corto composto) frecce da tiro; cestus; pugnale; dardo; accetta/accetta da lancio; giavelotto; *lancia da cavaliere leggera*; mazza da fante; mazza da cavaliere; *mazza scure*; picca; bastone rinforzato; *lancia*; *lancia lunga*; fionda ad asta - *fiala*; sasso; spada (*spada larga*, khopesh, sapara, spada corta, spada scure; tridente, *ascia a due mani*; martello da guerra; clava da guerra

Armature:

di piastre di bronzo; intrecciata; di pelle; di cuoio; a scaglie leggera; imbottita; ad anelli; a scaglie; di cuoio borchia; d'osso/di legno

Mezzi di trasporto/Animali:

Animali: bestiame; cane da guerra, da caccia; asino; capra; cavallo da tiro, normale, da guerra leggero; pecora
Veicoli: *cocchio*; *carretto*
Imbarcazioni: canoa; *curragh*; dromone; zattera

tenere fino a 4 punti-volume, e ogni animale ne può trasportare due. Le capacità delle sacche da sella di altri animali sono (per singola sacca): cane = 1; asino/somaro = 3; cammello = 10; elefante = 20.

EFFETTI DEL VOLUME

Un personaggio umano può trasportare una quantità di volume pari al suo punteggio di Forza/Energia senza subire effetti svantaggiosi. Se cerca di trasportare più volume di quanto gliene permetta il suo punteggio, subisce una penalità nella classe dell'ingombro. Per esempio, se Blutar, con Forza/Energia di 17, è caricato con 20 punti-volume di materiale leggero, il suo ingombro potrebbe rimanere leggero, ma ai fini del gioco viene considerato modesto.

I personaggi di taglia più piccola possono trasportare meno volume rispetto al loro punteggio di Forza/Energia prima di subire le penalità dell'ingombro:

Halfling e gnomi possono trasportare un volume pari alla metà del loro punteggio di Forza/Energia.

Gli **elfi** possono trasportare un volume pari al loro punteggio di Forza/Energia -3 punti-volume.

I **nani** possono trasportare un volume uguale al loro punteggio Forza/Energia -1 punto-volume.

L'arma di un personaggio non conta ai fini del calcolo del volume, mentre è rilevante lo scudo. Neppure l'armatura è da considerare, ma riduce il volume totale che il personaggio può trasportare. Consultate le tabelle dell'equipaggiamento per determinare le penalità alla capacità di carico date da ogni tipo di armatura.

Nessun personaggio può trasportare un volume più grande del doppio del suo punteggio di Forza/Energia.

ANNOTARE L'INGOMBRO (SEMPLIFICATO)

I personaggi possono semplificare la registrazione dell'ingombro ai fini delle regole di questo manuale. Determinate per la maggior parte degli incontri l'ingombro del personaggio considerando solo la sua armatura, lo scudo e l'arma più grande: queste costituiscono in genere le parti più significative del suo carico e perciò saranno in grado di fornire una valutazione abbastanza accurata.

Se il personaggio sta trasportando equipaggiamento da campo o da esplorazione, merci, viveri in più ecc., è possibile semplificare anche questo ingombro addizionale. Se il personaggio ha uno zaino, calcolate 4,5 Kg se ha un equipaggiamento da esplorazione (corda, lanterna, olio, chiodi, ecc.), 9 Kg. per un equipaggiamento da campo (sacco a pelo, mantello o vestiti di ricambio, scatola dell'acciarino e cibo). Aggiungete solo 2,5 Kg in più per altri eventuali oggetti che trasporta, come merci, tesori, fiaschette d'olio, ecc.

peso

Le tabelle di equipaggiamento presentate alla fine di questo capitolo indicano, per ogni oggetto elencato, il peso

Tabella 59
CIVILTÀ DELL'ETÀ ROMANA

(le armi in corsivo si riferiscono a culture barbare o situate oltre i confini dell'impero)

Armi:

ascia da battaglia; arco (arco corto, arco lungo, arco corto composito), frecce da tiro; cestus; pugnale; dardo; accetta/accetta da lancio; giavellotto; lancia da cavaliere (leggera, media); mazza da fante; mazza da cavaliere; rete; pilum; bastone rinforzato; lancia; lancia lunga; *fionda ad asta* - fiala, sasso; spada (*spada larga*, drusus, gladio, spatha); tridente; martello da guerra

Armature:

a bande; di piastre di bronzo; di cuoio; a scaglie leggera; imbottita; ad anelli; a scaglie; di cuoio borchiate

Mezzi di trasporto/Animali:

Animali: bestiame; cane da guerra, da caccia, da guardia; asino; elefante; capra; cavallo da tiro, normale, da guerra leggero, da guerra medio; felino da caccia; pecora

Veicoli: cocchio; carretto (a due ruote)

Imbarcazioni: canoa; nave da cabotaggio piccola; curragh; dromone; galea; zattera

Tabella 60
ALTO MEDIOEVO

(le armi in corsivo sono realizzate in regni più civilizzati o vengono sviluppate durante gli ultimi anni di questo periodo, e sono disponibili solo a discrezione del DM)

Armi:

ascia da battaglia; arco (arco corto, arco lungo, *arco corto composito*), frecce (da tiro, da guerra); caltrop; balestra (*balestra leggera*, balestra a fionda), (*quadrello leggero*, proiettile); pugnale; dardo; accetta/accetta da lancio; giavellotto; lancia da cavaliere (leggera, media); mazza da fante; mazza da cavaliere; bastone rinforzato; lancia; lancia lunga; *fionda ad asta* - fiala, sasso; spada (*spada larga*, *spada lunga*, *sciabola*, spada corta); *ascia a due mani*; martello da guerra

Armature:

di piastre di bronzo; di maglia; di cuoio; a scaglie leggera; di lamina di metallo; imbottita; ad anelli; a scaglie; di cuoio borchiate

Mezzi di trasporto/Animali:

Animali: bestiame; cane da guerra, da caccia, da guardia; asino; capra; cavallo da tiro, da galoppo, da guerra leggero, da guerra medio, da guerra pesante; pecora

Veicoli: cocchio; carretto (a due ruote)

Imbarcazioni: canoa; nave da cabotaggio piccola; curragh; dromone; galea; zattera

Tabella 61
CROCIATE**Armi:**

ascia da battaglia; arco (arco corto, arco lungo, arco corto composito, arco lungo composito), frecce (da tiro, da guerra, di penetrazione); caltrop; balestra (*balestra leggera*, balestra pesante, balestra a fionda), (*quadrello leggero*, *quadrello pesante*, proiettile); pugnale; stiletto; mazzafusto da fante; mazzafusto da cavaliere; accetta/accetta da lancio; giavellotto; lancia da cavaliere (leggera, media, pesante, da giostra); mazza da fante; mazza da cavaliere; maglio; morning star; piccone da cavaliere; piccone da fante; armi lunghe (picca, bardica, bec de corbin, roncone, roncone-giusarma, falzione, falzione-glaive, falzione-giusarma, giusarma, scorpione, guisarma, alabarda, martello d'arme, forcone da guerra); bastone rinforzato; lancia; *fionda ad asta* - fiala, sasso; spada (*spada bastarda*, *spada larga*, falchion, spada lunga, sciabola, spada corta, spada a due mani); martello da guerra

Armature:

di maglia; migliorata; di cuoio; di lamina di metallo; imbottita; di piastre; a scaglie; di cuoio borchiate

Mezzi di trasporto/Animali:

Animali: bestiame; cane da guerra, da caccia, da guardia; asino; capra; cavallo da tiro, da galoppo, da guerra leggero, da guerra medio, da guerra pesante; pecora

Veicoli: cocchio; carretto (a due ruote); carro

Imbarcazioni: canoa; nave da cabotaggio piccola, grande; curragh; dromone; galea; knarr; nave lunga; zattera o piccola chiatta

Tabella 62
BASSO MEDIOEVO/
RINASCIMENTO**Armi:**

ascia da battaglia; brandistocco; arco (arco corto, arco lungo, arco corto composito, arco lungo composito), frecce (da tiro, da guerra, di penetrazione); caltrop; balestra (*balestra leggera*, balestra pesante, balestra a fionda), (*quadrello leggero*, *quadrello pesante*, proiettile); pugnale; main-gauche; pugnale da guardia; stiletto; mazzafusto da fante; mazzafusto da cavaliere; accetta/accetta da lancio; lancia da cavaliere (leggera, media, pesante, da giostra); mazza da fante; mazza da cavaliere; mancater; maglio; morning star; piccone da cavaliere; piccone da fante; armi lunghe (picca, roncone, roncone-giusarma, falzione-giusarma, alabarda, forcone da guerra, partigiana, spuntone, corsesca, volgia); bastone rinforzato; lancia; *fionda ad asta* - fiala, sasso; spada (*spada bastarda*, *spada larga*, claymore, cutlass, falchion, spada lunga, sciabola, stocco, spada corta, spada a due mani); martello da guerra

Armature:

brigantina; di maglia; da campo; completa; di cuoio; di lamina di metallo; imbottita; di piastre; a strisce; di cuoio borchiate

Mezzi di trasporto/Animali:

Animali: bestiame; cane da guerra, da caccia, da guardia; asino; capra; cavallo da tiro, da galoppo, da guerra leggero, da guerra medio, da guerra pesante; pecora

Veicoli: cocchio; carretto (a due ruote); carro

Imbarcazioni: canoa; caravella; nave da cabotaggio piccola, grande; curragh; drakkar; dromone; galea; galeone; knarr; nave lunga; zattera o piccola chiatta

Tabella 64
CULTURE ORIENTALI**Armi:**

ankus; ascia da battaglia; cerbottana; bo stick; arco (arco corto composito, arco lungo composito, arco corto), frecce (da tiro, da guerra); catena; chakram; chijikiri; balestra (*cho-ku-no*, balestra leggera, balestra a fionda), (*quadrello a mano*, *quadrello leggero*, proiettile); pugnale; dardo; gunsen; accetta; giavellotto; jitte; kama; kau sin ke; kawanaga; kusari-gama; lancia da cavaliere (leggera, media); mazza da fante; mazza da cavaliere; mancater; nunchaku; armi lunghe (picca, lajatang, nagimaki, tetsubo); sai; sang kauw; shuriken; lancia; lancia lunga; spada (cutlass, katana, ninja-to, no-dachi, sciabola, spada corta, tulwar, wakizashi); tridente

Armature:

brigantina; di maglia; intrecciata; di pelle; di cuoio; a scaglie leggera; imbottita; ad anelli; a strisce; di cuoio borchiate

Mezzi di trasporto/Animali:

Animali: cane da guerra, da caccia, da guardia; asino; elefante; capra; cavallo da tiro, da galoppo, da guerra leggero, da guerra medio; pecora

Veicoli: cocchio; carretto (a due ruote); carro

Imbarcazioni: canoa; nave da cabotaggio piccola, grande; dromone; galea; zattera o piccola chiatta

Tabella 63
CULTURE MEDIORIENTALI**Armi:**

ankus; bagh nakh; ascia da battaglia; cerbottana; arco (arco corto composito, arco lungo composito), frecce da tiro; catena; chakram; balestra (*balestra a mano*, balestra leggera, balestra a fionda), (*quadrello a mano*, *quadrello leggero*, proiettile); pugnale, jambiya, katar; dardo; mazzafusto da fante; mazzafusto da cavaliere; accetta/accetta da lancio; giavellotto; lancia da cavaliere (leggera, media); mazza da fante; mazza da cavaliere; mancater; armi lunghe (picca, falzione-glaive, alabarda, forcone da guerra); bastone rinforzato; lancia; lancia lunga; spada (cutlass, grande scimitarra, spada lunga, sciabola, scimitarra, spada corta, tulwar); tridente

Armature:

brigantina; di maglia; intrecciata; di pelle; migliorata; di cuoio; a scaglie leggera; di lamina di metallo; imbottita; a scaglie; di cuoio borchiate

Mezzi di trasporto/Animali:

Animali: cane da guerra, da caccia, da guardia; cammello; asino; capra; cavallo da tiro, da galoppo, da guerra leggero, da guerra medio; pecora

Veicoli: cocchio; carretto (a due ruote); carro

Imbarcazioni: canoa; nave da cabotaggio piccola, grande; dromone; galea; galeone; zattera o piccola chiatta

Tabella 65
ARMI

Arma	Costo	Peso (Kg)	Taglia	Tipo	Fattore velocità	Danno P-M	G
Accetta/Accetta da lancio	1 mo	2,5	M(3)	T	4	1d6	1d4
Accetta di pietra ¹	5 ma	2,5	M(3)	C/T	6	1d6	1d4
Ankus	3 mo	2	M(4)	P/C	6	1d4	1d4
Archi							
Arco corto ¹	30 mo	1	M(3)	—	7	—	—
Arco corto composito ¹	75 mo	1	M(3)	—	6	—	—
Arco lungo ¹	75 mo	1,5	G(6)	—	7	—	—
Arco lungo composito ¹	100 mo	1,5	G(6)	—	7	—	—
Freccia da guerra	3 ma/6	1	P(1)	P	—	1d8	1d8
Freccia da tiro	3 ma/12	2	P(1)	P	—	1d6	1d6
Freccia con punta di pietra ¹	3 mr/12	2	P(1)	P	—	1d4	1d4
Freccia di penetrazione	3 mr/6	2	P(1)	P	—	1d6	1d6
Armi lunghe							
Alabarda ¹	10 mo	7	G(7)	P/T	9	1d10	2d6
Bardica	7 mo	5,5	G(8)	T	9	2d4	2d6
Bec de corbin ¹	8 mo	4,5	G(8)	P/C	9	1d8	1d6
Corsesca ³	5 mo	3	G(7)	P	8	1d6+1	2d6
Falcione	5 mo	3	G(8)	T	8	1d6	1d8
Falcione-giusarma ¹	10 mo	4,5	G(9)	P/T	9	2d4	2d6
Falcione-glaive	6 mo	3,5	G(8)	T	8	1d6	1d10
Forcone da guerra	5 mo	3	G(7)	P	7	1d8	2d4
Giusarma ¹	5 mo	3,5	G(7)	T	8	2d4	1d8
Lajatang	7 mo	2,5	G(7)	T	6	1d10	1d10
Martello d'arme ¹³	7 mo	7	G(8)	P/C	9	2d4	1d6
Nagimaki ³	6 mo	2,5	M(5)	T	6	1d6	1d8
Naginata ³	8 mo	4,5	G(7)	T	7	1d8	1d10
Partigiana ³	10 mo	3,5	G(7)	P	9	1d6	1d6+1
Picca ³	5 mo	5,5	G(8)	P	13	1d6	1d12
Roncone ¹	7 mo	7	G(7)	P/T	10	2d4	1d10
Roncone-giusarma ¹	7 mo	7	G(8)	P/T	10	2d4	1d10





Tabella 65 - ARMI

Arma	Costo	Peso (Kg)	Taglia	Tipo	Fattore velocità	Danno	
						P-M	G
Spuntone ¹	6 mo	7	G(7)	P	8	2d4	2d4
Tetsubo	4 mo	3,5	G(7)	C	7	1d8	1d8
Volgia	5 mo	5,5	G(8)	T	10	2d4	2d4
Arpione ²	20 mo	2,5	G(7)	P	7	2d4	2d6
Arpione d'osso ^{1,1}	1 mo	2,5	G(7)	P	7	1d6	1d10
Ascia a due mani ¹	15 mo	4,5	G(7)	T	9	1d10	2d8
Ascia da battaglia	5 mo	3	M(5)	T	7	1d8	1d10
Azza	3 ma	2	P(2)	T/P	4	1d4+1	1d4
Bagh nakh	4 ma	0,5	P(2)	T	2	?	?
Balestre							
Balestra a mano	150 mo	1,5	P(2)	—	5	—	—
Balestra a fionda	25 mo	2,5	M(4)	—	7	—	—
Balestra leggera	35 mo	3	M(3)	—	7	—	—
Balestra pesante	50 mo	6,5	M(5)	—	10	—	—
Cho-ku-no	50 mo	5,5	M(5)	—	6	—	—
Quadrello a mano	1 mo	2	P(0)	P	—	1d3	1d2
Quadrello leggero	1 ma	2	P(1)	P	—	1d6+1	1d8+1
Quadrello pesante	2 ma	2	P(1)	P	—	1d8+1	1d10+1
Proiettile	5 mr	2	P(0)	C	—	1d4	1d4
Bastone rinforzato	—	2	G(6)	C	4	1d6	1d6
Bolas	5 ma	1	M(3)	C	8	1d3	1d2
Bo stick	5 mr	2	G(5)	C	3	1d6	1d4
Boomerang ¹	5 ma	1	P(1)	C	4	1d4	1d4
Brandistocco	15 mo	2,5	M(5)	P	7	1d6	1d6
Caltrop ²	2 mo/12	2	P(1)	P	—	1	1d2
Catena ¹	5 ma	1,5	G(3)	C	5	1d4+1	1d4
Cerbottana ¹	1 mo	0,5	G(4)	—	5	—	—
Ago	2 mr	2	P(0)	P	—	1	—
Dardo	1 ma	2	P(0)	P	—	1d3	1d2
Cestus	1 mo	1	P(2)	C	2	1d4	1d3
Chakram	8 ma	0,5	P(2)	T	4	1d4	1d3
Chijikiri ¹	6 mo	2,5	M(3)	P/C	7	1d6	1d8
Clava	—	1,5	M(3)	C	4	1d6	1d3
Clava da guerra	2 mo	2,5	M(4)	C/T	7	1d6+1	1d4+1
Coltello	5 mr	0,5	P(1)	P/T	2	1d3	1d2
Coltello d'osso ¹	3 ma	0,5	P(1)	P/T	2	1d2	1d2
Coltello da lancio	5 mo	2	M(3)	T/P	8	2d4	1d6+1
Coltello di pietra ¹	5 mr	0,5	P(1)	P/T	2	1d2	1d2
Dardo	5 ma	0,5	P(1)	P	2	1d3	1d2
Fionda	5 mr	0,5	P(1)	—	6	—	—
Proiettile	1 mr	0,5	P(0)	C	—	1d4+1	1d6+1
Sasso	—	0,5	P(0)	C	—	1d4	1d4
Fionda ad asta	2 ma	1	M(5)	—	11	—	—
Fiala	1 ma	1	P(1)	C	—	1d3	1d3
Sasso	—	1	P(0)	C	—	1d4+1	1d6+1
Giavellotto	5 ma	1	M(4)	P	4	1d6	1d6
Giavellotto di pietra ¹	5 mr	1	M(4)	P	4	1d3	1d2
Gunsen	4 mo	0,5	P(2)	C/P	2	1d4	1d2
Jitte	5 ma	1	P(2)	P	2	1d6	1d4
Kama	2 mo	1	P(2)	P/T	4	1d8	1d6
Kau sin ke	3 mo	2	M(4)	C	6	1d3	1d2
Kawanaga ¹	1 mo	0,5	P(2)	P/C	7	1d6	1d4
Kusari-gama ¹	4 mo	1,5	M(4)	T/P/C	6	—	—
Lancia ¹	8 ma	2,5	M(5)	P	6	1d6	1d8
Ad una mano	—	—	—	—	—	1d6+1	2d6
A due mani	—	—	—	—	—	2d6	3d6
Lancia lunga ^{3,4}	5 mo	3,5	G(7)	P	8	—	—
Lance da cavaliere							
Lancia da giostra ⁵	20 mo	9	G(9)	C	10	1d3-1	1d2-1
Lancia leggera ⁵	6 mo	2,5	G(7)	P	6	1d6	1d8
Lancia media ⁵	10 mo	4,5	G(8)	P	7	1d6+1	2d6
Lancia pesante ⁵	15 mo	7	G(9)	P	10	1d8+1	3d6
Lancia di pietra ^{1,3}	2 ma	2,5	M(4)	P	6	—	—
Ad una mano	—	—	—	—	—	1d4	1d6
A due mani	—	—	—	—	—	1d6	2d4



Tabella 65 - ARMI

Arma	Costo	Peso (Kg)	Taglia	Tipo	Fattore velocità	Danno	
						P-M	G
Lazo	5 ma	1,5	M(3)	—	10	—	—
Machete	8 mo	2,5	M(3)	T	6	1d8	1d8
Maglio	4 mo	4,5	G(5)	C	8	2d4	1d10
Mancatcher ¹	30 mo	3,5	G(7)	—	7	—	—
Martello da guerra	2 mo	2,5	M(5)	C	4	1d4+1	1d4
Mazza da cavaliere	5 mo	2,5	M(3)	C	6	1d6	1d4
Mazza da fante	8 mo	4,5	M(4)	C	7	1d6+1	1d6
Mazzafrusto da cavaliere	8 mo	2,5	M(5)	C	6	1d4+1	1d4+1
Mazzafrusto da fante	15 mo	7	G(6)	C	7	1d6+1	2d4
Mazza scure	12 mo	4	M(4)	C/T	8	2d4	1d6+1
Morning star	10 mo	5,5	M(5)	C/P	7	2d4	1d6+1
Nunchaku	5 ma	1,5	M(3)	C	3	1d6	1d6
Picca ¹	5 mo	5,5	G(7)	P	13	1d6	1d12
Piccone da cavaliere	7 mo	2	M(5)	P	5	1d4+1	1d4
Piccone da fante	8 mo	2,5	M(5)	P	7	1d6+1	2d4
Pietra	—	0,5	M(5)	P	2	1d3	1d2
Pilum	1 mo	1,5	P(1)	C	5	1d6	1d6
Pugnale	2 mo	0,5	P(2)	P	2	1d4	1d3
Jambiya	4 mo	0,5	P(1)	P/T	3	1d4	1d4
Katar	3 mo	0,5	P(1)	P	2	1d3+1	1d3
Main-gauche	3 mo	1	P(2)	P/T	2	1d4	1d3
Pugnale d'osso ¹	1 ma	0,5	P(1)	P	2	1d2	1d2
Pugnale da guardia	5 mo	0,5	P(2)	P	2	1d3	1d3
Pugnale di pietra	2 ma	0,5	P(1)	P	2	1d3	1d2
Stiletto	8 ma	0,5	P(1)	P	2	1d3	1d2
Rete	5 mo	4,5	M(5)	—	10	—	—
Sai	1 mo	1	P(1)	C	2	1d4	1d2
Sang Kauw ¹	5 mo	5	G(6)	P/T	7	1d8	1d6
Shuriken	3 mo	?	P(0)	P	2	1d4	1d4
Spade							
Claymore ¹	25 mo	3,5	M(5)	T	7	2d4	2d8
Cutlass	12 mo	2	M(5)	T	5	1d6+1	1d8+1
Drusus	50 mo	1,5	M(5)	T	3	1d6+1	1d8+1
Falchion	17 mo	3,5	M(5)	T	5	1d6+1	1d4
Gladio	10 mo	1,5	P(2)	P	3	1d6	1d8
Grande scimitarra	60 mo	7	G(6)	T	9	2d6	4d4
Katana	100 mo	2,5	M(5)	T/P	4	—	—
A una mano	—	—	—	—	—	1d10	1d12
A due mani	—	—	—	—	—	2d6	2d6
Khopesh	15 mo	3	M(5)	T	9	2d4	1d6
Ninja-to	20 mo	2,5	M(4)	T/P	3	1d8	1d8
No-dachi	45 mo	4,5	G(6)	T/P	8	1d10	1d20
Sapara	10 mo	2	P(2)	T	5	1d6+1	1d4
Sciabola	17 mo	2,5	M(4)	T	5	1d6+1	1d8+1
Scimitarra	15 mo	2	M(5)	T	5	1d8	1d8
Spada bastarda	25 mo	4,5	M(6)	T	6	—	—
A una mano	—	—	—	—	—	1d8	1d12
A due mani	—	—	—	—	—	2d4	2d8
Spada a due mani	50 mo	7	G(5)	T	10	1d10	3d6
Spada corta	15 mo	1,5	P(2)	P	3	1d6	1d8
Spada larga	30 mo	2	M(5)	T	5	2d4	1d6+1
Spada lunga	15 mo	2	M(5)	T	5	1d8	1d12
Spada scure	20 mo	5,5	G(6)	T	10	1d8+1	1d12+1
Spatha	25 mo	2	M(5)	T	5	1d8	1d12
Stocco	15 mo	2	M(4)	P	4	1d6	1d8
Tulwar	17 mo	3,5	M(5)	T	5	1d6+1	2d4
Wakizashi	50 mo	1,5	M(5)	T/P	3	1d8	1d8
Tridente	15 mo	2,5	G(6)	P	7	—	—
A una mano	—	—	—	—	—	1d6+1	2d4
A due mani	—	—	—	—	—	1d8+1	3d4
Verga a tre pezzi	2 mo	1,5	M(5)	C	7	1d6	1d4

¹ Le armi d'osso e di pietra hanno 1 probabilità su 6 di rompersi se è stato ottenuto il danno massimo.

² Queste armi pesano poco individualmente; 10 sono uguali a 0,5 Kg.

³ Queste armi raddoppiano il danno se sono impugnate per resistere ad una carica.

⁴ Queste armi possono essere usate solo con due mani, nonostante la taglia di chi le impugna.

⁵ Queste armi raddoppiano il danno se vengono usate durante una carica a cavallo o con altra cavalcatura.

⁶ Se l'attacco con questo tipo di arma riesce è possibile disarcionare un cavaliere.

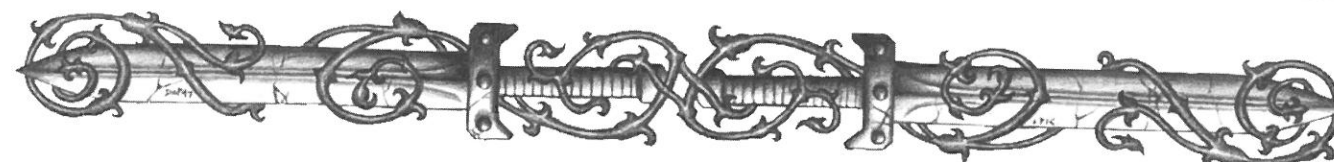




Tabella 66

GITTATA DELLE ARMI DA LANCIO E FATTORE-FUOCO

Arma	FF	Gittata (x 4,5 metri)			Arma	FF	Gittata (x 4,5 metri)		
		C	M	L			C	M	L
Accetta/Accetta da lancio	1	9	18	27	Bolas	1	27	54	81
*Archi					Boomerang	1	18	36	54
Arco corto					Cerbottana	2/1	9	18	27
– freccia da guerra	2/1	36	72	108	Chakram	2/1	18	36	54
– freccia da tiro	2/1	45	90	135	Clava/martello	1	9	18	27
Arco corto composito	2/1	45	90	162	Dardo	3/1	9	18	36
Arco lungo					Giavellotto	1	18	36	54
– freccia da guerra	2/1	45	90	153	Giavellotto di pietra	1	14	27	41
– freccia da tiro	2/1	63	126	189	Lancia	1	9	18	27
Arco lungo composito					Lancia da cavaliere leggera	1	9	14	18
– freccia da guerra	2/1	36	72	153	Lazo	1	9	18	27
– freccia da tiro	2/1	36	72	153	Mazza da cavaliere	1	9	14	18
Arpione	1	9	18	27	Pietra	2/1	9	18	27
Arpione d'osso	1	9	14	18	Pugnale/coltello/stiletto	2/1	9	18	27
*Balestre					Pugnale (d'osso, di pietra)	2/1	9	14	18
Balestra a fionda	1	36	72	108	Sasso, fiala per fionda ad asta	2/1	—	14-27	81
Balestra da mano	1	18	36	54	Sasso per fionda	1	36	72	108
Balestra leggera	1	54	108	162	Shuriken	2/1	14	27	41
Balestra pesante	1/2	72	144	216	Proiettile per fionda	1	45	90	180
Cho-ku-no	2/1	45	90	135	Tridente	1	9	14	18



Tabella 67
ARMATURE

Tipo di armatura	Costo (minimo)	Peso (Kg)	CA (solo armatura)	Punti-volume*
Corazza a bande	200 mo	16	4	3
Corazza a scaglie	60 mo	18	6	4
Corazza a strisce	80 mo	18	4	4
Corazza ad anelli	40 mo	13,5	7	3
Corazza completa	4.000-10.000 mo	31,5	1	6
Corazza d'osso/di legno	50 mo	9	6	3
Corazza da campo	2.000 mo	27	2	5
Corazza di cuoio borchiate	20 mo	11,5	7	2
Corazza di cuoio	5 mo	7	8	1
Corazza di lamina di metallo	250 mo	16	6	3
Corazza di maglia	75 mo	18	5	2
Corazza di pelle	35 mo	13,5	6	2
Corazza di piastre di bronzo	400 mo	20,5	4	4
Corazza di piastre	600 mo	22,5	3	4
Corazza imbottita	4 mo	4,5	8	2
Corazza intrecciata	10 mo	7	8	2
Corazza migliorata	180 mo	22,5	4	4
Brigantina	120 mo	18	6	3
Scudi	Costo	Peso	Numero di nemici	Punti-volume
Buckler	1 mo	1,5	1	1
Grande	10 mo	7	4	2
Medio	7 mo	4,5	3	1
Piccolo	3 mo	2,5	2	1

* Per l'armatura, questo rappresenta una riduzione nella capacità di punti-volume che il personaggio può altrimenti portare.

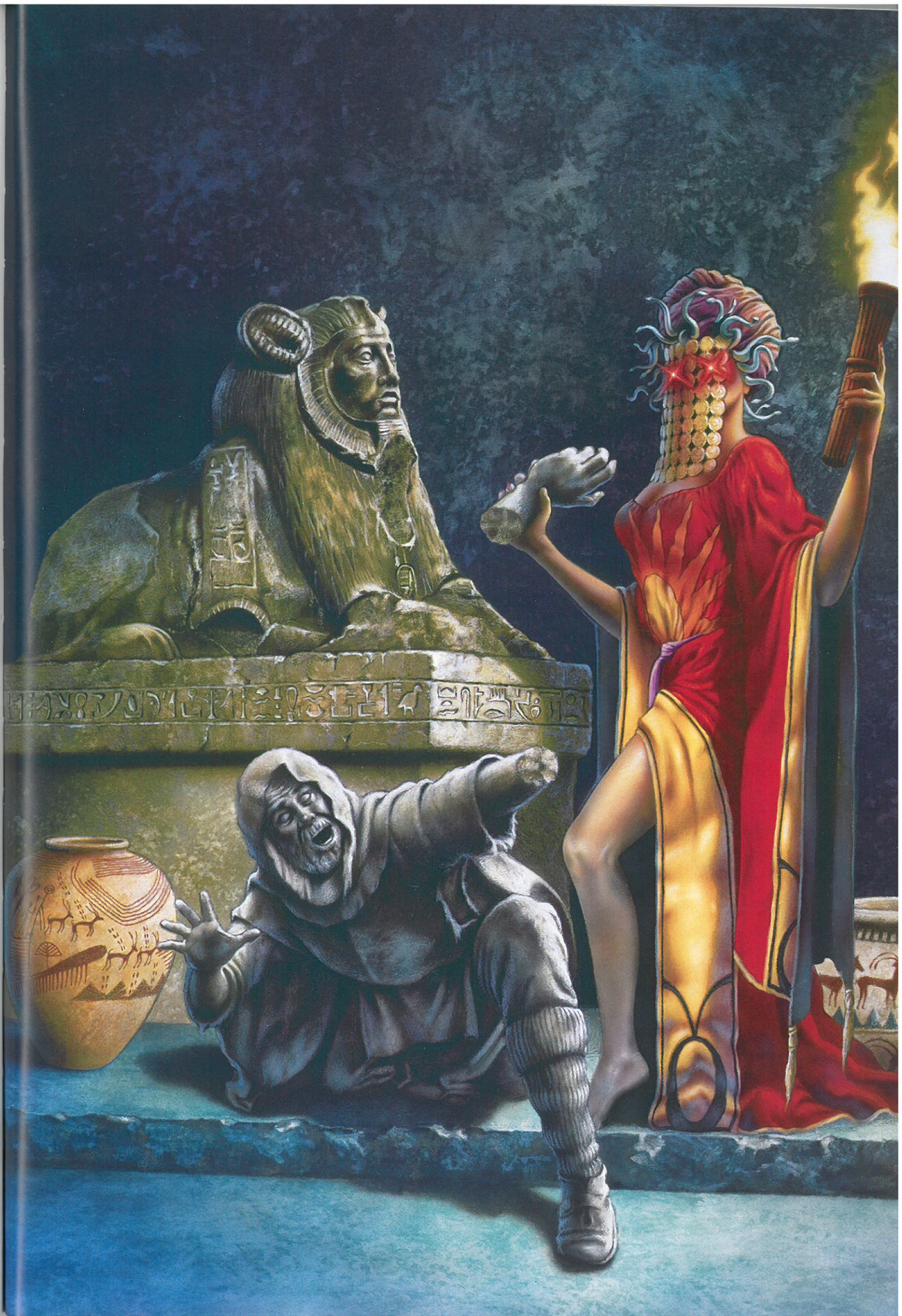


Tabella 68
EQUIPAGGIAMENTO VARIO

Oggetto	Costo	Peso	Punti-volume	Disp. iniziale
Acciarino e pietra focaia	5 ma	3	0	Romano
Ago da cucito	5 ma	0	0	Romano
Amo da pesca	1 ma	0	0	Romano
Anello/timbro con sigillo personale	5 mo	3	0	Romano
Astuccio per dardi	1 mo	1	1	Crociate
Attrezzi da scasso	30 mo	0,5	0	Romano
Barile				
piccolo	2 mo	13,5	6	Romano
grande	5 mo	36	16	Romano
Bilancia da mercante	2 mo	0,5	1	Età del bronzo
Borsa da cintura				
grande	1 mo	0,5	3(3)	qualsiasi
piccola	7 ma	0,5	1(1)	qualsiasi
Bottiglia di vetro	10 mo	3	1(1)	Crociate
Campanella	1 mo	0,5	1	Età del bronzo
Candela	1 mr	3	0	Età del bronzo
Cannocchiale/telescopio	1.000 mo	0,5	1	Basso medioevo
Carrucola e paranco	5 mo	2,5	2	Romano
Carta (foglio)	2 mo	3	0	Crociate
Catena (30 cm)				
leggera	3 mo	0,5	1/2	Crociate
pesante	4 mo	1,5	1	Crociate
Cera (0,5 kg)	1 mo	0,5	1/2	Età del bronzo
Cesto				
grande	3 ma	0,5	5(5)	qualsiasi
piccolo	5 mr	3	2(2)	qualsiasi
Chiodo da rocciatore	3 mr	0,5	0	Romano
Clessidra	25 mo	0,5	1	Crociate
Coperta pesante	5 ma	1,5	1	Età del bronzo
Corda (15 m)				
di canapa	1 mo	4,5	1	Età del bronzo
di seta	10 mo	2,5	1	Crociate
Cote per affilare	2 mr	0,5	1	qualsiasi
Custodia per mappe e pergamene	8 ma	0,5	0	Età del bronzo
Faretra	8 ma	0,5	0(1)	qualsiasi
Fischietto	8 ma	3	0	Età del bronzo
Gessetto	1 mr	3	0	qualsiasi
Inchiostro (bocchetta)	8 mo	3	0	Romano
Lanterna				
a lente sporgente	12 mo	1,5	1	Crociate
da segnalazione	150 mo	22,5	5	Crociate
schermabile	7 mo	1	1	Romano
Lente d'ingrandimento	100 mo	0,5	0	Età del bronzo
Olio (fiaschetta)				
da lampada	6 mr	0,5	1	Romano
fuoco greco	10 mo	1	2	Età del bronzo
Orologio ad acqua	1.000 mo	90	12	Crociate
Otre	8 ma	0,5	0(1)	Età del bronzo
Papiro (foglio)	8 ma	3	0	Età del bronzo
Pentola di ferro	5 ma	0,5	1(1)	Romano
Pergamena (foglio)	1 mo	2	4	Romano
Profumo (bocchetta)	5-100 mo	3	0	Età del bronzo
Ramponi	4 mo	1	1	Crociate
Rete da pesca (3 m ²)	4 mo	2,5	1	Età del bronzo
Sacco				
grande	2 ma	0,5	0(6)	Età del bronzo
piccolo	5 mr	3	0(3)	Età del bronzo
Sapone (0,5 kg)	5 ma	0,5	1/2	Romano



Tabella 68 - EQUIPAGGIAMENTO VARIO

Oggetto	Costo	Peso	Punti-volume	Disp. iniziale
Scala a pioli (3 m)	5 mr	9	5	qualsiasi
Serigno				
grande	2 mo	11,5	10(9)	Alto medioevo
piccolo	7 ma	4,5	5(4)	Alto medioevo
Secchio	5 ma	1,5	3(2)	Crociate
Serratura				
di buona qualità	100 mo	0,5	0	Crociate
scadente	20 mo	0,5	0	Romano
Sestante	20 mo	0,5	1	Basso medioevo
Specchio piccolo di metallo	10 mo	0,5	0	Crociate
Stoffa (9 m ²)				
di lusso	100 mo	4,5	2	Crociate
normale	7 mo	4,5	2	Età del bronzo
pregiata	50 mo	4,5	2	Romano
Strumento musicale	5-100 mo	0,5-2,5	0-6	qualsiasi
Tela (1 m ²)	4 ma	0,5	0	Romano
Tenda				
grande	25 mo	9	2(piegata)	Romano
padiglione	100 mo	22,5	4(piegata)	Crociate
piccola	5 mo	4,5	1(piegata)	Età del bronzo
Torcia	1 mr	0,5	0	qualsiasi
Uncino da scalata	8 ma	2	2	Crociate
Zaino	2 mo	1	1 ⁽²⁾	qualsiasi

¹ I punti-volume tra parentesi rappresentano la capacità di riempimento dell'oggetto; il numero prima della parentesi sono i punti-volume quando l'oggetto è vuoto.

² Lo zaino può portare punti-volume uguali alla forza del personaggio.

³ Questi oggetti pesano molto poco presi singolarmente; 10 di essi pesano 0,5 Kg ed equivalgono a 1 punto-volume.

Tabella 69
PROVVISTE E MERCI

Oggetto	Costo	Peso	Punti-volume	Disp. iniziale
Aringhe sotto sale (100)	1 mo	4,5	4	Età del bronzo
Avorio (per zanna)	25 mo	11,5	4	qualsiasi
Bambù (100 3 m di lunghezza)	1 mo	11,5	12	qualsiasi
Barile piccolo di pesce in salamoia	3 mo	9	6	Romano
Birra (barile grande)	10 mo	22,5	16	Alto medioevo
Burro (0,5 kg)	2 ma	0,5	1/4	Età del bronzo
Carne fresca (0,5 kg)	1 mo	0,5	1/4	qualsiasi
Carne di maiale salata (0,5 kg)	4 ma	0,5	1/4	Età del bronzo
Erbe aromatiche (0,5 kg)	5 mr	0,5	1/2	qualsiasi
Fichi (0,5 kg)	3 ma	0,5	1/4	qualsiasi
Formaggio (0,5 kg)	4 ma	0,5	1/4	Alto medioevo
Grano (barile grande)	5 mo	18	16	qualsiasi
Legna da ardere (per 1 giorno)	1 mr	2,5	5	qualsiasi
Noi (0,5 kg)	1 mo	0,5	1/4	qualsiasi
Pane (pagnotta)	5 mr	0,5	1/2	qualsiasi
Razioni essiccate (1 settimana)	10 mo	2	1	qualsiasi
Riso (0,5 kg)	5 mr	0,5	1/4	qualsiasi
Sale (0,5 kg)	1 ma	0,5	1/4	qualsiasi
Sidro (barile grande)	2 mo	22,5	16	Età del bronzo
Spezie (0,5 kg)				
esotiche	15 mo	0,5	1/2	Età del bronzo
rare	2 mo	0,5	1/2	qualsiasi
non comuni	1 mo	0,5	1/2	qualsiasi
Uova (100)	8 ma	4,5	4	qualsiasi
Uva passa (0,5 kg)	2 ma	0,5	1/4	qualsiasi
Vino (barile grande)				
discreto	12 mo	22,5	16	Età del bronzo
ottimo	25 mo	22,5	16	Romano
scarsa qualità	5 mo	22,5	16	qualsiasi
Zucchero grezzo (0,5 kg)	1 mo	0,5	1/4	Crociate





Tabella 70
EQUIPAGGIAMENTO
DEI NANI

Oggetto	Costo	Peso	Punti-volume
Arco portatile	250 mo	36	9
Armi per combattimento ravvicinato:			
catena chiodata	1 mo	2,5	2
cubitiera chiodata	1 mo	1	1
elmo chiodato	10 mo	4,5	3
ginocchiera chiodata	3 mo	1	1
guanto chiodato	2 mo	1	1
Fonderia			
piccola	1.000 mo	4.500	1.000
media	2.000 mo	14.400	3.500
grande	5.000 mo	33.750	9.000
Piccone da scavo	100 mo	9	6



Tabella 72
EQUIPAGGIAMENTO
DEGLI HALFLING

Oggetto	Costo	Peso	Punti-volume
Batacchio	50 mo	2,5	1
Pipa (auto combustione)	25 mo	0,5	1
Utensili (uso personale):			
trinciante	10 mo	1	0
bollitore	20 mo	2,5	2
mestolo	8 mo	1	0
caraffa	20 mo	2	1
congelatore	10 mo	0,5	1
teiera	50 mo	0,5	1
Utensili per produrre formaggio (converte un barile di latte in circa 10 formaggi)			
salato	12 mo	1,5	1
dolce	6 mo	1	1



Tabella 73
EQUIPAGGIAMENTO DEGLI GNOMI

Oggetto	Costo	Peso	Punti-volume
Cesello/martello da gioielliere	100 mo	1	1
Conio	10.000 mo	450	150
Gemma per osservare pietre preziose (fa brillare la luce nelle gemme autentiche entro un raggio di 30 cm.)	1.000 mo	1	0
Incisore d'acciaio	100 mo	1,5	1
Pietra pomice (per far brillare i metalli)	20 mo	1	0



Tabella 74
OGGETTI MAGICI COMUNI

Oggetto	Possibilità di Rinvenimento nella Campagna				Costo	Peso	Punti-volume
	Bassa	Media	Alta				
Unguento curativo (per dose; cura 1-3 pf)	5%	25%	60%		10+ mo	0,5	1/4
Serratura (si apre e si chiude a comando)	10%	30%	75%		25+ mo	1	1/4
Spioncino; permette di vedere attraverso legno e pietra spessi fino a 15 cm	2%	20%	50%		50+ mo	1	0
Ferri di cavallo permanenti	10%	30%	75%		5 + mo	0,5	1/2
Moneta d'oro con luce permanente	5%	20%	50%		50 + mo	1	0
Antidoto per veleno (una dose); permette un secondo tiro-salvezza contro veleno	15%	50%	90%		10 + mo	0,5	1/2

La possibilità di rinvenimento nella campagna indica la probabilità che il personaggio ha di trovare l'oggetto in questione in un negozio o in un mercato ben fornito. Le categorie rappresentano le ambientazioni in cui ci sia una bassa, media o alta probabilità di trovare oggetti magici, incantesimi ed equipaggiamenti particolari. Il costo indicato è in genere il prezzo in una ambientazione in cui c'è un'alta probabilità di trovare oggetti magici; dove questi ultimi sono più rari, il costo tende a salire.

¹ Questi oggetti pesano molto poco presi singolarmente; 10 di essi pesano 0,5 Kg ed equivalgono a 1 punto-volume.





CAPITOLO 8

NUOVE
scuole
di magia

Questo capitolo introduce quattro nuovi tipi di stregoni specialisti: l'alchimista, il geomante, il mago dell'ombra e il mago cantore. Le scuole di magia nelle quali questi stregoni si sono specializzati sono insolite perché sono delle creazioni artefatte: contengono infatti solo incantesimi appartenenti ad altre scuole di magia già esistenti. Tutte le normali regole riguardanti gli stregoni specialisti si applicano anche a queste quattro categorie, a meno che nella descrizione non venga specificato diversamente. Usando quanto suggerito come esempio, i giocatori e i DM possono anche provare a creare i propri originali stregoni specialisti.

MAGIA

Le regole di questo manuale aggiungono varietà e spessore alla classe degli stregoni; il loro uso rimane comunque opzionale, anche se è raccomandato qualora i personaggi siano creati con il sistema delle *Opzioni del Giocatore: Abilità e Poteri*.

STREGONI E PUNTI-PERSONAGGIO

Al momento della creazione di uno stregone, e ogni volta che il PG avanza di livello, il giocatore può scegliere di spendere 2 o più punti-personaggio per acquistare un incantesimo addizionale da aggiungere al libro degli incantesimi del suo personaggio, come accade agli stregoni specialisti, che possono aggiungere automaticamente un incantesimo della propria scuola di specializzazione nel loro repertorio ogni volta che avanzano di livello. Il giocatore può scegliere solo gli incantesimi che il personaggio è in grado di lanciare normalmente (cioè, non può prendere incantesimi delle scuole opposte), e non si richiede di effettuare alcuna prova per l'apprendimento dell'incantesimo.

L'incantesimo acquistato con i punti-personaggio deve essere dello stesso livello, o di livello inferiore, dell'incantesimo di livello più alto scritto nel libro degli incantesimi del personaggio. Il costo è di 2 punti-personaggio per un incantesimo di 1° livello, più un punto-personaggio per ogni livello dell'incantesimo oltre il primo. Per esempio, un incantesimo di 3° livello costerà 4 punti-personaggio; un incantesimo di 7° livello ne costerà 8.

Non è possibile, al momento della creazione del personaggio, acquistare con i punti-personaggio più di un incantesimo addizionale e, quando il personaggio avanza di livello, non può aggiun-

gere più di un incantesimo per volta. È possibile tuttavia aggiungere l'incantesimo bonus riservato ad uno stregone specialista; quando uno stregone specialista avanza di livello, impara un incantesimo gratuito della sua scuola di specializzazione e può spendere punti-personaggio addizionali per apprendere automaticamente un secondo incantesimo appartenente a qualsiasi scuola da lui conosciuta.

STREGONI SPECIALISTI:
NUOVE SCUOLE DI MAGIA

Come è vero che coloro che praticano le arti magiche hanno aumentato le proprie conoscenze nel campo della magia nel proprio mondo, allo stesso modo si sono sviluppati nuovi e differenti stili e tipi di magie. Andando oltre la rigida classificazione delle scuole di magia, delineata nel *Manuale del Giocatore*, è stato possibile individuare e creare ulteriori discipline grazie all'attività di giovani stregoni che hanno preferito dare un'interpretazione più liberale agli insegnamenti dei loro maestri. Questi sviluppi hanno portato a nuove categorie d'incantesimi, ognuna delle quali si focalizza sul modo in cui la magia stessa viene attinta dall'ambiente circostante ed è piegata al volere dello stregone.

Quando viene creato uno stregone (o un personaggio di AD&D® già esistente viene convertito alle regole contenute in questo manuale), il giocatore può scegliere che il suo personaggio si specializzi in una delle seguenti nuove scuole di magia. I nuovi stregoni specialisti definiti qui (l'alchimista, il mago dell'ombra, il geomante e il mago cantore) hanno sviluppato stili alternativi di lancio e di organizzazione degli incantesimi.

Lo scopo principale che spinge a specializzarsi in un tipo di magia assume una funzione di ausilio nei confronti di un role-playing più efficace, anche se le specializzazioni nelle varie situazioni del gioco possono tornare utili o meno ai personaggi. L'uso di questi nuovi tipi di scuole richiede che venga definito un background molto preciso, sia per il mondo in cui si svolge la campagna sia per gli incontri. I poteri del mago dell'ombra, per esempio, variano a seconda della prevalenza o meno di luce, e il DM deve essere pronto a rispondere alle domande del giocatore sulle condizioni di luminosità ogni volta che il personaggio vuole lanciare un incantesimo.

SPECIALIZZARSI
IN UNA SCUOLA DI MAGIA

Per scegliere una specializzazione uno stregone deve, in genere, rispondere ad alcuni requisiti relativi ai punteggi delle caratteristiche più particolari rispetto a quelli di un mago generico, ed egli potrebbe scoprire che certi tipi di background e di origini (in altre parole, modelli di personaggio) gli sono vietati. Un giocatore è libero di scegliere qualsiasi specializzazione della quale abbia i requisiti. Naturalmente, un giocatore può desiderare di scegliere la specializzazione del suo personaggio in base alle proprie preferenze: i maghi cantori possono fornire un buon tipo di role-playing ai giocatori inclini alla musica, mentre giocatori appassionati di scienze e matematica potrebbero preferire un alchimista che può costantemente affacciarsi con strani ingredienti e formule complicate.

Creare nuove scuole: Le nuove scuole elencate in questo capitolo rappresentano gli esempi più comuni di tecniche alternative per utilizzare la magia, ma sono certamente possibili anche altri approcci. Se un giocatore ha in mente una buona

idea per delineare una nuova scuola o disciplina di magia, può utilizzarla nel gioco con l'approvazione del DM. Quest'ultimo, invece, dovrebbe controllare attentamente il progetto realizzato dal giocatore, la giocabilità e il bilanciamento del gioco prima di ammettere un nuovo specialista nella campagna.

Generalmente un mago specialista dovrebbe avere a propria disposizione incantesimi che, per poter essere lanciati, richiedono un'abilità maggiore; questa abilità dovrebbe essere bilanciata dalla mancanza di incantesimi che esulano dall'ambito della sua specializzazione. Tutti gli specialisti dovrebbero avere sempre la possibilità di memorizzare un incantesimo in più per livello, e di ottenere i vantaggi nell'apprendimento degli incantesimi della loro scuola di specializzazione e le eventuali penalità nell'imparare incantesimi generici. L'ultima cosa, anche se non meno importante, è che uno specialista può ricevere vantaggi o svantaggi non legati agli incantesimi, come l'abilità dell'alchimista di creare pozioni, o di avere dei modificatori ai propri tiri-salvezza.

EFFETTI DELLA SPECIALIZZAZIONE
IN UNA SCUOLA DI MAGIA

La scelta di una specializzazione conferisce allo stregone alcuni benefici. Per tutte le scuole presentate in questo capitolo, si applicano i seguenti vantaggi:

- Lo specialista ottiene un incantesimo in più per livello degli incantesimi, ammesso che l'incantesimo appartenga alla scuola di specializzazione. Così, un alchimista di 1° livello può memorizzare due incantesimi invece di uno soltanto, ammesso che uno di questi faccia parte della scuola di Alchimia.
- Gli specialisti ricevono un bonus di +15% quando devono imparare incantesimi della loro scuola, ed una penalità di -15% quando devono apprendere incantesimi di un'altra scuola. Il bonus o la penalità si applicano alla probabilità di apprendimento degli incantesimi che il giocatore possiede quando deve effettuare il tiro-percentuale.
- Quando uno specialista accede ad un nuovo livello di magia, ottiene automaticamente un incantesimo della sua scuola da aggiungere al suo libro degli incantesimi. Questo può essere scelto dal DM o, talvolta, può essere deciso anche dal giocatore. Per questo incantesimo non è richiesta alcuna prova di apprendimento.
- Quando uno specialista cerca di creare un nuovo incantesimo usando le regole date nel MDM, il DM dovrebbe considerare il nuovo incantesimo come di un livello più basso (ammesso che questo appartenga alla scuola dello specialista). Un alchimista che tenta di creare un nuovo incantesimo di 2° livello della scuola di alchimia, conduce la sua ricerca come se questo fosse un incantesimo di 1° livello, poiché il PG ha conoscenze più approfondite in campo alchemico.

È da sottolineare il fatto che i modificatori al tiro-salvezza degli specialisti descritti nel *Manuale del Giocatore* non sono le abilità dello stregone specialista descritte in questo libro. Gli stregoni specialisti, grazie ai loro particolari metodi di lancio degli incantesimi descritti in questo capitolo, possiedono infatti abilità molto più specifiche e particolari.

Gli stregoni specialisti hanno anche alcuni significativi svantaggi, atti a compensare i loro bonus. Innanzitutto, cosa fundamenta-





le è il fatto che ognuna delle nuove scuole descritte qui ha delle scuole contrapposte, proprio come accade per gli specialisti descritti nel *Manuale del Giocatore*. Uno specialista non può apprendere o lanciare incantesimi che appartengono ad una scuola opposta alla propria, o usare oggetti magici che riproducono gli effetti di incantesimi di quella scuola. In secondo luogo, il personaggio ha una probabilità minore di imparare gli incantesimi di altre scuole non opposte, come è stato detto in precedenza.

ALCHIMISTA

Caratteristiche minime:

Intelligenza/Conoscenza 15; Destrezza/Mira 14

Razze: Umani, mezzelfi, gnomi

Modelli proibiti: Amazzone, barbaro, eroe popolare, selvaggio

Un mago introverso, che ama dedicarsi allo studio delle scienze e a sperimentare l'uso di varie componenti materiali, può trovare nella scuola di Alchimia un'ottima sorgente di ispirazione e di potere. Gli alchimisti sono inventori e sperimentatori sempre alla ricerca di un modo per innovare e aumentare gli effetti magici di polveri, reagenti e pozioni.

L'esatta natura dei materiali usati dall'alchimista non è molto importante per il gioco, anche se annotare le sostanze e i minerali necessari per gli incantesimi che il mago utilizza può essere, per il giocatore, una buona fonte di immedesimazione con il proprio personaggio. A differenza degli altri stregoni, che definiscono il mondo attraverso i quattro elementi classici di terra, aria, fuoco e acqua, l'alchimista crede che ogni sottile combinazione di questi elementi dia vita ad un nuovo elemento particolare. L'oro può essere considerato normalmente come un raro tipo di terra in cui è racchiusa una piccola scintilla di fuoco, ma per l'alchimista le proprietà dell'oro sono tipiche di una sostanza unica. In altre parole, gli alchimisti descrivono il loro mondo nei termini moderni della tavola periodica degli elementi, sebbene nozioni come atomi, elettroni o peso atomico non abbiano significato nel loro universo.

Poiché sono personaggi dediti allo studio della scienza in tutte le sue forme, gli alchimisti mantengono sempre un laboratorio ampio e ben equipaggiato per condurre i loro esperimenti, sempre fornito di tutti i materiali, compresi campioni di ogni tipo di metallo o lega immaginabile, e di strumenti come bruciatori, provette e ampole di vetro e altri oggetti naturali molto rari come magneti, materiali incendiari e altro. Si assume che un alchimista inizi il gioco con un laboratorio appropriato nella città in cui è nato o in quella in cui dimora; ma costruire ed equipaggiare un nuovo laboratorio costa almeno 1.000 monete d'oro per livello del personaggio, mentre equipaggiare laboratorio già esistente richiede circa 50 monete d'oro di materiali al mese per livello dell'alchimista perché questo possa funzionare. Un alchimista che non può accedere ad un suo laboratorio personale perde l'incantesimo bonus di alchimia che potrebbe memorizzare normalmente ad ogni livello di magia, perché non può compiere ricerche, creare pozioni o aggiungere nuovi incantesimi al suo libro degli incantesimi.

Gli alchimisti non hanno modificatori ai propri tiri-salvezza, né su quelli delle loro vittime; hanno, invece, l'abilità speciale di creare pozioni, abilità che acquistano, però, solo quando raggiungono il 6° livello. L'alchimista deve, per prima cosa, ricercare la formula della pozione, come se stesse cercando un nuovo incantesimo: considerate il livello della pozione come uguale al

suo valore in punti-esperienza diviso per cento. Così, ad esempio, una *pozione di chiaraudienza* (punti-esperienza 250) è considerata un incantesimo di 3° livello, e una *pozione di longevità* (valore in punti-esperienza 500) è un incantesimo di 5° livello. Il tempo di ricerca è di due settimane per livello, ed il costo è di 500 monete d'oro per livello effettivo. L'alchimista deve superare una prova sulla probabilità di apprendimento per poter avere successo nella ricerca della formula. Similmente a quanto accade per gli incantesimi, il numero massimo di formule di pozioni che l'alchimista può imparare è uguale al numero massimo di incantesimi per livello dato dal punteggio della sua Intelligenza, ad eccezione del fatto che, a questo proposito, le pozioni vengono contate tutte insieme. Un personaggio con Intelligenza 12 non può ricercare e creare più di 7 tipi di pozioni.

Una volta che l'alchimista conosce la formula della pozione, può produrne una dose investendo dalle 300 alle 1.800 monete d'oro, di materiali e passando ininterrottamente una settimana nel suo laboratorio. Inoltre, si richiede una prova riuscita sulla probabilità di apprendimento degli incantesimi per determinare se l'alchimista ha seguito le istruzioni con attenzione, o se invece ha rovinato il prodotto. Se il DM pensa che un giocatore stia abusando della sua abilità, egli può insistere sulla necessità di portare a termine specifiche avventure per venire in possesso di materiali rari ed insoliti come, ad esempio, il cuore di un grifone, l'occhio di un beholder, e altri simili elementi difficili da reperire.

La Scuola di Alchimia: Alla scuola di Alchimia si oppongono le scuole di Illusione/Visione (le cose che non sono reali non sono di alcun interesse per gli alchimisti) e di Necromanzia (allo stesso modo, le forze della vita e gli spiriti sono troppo intangibili per l'alchimia). Tutti gli incantesimi della scuola di Alchimia sono considerati privi della componente verbale quando vengono lanciati da un alchimista, il che significa che un alchimista ha poco da temere da un incantesimo di *Silenzio* o da qualsiasi altra magia che impedisce di parlare. La scuola di Alchimia consiste dei seguenti incantesimi; gli incantesimi scritti in corsivo sono descritti nel *Tomo della Magia*.

Alterare fuochi normali (1)
Esplosione (1)
Metamorfosi di liquidi (1)
 Protezione dal male (1)
 Unto (1)
 Freccia acida di Melf (2)
Modifiche sensoriali (2)
 Nube maleodorante (2)
 Oro degli stolti (2)
 Pirotecnica (2)
 Polvere luccicante (2)
Analisi fondamentale di Alamir (3)
 Freccia infuocata (3)
 Piccole meteore di Melf (3)
 Protezione dal male nel raggio di 3 m (3)
 Arma incantata (4)
 Charmare con il fuoco (4)
 Trappola di fuoco (4)
 Fabbricazione (5)



Nube assassina (5)
 Roccia in fango (5)
 Acqua in polvere (6)
 Nebbia mortale (6)
 Pietra in carne (6)
 Vetrificazione (6)
Pietra filosofale (7)
 Statua (7)
Tempesta acida (7)
 Nube incendiaria (8)
 Vetroacciaio (8)
 Fragilità (9)
Trasmutazione gloriosa (9)

GEOMANTE

Caratteristiche minime:

Intelligenza/Ragione 15; Saggezza/Intuizione 14

Razze: Umani, elfi, mezzelfi

Modelli proibiti: Barbaro, selvaggio

Potenti forze magiche possono venire racchiuse in disegni, simboli e diagrammi dal significato mistico. I geomanti sono stregoni che studiano l'evocazione e il controllo della magia attraverso la creazione di intricati disegni geometrici, che variano dalle rune disegnate su una pergamena o incise nella roccia a complessi costrutti composti da linee di lucente energia che si librano nell'aria. Per un geomante, la componente somatica di un incantesimo (cioè, i gesti richiesti per liberare l'energia dell'incantesimo) altro non è che la creazione di una porta extradimensionale attraverso la quale la magia viene fatta confluire per essere poi plasmata nella forma che lo stregone desidera.

I geomanti, per propria natura, eccellono nel lanciare qualsiasi tipo di incantesimo che richieda di tracciare marchi, rune, o diagrammi sopra il bersaglio. Inoltre, un certo numero di incantesimi che normalmente non vengono lanciati in questo modo sono stati adattati alla filosofia che sta alla base della scuola di Geomanzia. Per esempio, i geomanti lanciano l'incantesimo *Bloccaporte* ponendo una runa minore di potere sulla porta che deve essere sbarrata, e *Animare morti* disegnando complicati simboli sul viso e sulle mani della creatura che deve essere animata. I geomanti possono anche creare effetti con materiali meno concreti abbozzando un disegno nell'aria, come se stessero tracciando circoli o angoli immaginari; a seconda del potere dell'incantesimo, si può percepire il disegno come una ragnatela cangiante di energia blu o verde creata dal movimento delle mani del geomante.

I geomanti godono dei benefici e delle penalità degli stregoni specialisti, ma non hanno alcun modificatore ai loro tiri-salvezza e non infliggono nessuna penalità ai tiri-salvezza delle loro vittime. Essi hanno l'abilità speciale di creare pergamene, molto simile a quella degli alchimisti di preparare pozioni. Al 4° livello, il geomante può memorizzare un incantesimo che conosce e lanciarlo su una pergamena. Egli può leggere la pergamena in qualsiasi momento dopo aver trascritto l'incantesimo, proprio come se lanciasse un normale incantesimo da pergamena. Comunque, il personaggio non può avere a propria disposizione, nello stesso momento, più di una pergamena per livello: i diagrammi magici incompleti diventano troppo confusi

e complessi perché il geomante possa seguire tracce di tutti nel caso egli tenga troppe pergamene pronte per essere usate.

Trascrivere un incantesimo su una pergamena richiede un giorno completo per livello dell'incantesimo, così copiare un incantesimo di 5° livello su pergamena, richiederebbe allo stregone 5 giorni di lavoro ininterrotto. I materiali (inchiostri rari, pergamene pregiate ecc.) costano 100 monete d'oro per livello dell'incantesimo, e lo stregone ha bisogno anche di un laboratorio adatto o una biblioteca nei quali poter lavorare. Il geomante può trascrivere qualsiasi incantesimo da lui conosciuto appartenente alla scuola di Geomanzia, oppure può intraprendere una normale ricerca per trovare un diagramma nel quale convogliare un incantesimo che conosce, ma che non appartiene alla scuola di Geomanzia (se riesce nel tentativo di trovare il diagramma per quell'incantesimo, lo stregone potrà d'ora in avanti considerare l'incantesimo come facente parte della scuola di Geomanzia). In ogni caso, però, il geomante deve effettuare con successo una prova sulla probabilità di apprendimento di incantesimi, per stabilire se ha trascritto correttamente l'incantesimo.

I geomanti, a partire dal 7° livello, possono anche cercare di creare pergamene di protezione: in questo caso, prima devono ricercare il diagramma della pergamena attraverso una normale ricerca di incantesimi; le pergamene del valore di 1.000 PE sono considerate come incantesimi di 4° livello; le pergamene del valore di 1.500 PE sono trattate come incantesimi di 5° livello; le pergamene del valore di 2.000 PE sono uguali ad incantesimi di 6° livello; quelle pergamene che hanno un valore in punti-esperienza di 2.500 sono valutate come incantesimi di 7° livello. Il tempo di ricerca è di due settimane per livello effettivo, e il costo è di 1.000 monete d'oro per livello effettivo. Il geomante deve superare una prova di apprendimento dell'incantesimo per aver successo nella ricerca della formula. Una volta che il geomante conosce il diagramma è in grado di preparare una pergamena investendo dalle 300 alle 1.800 monete d'oro in materiali e passando una settimana ininterrotta nel suo laboratorio. Inoltre, bisogna effettuare un'altra prova di apprendimento per vedere se egli ha seguito correttamente le istruzioni.

La Scuola di Geomanzia: Come spiegato prima, consiste sia di diagrammi che possono essere tracciati sull'obiettivo, così come di disegni geometrici che possono essere creati attraverso i gesti. Spesso gli incantesimi di questa scuola richiedono degli insoliti strumenti di scrittura (la componente materiale dell'incantesimo) ma, generalmente, non sono necessarie componenti verbali. La scuola di Geomanzia si oppone alla scuola di Incantamento/Charme e di Illusione.

Gli incantesimi seguenti fanno parte della scuola di Geomanzia; gli incantesimi tratti dal *Tomo della Magia* sono in corsivo.

Allarme (1)
 Bloccaporte (1)
 Cancellare (1)
Copia (1)
 Sigillo dello stregone (1)
 Scudo (1)
 Chiavistello magico (2)
 Scassinare (2)
Clava d'osso (3)





Pagina segreta (3)
Rune esplosive (3)
Sigillo del serpente (3)
Bastone del tuono (4)
Globo minore d'invulnerabilità (4)
Trappola di fuoco (4)
Trama iridescente (4)
Animare morti (5)
Evocare elementale (5)
Invulnerabilità alle armi normali (5)
Camera segreta di Mordenkainen (5)
Ottenimento di Khazid (5)
Repulsione (5)
Rifiuto di Von Gasik (5)
Globo d'invulnerabilità (6)
Intrappolare (6)
Invulnerabilità alle armi magiche (6)
Sistema difensivo (6)
Antipaura (7)
Celare (7)
Porta intermittente (7)
Svanire (7)
Intrappolare l'anima (8)
Labirinto (8)
Simbolo (8)
Vincolo (8)
Portale (9)
Trasformazione (9)

MAGO DELL'OMBRA

140 Caratteristiche minime:

Intelligenza/Ragione 15; Saggezza/Forza di Volontà 14

Razze: Umani

Modelli proibiti: Gladiatore, pugile

I luoghi dove la luce e le tenebre si incontrano hanno per molto tempo simbolizzato il punto di equilibrio e di opposizione, lo scontro fra il bene e il male, e perfino fra caos e legge. La scuola dell'Ombra insegna ai maghi a sfruttare questi contrasti per raggiungere la sorgente segreta e l'unione di tutte le ombre imbrigliandone il relativo potere. I maghi dell'ombra tendono ad essere tette sentinelle che hanno scambiato la lucente scintilla di una normale esistenza per il potere della penombra e dell'oscurità. Davvero pochi maghi dell'ombra sono di allineamento Buono; la maggior parte di essi tende ad essere Neutrale, mentre qualcuno ha abbracciato completamente l'oscurità e tende a comportarsi in modo Malvagio.

I maghi dell'ombra sono strettamente legati al Semipiano delle Ombre. Hanno scoperto, infatti, che ogni ombra del mondo reale ha una connessione mistica o una sorgente nelle terre dell'ombra. Un abile mago può utilizzare le ombre più comuni come passaggi che conducono in questo oscuro reame, richiamando attraverso di esse i poteri delle tenebre per plasmarli secondo i loro scopi. Molti maghi dell'ombra spesso diventano essi stessi delle ombre, o creature la cui conformazione fisica è stata completamente sostituita da sostanze d'ombra, anche se questo capita solo in circostanze straordinarie.

Oltre ai normali vantaggi e penalità associati con la specia-

lizzazione in una scuola di magia, l'efficacia del mago dell'ombra è legata alle condizioni di luce presenti nel momento in cui egli lancia un incantesimo di questa scuola. Naturalmente, i maghi dell'ombra sono più deboli in pieno giorno, mentre diventano progressivamente più forti quando ci sono condizioni di luce relativamente scarsa, oppure quando c'è oscurità parziale o completa. Non è tanto la forza dell'ombra che rafforza la connessione con il Piano delle tenebre, quanto invece la completa assenza di luce.

Condizione	Modificatore ai tiri-salvezza dell'avversario
Pieno giorno o luce continua	+2
Poca luce, crepuscolo, o luce	nessuno
Sera, chiaro di luna, lanterna	-1
Debole chiaro di luna, torcia	-2
Candela, luce delle stelle	-3
Oscurità totale	-4

Grazie alla loro intima connessione con le ombre, i maghi dell'ombra hanno l'abilità di vedere normalmente nel buio, e quando avanzano di livello, essendo sempre più in sintonia con le tenebre, ignorano i cambiamenti nella visibilità che oscurerebbero parzialmente o completamente la vista degli altri personaggi.

Condizione	Penalità all'attacco	Bonus al danno	Tiri-salvezza	Penalità alla CA
Chiaro di luna	-1	normale	-1	0
Luce delle stelle	-3	normale	-3	-2
Oscurità totale	-4	nessuno	-4	-4

Giunto al 4° livello, il mago dell'ombra vede al chiaro di luna (o luce equivalente) come un umano normale vedrebbe in pieno giorno, e può diminuire le penalità per i casi di totale oscurità di 1 punto. In altre parole, egli subirebbe solo una penalità di -2 quando attacca alla luce delle stelle, o una penalità di -3 se attacca in condizioni di totale oscurità. Al 7° livello, egli può vedere con la luce delle stelle come un umano normale di giorno, e ciò gli abbassa le penalità di combattimento in caso di totale oscurità di 2 punti. Al 10° livello può vedere perfettamente in condizioni di totale oscurità, senza alcuna penalità. Comunque, la cecità di origine magica o la nebbia possono ancora impedire la vista di un mago dell'ombra.

La Scuola dell'Ombra: Molti incantesimi degli stregoni attingono la loro energia da connessioni extraplanari, ma gli incantesimi della scuola dell'Ombra sono legati esclusivamente al Semipiano delle Ombre. La scuola dell'Ombra si oppone alle scuole di Invocazione/Evocazione e Scongiorazione, dato che entrambe basano la loro forza su energie molto più positive rispetto al potere delle ombre. Gli incantesimi della scuola dell'Ombra vengono elencati di seguito; quelli scritti in corsivo si possono trovare nel *Tomo della Magia*.

Tocco gelido (1)
Sonno (1)
Spauracchio (1)
Intimorire (2)
Mano spettrale (2)

Oscurità nel raggio di 4,5 m (2)
Oscurità perenne (2)
Raggio di indebolimento (2)
Sfocatura (2)
Corazza invisibile (3)
Destriero spettrale (3)
Forma incorporea (3)
Ombra strisciante di Lorloveim (3)
Creazione minore (4)
Neri tentacoli di Evard (4)
Paura (4)
Porta dimensionale (4)
Risucchio (4)
Mostrici d'ombra (4)
Creazione maggiore (5)
Fedele mastino di Mordenkainen (5)
Magie d'ombra (5)
Mostrici d'ombra potenziati (5)
Passapareti (5)
Porta d'ombra (5)
Avvoltoio spettrale di Bloodstone (6)
Magie d'ombra potenziate (6)
Manonero (6)
Ombre (6)
Trasformazione in ombra di Lorloveim (6)
Bidimensionalità (7)
Camminare tra le ombre (7)
Gatto d'ombra (7)
Porta intermittente (7)
Forma d'ombra (8)
Labirinto (8)
Incantesimo astrale (9)
Risucchio di energia (9)

MAGO CANTORE

Caratteristiche minime:

Intelligenza/Conoscenza 14; Carisma/Fascino 15

Razze: Umani, elfi, mezzelfi

Modelli proibiti: Gladiatore, fantino

Il potere della musica e delle parole è stato a lungo conosciuto come sorgente importantissima di ispirazione e divertimento. La scuola di Canto si concentra espressamente sulla modulazione della voce negli incantesimi, insegnando agli stregoni a comporre ed eseguire melodie, liriche e ritmi per creare incantesimi di grande efficacia. Gli elfi e i bardi più famosi hanno attinto a questa fonte di magia per moltissimi anni, ma adesso un gran numero di stregoni sta investigando sulle intriganti possibilità di questa scuola di magia. Le capacità o le conoscenze musicali non costituiscono un rigido ed indispensabile requisito per poter far parte di questa scuola, ma molti maghi cantori sono anche virtuosi cantanti: le raffinatezze dell'espressione e del timbro della voce possono avere tremendi effetti quando si lanciano gli incantesimi.

I maghi cantori ottengono i normali benefici e penalità di uno stregone specialista, compreso il bonus di +1 ai tiri-salvezza contro incantesimi della loro scuola, e la penalità -1 ai tiri-salvezza della loro vittima quando lanciano incantesimi della scuola

di Canto. È da sottolineare il fatto che gli attacchi magici basati sul suono o sul canto, compreso il canto dell'arpa, il lamento della banshee, o il ruggito della sfige sono considerati tutti, relativamente al tiro-salvezza del mago, come attacchi magici canori o sonori.

La Scuola di Canto: La scuola di Canto è opposta alle scuole di Necromanzia, Divinazione maggiore e di Invocazione/Evocazione; le canzoni magiche si adattano di più al compito di influenzare, cambiare o evocare. Tutti gli incantesimi che compaiono in questo elenco sono considerati, per i maghi cantori, privi delle componenti somatiche o materiali: questi possono lanciaarli soltanto usando la componente verbale. Mentre questo rende i maghi cantori particolarmente vulnerabili agli effetti del *Silenzio*, permette però loro di lanciare incantesimi anche se sono legati, bloccati, o privati di tutti i loro averi. Gli incantesimi che appartengono alla scuola di Canto sono riportati nell'elenco sotto; quelli descritti nel *Tomo della Magia* sono in corsivo.

Amicizia (1)
Charme (1)
Rumore (1)
Sbeffeggiare (1)
Sonno (1)
Trovare famiglia (1)
Attirare uno sciame (2)
Oblio (2)
Risata incontenibile di Tasha (2)
Vento sussurrante (2)
Bloccapersona (3)
Evocare mostrici (3)
Manipolare le fiamme (3)
Suggestione (3)
Charmare mostrici (4)
Confusione (4)
Emozione (4)
Evocare mostrici II (4)
Evocare un licanthropo (4)
Bloccamostri (5)
Caos (5)
Espulsione (5)
Evocare mostrici III (5)
Lamentosa discussione di Leomund (5)
Controllo atmosferico (6)
Evocare mostrici IV (6)
Suggestione di massa (6)
Bandire (7)
Charmare piante (7)
Evocare mostrici V (7)
Manipolare l'energia magica (7)
Parola del potere, stordire (7)
Charme di massa (8)
Danza irresistibile di Otto (8)
Evocare mostrici VI (8)
Parola del potere, accecare (8)
Vincolo (8)
Evocare mostrici VII (9)
Lamento della banshee (9)
Parola del potere, uccidere (9)





Tabella 2
ENERGIA

Punteggio Energia	Carico
3	2,25
4-5	4,5
6-7	9
8-9	16
10-11	18
12-13	20,5
14-15	25
16	31,5
17	38,5
18	49,5
18/01-50	61
18/51-75	72
18/76-90	83,5
18/91-99	106
18/00	151
19	218,5
20	241
21	286
22	353,5
23	421
24	556
25	691



Tabella 3
MUSCOLATURA

Punteggio Muscolatura	Modific. tiro per colpire	Modific. danno	Levata max.	Aprire porte	Piegare sbarre/ Sollevare grate
3	-3	-1	4,5	2	0%
4-5	-2	-1	11,5	3	0%
6-7	-1	0	25	4	0%
8-9	0	0	40,5	5	1%
10-11	0	0	49,5	6	2%
12-13	0	0	63	7	4%
14-15	0	0	76,5	8	7%
16	0	+1	88	9	10%
17	+1	+1	99	10	13%
18	+1	+2	115	11	16%
18/01-50	+1	+3	126	12	20%
18/51-75	+2	+3	137,5	13	25%
18/76-90	+2	+4	148,5	14	30%
18/91-99	+2	+5	171	15(3)	35%
18/00	+3	+6	216	16(6)	40%
19	+3	+7	288	16(8)	50%
20	+3	+8	315	17(10)	60%
21	+4	+9	364,5	17(12)	70%
22	+4	+10	436,5	18(14)	80%
23	+5	+11	508,5	18(16)	90%
24	+6	+12	648	19(17)	95%
25	+7	+14	787,5	19(18)	99%



Tabella 4
MIRA

Punteggio Mira	Modific. per armi da lancio	Svuotare Tasche	Scassinare Serrature
3	3	-30%	-30%
4	-2	-25%	-25%
5	-1	-25%	-20%
6	0	-20%	-20%
7	0	-20%	-15%
8	0	-15%	-15%
9	0	-15%	-10%
10	0	-10%	-5%
11	0	-5%	0
12-15	0	0	0
16	+1	0	+5%
17	+2	+5%	+10%
18	+2	+10%	+15%
19	+3	+15%	+20%
20	+3	+20%	+20%
21	+4	+20%	+25%
22	+4	+25%	+25%
23	+4	+25%	+30%
24	+5	+30%	+30%
25	+5	+30%	+35%



Tabella 5
EQUILIBRIO

Punteggio Equilibrio	Modific. di reazione	Modific. difensivo	Muoversi Silenziosamente	Scalare Pareti
3	-3	+4	-30%	-30%
4	-2	+3	-30%	-25%
5	-1	+2	-30%	-20%
6	0	+1	-25%	-20%
7	0	0	-25%	-15%
8	0	0	-20%	-15%
9	0	0	-20%	-10%
10	0	0	-15%	-5%
11	0	0	-10%	0%
12	0	0	-5%	0%
13-14	0	0	0%	0%
15	0	-1	0%	0%
16	+1	-2	0%	0%
17	+2	-3	+5%	+5%
18	+2	-4	+10%	+10%
19	+3	-4	+15%	+15%
20	+3	-4	+15%	+20%
21	+4	-5	+20%	+20%
22	+4	-5	+20%	+25%
23	+4	5	+25%	+25%
24	+5	-6	+25%	+30%
25	+5	-6	+30%	+30%



Tabella 8
RAGIONE

Punteggio Ragione	Livello di incantesimi	N° max. di Inc./liv.	Immunità agli Incantesimi
3-8	—	—	—
9	4°	6	—
10-11	5°	7	—
12	6°	7	—
13	6°	9	—
14	7°	9	—
15	7°	11	—
16	8°	11	—
17	8°	14	—
18	9°	18	—
19	9°	Tutti	1° liv.
20	9°	Tutti	2° liv.
21	9°	Tutti	3° liv.
22	9°	Tutti	4° liv.
23	9°	Tutti	5° liv.
24	9°	Tutti	6° liv.
25	9°	Tutti	7° liv.



Tabella 9
CONOSCENZA

Punteggio Conoscenza	Capacità bonus	Prob. di apprendimento incantesimi
3-8	1	—
9	2	35%
10	2	40%
11	2	45%
12	3	50%
13	3	55%
14	4	60%
15	4	65%
16	5	70%
17	6	75%
18	7	85%
19	8	95%
20	9	96%
21	10	97%
22	11	98%
23	12	99%
24	15	100%
25	20	100%

Tabella 6
SALUTE

Punteggio Salute	Shock corporeo	Modificatore contro veleni
3	35%	0
4	40%	0
5	45%	0
6	50%	0
7	55%	0
8	60%	0
9	65%	0
10	70%	0
11	75%	0
12	80%	0
13	85%	0
14	88%	0
15	90%	0
16	95%	0
17	97%	0
18	99%	0
19	99%	+1
20	99%	+1
21	99%	+2
22	99%	+2
23	99%	+3
24	99%	+3
25	100%	+4



Tabella 7
FORMA FISICA

Punteggio Forma Fisica	Modificatore punti-ferita	Sopravvivenza alla resurrezione
3	-2	40%
4	-1	45%
5	-1	50%
6	-1	55%
7	0	60%
8	0	65%
9	0	70%
10	0	75%
11	0	80%
12	0	85%
13	0	90%
14	0	92%
15	+1	94%
16	+2	96%
17	+2 (+3)	98%
18	+2 (+4)	100%
19	+2 (+5)	100%
20	+2 (+5) ¹	100%
21	+2 (+6) ²	100%
22	+2 (+6) ²	100%
23	+2 (+6) ³	100%
24	+2 (+7) ³	100%
25	+2 (+7) ³	100%

I bonus indicati fra parentesi si applicano soltanto ai combattenti. Ogni altra classe riceve al massimo un bonus di +2 per dado-vita.

- ¹ tutti i risultati ottenuti uguali a 1 sono considerati 2
² tutti i risultati ottenuti uguali a 1 e 2 sono considerati 3
³ tutti i risultati ottenuti uguali a 1, 2 e 3 sono considerati 4





Tabella 10
INTUIZIONE

Punteggio Intuizione	Incantesimi Bonus	Prob. di fallimento
3	0	50%
4	0	45%
5	0	40%
6	0	35%
7	0	30%
8	0	25%
9	0	20%
10	0	15%
11	0	10%
12	0	5%
13	1°	0%
14	1°	0%
15	2°	0%
16	2°	0%
17	3°	0%
18	4°	0%
19	1°, 3°	0%
20	2°, 4°	0%
21	3°, 5°	0%
22	4°, 5°	0%
23	1°, 6°	0%
24	5°, 6°	0%
25	6°, 7°	0%

Tabella 11
FORZA DI VOLONTÀ

Punteggio Forza di Volontà	Modific. difesa magia	Immunità agli incantesimi
3	-3	-
4	-2	-
5	-1	-
6	-1	-
7	-1	-
8-14	0	-
15	+1	-
16	+2	-
17	+3	-
18	+4	-
19	+4	1*
20	+4	2*
21	+4	3*
22	+4	4*
23	+4	5*
24	+4	6*
25	+4	7*

Tabella 12
COMANDO

Punteggio Comando	N° max. di gregari	Fattore-fedeltà
3	1	-6
4	1	-5
5	2	-4
6	2	-3
7	3	-2
8	3	-1
9-11	4	0
12-13	5	0
14	6	+1
15	7	+3
16	8	+4
17	10	+6
18	15	+8
19	20	+10
20	25	+12
21	30	+14
22	35	+16
23	40	+18
24	45	+20
25	50	+20

Tabella 13
FASCINO

Punteggio Fascino	Modificatore di reazione
3	-5
4	-4
5	-3
6	-2
7	-1
8-12	0
13	+1
14	+2
15	+3
16	+5
17	+6
18	+7
19	+8
20	+9
21	+10
22	+11
23	+12
24	+13
25	+14



Tabella 14
REQUISITI DI RAZZA

Caratteristica	Nano	Elfo	Gnomo	Mezzelfo	Mezzorchetto	Mezzorco	Halfling	Umano
For	8/18	3/18	6/18	3/18	6/18	14/18	7/18*	3/18
Des	3/17	6/18	3/18	6/18	3/17	3/12	7/18	3/18
Cos	11/18	7/18	8/18	6/18	8/18	14/18	10/18	3/18
Int	3/18	8/18	6/18	4/18	3/17	3/12	6/18	3/18
Sag	3/18	3/18	3/18	3/18	3/14	3/12	3/17	3/18
Car	3/17	8/18	3/18	3/18	3/12	3/8	3/18	3/18

* I guerrieri halfling non possono avere Forza eccezionale.

Tabella 15
MODIFICATORI RAZZIALI

Razza	Modificatori	Razza	Modificatori
Nano	+1 alla Costituzione; -1 al Carisma	Mezzorco	+1 alla Forza, +1 alla Costituzione; -1 all'Intelligenza, -2 al Carisma
Elfo	+1 alla Destrezza; -1 alla Costituzione	Halfling	+1 alla Destrezza; -1 alla Forza
Gnomo	+1 all'Intelligenza; -1 alla Saggezza	Umano	nessuno
Mezzelfo	nessuno		
Mezzorchetto	+1 alla Forza, +1 alla Costituzione; -2 al Carisma		

Tabella 16
LIVELLI MASSIMI CONSENTITI DALLA RAZZA

Classe	Nano	Elfo	Gnomo	Mezzelfo	Mezzorchetto	Mezzorco	Halfling	Umano
Bardo	-	-	-	1	-	-	-	1
Chierico	10	12	9	14	4	4	8	1
Druido	-	-	-	9	-	-	-	1
Guerriero	15	12	11	14	10	12	9	1
Illusionista	-	-	15	-	-	-	-	1
Mago	-	15	-	12	-	-	-	1
Paladino	-	-	-	-	-	-	-	1
Ranger	-	15	-	16	-	-	-	1
Ladro	12	12	13	12	8	-	15	1

1 = questo simbolo rappresenta per personaggi di queste razze un avanzamento illimitato nella classe indicata.

NUMERO
DI PUNTI-PERSONAGGIO
IN BASE ALLA RAZZA

Razza	Punti-personaggio
Nani	45
Elfi	45
Gnomi	45
Halfling	35
Mezzelfi	25
Mezzorchetti	15
Mezzorchi	15
Umani	10

ABILITÀ DI RAZZA

Le abilità di razza costano dai 5 ai 15 punti-personaggio ciascuna, o possono essere acquistate in blocco per costi diversi in base al personaggio scelto.

NUMERO
DI PUNTI-PERSONAGGIO
IN BASE
ALLA CLASSE

Classe	Punti-personaggio
Guerriero	15
Paladino	60
Ranger	60
Ladro	80
Bardo	70
Chierico	125
Druido	100
Mago	40
Stregone specialista	30

Tutte le abilità di classe costano dai 5 ai 15 punti-personaggio.



Tabella 28

MODIFICATORI DELLE ABILITÀ IN BASE ALLA RAZZA

Abilità	Nani	Elfi	Gnomi	Mezzelfi	Mezzorchetti	Halfling	Umani
Svuotare Tasche	-	+5%	-	+10%	-	+5%	-
Scassinare Serrature	+10%	-5%	+5%	-	-	+5%	-
Scopr./Rim. Trappole	+15%	-	+10%	-	+5%	+5%	-
Muoversi Silenziosamente	-	+5%	+5%	-	-	+10%	-
Nascond. nelle Ombre	-	+10%	+5%	+5%	-	+15%	-
Sentire Rumori	-	+5%	+10%	-	+5%	+5%	-
Scalare Pareti	-10%	-	-15%	-	-	-15%	-
Lettura Linguaggi	-5%	-	-	-	-	-5%	-
Individ. il Magico	+5%	+10%	+5%	+5%	-	+5%	-
Individ. le Illusioni	+5%	-	+10%	+5%	-5%	-	-
Corrompere	-5%	+15%	+5%	+5%	+10%	-	-
Scavare Passaggi	+10%	-10%	+5%	-5%	-	+5%	-
Svincolarsi	-	-	-	-	-	+10%	-

Tabella 29

MODIFICATORI DELLE ABILITÀ IN BASE ALLA DESTREZZA

Abilità	Destrezza											
	9	10	11	12	13-15	16	17	18	19	20	21	22
Svuotare Tasche	-15%	-10%	-5%	-	-	-	+5%	+10%	+15%	+20%	+20%	+25%
Scassinare Serrature	-10%	-5%	-	-	-	+5%	+10%	+15%	+20%	+20%	+25%	+25%
Scopr./Rim. Trappole	-10%	-10%	-5%	-	-	-	+5%	+10%	+15%	+15%	+20%	+20%
Muoversi Silenzios.	-20%	-15%	-10%	-5%	-	-	+5%	+10%	+15%	+15%	+20%	+20%
Nascond. nelle Ombre	-10%	-5%	-	-	-	-	+5%	+10%	+15%	+20%	+25%	+30%
Scalare Pareti	-10%	-5%	-	-	-	-	+5%	+10%	+15%	+20%	+20%	+25%
Scavare Passaggi	-10%	-5%	-	-	-	-	+5%	+10%	+15%	+15%	+20%	+30%
Svincolarsi	-15%	-10%	-5%	-	-	-	+5%	+10%	+15%	+20%	+25%	+30%

Tabella 30

MODIFICATORI DELLE ABILITÀ IN BASE ALL'ARMATURA

Abilità	Nessuna armatura	Corazza di maglia elfica	Di cuoio borchiate/imbottita
Svuotare Tasche	+5%	-20%	-30%
Scassinare Serrature	-	-5%	-10%
Scopr./Rim. Trappole	-	-5%	-10%
Muoversi Silenziosamente	+10%	-10%	-20%
Nascondersi nelle Ombre	+5%	-10%	-20%
Sentire Rumori	-	-5%	-10%
Scalare Pareti	+10%	-20%	-30%
Scavare Passaggi	+10%	-5%	-10%
Svincolarsi	+5%	-5%	-5%

NUMERO DI PUNTI-
PERSONAGGIO PER PNG

Classe	Punti-personaggio
Apprendista	10
Esperto	15
Maestro	20

PUNTI BONUS

I punti-capacità bonus dati da un alto punteggio di Intelligenza possono essere utilizzati per acquistare capacità generiche che si basino sull'Intelligenza. I guerrieri possono spenderli per acquistare sia capacità generiche basate sull'Intelligenza, sia capacità nelle armi.



Tabella 45

GRUPPI DELLE CAPACITÀ GENERICHE

Capacità	Costo (PP)	Valore Iniziale	Caratteristica
GENERALI			
Accendere il fuoco	2	8	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Ragione
Addestrare animali	4	5	Saggezza/Forza di Volontà, Carisma/Comando
Agricoltura	3	7	Intelligenza/Conoscenza
Allevare animali	3	7	Saggezza/Forza di Volontà
Araldica	2	8	Intelligenza/Conoscenza
Ballare	2	6	Destrezza/Equilibrio, Carisma/Fascino
Calzoleria	3	7	Destrezza/Mira, Intelligenza/Conoscenza
Cantare	2	5	Carisma/Comando
Carpenteria	3	7	Forza/Energia, Intelligenza/Conoscenza
Cavalcare	2	8	Saggezza/Forza di Volontà, Destrezza/Equilibrio
Cavalcare creature volanti	4	5	Saggezza/Forza di Volontà, Destrezza/Equilibrio
Ceramica	3	7	Destrezza/Mira
Cucinare	3	7	Intelligenza/Ragione
Dipingere	2	7	Destrezza/Mira, Saggezza/Intuizione
Distillare	3	8	Intelligenza/Conoscenza
Edilizia	4	5	Forza/Energia, Saggezza/Intuizione
Estrarre minerali	5	5	Saggezza/Intuizione, Forza/Energia
Galateo	2	8	Carisma/Fascino, Saggezza/Intuizione
Giocare d'azzardo	2	5	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Immersione	2	5	Destrezza/Equilibrio, Costituzione/Salute
Ingegneria	4	5	Intelligenza/Ragione, Saggezza/Intuizione
Lavorare il cuoio	3	7	Intelligenza/Conoscenza, Destrezza/Mira
Lingue moderne	2	9	Intelligenza/Conoscenza
Marineria	3	8	Saggezza/Intuizione, Destrezza/Equilibrio
Metallurgia	4	6	Forza/Muscolatura, Intelligenza/Conoscenza
Meteorologia	2	7	Saggezza/Intuizione
Navigare	3	6	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Nuotare	2	9	Forza/Energia
Pescare	3	6	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Pilotare barche	2	6	Forza/Muscolatura, Intelligenza/Ragione
Sartoria	3	7	Destrezza/Mira, Intelligenza/Ragione
Scolpire	2	5	Destrezza/Mira, Saggezza/Intuizione
Senso dell'orientamento	3	7	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Strumenti musicali	2	7	Carisma/Comando
Tessitura	3	6	Intelligenza/Ragione, Destrezza/Mira
Uso della corda	2	8	Destrezza/Mira, Saggezza/Intuizione
STREGONI			
Astrologia	3	5	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Astronomia	2	7	Intelligenza/Conoscenza
Conoscenza della magia	3	7	Intelligenza/Ragione
Crittografia	3	6	Intelligenza/Ragione, Saggezza/Intuizione
Erboristeria	3	6	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Leggere/scrivere	2	8	Intelligenza/Conoscenza
Lingue antiche	4	5	Intelligenza/Conoscenza
Religioni	2	6	Saggezza/Intuizione
Storia antica	3	6	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Lavorare pietre preziose	3	6	Destrezza/Mira

Tabella 45
GRUPPI DELLE CAPACITÀ GENERICHE

Capacità	Costo (PP)	Valore Iniziale	Caratteristica
COMBATTENTI			
Alpinismo	4	7	Forza/Energia, Saggezza/Forza di Volontà
Cacciare	2	7	Saggezza/Intuizione
Combattere alla cieca	4	NA/6	Saggezza/Intuizione, Destrezza/Equilibrio
Conoscenza degli animali	3	7	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Correre	2	5	Forza/Energia, Costituzione/Forma Fisica
Fabbr. di archi/frecce	5	6	Intelligenza/Conoscenza, Destrezza/Mira
Fabbricare armature	5	5	Intelligenza/Conoscenza, Forza/Muscolatura
Fabbricare armi	5	5	Intelligenza/Conoscenza, Destrezza/Mira
Guidare carri	4	5	Destrezza/Equilibrio, Saggezza/Forza di Volontà
Preparare trappole	4	8	Destrezza/Mira, Saggezza/Intuizione
Resistenza	2	3	Costituzione/Forma Fisica
Seguire tracce	4	7	Saggezza/Intuizione
Sopravvivenza	3	6	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Forza di Volontà
SACERDOTI			
Astrologia	3	5	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Conoscenza della magia	3	7	Intelligenza/Ragione
Curare	4	5	Saggezza/Intuizione, Carisma/Comando
Erboristeria	3	6	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Leggere/scrivere	2	8	Intelligenza/Conoscenza
Lingue antiche	4	5	Intelligenza/Conoscenza
Religioni	2	6	Saggezza/Intuizione
Storia antica	3	6	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Storia locale	2	8	Intelligenza/Conoscenza, Carisma/Fascino
VAGABONDI			
Acrobazia	3	7	Destrezza/Equilibrio, Forza/Muscolatura
Camminare sulla corda	3	5	Destrezza/Equilibrio
Camuffarsi	4	5	Saggezza/Intuizione, Carisma/Comando
Combattere alla cieca	4	NA/6	Saggezza/Intuizione, Destrezza/Equilibrio
Crittografia	3	6	Intelligenza/Ragione, Saggezza/Intuizione
Falsificare	3	5	Destrezza/Mira, Saggezza/Forza di Volontà
Giocoliere	3	7	Destrezza/Mira
Lanciare	2	8	Destrezza/Mira, Forza/Muscolatura
Lavorare pietre preziose	3	6	Destrezza/Mira
Leggere le labbra	3	7	Intelligenza/Conoscenza, Saggezza/Intuizione
Preparare trappole	3	6	Destrezza/Mira, Saggezza/Intuizione
Saltare	2	8	Forza/Muscolatura, Destrezza/Equilibrio
Storia antica	3	6	Saggezza/Intuizione, Intelligenza/Conoscenza
Storia locale	2	8	Intelligenza/Conoscenza, Carisma/Fascino
Valutare	2	8	Intelligenza/Ragione, Saggezza/Intuizione
Ventriloquo	4	5	Intelligenza/Conoscenza, Carisma/Comando

Tabella 48
COSTO IN PP
DELLE
CAPACITÀ
NELLE ARMI

Classe	Costo
Combattente	2
Vagabondo	3
Sacerdote	3
Stregone	3

ACQUISTARE CAPACITÀ
NELLE ARMI
NON RELATIVE
ALLA
PROPRIA CLASSE

Classe	Arma della classe dei	Costo in PP
Vagabondi	Combattenti	4
Sacerdoti	Combattenti	4
Stregoni	Vagabondi	5
Stregoni	Combattenti	6

I combattenti possono acquistare una capacità in qualsiasi arma al costo di 2 punti-personaggio

Tabella 53
OTTENERE
LA SPECIALIZZAZIONE
NELLE
ARMI

Classe del personaggio	Costo in punti-personaggio	Livello minimo
Guerriero	2	1°
Guerriero multiclasse	4	2°
Ranger/Paladino	4	3°
Sacerdote	6	5°
Vagabondo	8	6°
Stregone	10	7°

STILE
DI COMBATTIMENTO
CON
DUE ARMI

Il punto-capacità speso per specializzarsi in questo stile abbastanza complicato richiede 1 punto-personaggio in più quando viene acquistato - fanno eccezione i ranger, che possono comprare questo stile allo stesso costo previsto per tutte le altre specializzazioni.

Tabella 44
MODIFICATORI
DELLE CARATTERISTICHE
AI PUNTEGGI DI CAPACITÀ

Caratteristica/ Sottocaratteristica	Modificatore alla capacità
3	-5
4	-4
5	-3
6	-2
7	-1
8-13	0
14	+1
15	+2
16	+3
17	+4
18+	+5

Tabella 50
PENALITÀ ALL'ATTACCO
PER PERSONAGGI
NON CAPACI

Classe	Non capacità	Familiarità
Combattenti	-2	-1
Stregoni	-5	-3
Sacerdoti	-3	-2
Vagabondi	-3	-2
Psionici	-4	-2
PNG senza classe	-4	-2

Tabella 51
EFFETTI
DELLA CAPACITÀ
CON LO SCUDO

Bonus alla		
Tipo di scudo	Classe Armatura	Numero di attacchi
Buckler	+1	Uno
Piccolo	+2	Due
Medio	+3	Tre
Grande	+3/+4 contro proiettili	Quattro



1d12 per i punti ferita 47

A

Aarakocra 40
Abilità da minatore 25, 31, 33, 36
Abilità degli Elfi 29
Abilità degli Gnomi 31
Abilità degli Halfling 33
Abilità dei ladri contro caratteristiche 21
Abilità dei ladri, modificatori 54
Abilità dei Nani 25
Abilità razziali e restrizioni 41
Accendere il fuoco 94
Accesso alle scuole 60, 62
Accesso alle sfere 57, 26
Accusa di un reato 8
Acquisire i tratti 88
Acrobata 66
Acrobazia 94
Acutezza gustativa 36
Addestrare animali 94
Affascinare 104
Agricoltura 95
Alaghi 40
Alchimista 137
Allergico 109
Allerta 106
Allevare animali 95
Alpinismo 95
Altre razze 37
Amazzone 66
Ambidestria 106
Amicizia con gli animali 31, 55
Ammestratore 67
Anfibi 38
Antenne 39
Apprendistato 8
Araldica 95
Aristocrazia 65
Arma preferita 117
Armatura 60, 62
Armi razziali 39
Armi permesse 57
Aspetto orrendo 40
Assassino 67
Astrologia 95
Astronomia 95
Attaccato per ultimo 38
Attaccare alle spalle 50, 52
Aumento della durata
dell'incantesimo 57
Aumentare le difficoltà 21
Avido 109

B

Ballare 95
Barbaro 68
Bardo 54

Bonus ai tiri salvezza 32, 33, 49
al danno 36
al dardo 32
al tridente 29
all'attacco 26, 33, 34, 37
alla Costituzione/salute 26
alla lancia 29
alla mira 29, 33
alla spada 29, 34
alla spada corta 32
alle reazioni 33
con il pugnale 29
con l'arco 29
con la fionda 32
difensivo 47, 49, 50, 52, 55
equilibrio 29, 32
forma fisica 36
giavellotto 29
ingegneria 32
punti-ferita 26, 37
ragione 29, 32
salute 32, 34
Borse da cintura 124
Bugbear 40
Bullywug 40
Bussola interiore 106

C

Cacciare 95
Calzoleria 96
Camminare sulla corda 96
Camuffarsi 96
Cantare 96
Capacità in un gruppo di armi 115
Capacità nell'armatura 116
Capacità nelle armi 113
Capacità nello scudo 115
Carica 38
Carico 13
Carisma/Fascino-Comando 19
Carpenteria 96
Carriera circense 10
Cavalcare 96
Cavalcare creature volanti 96
Cavaliere 68
Centauri 40
Ceramica 96
Cerchio di potere 49
Chierico 57
Classe inferiore 65
Claustrofobia 39
Coboldi 43
Codardo 109
Comando 47
Combattenti 46
Combattere alla cieca 96
Combattimento ravvicinato 26
Commercio 122

Competenza nelle armi 118
Conferire respirare sott'acqua 29
Conoscenza 17
Conoscenza degli animali 97
Conoscenza della magia 97
Contorsionismo 106
Contrabbandiere 69
Contrastare attacchi magici 55
Correre 97
Corrompere 52
Costituzione/Forma Fisica-Salute 15
Costruire 47
Creare flauti magici 39
Creare nuovi modelli 85
Crittografia 97
Cucinare 97
Cultura eclettica 106
Cura malattie 49
Curare 97

D

Daltonico 109
Debiti 121
Destrezza/Mira-Equilibrio 14
Determinare l'età 26
Determinare la stabilità 26
Differenze ideologiche 10
Difficile da sorprendere 38
Dipingere 98
Diplomatico 70
Disidratazione 39
Fedeli 57
Distillare 26, 98
Distrazione 40
Doti artistiche 106
Druido 58

E

Edilizia 98
Elfi 27
Elfi alti 29
Elfi grigi 28
Elfi marini 28
Elfi silvani 29
Empatia 106
Empatia animale 106
Empatia con gli animali 50
Energia 13
Energia migliore 26
Equilibrio 15
Equilibrio migliore 26
Equipaggiamento 120
degli elfi 133
degli gnomi 134
degli halfling 133
dei nani 133
del rinascimento 126
dell'età del bronzo 125
dell'età della pietra 125

delle crociate 126
di culture selvagge 125
medioevale 126
medio-orientale 127
nell'Alto Medioevo 126
orientale 127
per ambientazioni antiche 125
romano 126
vario 131
Erboristeria 98
Eroe popolare 71
Esilio 10
Esperienza nel contrattare 26
Esperto guaritore 57
Esploratore 71
Estensione della durata 62
Estrarre minerali 98

F

Fabbricare archi-frecce 98
Fabbricare armature 98
Fabbricare armi 98
Fallimento di un'attività commerciale 10
Falsificare 98
Familiarità nelle armi 114
Fanatico 109
Fantino 72
Fatica 13
Fattore-fedeltà 19
Fedele destriero 49
Fedeli 57
Fisico delicato 109
Flind 40
Fobie 109
Fondersi con la pietra 26
Forma di cigno 39
Forma Fisica 16
Forma inumana 40
Fortuna 106
Forza/Muscolatura-Energia 13
Forza di volontà 18
Fuga da casa 10
Fuorilegge 73

G

Galateo 100
Geomante 138
Gergo dei ladri 52
Giff 41
Giocare d'azzardo 100
Giocoliere 100
Githzerai 41
Giullare 73
Gladiatore 74
Gnoll 41
Gnomi 30
Gnomi delle foreste 31
Gnomi delle rocce 31

Gnomi sotterranei 30
Goblin 43
Gronyard 123
Gruppi delle armi 113
Guarigione 49
Guarigione rapida 106
Guerriero 47
Guidare carri 100
Gusto acuto 107

H

Halfling 32
Halfling alti 33
Halfling piedipelosi 32
Halfling tozzi 33
Hobgoblin 43

I

Identificare pozioni 32
Identificazione del magico 30
Imbarco 10
Imitazione 107
Imitazione dei suoni 39
Immersione 100
Immunità agli incantesimi 38
Immunità alle malattie 49, 59
Immunità allo charme 59
Immunità naturale 107
Impavidi 38
Incantesimi (bardi) 55
Incantesimi automatici 60, 62
Incantesimi bonus 59
Incoraggiare gli amici 55
Individuare muri scorrevoli o girevoli 38
Individuare nuove costruzioni 38
Individuare passaggi inclinati 38
Individuare veleni 26
Individuazione dei non morti 57
Individuazione del magico 52, 55, 61
Individuazione del male 34, 49, 57
Individuazione delle illusioni 52
Influenzare le reazioni 55
Influenze magiche 10
Infravisione 26, 30, 32, 34, 35, 36, 38
Ingegneria 100
Ingombro 123
Intelligenza/Conoscenza-Ragione 16
Intuizione 18
Irascibile 110

L

Laboratorio dell'alchimista 137
Ladro 51
Lanciare 101
Lavorare il cuoio 101
Lavorare pietre preziose 101
Leggere le labbra 101
Leggere/scrivere 101

M

Lettura dei linguaggi 52, 55
Levata massima 14
Lingue antiche 101
Lingue moderne 101
Luce 39

Macchine da guerra 47
Maestria nelle armi 117
Maestro d'arme 74
Magia intensa 63
Mago 59
Mago cantore 141
Mago dell'ombra 140
Maldestro 111
Malvivente 76
Marineria 102
Memoria precisa 107
Mendicare 76
Mercante 77
Metallurgia 102
Meteorologia 102
Mezzelfi 34
Mezzorchetti 34
Mezzorchi 36
Minotauri 43
Mira 14
Mistico 77
Modelli 65
Modificatore ai punti-ferita 16
all'attacco 13
difensivo 15
alle reazioni 15
armi da lancio 14
contro veleni 16
di difesa dalla magia 16
al danno 13
Mongrelman 43
Morso paralizzante 39
Morte dei genitori 10
Mostri, maestria nelle armi 119
Movimento migliorato 47
Muoversi nella foresta 32
Muoversi
silenziosamente 38, 47, 50, 59
Muscolatura 13
Muscolatura migliore 26
Musica/Canto 107
Musica/Strumento 107
Mutazione 59

N

Nani 24
Nani delle colline 25
Nani delle montagne 25
Nani grigi 24
Nani sotterranei 24
Nascondersi 32, 34





INDICE ANALITICO

Nascondersi in ambienti naturali .. 38
Nascondersi nelle ombre .. 51, 52, 59
Navigare 102
Navigatore 78
Nemico particolare 51
Nemico potente 111
Nobile 79
Non-capacità nelle armi 114
Numero massimo di gregari 19
Numero massimo di incantesimi .. 16
Nuotare 102

O

Odio razziale 39
Olfatto acuto 107
Omicidio 10
Onestà forzata 111
Orchetti 44
Orchi 44

P

Paladino 48
Parlare con gli animali 51
Parlare con le piante 30
Passare senza tracce 51
Pelle resistente 26
Pentimento 10
Personalità irritante 111
Persuasione 107
Pescare 102
Piccola borghesia 65
Piegarle sbarre/sollevare grate 14
Pietre parlanti 26
Pigro 111
Pilotare barche 102
Pirata 80
Possedimenti 121
Pozioni, alchimista 137
Preparare trappole 102
Prestiti 122
Probabilità di apprendimento 17
Protezione dal male 49
Pugile 80
Punti abilità 53
Punti-personaggio 5

R

Ragione 16
Ranger 49
Rapimento 11
Religione 103
Resistenza 103
 ai suoni magici 56
 al caldo 30, 34
 al freddo 30, 34
 al risucchio d'energia 58
 allo charme 49
 al veleno 47, 49

 alla magia 39, 47
 alle illusioni 26
Riduzione del tempo di lancio .. 58, 61
Rimanere immobili 32
Rinvenimento o furto
 di un oggetto prezioso 10

S

Sacerdoti 56
Sacerdoti-stregoni 58
Saltare 38, 103
Salute 16
Sartoria 103
Satiro 114
Sbadato 111
Sbeffeggiare 34
Scacciare non morti 49
Scalare pareti 52, 55
Scassinare 52
Scatto 13
Scavare passaggi 52
Schiavitù 11
Schivare proiettili 39
Scolpire 103
Scout 81
Scuole di magia 136
Scutagium 122
Seguaci 48, 52
Seguire tracce 38
Selvaggio 81
Sensibilità olfattiva 36
Senso del clima 108
Sentire rumori 51, 52, 55
Sfortuna 111
Shock corporeo 16
Soldato 82
Sonno leggero 108
Sonno pesante 111
Sonno ridotto 30, 34
Sopravvivenza 104
Sopravvivenza ad un disastro 11
Sopravvivenza alla resurrezione ... 16
Sorprendere 27, 30, 32, 34
Sorprendere gli avversari 38
Sottocaratteristiche 12
Spadaccino 82
Specializzazione in uno stile
 di combattimento 116

Specializzazione multipla 48
Specializzazione nelle armi 118
Specializzazione singola 48, 49, 51, 61
Spia 84
Stile armi da lancio 117
Stile con arma e scudo 116
Stile con armi a due mani 117
Stile con due armi 117
Stile con lo scagliare armi 117
Storia 55

Storia antica 104
Storia d'amore 11
Storia locale 104
Stregoni 59
Strumento musicale 104
Studioso 104
Supervisore 48
Svantaggi moderati-gravi 93
Svuotare tasche 39, 52, 55
Swanmay 44

T

Taglia 39
Tatto acuto 108
Tessitura 104
Testimone di un crimine 11
Thri-kreen 44
Tiratore scelto 85
Titoli 121
Trovare e rimuovere trappole naturali . 51
Trovare porte segrete 30, 34, 37

U

Udito acuto 108
Umani 37
Uomini-lucertola 44
Uso della corda 104
Uso di pergamene 53, 55

V

Vagabondi 51
Valutare 27, 104
Ventriloquio 104
Vicinanza alla terra 27
Vista acuta 109
Vita errabonda 11

W

Wemic 44

Z

Zaini 124

Twenty Five Edition s.r.l.
Sede Legale:
43100 Parma (Italy)

Finito di stampare
nel mese di Settembre 1998
da Grafiche Cesina Calendasco (Pc)

