

DUNGEONS & DRAGONS®

CREATURE

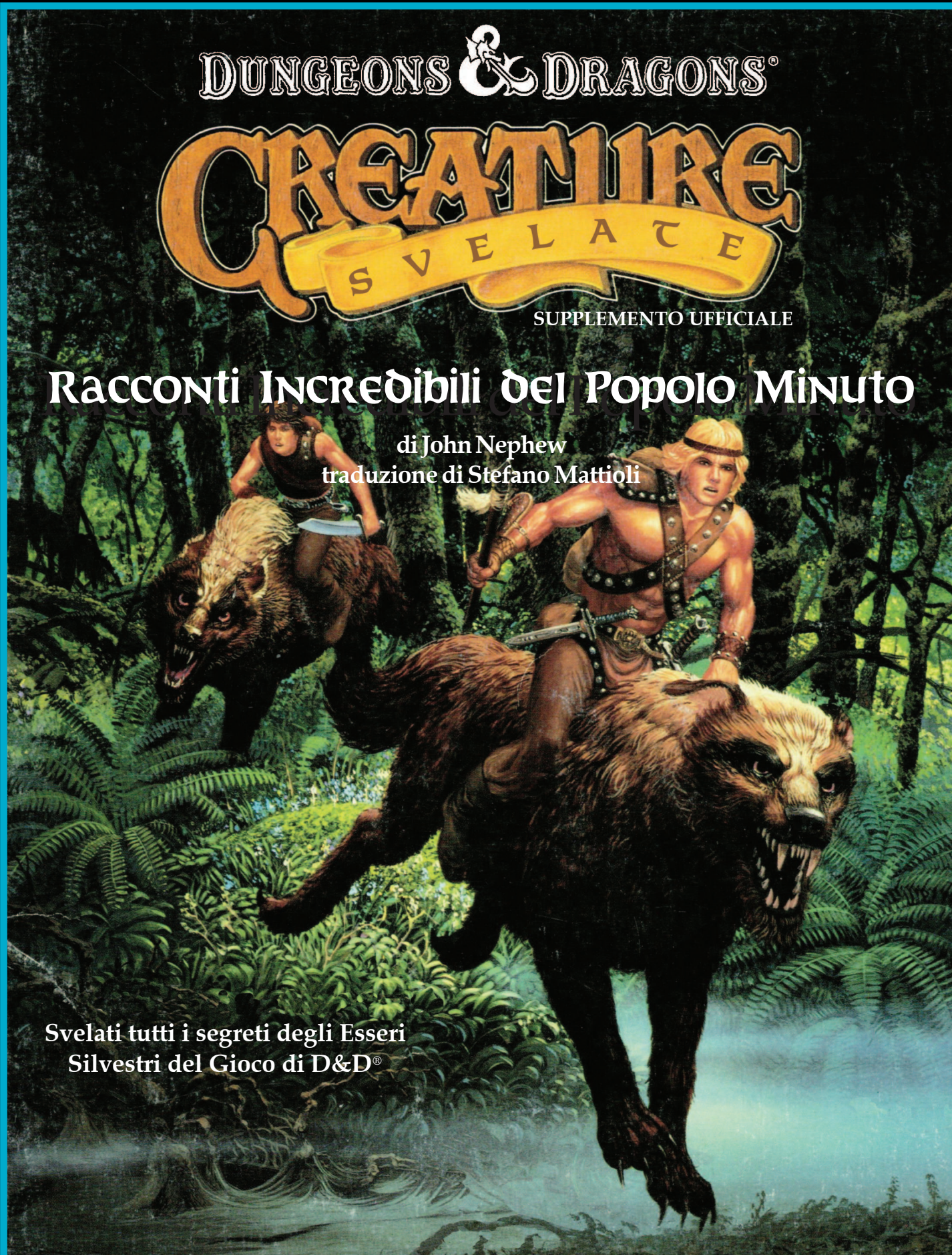
SVELATE

SUPPLEMENTO UFFICIALE

Racconti Incredibili del Popolo Minuto

di John Nephew
traduzione di Stefano Mattioli

Svelati tutti i segreti degli Esseri
Silvestri del Gioco di D&D®



Racconti Incredibili del Popolo Minuto

di John Nephew
traduzione di Stefano Mattioli

Sommario

Manuale del DM

Introduzione	2
Creature Eroiche	4
Incantatori Silvestri	20
Il Popolo Fatato	23
Incantesimi delle Fate	41
Abilità	46
Equipaggiamento	49
I Reami Silvestri	50
Personalità della Foresta	56
Nuovi Oggetti Magici	60
Interpretare gli Esseri Silvestri	61
Glossario	63
Indice	64

Libretto delle Avventure

Introduzione	1
Avventure Silvestri	1
Adattamento per AD&D 2 ^a Edizione	5
"Una Notte nella Foresta"	5
"Il Nido Nascosto"	7
"Sith Bruaich"	9
"Una Tranquilla Giornata di Pesca"	11
"Bestaime della Marca"	13
"UnBlight nella Foresta"	15
"Il Siniscalco Scomparso"	16
Scheda per Creatura Silvestre Giocante	31
Esempio di Scheda per Creatura Silvestre Giocante	32

Crediti:

Progetto: John Nephew
Editing: Gary L. Thomas
Gestione Progetto: Bruce Heard
Coordinamento Progetto: Bruce Heard e
Karen S. Boomgarden
Grafica di Copertina: Keith Parkinson
Grafica Interna: Valerie Valusek
Cartografia: Dennis Kauth e Steve Sullivan
Tipografia: Angelika Lokotz
Indice: Gary L. Thomas
Playtesting: Jay Blackadar, Collin Brooke,
Kevin Dill, Stephen Dill, George Ehrhardt,
Susan Ford, Mark Frein, Heather
Gruenberg, Steve Morman, Scott Preston,
Tim Rozycki, Kirsten Swingle, Bill Turner,
Kurt Waltenbaugh, James Whitney
Traduzione: Stefano Mattioli



Introduzione

O mortali, volete conoscere l'eternità? Il segreto della vita? La foresta è un luogo di magia, di segreti, e io non so se troverete ciò che cercate. . . ma venite, seguitemi, che potremo esplorare i misteri del suo popolo. . .

—Olyrrhoe, la profetessa centaura

Contenuto

Per molto tempo, gli stili di vita delle creature silvestri sono rimasti nascosti agli umani, agli halfling, e ai nani; perfino gli elfi non conoscono tutti i segreti del Popolo Buono e degli altri spiriti silvani.

Ma qui finalmente si chiariranno—e molto!

Non solo potrai imparare la natura di queste creature, ma potrai giocare tu stesso, in quanto questo libro fornisce i dettagli necessari per creare e giocare diverse razze silvestri.

Racconti Incredibili del Popolo Minuto contiene il seguente:

- * Un libro di 64 pagine per il DM, contenente: informazioni sulle creature silvestri del gioco DUNGEONS & DRAGONS®; regole per le creature silvestri come personaggi giocanti (informazioni che includono i nuovi incantesimi, abilità, ed equipaggiamento, che puoi scegliere di condividere con i tuoi giocatori); una campagna, la Dreamland, situata nel Mondo Conosciuto di D&D®, più alcuni dei suoi più illustri abitanti; e avvisi su come giocare gli esseri silvestri PNG.

- * Un libretto di avventure di 32 pagine contenente diverse avventure, insieme ad avvisi su come crearne delle nuove e su come adattare altre avventure per le creature giocanti della foresta.

Come Usare questo Accessorio –

Il libro del DM dovrebbe essere letto prima dal DM. Se non sei il DM del tuo gruppo, non leggere più di questa "Introduzione" senza il permesso del tuo DM! Potrebbe rovinare il divertimento se tu sapessi informazioni in anticipo sul gioco.

Se tu sei il DM leggi questo manuale interamente. La prima parte del manuale, "Creature Eroiche", è dedicata alle singole razze silvestri. Un certo numero di creature sono nuove nel gioco D&D®, come i brownie, i fauni, i leprechaun. Ogni sezione ha una parte dove viene descritto lo stile di vita delle creature, seguita da informazioni dettagliate su come usarle durante il gioco. Le sezioni che riguardano più di una razza (come incantesimi ed equipaggiamento) sono seguite da indicazioni individuali. La seconda parte del manuale del DM contiene informazioni sulla campagna, inclusi suggerimenti su dove posizionare le foreste, descrizioni di PNG, e avvisi su come usare i PNG silvestri.

Come DM, puoi desiderare di leggere la prima

sezione del modulo di avventure e giocare un numero di avventure là presentate.

Dopo aver visto il contenuto, potrai decidere il modo di usare questi manuali nella tua campagna. I PG silvestri saranno appropriati per il vostro gruppo? Se decidi "Sì," allora dovresti permettere ai giocatori di leggere quelle sezioni del manuale del DM che riguardano le razze di personaggi che hanno intenzione di giocare.

Se decidi di non permettere PG silvestri, questo supplemento è comunque utile. Consentirà di creare nemici e alleati PNG molto interessanti e diversi, e i personaggi pre programmati possono essere usati in molte delle tue avventure.

Le tue Guide Silvestri

I narratori di questo manuale sono quattro esseri silvestri che si stanno rivolgendo a un gruppo di quattro umani alla ricerca del segreto dell'Immortalità. Ognuno di questi narratori è preso dalla mitologia o dalla letteratura:

- * Olyrrhoe, la profetessa centaura. Colei che per prima ha incontrato i quattro umani; è leggendaria per la sua saggezza. Ella divide con te i segreti della sua e delle altre; provvederà anche a organizzare gli incontri con la driade, Lotis, e con la Corte Fatata.

- * Lotis, la driade, parla di sé e delle sue sorelle driadi e amadriadi, della stirpe degli spiriti-alberi, dei fauni e dei treant.

- * Re Oberone e il furbo spiritello Bertino Buontempone, forniranno informazioni sulle varie razze fatate.

Le descrizioni e le statistiche di gioco di questi quattro personaggi sono nel capitolo "Personalità della foresta."



Creature Eroiche

Come gli altri prodotti della stessa serie, *Racconti Incredibili del Popolo Minuto*, è costruito intorno a regole per la creazione dei PG e PNG, simili a quelle usate per creare umani e semi-umani utilizzati nel gioco "normale".

Questo capitolo contiene informazioni generali per creare creature giocanti—caratteristiche, requisiti primari, e così via. I capitoli seguenti parleranno di ogni razza silvestre individualmente, descrivendo il suo stile di vita e il suo punto di vista, e fornendo molti dettagli e specifiche informazioni di gioco. Le creature che sono nuove al gioco D&D hanno anche delle statistiche come "mostri comuni", come quelle nei manuali per gli altri mostri.

I mostri pubblicati precedentemente sono tratti da quattro diversi prodotti. Per comodità, il manuale e il numero di pagina dove sono presentati sono specificati in parentesi, per far risparmiare tempo al DM che volesse rileggere le statistiche originali. Le abbreviazioni sono: B=*Manuale del DM Basic*; X=*Manuale delle Regole Expert*; M=*Manuale del DM Master*; CC=*Catalogo delle Creature*. Così, per esempio, "Centauro(X47)" all'inizio del capitolo sui centauri, significa che puoi trovare la descrizione originale del mostro a pagina 47 del *Manuale delle Regole Expert*.

Se sei il DM, dovresti leggere questi capitoli pensando a come potrebbero influire sul tuo gioco, e poi decidere se i personaggi silvestri sono adatti come PG nella tua campagna. Prima di usare le creature giocanti, dovresti creare e giocare con alcuni esseri PNG silvestri, per far vedere a ognuno le nuove personalità, e per familiarizzarti con le nuove regole.

I giocatori di personaggi silvestri dovrebbero leggere questo capitolo e quello della propria razza, per essere guidato durante il processo di creazione. Se non permetti creature giocanti, queste indicazioni, applicate ai PNG, possono generare nuove sfide e nuove sorprese per i tuoi giocatori; nel qual caso dovrai vietare la lettura di questo manuale ai tuoi giocatori.

Punteggi delle Caratteristiche

Le creature eroiche, come i normali personaggi, hanno sei punteggi di caratteristiche. Comunque, molti esseri silvestri non hanno lo stesso range in ogni caratteristica come hanno gli umani ed i semi-umani. La seguente tabella riassume massimi e i minimi per ogni caratteristica di ogni razza.

Per generare i punteggi delle caratteristiche delle creature eroiche, scegli una razza e poi lancia sei volte 3d6. Metti i punteggi in ordine qualsiasi e scambia i punteggi delle caratteristiche come spiegato nelle regole D&D (vedi *Manuale del Giocatore del Set Basic*, pag. 49), finché ogni punteggio sta tra il massimo e il minimo specificato nella tabella 1. Se è assolutamente impossibile mettere i punteggi nel modo giusto, deve essere generato un nuovo set di sei punteggi, o può essere scelta un'altra razza.

Tabella 1: Punteggi delle caratteristiche delle Creature Eroiche

Razza	Punteggi Caratteristiche Min/Max					
	For	Int	Sag	Des	Cos	Car
Brownie	5/17	3/18	3/18	8/18	3/18	3/16
(Caporosso)						(3/10)
Centauro	9/18	3/18	3/18	3/18	5/18	3/18
Diavoletto						
della Foresta	6/16	3/18	3/18	6/18	3/18	3/16
Draghetto						
Silvestre	3/18	3/18	3/18	13/18	3/18	3/18
Driade	3/16	3/18	8/18	3/18	3/18	12/18
Fauno	3/16	3/15	3/18	8/18	5/18	3/15
Folletto	3/13	8/18	3/18	9/18	3/16	3/18
Hsiao	3/16	6/18	8/18	3/18	5/16	3/18
Leprecauno	3/13	9/18	3/18	9/18	5/16	3/18
Pooka	3/18	3/18	8/18	3/18	5/18	8/18
Sidhe	8/18	8/18	3/18	3/18	3/18	3/18
Spiritello	3/9	9/18	3/18	13/18	3/16	3/18
Treant	10/18	3/18	6/18	3/13	8/18	3/18

Notare che le creature PNG possono avere punteggi al di sotto del minimo, ma questi esseri non sono in grado di progredire al di là del livello di mostro comune.

Le seguenti sono spiegazioni delle caratteristiche e su come sono applicate alle creature eroiche.

Forza: In generale, questa è comparabile alla forza dei normali personaggi. Le eccezioni sono gli enormi treant e le piccole creature (leprecauni, diavoletti silvestri, ecc.). Per queste creature i punteggi sono in termini relativi al loro standard razziale; dopo tutto, il più debole dei treant è ancora troppo forte anche per un uomo eccezionalmente robusto. La forza e la debolezza in relazione allo standard umano è regolato in altri modi (il naturale attacco dei treant, i limitati danni che le piccole armi possono procurare, ecc.). I punteggi devono essere usati naturalmente nei combattimenti, ma non necessariamente per compararli con lo standard umano.

Intelligenza: Questa è comparabile alla stessa caratteristica nei normali personaggi. Vedere anche "Lingue".

Saggezza: Questa è comparabile alla stessa caratteristica dei personaggi.

Destrezza: Questa è comparabile alla stessa caratteristica dei personaggi.

Costituzione: Come la forza, questo punteggio di caratteristica non è sempre comparabile allo standard umano. Le creature come i treant la cui Costituzione va al di fuori del range umano ha i punteggi regolati dai dadi vita. La Costituzione va usata normalmente per i bonus sui punti ferita del personaggio.

Carisma: Questo è allineato allo standard umano.

Regole Opzionali: Il DM può desiderare di modificare il carisma di un individuo la cui razza ha un massimo minore di 18 quando dialoga con altri della stessa razza (un brownie con Carisma 13 può essere trattato come 15 quando dialoga con altri brunelli.).

Requisito Primario

Come le altre classi di personaggi, quelle degli esseri silvestri hanno uno o più requisiti primari. Se il punteggio del requisito primario è di 13 o più, va aggiunto un bonus del 5% ai PX guadagnati. Se uno o tutti e due sono maggiori di 15 va aggiunto un bonus del 10%.

I requisiti primari di ogni razza silvestre sono i seguenti:

Brownie: Destrezza

Centauro: Forza

Diavoleto Silvestre: Destrezza

Draghetto Silvano: Intelligenza e Destrezza

Driade: Saggezza e Carisma

Fauno: Destrezza

Folletto: Destrezza

Hsiao: Saggezza

Leprecauno: Intelligenza e Destrezza

Pooka: Saggezza

Sidhe: guerriero/mago, Forza e Intelligenza; ladro/mago, Intelligenza e Destrezza

Spiritello: Intelligenza e Destrezza

Treant: Costituzione

Lingue

A causa del loro frequente contatto con così tante razze, gli esseri silvestri, come i semi-umani, spesso conoscono molte lingue, spesso molte più degli umani. I seguenti sono i linguaggi base suggeriti, e se ne possono, se l'intelligenza lo permette, impararne degli altri.

La "lingua locale" è la lingua o il dialetto del paese in cui la creatura vive. Un centauro da Thyatis, per esempio, dovrebbe avere il Thyatiano come "lingua locale"; mentre una driade delle Cinque Contee dovrebbe conoscere l'halfling.

Brownie: Fate, lingua locale, Halfling, può comunicare con gli animali.

Centauro: Centauro, lingua locale, Driade, Elfico, può comunicare con gli equini (cavalli, pony, ecc.).

Diavoleto silvestre: Diavoleto, lingua locale, può comunicare con gli aracnidi (come i ragni).

Draghetto Silvano: Fate, lingua locale, Elfico, Halfling, può comunicare con gli animali.

Driade: Driade, lingua locale, può comunicare con le piante.

Treant: Treant, lingua locale, Driade, Elfico, Fate.

Fauno: Driade, lingua locale, può comunicare con gli animali.

Folletto: Fate, lingua locale, Elfico, Gnomo, Halfling, può comunicare con gli animali.

Leprecauno: Fate, lingua locale, Elfico, Gnomo, può comunicare con gli animali.

Pooka: Fate, lingua locale, può comunicare con gli animali.

Sidhe: Fate, lingua locale, Driade, Elfico, Gnomo, Treant, può comunicare con gli animali.

Hsiao: Hsiao, lingua locale, Centauro, Driade,

Elfico, Fate, Treant, può comunicare con gli uccelli.

Spiritello: Come i folletti.

Note: Sebbene si sappia che i folletti e gli spiritelli abbiano lingue differenti, si suggerisce che tutte le fate abbiano una lingua comune. Le singole razze hanno comunque espressioni particolari, accenti, e perfino dialetti, influenzati dalle loro culture. Anche la dizione può essere differente.

Il Driade è la lingua comune delle amadriadi, delle driadi, dei fauni, dei satiri, e dei sileni.

Armature Naturali

Molti degli esseri silvestri che vengono presentati hanno una Classe d'Armatura naturale superiore—cioè che perfino senza armatura, queste creature hanno una Classe d'Armatura migliore di 9.

Queste creature e le loro Classi d'Armatura sono le seguenti; tutte le altre creature eroiche hanno una Classe d'Armatura base di 9, come i normali personaggi. Le CA date nella normale descrizione dei mostri sono cifre medie e includono abilità nel combattere, Destrezza, armatura, e a volte magia; ignoratele quando si tratta di creature eroiche.

Creatura	Classe d'Armatura
Centauro	CA 7*
Draghetto Silvestre	CA 2* (solo in forma di drago)
Driade	CA 7
Fauno	CA 8
Hsiao	CA 5*
Pooka	CA 7
Spiritello	CA 8
Treant	CA 2*

* Queste statistiche sono di un mostro comune. Creature al di sotto di questo livello hanno una CA più bassa: i centauri giovani, CA 8; gli hsiao progrediscono attraverso CA 8, CA 7 e CA 6 per i tre stadi prima di raggiungere il livello di mostro comune; i treant e i draghetti silvani passano attraverso CA 8, CA 6 e CA 4. Questo riflette il processo di maturazione delle creature.

I bonus derivanti dalla Destrezza influenzano tutte le creature eroiche silvestri. Le armature, se permesse, influenzano la CA solo se la CA è migliore della CA naturale, in questo caso, si tiene conto della CA con la protezione al posto di quella normale.

Esempio: Un centauro di primo livello, con Destrezza 15, indossa una bardatura di maglia (CA 5) e porta uno scudo. La CA naturale di un centauro è CA 7; dato che la bardatura ha una CA superiore, viene usata quella cifra. La modifica dovuta alla Destrezza e allo scudo è di 2, per un totale di CA 3.

Da di Vita Iniziali

Tutti i personaggi iniziano la loro carriera con il numero più basso possibile di DV, come indicato in ogni avanzamento di livello e DV. Usa i DV specificati in questo volume, e lanciali per determinare i punti ferita del personaggio. Per evitare che un personaggio del primo livello sia troppo debole, un buon metodo è quello di lanciare 1d6; su un risultato di 1-3, il personaggio ha il massimo di pf; 4-5 sottrai 1 pf; e su un tiro di 6 dai al personaggio la metà del massimo dei pf possibili (arrotondati per eccesso).

Esempio: Un treant alle prime armi ha 2d8 di DV. Il risultato del lancio del dado da 6 è di 4, così su uno dei dati l'ent riceve 7 pf (1 meno del massimo); l'altro 1d8 è lanciato normalmente, ottenendo un 5; così l'ent ha un totale di 7+5=12 pf.

Avanzamento di Livello

Usando questo sistema, gli esseri silvestri sono ora capaci di avanzare di livello.

Le creature giocanti, diversamente dai personaggi convenzionali, non cominciano la loro carriera dal primo livello. Le creature partono come personaggi inesperti. Dopo aver guadagnato esperienza, essi raggiungono il primo livello.

Ogni descrizione di una razza include una tabella dei livelli e dei DV, inclusi i livelli prima del primo. Per la correttezza del gioco, le creature giocanti non partono tutte come mostri comuni (in quanto alcuni mostri comuni sono più potenti di altri), ma devono passare attraverso uno o più livelli di PX negativi.

I PX vanno acquisiti per ridurre i PX negativi totali; appena certi livelli negativi vengono raggiunti, possono essere acquisiti DV, e a volte abilità speciali. In ogni caso, quando è raggiunto l'ammontare di 0 PX, la creatura giocante ottiene lo stato di mostro comune maturo.

I bonus e le penalità derivanti dalla Costituzione devono essere applicati ai DV iniziali delle creature giocanti, e ogni volta che viene guadagnato un altro DV. Come i normali PG, gli esseri silvestri cessano di guadagnare DV dopo il 9° livello, e guadagnano un numero fisso di pf per ogni ulteriore livello raggiunto (specificato per ogni razza).

Esempio: Il tuo brownie, ha una Costituzione di 13, parte con 1 DV (d8; più 1 pf per la Costituzione) e -2.000 PX. Dopo che sono stati guadagnati 2.000 PX attraverso le avventure il personaggio è un mostro comune, con 1d8 addizionale, più un altro pf per il bonus della Costituzione. Come mostro comune, il brownie ha tutti quei poteri descritti per un normale brownie.

Non tutte le creature giocanti ottengono un DV ogni avanzamento di livello. Il brownie al 4° livello è un esempio.

Regola Opzionale: Il DM può scegliere di dividere i pf guadagnati al livello previsto, dandone metà a quel livello e l'altra metà al seguente (dove nessun pf sarebbe altrimenti guadagnato). Quando il numero di pf è dispari, assegnate sempre più pf al livello da cui essi provengono.

Esempio: Il nostro brownie ha ormai guadagnato 14.000 PX, abbastanza per un 3° livello. I suoi pf totali sono 27. Il DM decide di dividere il 5° DV tra il 3° e il 4° livello. Dal lancio del giocatore risulta un 6 e aggiunge 1 per la Costituzione, per un totale di 7 pf; dividendo tra i due livelli, il brownie guadagna 4 pf, per un totale di 31 pf al 3° livello. Quando guadagnerà 30.500 o più PX e avrà raggiunto il 4° livello, riceverà gli altri 3 pf, per un totale di 34 pf.

Questa regola opzionale è un po' complicata, ma arrotonda meglio il progredire del personaggio.

Combattimento

Tutte le creature eroiche combattono come mostri con lo stesso numero di DV (non livelli), sulla tabella d'attacco dei mostri. Così, per esempio: un leprecauno mostro comune combatte come un mostro da meno di 1 DV (THAC0 19); un treant del 1° livello combatte come un mostro da 8 DV (THAC0 12); un folletto di 15° livello combatte come un mostro da 10 DV (THAC0 10).

Olyrrhoe: Io parlerò a nome della mia razza: i centauri.

Noi siamo una razza antica e fiera, ma la maggior parte di questo mondo è all'oscuro della nostra vera società, leggende e cultura. In parte questo è comprensibile in quanto molti centauri sono passionali, esuberanti e violenti, e la reputazione della nostra intera razza ne ha risentito—fino ad arrivare a dire che il sangue dei centauri è velenoso, e ciò è ovviamente falso. I centauri rappresentano la crudeltà, sono astuti e lussuriosi; in complemento a questa grezza natura animale, vi sono la saggezza e l'intelligenza.

O così dicono molti umani. Noi centauri raccontiamo la nostra storia in modo diverso.

La genesi dei centauri risale a eoni nel passato. Si dice che Ixion, l'Immortale principe del sole, abbia reso gravida Nephele, un essere elementale dell'aria. Il bambino che partorì, chiamato Centauro, fu il padre della nostra razza. Come suo padre rappresentava il sole e sua madre le nuvole, Centauro rappresentava la foschia; per questa ragione la foschia è per noi sacra, ed è presa come augurio, un indicazione del favore dei nostri Immortali patroni.

Noi centauri vediamo noi stessi come l'unione delle due diverse forze—sole e nuvole sono metafore—animale e uomo. Noi non esprimiamo giudizi per dire quale sia la migliore. Se però deve proprio essere espresso, diciamo che l'aspetto umano è più negativo, la sorgente del nostro crudele comportamento.

Da una parte le forze primitive sono la guida per la sopravvivenza e per il nostro piacere. Ai centauri piace festeggiare e bere in gran quantità; il nostro enorme corpo di cavallo è in grado di ricevere grandi quantità di nutrimento, e infatti molto ne richiede. Bisogna essere molto attenti quando si dialoga con i centauri; sono orgogliosi, facilmente offendibili, e velocemente belligeranti quando si sentono insultati o credono che gli si sia fatto un torto.

Gli umani disprezzano queste qualità, ma noi non ci condanniamo. Questa è semplicemente il modo di essere delle cose—"la natura centaura". In più, c'è una gran quantità di orgoglio nella vitalità della nostra razza. I centauri conducono una vita difficile; quelli di noi che sono forti e veloci nell'autodifesa e che conoscono come approfittare delle opportunità, sono quelli che sopravvivono e prosperano.

Complementarmente al nostro lato impulsivo e primitivo, i centauri hanno una natura che pochi umani apprezzano. La storia o semi leggenda che esemplifica l'aspetto della nostra natura centaura è quella di Chirone, mio padre. Egli fu un grande saggio, esperto nella caccia, in medicina, musica, profezie, astrologia, linguaggi, e in quasi tutti gli altri campi intellettuali. (Noi consideriamo la caccia sia una forma d'arte che una disciplina pratica).

I talenti di Chirone furono molti. Egli aiutò personalmente forti eroi e grandi fisici di tutte le razze, e per questo egli appare nelle leggende di

molte persone, inclusi gli umani, i semi-umani, le fate e anche gli umanoidi. Chirone insegnò ai suoi prediletti l'arte del vivere nella foresta, la musica, la medicina, la caccia, l'arte della guerra e la buona morale. Egli era particolarmente competente nella medicina delle erbe e fu autore di almeno un importante volume, intitolato *Erbario*.

Chirone era immortale (ma non assunse lo status nella gerarchia Immortale); non poteva essere ferito da armi umane o dalla magia. Visse per secoli, ed è ricordato da tutti come il vertice della cultura centaura. La sua vita, poi, finì, comunque, in tragedia; quando un certo eroe umano visitò la sua casa, una discussione con altri centauri si trasformò in lotta. L'eroe umano uccise molti centauri con dardi e frecce avvelenati; nel tentativo di fermare il combattimento, Chirone fu accidentalmente colpito. Chirone non poteva morire, ma il dolore causato dal veleno era così intenso che lo desiderò. Nello stesso periodo, un Immortale veniva torturato come punizione per aver disturbato l'equilibrio cosmico assistendo la specie umana; era stato decretato che l'Immortale sarebbe stato liberato solo se un'altro avesse ceduto la sua immortalità a vantaggio del primo. Chirone fece così, e morì.

I centauri credono che la leggenda della morte di Chirone illustri la nobiltà dei centauri; fino alla morte Chirone andò ben oltre il servire la giustizia. Gli umani, d'altra parte, generalmente affermano che l'incidente è una prova di come il resto dei centauri siano violenti e impulsivi.

Molti umani credono che Chirone non fosse un "vero" centauro, ma l'essenza dello spirito di un Immortale che per coincidenza ebbe le sembianze di un centauro. Noi centauri, naturalmente, siamo completamente in disaccordo, e abbiamo stilato un albero genealogico (di indubbio valore) da Chirone, indietro a Centauro e Ixion. In ogni caso, non è il caso di discuterne, anche perché questo è un argomento su cui i centauri facilmente perdono le staffe e diventano pericolosi.

Certamente, la gran parte dei centauri non ha mai raggiunto il livello di mio padre; ma anche pochi umani comunque. I centauri preferiscono le foreste, le montagne, e spesso i nostri nomi sono simili a quelli di alberi e monti. Alcuni di noi vivono nelle pianure; ma abbiamo bisogno di molta acqua e molo cibo, e le foreste sono molto più ricche di tutte e due le risorse.

La vita di molti centauri è vissuta nella ricerca delle principali necessità per sostenere la propria famiglia. I maschi sono più abili nella guerra, ma i due sessi si distribuiscono equamente i lavori. Spesso un gruppo di famiglie si mette insieme per formare una tribù. I centauri preferiscono essere isolati dagli uomini; le due culture non sono andate molto d'accordo in passato. Ciò nonostante, gli occasionali visitatori umani sono bene accettati. Tra di noi centauri commerciamo con il baratto, ma spesso abbiamo un sistema monetario per poter trattare con le altre razze.

Centauri

Attraverso lo scambio possiamo comprare sofisticate armi, armature e accessori; comunque utilizziamo anche clave, archi e grezze lame di nostra fabbricazione.

**Tabella 2: Avanzamento di Livello
& Dadi Vita del Centauro**

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
—	-4.000	2d8
Mostro Comune	0	4d8
1	4.000	—
2	12.000	5d8
3	28.000	6d8
4	60.000	—
5	124.000	7d8
6	250.000	8d8
7	500.000	—
8	800.000	9d8
9	1.100.000	10d8
10	1.400.000	10d8+2

+300.000 PX per ogni ulteriore livello
+2 pf per ogni ulteriore livello

Non è straordinario che un centauro lasci la sua tribù in cerca di avventure nel mondo. Essi hanno difficoltà nelle avventure nei dungeon, ma sul terreno aperto sono formidabili. Sono forti, rapidi, duri, adattabili alla sopravvivenza nelle più avverse condizioni e il loro temperamento ne fa guerrieri eccellenti.

I centauri possono usare qualunque tipo di arma, e in più possono colpire con i loro zoccoli, che infliggono 1-6 punti danno (pd) ognuno. Le armi preferite sono la clava, la lancia e l'arco. Un centauro che carichi con una lancia da cavaliere infligge danni doppi, ma non può attaccare con gli zoccoli nello stesso round di combattimento.

Per armature, i centauri, sono in grado di usare bardature speciali, una combinazione di un'armatura umana e una bardatura da cavallo, adatta ad entrambe gli elementi del corpo del centauro.

Gli oggetti magici permessi ai guerrieri sono utilizzabili anche dai centauri.

I Tiri Salvezza (TS) dei centauri sono quelli dei guerrieri dello stesso livello.

Note Speciali: Seguendo gli esempi leggendari di Chirone, alcuni centauri possono diventare saggi e incantatori. L'abilità di saggio può essere acquisita attraverso l'uso e la conoscenza di abilità simili non belliche (vedi "Abilità"). La capacità di lanciare incantesimi è spiegata più avanti; vedi "Incantatori Silvestri."



Olyrrhoe: I diavoletti silvestri sono una razza di umanoidi piccolissimi; sono alti in media dai 45 ai 60 cm. La loro pelle è verde, i loro lunghi capelli, che possono essere verdi, marroni o neri, sono solitamente in un groviglio di foglie, rametti, pidocchi, pulci e altri tipi di parassiti. I diavoletti silvestri vivono come cacciatori, raccoglitori, banditi (meglio di tutto per loro), cavalcando gli enormi e pelosi aracnidi che usano sia come montature che come compagni. “Il ragno è il miglior amico del diavoletto silvestre—anzi, il loro unico amico”, vanno dicendo le fate.

I diavoletti silvestri effettivamente discendono dalle fate, sebbene non ci sia nessuno che li enumererebbe tra il popolo delle fate. Generazioni di degenerazione hanno cancellato completamente l'eredità della razza; non usano magia (non hanno più perfino *l'invisibilità ai mortali*, il denominatore comune di tutte le razze fatate), servono gli Immortali (solitamente quelli dell'Entropia), hanno una vita relativamente breve, e non gli importa del benessere della natura; perfino la lingua è così degenerata che ci vorrebbe un buon etimologo per trovare la sua connessione con la lingua delle fate.

La ragione della deteriorazione dei diavoletti silvestri non è nota, comunque diversi elementi sono stati raccolti. Il motivo di questa incertezza è in parte perché i diavoletti silvestri vengono incontrati molto raramente, in parte perché ebbero origine in un solo luogo del mondo conosciuto: la regione nei pressi di Stalkbrow, un potente centro di magia nera nella foresta di Canolbarth (vedi l'ATLANTE 5, *Gli Elfi di Alfheim* per ulteriori dettagli). Si crede che gli antenati dei diavoletti silvestri siano stati una razza simile a quella dei leprecauni, ma chiaramente con una mentalità più malvagia. Il loro appetito e la loro ingordigia di insensata violenza e di malvagità in generale sono innati nei diavoletti silvestri e furono solamente accresciuti dall'influenza di Stalkbrow.

I diavoletti silvestri si separarono dalle fate, sia per loro decisione che per volere della Corte di Oberone. Tornarono dagli Immortali—cosa che, per orgoglio, le fate non farebbero mai—e là trovarono alcuni aiuti. I Signori dell'Entropia, particolarmente deliziati dal fare da protettori a queste creature ribelli del Popolo delle Fate, contribuirono alla loro decadenza.

Da Stalkbrow, i diavoletti silvestri si espansero lentamente attraverso Canolbarth, in Darokin, Karamikos, e perfino oltre il continente. La loro natura caotica mantiene i loro clan di piccole dimensioni: ogni volta che ci sono troppi membri, il capo e gli sciamani diventano incapaci di acquisire abbastanza potere per poter tenere unito il clan. Sorgono inevitabilmente fazioni rivali che arrivano poi a scontrarsi fra loro; i sopravvissuti delle varie parti diventano le nuove tribù, e quella che esce sconfitta dal conflitto deve trovare un nuovo territorio dove insediarsi.

L'ambiente naturale dei diavoletti silvestri è la foresta, e non vogliono stabilirsi in altri luoghi.

Preferiscono luoghi pieni di marciume, morte e decadenza; se una tribù desidera stabilirsi e nessuna area con le caratteristiche richieste è disponibile, faranno del loro meglio per crearne una loro stessi. Questo vuol dire: conflitti violenti con qualsiasi custode intelligente della foresta (treant, driadi, e così via); ma questo è di gran gradimento per i piccoli demoni. Essi abbattano gli alberi delle driadi e delle amadriadi, fanno razzia nelle caverne dei treant, e uccidono gli animali per sport; danneggiano perfino la salute degli alberi e portano malattie e parassiti nella foresta.

Niente è grande quanto la prontezza di una tribù di diavoletti silvestri a distruggerne un'altra; la sola autorità che riconoscono sono la forza di un capo tribù che riesce a tenere i suoi seguaci in riga, e la magia dello sciamano della tribù, perché è potente e gode dei favori degli Immortali.

Gli sciamani in generale non sono meglio degli altri diavoletti silvestri. Sono coinvolti in molti complotti e potenti combattimenti come lo è qualsiasi capo, spesso di più. Molte divisioni di tribù sono guidate da sciamani ambiziosi, che assumono anche la posizione di capo. Tali leader possono essere efficienti e spietati, e quindi sono una minaccia per le altre tribù vicine. Le tribù non impegnate in conflitti interni spendono le loro energie attaccando le altre forme di vita.

Il rispetto verso gli sciamani non vale molto, non è un timore religioso, come ci si può aspettare; i diavoletti silvestri non riveriscono veramente gli Immortali, ma li vedono come una significativa fonte di potere. Gli sciamani sono semplicemente quelli che riescono meglio ad ottenere questo potere. Se un diavoletto silvestre è in gamba ucciderà lo sciamano della sua tribù senza esitazione, se ciò è utile ai suoi scopi. Il “Blasfemo” non ha un equivalente nel linguaggio dei diavoletti silvestri; la più vicina approssimazione è una parola che significa (in termini educati) “qualcosa che irrita un Immortale o uno sciamano a un punto tale che farà in modo di procurarti grossi guai.”

Le fate buone generalmente non riescono a capire la natura dei diavoletti silvestri. Eccetto forse per i capirossi, è senza dubbio impossibile che le vere fate possano comprendere il male genuino. I diavoletti silvestri sono considerati come scocciature, quasi quanto i più odiosi e vili fra i mortali. Il loro legame di parentela è imbarazzante per le fate, forse, ma li porta al disdegno e al disprezzo, piuttosto che all'odio.

Da parte loro, i diavoletti silvestri odiano le fate, e sono gelosi del regno delle fate dal quale sono esclusi. Non si lasciano mai sfuggire l'opportunità di attaccare le fate nella maniera più sadica possibile.

Recentemente alcune tribù di diavoletti silvestri sono venute a contatto con gli Elfi delle Ombre (vedi l'ATLANTE 5, *Gli Elfi di Alfheim*), ed entrambe le razze stanno pensando che la cooperazione sia, nel male, un bene reciproco.

Diavoletto Silvestre



I diavoletti silvestri sono principalmente una razza di guerrieri; la loro magia ereditaria è stata persa e completamente dimenticata. Diversamente dalle razze fatate, i diavoletti silvestri solitamente onorano i loro Immortali patroni, molto spesso quelli della Sfera dell'Entropia. La perdita della magia è stata complementata dalla capacità di alcuni eccezionali diavoletti silvestri di diventare sciamani, simili ai chierici umani.

I PG diavoletti silvestri possono essere semplici guerrieri o, se sono qualificati, possono servire gli Immortali come sciamani (vedi "Incantatori Silvestri").

Nota che i PNG diavoletti silvestri sono generalmente Caotici, e gli sciamani servono potenti Immortali dell'Entropia; ma questo non è necessario (e probabilmente non dovrebbe) che sia il caso dei PG. I rari diavoletti silvestri Legali e Neutrali, che sono sciamani, solitamente scelgono come loro patroni Immortali, quelli delle altre razze silvestri (Faunus, Pan, ecc.).

**Tabella 3: Avanzamento di Livello
& Dadi Vita del Diavoletto Silvestre**

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
Mostro Comune	0	1d4*
1	800	2d4
2	1.600	3d4
3	3.200	3d4
4	6.400	4d4
5	12.800	5d4
6	25.000	6d4
7	50.000	7d4
8	100.000	8d4
9	200.000	9d4
10	360.000	10d4
11	520.000	10d4+2

+160.000 PX per ogni ulteriore livello
+2 pf per ogni ulteriore livello

*Nota: In accordo con il "Catalogo delle Creature", i diavoletti silvestri mostri comuni hanno 3/4 DV (1d6 pf). Per semplicità abbiamo usato lo standard di 1d4 (1/2 DV) per le creature eroiche. Questo vuol dire che le creature eroiche a livello di mostri comuni sono leggermente più deboli dei mostri veri, ma questo è bilanciato dagli attacchi migliori.

I diavoletti silvestri (inclusi gli sciamani) possono usare qualsiasi arma e armatura di misura adatta. Gli archi e le armi a due mani sono le loro preferite. I diavoletti silvestri comuni possono usare qualsiasi oggetto magico permesso ai guerrieri; gli sciamani possono usare anche quelli permessi ai chierici.

L'uso del veleno dei ragni giganti per avvelenare le frecce è una pratica comune fra i diavoletti silvestri; ai giocatori non Legali dovrebbe essere permesso l'uso di questo veleno (ma non necessariamente qualsiasi altra tossina).

Eccetto che a livello di mostro comune (quando i loro TS sono quelli di un uomo comune), i diavoletti silvestri hanno i TS dei guerrieri del loro stesso livello.

Abilità Speciali

L'habitat dei diavoletti silvestri è la foresta; quindi là guadagnano la sorpresa il 50% delle volte (1-3 su 1d6).

Sciamani

I diavoletti silvestri con Saggezza maggiore o uguale a 14 possono diventare sciamani, i chierici della loro razza. Per i dettagli vedi "Incantatori Silvestri."

Lotis: La foresta è un luogo brulicante di vita, quindi energetico e magico. Il risultato di quest'abbondanza sono le razze di spiriti, come le ninfe del bosco: le driadi e le amadriadi. (Queste razze sono strettamente legate, ma pochi umani sanno che esse sono distinte.)

Uno spirito naturale, o anima, è la materializzazione di un'aura di un elemento. Le amadriadi sono il risultato dell'aura particolarmente intensa degli alberi; le querce hanno generalmente l'aura più potente, ma è qualsiasi albero può produrre un'amadiade.

Un'amadiade è così intimamente connessa al suo albero genitore che la sua salute è legata a quella dell'albero; se l'albero muore, muore anch'essa, e viceversa. Un'amadiade e il suo albero non possono mai essere separati; se essa è portata a più di 72 metri dall'albero, muoiono tutti e due in un turno.

Noi driadi, invece, non nasciamo direttamente dall'aura di un albero; siamo piuttosto i discendenti delle amadriadi e delle altre razze. Le amadriadi, come le driadi, sono in grado di accoppiarsi con gli umani, gli elfi, gli esseri fatati e i satiri; il prodotto dell'unione con gli umani o gli elfi è invariabilmente una driade, mentre il prodotto dell'unione con gli esseri fatati o con i satiri ha la stessa probabilità di essere una delle due razze.

Una driade sta con sua madre per i suoi primi 12 anni, finché non raggiunge la maturità. La driade può allora cercare un suo albero, e condurre la sua esistenza come un'amadiade. Qualche volta una driade rimane slegata ad un albero per qualche tempo, come feci io, come avventuriera.

In molti aspetti, non si riesce a distinguere un'amadiade da una driade, come me, che è legata ad un albero. Non abbiamo bisogno di mangiare, ci pensa il nostro "albero-anima"; ma quelle di noi che non sono legate ad alberi sempreverdi, devono mangiare in inverno se non vogliono cadere nello stato dormiente simile a quello dell'albero. I nostri capelli cambiano colore con le stagioni, seguendo il colore del fogliame del nostro albero: verde in primavera ed in estate, spettacolari rossi, gialli, marroni, e aranci in autunno, e bianchi in inverno.

Una driade è virtualmente un solo essere con il suo albero-anima e può usare attraverso esso, il senso del tatto, incluso il sentire la temperatura. Ognuna delle mie sorelle può quindi istantaneamente sapere se il suo albero-anima viene bruciato o abbattuto. Siamo anche in grado di comunicare con le altre piante vicine e con i treant.

Una driade è capace di fondersi con il suo albero-anima indefinitamente. Essa può anche fondersi con altre piante, ma solo temporaneamente.

Il potere ben conosciuto delle driadi è quello di charmare giovani uomini. Essa controlla le persone charmate col pensiero; i saggi ipotizzano che, come è capace di fondersi con la pianta, una driade fonde parzialmente la sua mente con quella del suo servo. Può anche riuscire a far fondere la persona charmata

con un albero.

Si pensa che il personaggio charmato sia perso per sempre, ma non è così. L'incantesimo degenera col tempo; una driade deve allora, seppure riluttante, lasciare andar via la persona, a volte con piccolo dono. Quando l'uomo torna a casa, spesso scopre che è stato via per anni, e non è cambiato, mentre tutti quelli che conosceva lo hanno presunto morto.

(Nota per il DM: Lo charme di una driade può essere un modo plausibile di rimuovere un personaggio potente da una campagna, mentre altri personaggi salgono di livello.)

Le amadriadi sono creature solitarie, solo raramente desiderano un compagno, a parte le vittime del loro charme; e le driadi sono spesso di abitudini simili. Tutte e due sono amiche di tutte le creature silvestri, come i treant, i fauni, gli elfi, gli esseri fatati e i druidi; chiunque faccia del male a una driade subirà la collera delle altre razze.

Noi driadi abbiamo spesso l'aspetto di una ragazza contadina, di una pastora o di una cacciatrice. Siamo di solito ben disposte verso gli uomini, e possiamo segretamente dare una mano nell'assistenza delle greggi. Alcune driadi cacciano per sé stesse, ma in generale le mie sorelle sono più interessate alla musica, alla danza e allo sport.

Come ho detto una driade non ha bisogno di legarsi ad un albero. I suoi capelli hanno una tinta verde, ma possono avere il colore ereditato dal genitore maschio. Se non legata ad un albero-anima, una driade ha bisogno di nutrimento come un umano, e pure invecchia. Per queste ragioni, molte driadi alla fine ritornano nella foresta e si legano ad un albero. Ma alcune driadi non ritornano mai ai normali costumi—mia nonna fu una di queste. Sposò un umano e visse e morì come se fosse stata umana; i suoi bambini e nipoti, naturalmente tutte femmine, non si resero conto di essere driadi fino a che nostra nonna (benedetto il suo albero!) non glielo disse. Io lo scoprii nel corso di un'avventura.

Le driadi che non sono legate ad un albero-anima possono essere adatte come PG; le amadriadi (che sono quelle descritte nel Set Expert) sono sempre legate ad un albero-anima e non possono essere PG.

Le driadi avventuriere acquisiscono poteri addizionali appena vanno oltre il livello di mostro comune. Alcuni sono innati, come l'abilità di tramutare se stessa e gli altri in vegetali. (una driade in forma di pianta sanguigna se viene tagliata.) Essendo particolarmente legate alla natura e a quegli Immortali che la preservano, le driadi acquisiscono anche la capacità di lanciare incantesimi druidici. Come i treant, il loro legame con la natura è innato e fondamentale, così non c'è bisogno di essere di allineamento morale Neutrale per ottenere le abilità druidiche.

Le driadi che alla fine si legano ad un albero mantengono ogni abilità acquisita durante le

avventure, ma non possono più aumentare di livello di esperienza. Sono anche capaci di slegarsi dal loro albero-anima, anche se il legame tra i due organismi è molto stretto; comunque, questo difficile e doloroso processo richiede almeno un giorno completo. Nessuna driade lo farebbe a meno che non si trovi in circostanze estreme.

Tabella 4: Avanzamento di Livello & Dadi Vita della Driade

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
—	-3.000	1d8
Mostro Comune	0	2d8
1	3.000	—
2	9.000	3d8
3	21.000	—
4	45.000	4d8
5	95.000	—
6	190.000	5d8
7	380.000	—
8	680.000	6d8
9	980.000	—
10	1.280.000	7d8
11	1.580.000	7d8+1
+300.000 PX per ogni ulteriore livello		
+1 pf per ogni ulteriore livello		

Le driadi sono limitate esattamente come i maghi nell'uso delle armi e delle armature che possono indossare. Possono anche usare qualsiasi oggetto magico non-arma permesso ai chierici, e naturalmente qualsiasi arma magica a loro permessa.

I TS delle driadi sono quelli di un chierico dello stesso livello.

Uso di Incantesimi

Le driadi lanciano incantesimi come druidi dello stesso livello.

Suggeriamo di aggiungere i seguenti incantesimi:

Insetto Messaggero (Primo Livello): Questa è una variante dell'incantesimo delle fate *Corriere* descritto a pagina 42.

Metamorfosi in Vegetale (Terzo Livello): Una variante dell'incantesimo dei maghi *metamorfosi*; può essere usato solo per trasformare il soggetto in vegetale.

Altre Abilità Speciali

Dal livello di mostro comune in poi una driade può usare la sua abilità di *charme*. Una driade legata ad un albero-anima (solitamente solo i PNG o i PG ritirati, in quanto tali driadi non possono allontanarsi a più di 72 metri dall'albero-anima) può usare questo potere una volta per round, e il TS della vittima ha una penalità di -2. Le driadi slegate lo possono usare tre volte al giorno, e il loro bersaglio effettua il TS normalmente. L'abilità può essere trattata come se

fosse l'incantesimo dei maghi del primo livello *charme*.

Le driadi del 3° livello o più hanno l'abilità di *cambia forma* (vedi l'incantesimo dei maghi del 9° livello di potere) solo in forma di pianta. Una driade del 3° livello deve scegliere un singolo tipo di pianta, e può assumerne la forma e ritornare normale una volta al giorno; ogni trasformazione richiede 1 round. Ogni due livelli, la driade può usare quest'abilità una volta in più al giorno e può scegliere un altro tipo di pianta.

Esempio: Quando la driade Phoebe raggiunge il 3° livello, sceglie come forma di pianta il cardo; può assumerla una volta al giorno e mantenerla indefinitivamente. Al 5° livello, Phoebe ne sceglie un'altra: l'olmo. Ora Phoebe è in grado di tramutarsi in pianta due volte al giorno scegliendo tra i due tipi.

Nel processo di *cambia forma*, una driade riguadagna alcuni pf (persi durante gli incontri). L'ammontare di questi pf è di 1d4 per livello della driade, ma non potrà mai essere superiore alla metà dei pf persi. Così, una driade non può curarsi completamente usando questa abilità.

Esempio Phoebe, al 5° livello, ha 22 pf. Ne perde 10 in combattimento, riducendo il totale a 12. Per curarsi, si tramuta in cardo e poi ritorna normale. Lancia 5d4 con un risultato di 12. Comunque, non può riguadagnare più di 5 pf (metà dei 10 che aveva perso prima di tramutarsi); così il suo totale diventa di 17 pf.

Nota che una driade in forma di pianta può essere ancora attaccata e colpita, fino a essere uccisa; in più non può né combattere né lanciare incantesimi.

Le driadi del 10° livello e più guadagnano un potere particolare conosciuto col nome di *Carestia Maledetta*, o "Maledizione di Eryichthon", l'umano di Thyatis che, secondo le leggende, è stato il primo a subirla. Una driade può tentare di usare l'abilità una volta al mese, e può essere lanciata solo su una creatura che ha violato (abbattuto, bruciato, ecc.) un albero-anima. Se la vittima fallisce il TS contro gli incantesimi con una penalità di -4, sarà afflitto da una fame insaziabile. La vittima avrà bisogno di cibo per 24 ore al giorno, fino ad arrivare al punto di voler divorare le proprie membra. Dopo 3-12 settimane, la *Carestia Maledetta* porta la sua vittima all'inevitabile morte. Solo un *desiderio* o uno *scaccia maledizioni*, lanciato da un chierico legale di almeno 17° livello, possono salvare il personaggio.

Lotis: I nostri fratelli, i fauni, sono una razza vivace e festosa. non gli piace la violenza e la serietà, e sono generalmente incapaci di comprendere le razze che hanno molto di tutte e due—capiscono comunque più la violenza che la serietà. I fauni sono sostenuti dalla generosità della natura; ogni cosa di cui hanno bisogno è la per essere presa. La cosa più importante è che la natura non gli procura il vino così sono costretti a farselo da soli, ma solo perché amano terribilmente bere vino. Preferirebbero non lavorare per procurarselo, e non esiterebbero un momento se gli venisse offerta la possibilità di ottenere la bevanda in altri modi, incluso il furto. Mercanteggiare con il vino è la via più breve per arrivare al cuore di un fauno.

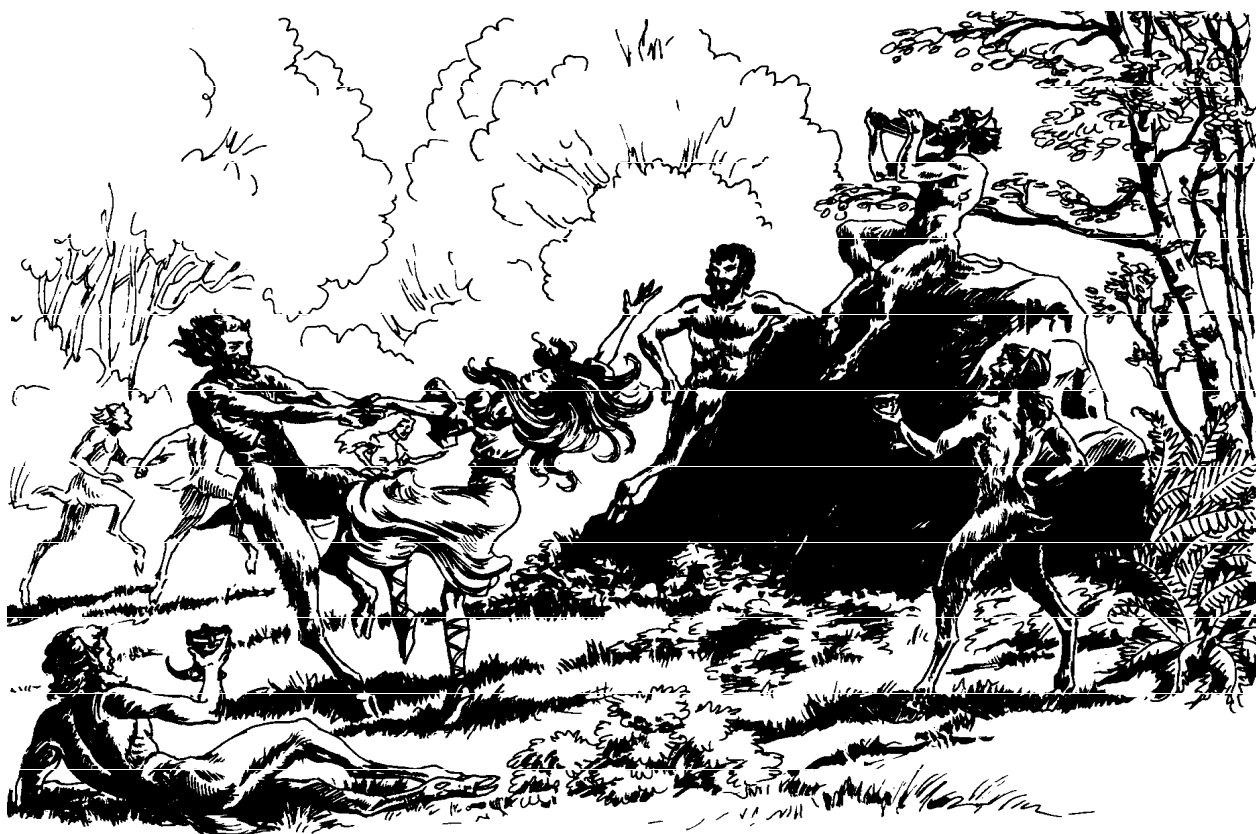
I fauni possono essere ben descritti con una parola sola: impulsivi. Hanno un temperamento animale, il quale cerca di soddisfare immediatamente ciò che hanno in testa. Nel loro dialetto, la parola che nella nostra lingua vuol dire “desiderare qualcosa” è effettivamente la stessa parola che vuol dire “agire per ottenere qualcosa.” E’ da tenere presente questo quando si parla con loro. Se un ninnolo piace a un fauno—voglio dire, un bell’oggetto magico o un gioiello— il concetto di volerlo per sé è inseparabile dal concetto di tentare di ottenerlo (furto, patto, ecc.).

I fauni non hanno la stessa coscienza che avete voi esseri umani. In particolare, essi si sentono come una parte o un’estensione della natura. I loro pensieri sono perciò diretti dalla natura. Il pensiero e l’azione sono una cosa sola. In questa filosofia non c’è bisogno

di una coscienza finché non c’è differenza fra giusto o sbagliato. Se qualcosa viene fatto, è la natura che vuole; è semplicemente così. Se aveste chiesto al fauno se quello che ha fatto—cioè rubare il vostro gioiello—è giusto, sarebbe rimasto imbarazzato. Se lo forzaste a pensare a ciò, egli direbbe che è la natura; se tu credi che la natura sia buona, allora l’azione è buona; se tu credi che la natura sia cattiva, allora l’azione è cattiva. Se fosse per sé, un fauno non si fermerebbe mai a ragionare su queste sciocche domande. Per far ciò ci vorrebbe troppo tempo che potrebbe essere invece speso nell’essere naturali, impulsivi e pieni di vita.

Pochi dei fauni che ho conosciuto potrebbero tollerare una lunga conversazione; sarebbero troppo occupati a seguire qualsiasi idea gli venga in mente durante la strada. La razza non è intellettuale. I pochi che hanno avuto un impulso filosofico abbastanza a lungo per poterci ragionare hanno concluso che la natura è buona, e così lo è la vita. Gli umani e i semi-umani, che vedono differenze fra pensiero e azione, e che sono in lotta fra quello che vorrebbero fare e il trattenersi dal fare ciò che desiderano, sono creduti strani e pervertiti dai fauni.

D’altra parte, molte altre razze descrivono i fauni allo stesso modo—strani e pervertiti. Pensano che questi uomini-capra siano sporchi, stupidi, rudi, grezzi, codardi e maliziosi. Un fauno non si offende per questi aggettivi, dato che non dà a queste parole un significato di giudizio nei suoi confronti. Per



esempio, se voi dite a un fauno che è codardo, lui interpreta questo come: "Questo umano sta dicendo che io ho deciso di scappare da un drago piuttosto che combattere contro di lui." Se ciò è vero, egli è d'accordo con voi. L'impulso fu quello di correre piuttosto che essere fritto. Lo stesso si potrebbe dire per "sporco"—coperto di sporcizia, perché il fauno non ha avuto lo stimolo di lavarsi per un po' di settimane. In nessun caso il fauno ha il concetto di "cattivo"—di più di quanto egli possa vedere il contrario come "buono."

Da questo punto di vista sorge un interessante fatto: è impossibile insultare un fauno; se voi ci provate—chiamandolo piccolo e sporco codardo—egli è d'accordo se la vostra descrizione sembra corretta, e non sarà d'accordo nel caso inverso. Nessuno dei due casi farà differenza per lui.

Come è facile da indovinare, molti umani sono frustrati quando tentano di dialogare con questa curiosa razza.

Le attività preferite—cioè, gli impulsi più comuni—dei fauni sono festeggiare, bere, rincorrere le driadi e danzare. Gli piace danzare al buio, particolarmente sotto la luce lunare; si divertono spesso a beffare le altre razze vicine nelle tarde ore. Qualche volta i fauni corrono qua e là in una vicina fattoria, bussando a porte e finestre, urlando, strillando e suonando strana musica. Più di una famiglia, così terrorizzata, ha pensato li stessero assalendo orde di diavoli. I fauni trovano ciò molto divertente, così le altre razze si sono talmente abituate che la considerano una cosa normale.

Quando si dialoga con i fauni, è essenziale capire la loro natura. Se voi volete trattenere un fauno dall'assaltare un fattore, non è una cosa intelligente cercare di "ragionare" con lui, o tentare di convincerlo che non è giusto; invece, voi, dovrete proporgli altri svaghi; come il suggerirgli che ci sono delle driadi là nella foresta che stanno solo aspettando di essere prese.

La musica è un altro impulso primario dei fauni. E' la loro unica attività intellettuale; da quando è stata inventata la siringa da pastori, il loro strumento preferito, i fauni passano numerose ore viaggiando attraverso le foreste, nel mezzo di montagne, improvvisando performance della loro particolare musica, finché un pensiero più urgente non devia la loro attenzione. Si dice che Chirone abbia offerto questo come prova della superiorità del piacere dell'intelletto.

A causa della mancanza di impulsi appropriati i fauni non hanno religioni; ma spesso adorano un Immortale chiamato Faunus (chiamato anche Inuus o Lupercus), perché creduto il loro antenato. Egli è il dio dell'allevamento, della caccia, del pascolo (specialmente di capre) e della poesia. Quelli che lo servono celebrano due festival invernali, i Faunalia, in suo onore. In questi giorni si sacrificano capre, vino e latte e si tengono vari giochi.

Tutti i fauni sono maschi. Si riproducono accoppiandosi con le altre razze di fattezze umane, specialmente con le driadi. I figli dei fauni e delle driadi sono dei fauni per metà delle volte e driadi per l'altra metà. I figli di altri accoppiamenti sono sempre fauni.

Fauno

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	1/2
Movimento:	45 (15)metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	a seconda dell'arma
N° di mostri:	0 (1-12)
Tiro-salvezza:	Ladro 1°
Morale:	6
Tipo di tesori:	B
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	5

I fauni (conosciuti anche come satiri o, quando sono vecchi, come sileni) sono spiriti del bosco che abitano in caverne o vicino alle sorgenti. Come le amadiadi, sono la manifestazione della forza vitale della natura, particolarmente quella dell'acqua; ma non sono legati a specifiche cose, come le driadi lo sono con gli alberi.

Il loro aspetto varia, ma in tutti i casi un fauno sembra una combinazione di uomo e bestia di grandezza umana o meno. Alcuni hanno le orecchie e la coda di capra, cavallo, scimmia o mulo; alcuni hanno corna e zoccoli, anche gambe di capra pelose. Se le loro orecchie non sono quelle di animali, sono comunque a punta, come quelle degli elfi, e larghe. Molti fauni preferiscono non indossare vestiti, salvo forse per una ghirlanda o una corona di rami e foglie.

I fauni sono solitamente di allineamento Caotico—ma questo non vuol dire che siano cattivi. Sono comunque impulsivi e completamente imprevedibili; il lato caotico dell'impulso può far sembrare un fauno un modello un momento, e diabolicamente crudele in un altro.

Se attentamente interpretati, i fauni possono andare molto bene come nuova razza per le avventure sia nei dungeon che nelle terre selvagge (sebbene nei primi possano non trovarsi a loro agio; si sentono molto più a casa all'aperto).

Se interpretati esattamente come descritto, i fauni possono esser compagni difficili. La loro impulsività fa il fauno inattendibile. E' inoltre consigliato che il PG fauno sia insolito nel temperamento—probabilmente Caotico, o al limite Neutrale di

allineamento, ma capace di distinguere fra pensiero e azione. Un PG fauno dovrebbe essere abbastanza intelligente per rendersi conto che gli umani e i semi-umani pensano diversamente da come fa lui; e che, se vuole restare a lungo in loro compagnia, dovrà sopprimere alcuni dei suoi impulsi. Certamente può non fare così, e potrebbe discutere continuamente con gli altri personaggi su come sia assurdo il suo comportamento; ma questa è una parte divertente nell'impersonare un fauno.

Se un PG fauno non è così, ma come i PNG descritti sopra, un ruolo giocato impropriamente potrebbe essere caotico ed estremamente distruttivo per l'unità del gruppo (e molto annoiante).

**Tabella 6: Avanzamento di Livello
& Dadi Vita del Fauno**

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
Mostro Comune	0	1d4
1	1.000	2d4
2	2.000	3d4
3	4.000	4d4
4	8.000	5d4
5	16.000	6d4
6	32.000	7d4
7	64.000	8d4
8	130.000	9d4
9	260.000	10d4
10	460.000	10d4+2

+200.000 PX per ogni ulteriore livello
+2 pf per ogni ulteriore livello

I fauni possono usare qualsiasi tipo di arma e di armatura che si adatti al loro corpo. (Ricorda: alcuni fauni sono molto più simili agli umani rispetto ad altri; potrebbero avere solo le orecchie e la coda di un animale. I giocatori dovrebbero conoscere nei dettagli le caratteristiche fisiche del loro fauno, perché questo influisce sugli oggetti che il fauno stesso è in grado di usare.) Possono usare qualsiasi oggetto magico non limitato nell'uso ai maghi, e qualsiasi oggetto nella forma di cibo, bevanda o strumento musicale.

I fauni hanno i TS dei ladri dello stesso livello.

Abilità Speciali

L'intimo legame tra i fauni e gli impulsi naturali, combinato col loro talento musicale, porta a un potere evocativo particolare nel personaggio dal 5° livello in poi. Con uno strumento musicale (preferibilmente una siringa da pastore) nel quale sia pratico nell'uso, un fauno può tentare di far emergere un impulso in un altro personaggio e far sì che questo ne domini il comportamento. Un personaggio sordo fisicamente o magicamente è immune a questa abilità.

Per esempio, supponiamo che un personaggio

sia mitemente infastidito da un altro, ma egli sopprime l'emozione; un fauno potrebbe far emergere quest'emozione fino a fargli dominare totalmente la mente e le azioni della vittima. Deve però sempre essere presente un piccolo impulso; così un chierico in meditazione non può essere forzato ad attaccare un passante. Le cose che possono essere amplificate includono rabbia, confusione, amore, fame, sete e panico (una parola derivata dal nome di Pan un fauno immortale).

Un fauno ha bisogno di un intero round per effettuare il controllo, e al soggetto è consentito un TS contro incantesimi. Più tempo il fauno riesce a suonare, maggiori sono le possibilità di successo; il primo round di musica, il soggetto deve effettuare il TS con +4, il secondo con +3, e così via fino a -4. C'è pericolo per il fauno quando suona molto a lungo e intensamente; al 5° round e ad ogni round successivo, il fauno stesso deve effettuare con successo un TS o resterà vittima degli effetti che cercava di far subire alla vittima. Ogni volta che la musica del fauno si interrompe (anche a causa di un attacco), si deve ripartire dal primo round.

Agli alti livelli i fauni aumentano talmente la loro abilità che il TS ha una penalità di -1 (da sommare alle altre modifiche) al 10° livello, -2 al 15° e così via ogni cinque livelli.

Il DM deve fare attenzione nel consentire l'uso di questo potere: gli impulsi presenti in un personaggio sono molto difficili da determinare. Come sempre l'ultima parola va al DM.

Dal 10° livello in poi, l'abilità del fauno di amplificare gli impulsi è così forte che persino le piante possono essere i soggetti delle capacità del fauno. Suonando propriamente per 5 round o più, il fauno è in grado di incrementare l'impulso delle piante di crescere; la rapida crescita che ne risulta può essere trattata come un incantesimo *crescita dei vegetali*.

Lotis: Gli hsiao sono una razza di volatili intelligenti. Il loro aspetto fa cadere nell'errore di scambiare per una razza di gufi giganti, con larghe ali e grandi occhi color oro che splendono di una saggezza interiore. Si dice che alcuni esemplari straordinari abbiano raggiunto la taglia umana ma molti non superano la taglia di un halfling. Sono più leggeri degli umanoidi di taglia uguale ed hanno le ossa cave per permettere il volo.

Sono agili nel volo, e le loro svelte ali e la straordinaria coordinazione rende il loro volo veloce e manovrabile; ma sono sorprendentemente agili e svelti anche quando camminano sulla terra o tra i rami degli alberi.

Gli artigiani e il becco affilati di questi uccelli sono adatti per l'autodifesa, ma gli hsiao provano avversione verso la violenza; perfino se non c'è alternativa al combattimento, preferiscono avere alleati o seguaci che tengono la prima linea durante il combattimento, mentre lo hsiao gli aiuta con gli incantesimi dalle retrovie.

Se c'è una razza che non è impulsiva, come i fauni che ho appena descritto, questa è proprio quella degli hsiao. Gli hsiao sono dei preti-filosofi, ossessionati dall'ordine, dalla moralità e dalla saggezza. Il loro allineamento è fermamente Legale.

Le leggende umane che descrivono i gufi come simbolo di saggezza, o come compagni di Immortali rinomati per la saggezza, ritraggono esattamente gli hsiao. Infatti, queste sagge creature sono conosciute come collaboratori degli Immortali ogni qual volta se ne presenti l'opportunità, sperando di intuire i segreti dell'ordine nascosto del multiverso.

Gli hsiao possono vivere solitari o in gruppi grandi fino a venti esemplari. I fulcri di questi gruppi sono delle coppie, matriarca e patriarca. Gli altri membri sono i discendenti della coppia e qualsiasi altro hsiao che pur non legato da parentele rimane nel gruppo (per ricerche, argomenti filosofici, ecc.) temporaneamente o permanentemente.

Gli hsiao costruiscono le loro abitazioni in regioni boschive, solitamente in zone selvagge e pacifiche, lontano dalla civilizzazione. Là, in alto sugli alberi, costruiscono le loro roccaforti, che sono un intrigo di nidi e tunnel, fatti con terra e bastoncini messi insieme dalle loro "penne". Alcuni di questi tunnel e nidi sono collegati in modo complicato, che potrebbe sembrare casuale agli occhi di uno straniero. In verità, ognuno di questi è costruito seguendo precise regole matematiche.

Un nido di hsiao dice molto sulla natura e sulla particolare filosofia del suo inquilino; alcuni, per esempio, preferiscono un modello semplice, sempre però seguito meticolosamente. Tali hsiao tendono ad essere estremamente specializzati in altri campi; possono avere un campo particolare sullo studio, o nella conoscenza degli incantesimi, in cui cercano di specializzarsi in un tipo particolare. Altri nidi di hsiao seguono un più ampio e complicato modello,

con meno dettagli e preferibilmente con nidi tondi. Tali hsiao si interessano in uno studio più generale, e sono anche più propensi all'avventura.

La vita di uno hsiao è dominata dallo studio, dalla contemplazione e dalla preghiera. La legge e l'ordine dominano su tutto: lo scopo del loro studio è di intuire l'ordine ultimo che sottolinea l'esistenza del multiverso; la contemplazione e la meditazione sono necessarie per lo hsiao per fare di sé stesso un subordinato dell'ordine; e la preghiera, il servizio agli Immortali Legali, è necessaria per conseguire la trascendenza di quest'ordine, per tema che l'Entropia inghiotta la legge ai quali perfino essa è soggetta.

Uno hsiao può essere coinvolto più in un campo che in altri. Alcuni sono molto più interessati allo studio, per esempio, e possono votare la loro vita al raccogliere e registrare sapere; mentre un altro può diventare un avventuriero, un devoto e pio crociato al servizio della Legge.

Per mantenere questa vita disciplinata è necessario procurarsi il cibo; sebbene essi vivano a lungo (chiunque sotto il secolo è ancora giovane e ingenuo), sono sempre dei mortali. Se necessario, essi possono cacciare, ma preferiscono assoldare altre razze affinché si prendano cura di questi dettagli. Il pagamento è l'aiuto fornito dai loro incantesimi e dalle loro informazioni.

La più grande eccezione alla razionalità e all'ordine della vita degli hsiao avviene solo negli individui maturi; nessuno sa quando ciò accade. Per alcuni hsiao questo istinto istinto può ricorrere ad intervalli di 50-100 anni; altri, non soffrono di ciò. Quando lo stimolo si fa sentire, uno hsiao scapolo/nubile si spinge alla ricerca di un partner; lascia il suo complesso nido alla ricerca di un hsiao del sesso opposto che sta cercando anche lui/lei un partner. Se viene trovato un partner entro sei mesi, la nuova coppia comincia a costruire la loro rete di nidi per una nuova generazione di hsiao; se non viene trovato il partner entro questo tempo; l'istinto cala fino a scomparire. Le femmine accoppiate depongono da 1-4 uova che si schiudono dopo 4 mesi di meticolose cure. Questa coppia di hsiao diventa il nuovo patriarca e la nuova matriarca della nuova fortezza.

In questo modo le fortezze nuove si sviluppano nell'arco di secoli. Le vecchie fortezze possono essere abbandonate, oppure i membri più giovani partono alla volta di fortezze più recenti. Le fortezze abbandonate, a volte, diventano le tane di altre creature della foresta.

Gli hsiao danno il benvenuto ai visitatori, specialmente quelli che portano con sé un nuovo "boccone" di cultura, ma tra tutti preferiscono evitare gli umani, i semi-umani (eccetto gli elfi) e gli umanoidi; queste razze sono considerate troppo giovani, avventate e stupide. Stretti contatti di collaborazione vengono mantenuti con molte razze del bosco non-Caotiche ed anche con i druidi.

Quasi ogni hsiao (il 99% dei PNG) è di allineamento Legale. Gli avventurieri vedono le loro azioni come l'estensione della "preghiera"—essi servono la Legge anche nel loro pellegrinare.

Altri avventurieri si avventurano per scopi di studio, cercando di conoscere—o in generale o su alcuni argomenti specifici, attorno al quale possono essere costruite delle avventure.

Infine, alcuni hsiao estremamente rari possono essere di allineamento Neutrale o perfino Caotico. Questi "dissidenti" hanno una filosofia molto differente dal resto della razza, e sono generalmente dei reietti della società. Essi devono forgiarsi la propria strada attraverso il mondo.

**Tabella 7: Avanzamento di Livello,
Dadi Vita & Incantesimi dello Hsiao**

Livello	Punti	Dadi Incantesimi/Livello					
	Esperienza	Vita	1	2	3	4	5 6
—	-8.000	1d8	—	—	—	—	—
—	-6.000	2d8	1	—	—	—	—
—	-4.000	3d8	2	—	—	—	—
Mostro Comune	0	4d8	2	1	—	—	—
1	8.000	5d8	2	2	—	—	—
2	24.000	6d8	2	2	1	—	—
3	56.000	7d8	3	2	2	—	—
4	115.000	8d8	3	3	2	1	—
5	250.000	9d8	3	3	3	2	—
6	500.000	10d8	4	4	3	2	1
7	800.000	11d8	4	4	3	3	2
8	1.100.000	12d8	4	4	4	3	2
9	1.400.000	13d8	5	5	4	3	2
10	1.700.000	14d8	5	5	5	3	2
11	2.000.000	15d8	6	5	5	3	2
12	2.300.000	15d8+1	6	5	5	3	2

+300.000 PX per ogni ulteriore livello

+1 pf per ogni ulteriore livello

La capacità massima di lanciare incantesimi si raggiunge all'11° livello.

Gli agili artigli dello hsiao sono abbastanza destri per alcuni lavori, come lo scrivere, ma non sono adatti per brandire armi. Gli artigli e il becco sono della armi naturali che danno allo hsiao tre attacchi per round. Il danno dipende dall'esperienza dello hsiao:

Punti Esperienza	Danni (Artiglio/Artiglio/Becco)
-8.000	1-2 / 1-2 / 1-2
-6.000	1-3 / 1-3 / 1-2
-4.000	1-4 / 1-4 / 1-3
0 o più	1-6 / 1-6 / 1-4

Come i mostri, gli hsiao di alto livello sono in grado di attaccare creature che solitamente possono essere danneggiate solo con armi magiche. Gli hsiao



non possono indossare le normali armature. Comunque, la loro CA naturale è superiore a quella degli umani, ed è possibile acquisire pezzi speciali di armatura su misura che possono migliorare la CA dello hsiao (vedi "Equipaggiamento").

Qualsiasi oggetto magico non-arma e non-armatura permesso ai chierici, a meno che la sua forma non comporti problemi per le ali dello hsiao, è utilizzabile.

Gli hsiao hanno i TS dei chierici dello stesso livello.

Abilità Speciali

Come si può vedere dalla Tabella 7, lo hsiao progredisce nell'abilità di lanciatore di incantesimi come un chierico più esperto di 4 livelli, fino al 15° livello.

Lotis: Una delle razze più curiose e potenti che potete incontrare nella foresta è quella dei treant. Queste creature, alte mediamente 5,4 metri, viste da lontano sono completamente indistinguibili da tutti gli altri alberi che le circondano, perfino se avvicinato, un treant che non vuole essere visto è difficilmente individuabile. L'origine dei treant è ampiamente dibattuta. La teoria che sembra più corretta è quella che, come le amadriadi, i treant sono manifestazioni della forza vitale della foresta. Diversamente dalle amadriadi, che sono manifestazioni esterne, lo spirito che genera l'ent fa diventare l'albero stesso animato, senziente ed in grado perfino di animare gli altri alberi che sono nelle vicinanze.

Qualsiasi albero in una foresta potrebbe diventare treant; nessuno, perfino i treant stessi, capiscono chiaramente come ciò avvenga. Un albero maturo, a un certo punto, semplicemente si "sveglia" guadagnando coscienza e diventando un treant. I treant si riproducono come gli alberi—producendo semi. Questi semi diventano alberi normali, invece che treant.

I treant vivono vite incredibilmente lunghe; centinaia d'anni sono comuni, o perfino migliaia in una foresta sicura e reclusa.

Date queste prospettive, non è sorprendente che la loro lingua sia lenta, laboriosa e riccamente poetica, come l'evoluzione della natura stessa; la creatura raramente ha fretta di esprimere i propri pensieri, e si diverte mimando accuratamente la parlata. Hanno una particolare attitudine per il rimato e la metrica poetica e possono passare lunghe ore costruendo versi con il quale organizzare le loro memorie. I treant sono in grado di imparare altri linguaggi oltre al loro, ma non potranno mai parlarle speditamente. Hanno una capacità innata di comunicazione con piante e animali della foresta.

L'interesse dei treant è la salute della foresta. Collaborano con le altre razze silvestri per mantenere un'area in salute; la loro grande forza in questa vocazione è impagabile. Come dei giardinieri, sistemano la foresta cosicché possa crescere più sana. Essi possono rimuovere rami morti e alberi caduti, lasciandone un po' in modo che i piccoli animali li possano usare come tane, e tolgono le piante ammalate. Possono perfino usare la loro abilità di animare alberi per spostare alberi da un luogo ad un altro. Grazie a questo lavoro, le foreste curate dai treant sono mantenute in uno stato ottimo e bilanciato e non hanno mai bisogno di incendi per il riciclo.

Il fuoco è invece un grande nemico per i treant; essi lo odiano e ne hanno paura; non sono propensi a dare fiducia e a diventare amici di quelli che lo maneggiano. A causa del loro corpo particolarmente infiammabile, i treant subiscono un punto danno addizionale per ogni dado di un attacco basato sul fuoco.

I treant hanno la loro tana in caverne nella foresta per proteggersi dal fuoco e dai fulmini; perfino in

una foresta protetta dai treant, gli incendi possono partire accidentalmente e sfuggire al controllo.

Le caverne servono anche come luoghi dove immagazzinare il loro famoso infuso, fatto con miriadi di ingredienti segreti della foresta, inclusa la linfa dei treant. Per l'ent questa è solo una bevanda forte e rinfrescante; ma la vitalità che conferisce alle altre razze è come la magia. Dopo che l'effetto svanisce, però, un non-treant solitamente si sente vuoto e stanco.

Altri tipi di infusi sono considerati di provenienza treant, e possono avere gli effetti di pozioni magiche.

I treant non hanno bisogno degli infusi per sopravvivere; come gli alberi sintetizzano il loro cibo dalla luce del sole e dall'acqua. Un treant non può rimanere attivo per più di una settimana senza uno di questi, contando sulle sue riserve; se privato di sole e acqua per più di questo tempo cade in uno stato dormiente, come un albero normale. Se ulteriormente privato dei due elementi un treant ritorna ad essere un albero e muore.

Come avviene per il suo misterioso risveglio, un treant entra lentamente in uno stato dormiente e ritorna ad essere un albero normale, senza segni della sua passata intelligenza. I treant non sentono ciò come una specie di morte, è semplicemente una riunione con la grande forza vitale della foresta dal quale si separarono e che fu sempre il punto focale della loro pacifica esistenza.

Il treant può essere un interessante personaggio da usare in alcune avventure silvestri; è difficile immaginarlo in luoghi diversi tranne che in circostanze straordinarie. Considerato questo e il grande ammontare di esperienza necessaria per la progressione di livello, un treant PG dovrebbe essere molto raro, ma il DM può fare buon uso delle creature PNG eroiche come figure importanti nella foresta.

**Tabella 5: Avanzamento di Livello
& Dadi Vita del Treant**

	Punti	Dadi
Livello	Esperienza	Vita
—	-48.000	2d8
—	-36.500	4d8
—	-24.000	6d8
Mostro Comune	0	8d8
1	48.000	—
2	145.000	9d8
3	340.000	—
4	640.000	10d8
5	940.000	—
6	1.240.000	11d8
7	1.540.000	—
8	1.840.000	12d8
9	2.140.000	—
10	2.440.000	12d8+3
+300.000 PX per ogni ulteriore livello		
+3 pf per ogni ulteriore livello		

I treant, normalmente, non usano armi; essi, invece, usano i loro rami come clave. Hanno due di tali attacchi per round, e, dal livello di mostro comune in poi, infliggono 2-12/2-12 pd. Sotto quei livelli, i treant immaturi passano attraverso uno stato di crescita: 1-6/1-6, 1-8/1-8 e 1-10/1-10. I bonus della forza vengono sempre applicati a questi tiri. Come i mostri comuni possono colpire perfino quelle creature che normalmente richiedono armi magiche per essere ferite.

Ai treant non sono permesse armature, ma la loro CA naturale è molto buona.

Qualsiasi oggetto magico permesso ai guerrieri può essere usato anche dai treant, se la loro forma lo permette (un anello umano non può essere indossato da un treant, ma una collana può essere usata come braccialetto o come anello).

I treant hanno i TS dei guerrieri di livello uguale ai DV dell'ent, o ai livelli se questi sono di più.

Abilità Speciali

Grazie alla loro corporatura e alla naturale armatura, i treant subiscono solo 1 pd (più i bonus magici o derivanti dalla Forza, se ce ne sono) dalle armi non da taglio.

Stando fermi nel loro ambiente naturale i treant sono virtualmente indistinguibili dagli alberi, e guadagnano la sorpresa il 50% delle volte (1-3 su 1d6).

I treant di livello mostro comune e più sono in grado di animare 2 alberi entro un raggio di 18 metri che si muovono e agiscono come un treant. Tali alberi hanno CA 2; DV 8; N°ATT 2; F 2-12/2-12; MV 9m (3m); TS G8; ML 12; AM L.

Dandogli abbastanza tempo, i treant di 10° livello e più possono produrre alcune pozioni comuni (particolarmente quelle di *guarigione*), come fanno i maghi, da ingredienti presi nella foresta.

Per mantenere i treant non troppo potenti, il DM deve restringerne il campo di azione, sia per quanto riguarda il gioco sia per quanto riguarda gli effetti sulle creature. In termini di gioco, i treant hanno interesse plausibile solo per foresta; in termini di effetti i treant richiedono un grosso ammontare di acqua e sole per rimanere attivi e in salute.





Incantatori Silvestri

La lista degli incantatori non umani a pagina 21 del *Manuale del DM del Set Master (versione inglese)* include cinque creature che abbiamo presentato come classi di PG: i centauri, le driadi, i folletti, gli spiritelli ed i treant.

L'abilità di lanciare incantesimi delle driadi e degli spiritelli è presentata come parte della normale progressione di livello della classe; come gli elfi, tutte le creature con livello, guadagnano l'abilità di lanciare incantesimi.

Regole diverse sono necessarie per gli incantatori centauri, treant, satiri e diavoletti silvestri. Come gli umanoidi trattati ne *Gli Orchi di Thar* (ATLANTE 10), queste razze non sono composte interamente da incantatori, ma alcuni individui eccezionali sono in grado di diventare sciamani (simili ai chierici umani, ma con incantesimi limitati ed incapaci di scacciare i non-morti) o wicca (simili ai maghi). Molti sciamani hanno naturalmente poteri druidici. In generale, questi incantatori non umani non hanno lo stesso potere sofisticato disponibile agli umani, agli elfi e alle fate. Comunque, essi possono essere utili nelle avventure, e, come PNG, possono aggiungere insoliti risvolti agli incontri.

Opzionale: Se il DM desidera fare maggior differenza fra folletti e spiritelli (che sono stati trattati come razze strettamente legate), e desidera che alcuni folletti abbiano il potere di lanciare incantesimi, fate come segue. I folletti incantatori devono essere trattati sotto tutti gli aspetti (Esperienza, progressione di livello e di incantesimi, restrizioni nelle armature, ecc.) come fossero spiritelli, ecetto per il fatto che mancano della speciale predisposizione per le maledizioni; i folletti mantengono la capacità di restare *invisibili* anche quando attaccano. (Comunque, lanciando incantesimi offensivi ritorneranno visibili!)

Nota: Le seguenti regole *non* vanno applicate alle razze fatate. Le regole per le fate incantatrici sono scritte nella descrizione della classe, e c'è anche una sezione speciale dedicata alle fate incantatrici.

Centauri

Gli uomini-cavallo sono particolarmente fieri del loro patrono intellettuale, incarnato nel leggendario Chirone. Tutti i centauri, sia sciamani che wicca, ricevono il loro potere dagli Immortali, che per i centauri è Chirone. Ecco perché tutti i centauri mostrano nei confronti degli incantatori un profondo e sincero rispetto. Gli incantatori sono particolarmente di valore grazie alla loro rarità fra i centauri; la loro vita impegnata nella sopravvivenza spesso non lascia spazio allo studio di queste pratiche magiche.

Nessun centauro si aspetterà mai che gli venga negata l'ospitalità da un clan diverso dal proprio. Certamente il clan si aspetterà che in cambio il lanciatore di incantesimi usi i suoi talenti a beneficio del clan ospite.

Sia gli sciamani che gli wicca imparano l'abilità di lanciare incantesimi, come anche altre abilità, da un

tutore—un centauro già esperto in quest'abilità. Per diventare uno sciamano, un centauro necessita di un minimo di 13 in Intelligenza e 10 in Saggezza; per diventare un wicca di un minimo di 13 in entrambe. L'Intelligenza deve essere non meno di 15 e la Saggezza non meno di 13 in un centauro che desideri progredire in entrambe le classi.

Diavoletti silvestri

Si è già visto che gli sciamani sono figure autoritarie importanti nelle tribù di diavoletti silvestri; i loro incantesimi li rendono potenti e temuti. D'altra parte, gli sciamani, condividono difficilmente la loro conoscenza. Le loro preziose cognizioni sono state guadagnate dolorosamente attraverso la comunicazione con il male e con esseri dell'entropia ed a prezzi terribili, che solo gli sciamani sanno. Per diventare uno sciamano, un diavoleto silvestre deve avere una Saggezza di almeno 14. Se così è, il personaggio può tentare la ricerca di un mentore del suo stesso allineamento (difficile per personaggi Legali o Neutrali).

L'addestramento non è "gratis"; l'insegnante richiederà di eseguire molti compiti difficili e pericolosi, come pagamento e per provare il valore del personaggio.

Fauni

I fauni mancano di considerazione nei confronti della magia e degli Immortali, ma ci sono rare eccezioni—non più di 1 su 100. Un fauno con Saggezza eccezionale (minimo 15) può rendersi conto dell'esistenza degli Immortali e può cercare di guadagnarsi i favori di uno. Per fare ciò, è necessario trovare un altro fauno sciamano che guidi il novizio e, considerando la rarità dei fauni sciamani, questo non è un problema semplice. Un fauno deve avventurarsi per molti livelli di esperienza prima di trovare un insegnante.

Treant

I treant eccezionali possono guadagnare le abilità druidiche. Questa non è, comunque, una questione religiosa; essi non onorano gli Immortali. Invece, i treant con una Saggezza di 15 o più, possono, se vogliono, imparare l'abilità simile agli incantesimi attraverso il contatto e l'adattamento con la natura. Imparano i loro incantesimi con la meditazione e la comunione con le forze vitali della foresta, invece che con la preghiera; quindi, un treant non può caricare gli incantesimi in altri luoghi (sotto terra, in città, ecc.).

Un treant con i requisiti richiesti può a qualsiasi livello decidere di imparare le abilità druidiche; dato che i treant sono di solito solitari e introvabili e dato che prendono il loro potere direttamente dalla natura, non hanno bisogno di essere istruiti da un altro treant.

TIROCINIO E INIZIAZIONE

Qualsiasi sia la razza, il personaggio deve intraprendere un periodo di addestramento prima di guadagnare l'abilità di lanciare incantesimi. Questo è quantificato dall'esperienza necessaria per il 1° livello (vedi "Avanzamento di Livello"). In più, affinché il 1° livello possa essere raggiunto, deve essere intrapreso un Rito di Passaggio o un'Iniziazione specifica. Questo rituale comporta tipicamente il digiuno, l'intensa meditazione, l'isolamento; può anche essere necessaria una ricerca di oggetti sacri della natura che vanno combinati insieme con un rito santo per creare il "Simbolo Sacro" dello sciamano o dello wicca. La specifica natura del Rito di Passaggio è prescritta dall'istruttore (che è il DM), o, in caso dei treant, dall'iniziato stesso.

Per verificare se il Rito ha successo, si fa un Controllo sull'Intelligenza (wicca) o sulla Saggezza (sciamani). Se fallisce il controllo, fallisce anche il Rito. I 1.000 PX guadagnati per il 1° livello vengono perduti, e il personaggio deve riguadagnarli di nuovo prima di ritentare il Rito.

I treant, non avendo insegnanti, devono crearsi un Rito appropriato. Deve essere progettato in modo da rendere chiari al treant i misteri della vita, in modo da provare la sua devozione verso la foresta. (Il giocatore deve stabilire il Rito e sottoporlo al giudizio del DM. I bonus e le penalità da applicare alla probabilità di successo vengono determinati dal DM, a seconda del Rito progettato.)

AVANZAMENTO DI LIVELLO

Diventare un incantatore, o guadagnare nuovi livelli, richiede dei PX extra da parte del candidato. Il personaggio deve guadagnare questi PX extra prima di ogni livello di esperienza. In effetti, questi PX extra sono sommati alla sua normale Tabella di Esperienza, dal momento in cui la carriera di lanciatore di incantesimi comincia.

Tabella 8:—Esperienza Extra degli Incantatori Silvestri

Livello Incantatore	Punti Esperienza Extra dell'Incantatore
1	1.000 PX
2	2.000 PX
3	4.000 PX
4	8.000 PX
5	16.000 PX
6	32.000 PX
7	64.000 PX
8	130.000 PX
9	260.000 PX
+200.000 PX per ogni ulteriore livello	

Limitazione dei Livello

Come descritto nel *Set Master*, gli wicca e gli sciamani hanno dei limiti nell'avanzamento di livello. Per le

razze silvestri sono i seguenti:

Centauro: Sciamano 8 / Wicca 8
 Diavoleto silvestre: Sciamano 4
 Treant: Sciamano 10
 Satiro: Sciamano 7

Normalmente un personaggio non è in grado di progredire oltre questi livelli eccetto forse progettando e intraprendendo un Rito comparabile al Rito di Passaggio del 1° livello. Se il personaggio desidera tentare di ottenere un livello più alto, devono essere guadagnati i PX necessari e deve essere progettato (dal giocatore) un nuovo Rito, deve essere approvato dal DM e poi tentato (col controllo). Se il Rito ha successo, il personaggio guadagna un altro livello come incantatore, e lo stesso processo può essere usato successivamente per tentare di guadagnare ulteriori livelli dopo aver guadagnato i PX necessari.

Se il Rito fallisce, il personaggio perde, comunque, i PX richiesti per il livello tentato. Il personaggio può tentare il Rito di nuovo dopo aver riguadagnato i PX extra necessari; ma se avvengono 3 fallimenti consecutivi, lo sciamano o lo wicca perdono definitivamente la capacità di progredire. Rimane per sempre all'attuale livello di incantatore come se avesse deciso di non progredire.

Esempio: Al 1° livello, il diavoleto silvestre Porrih decide di diventare uno sciamano ed ha successo; quando guadagna il 2° livello come diavoleto silvestre, guadagna anche il 1° livello di sciamano. La modifica della sua Tabella di Esperienza è la seguente:

Livello (Diavoleto Silvestre/Sciamano)	Esperienza
Mostro Comune/—	0
1/—	800
2/1	2.600
3/2	5.200
4/3	10.400
5/4	20.800
6/4	33.000

Il massimo per uno sciamano normale è il 4° livello di abilità; visibile dall'esperienza per il livello 6/4.

Ma supponiamo che Porrih voglia continuare; avrebbe bisogno di 41.000 PX per avere il livello 6/5—25.000 per il livello di diavoleto silvestre e 16.000 per il livello di sciamano. Quando vengono raggiunti i 33.000 PX, può ricevere il 6° livello come diavoleto silvestre; dopo aver guadagnato altri 16.000 PX, può intraprendere il Rito per tentare di guadagnare il 5° livello come sciamano. Se ha successo, diventa uno sciamano di 5° livello con 41.000 PX. Se fallisce, ritorna a 33.000 PX e al livello 6/4. Egli può fare un altro tentativo quando raggiunge di nuovo il totale di 41.000 PX; o può scegliere di continuare solo come diavoleto silvestre (nel qual caso raggiungerebbe il livello 7/4 a 58.000 PX). Se fallisce nel guadagnare il 5° livello (e qualsiasi altro più avanti) per 3 volte, non progredirà più come sciamano.



Un personaggio può in qualsiasi momento della sua carriera decidere di smettere di incrementare la sua abilità di lanciatore di incantesimi. Questa è una decisione importante, perché, una volta fatta, è definitiva ed irreversibile. L'esperienza necessaria per i livelli seguenti da quel momento è la stessa di una comune creatura della stessa razza.

Creature con Doppia Classe —

I centauri sono le sole creature silvestri capaci di diventare sia sciamani che wicca. Non possono farlo simultaneamente, ma (se viene trovato un tutore della classe appropriata) possono, fermare la progressione in una classe (o volontariamente o dopo aver raggiunto il livello limite) e cominciare con l'altra.

La Scheda del Personaggio —

Per segnare il cammino del PG nell'abilità di lanciare incantesimi, in aggiunta al normale livello, segnate le abbreviazioni "W" e "S", insieme ai numeri, dopo l'abbreviazione della razza e una barra trasversale. Per esempio, un centauro di 8° livello che è uno sciamano del 3° livello e uno wicca di 2° livello dovrebbe essere registrato come "CT8/S3/W2." Per una lista completa delle abbreviazioni delle razze silvestri vedi "Personalità della Foresta."

Imparare gli Incantesimi —

I centauri, i fauni e i diavoletti silvestri sciamani caricano i loro incantesimi attraverso la meditazione e la preghiera.

La meditazione funziona al meglio in ambienti naturali. Quando uno sciamano di quelle razze cerca di caricare incantesimi in altri luoghi (cioè sotto terra,

in un altro piano), il DM può desiderare di stabilire una probabilità di fallimento. Per esempio il giocatore potrebbe dover fare un controllo sulla Saggezza per ogni incantesimo che desidera caricare.

I treant, come è già stato fatto notare, se non sono nella foresta, non possono caricare nessun incantesimo.

I centauri sono dei letterati e perciò i centauri che sono anche wicca imparano i loro incantesimi dai libri (o spesso da una collezione di pergamene) come i maghi umani.

Usate il livello come sciamano o wicca e le tavole dei chierici e maghi, rispettivamente, per determinare la quantità di incantesimi che il personaggio è in grado di caricare.

Sceita degli Incantesimi —

Il *Manuale del DM* del *Set Master* da una guida sugli incantesimi normalmente disponibili agli sciamani e agli wicca; nota che gli sciamani silvestri hanno accesso anche alla lista degli incantesimi druidici. Gli sciamani hanno accesso automaticamente agli incantesimi, grazie al loro addestramento e ai contatti spirituali. Incantesimi addizionali possono essere ricercati da uno sciamano attraverso difficili ricerche e rituali. Tali incantesimi possono essere comuni (cioè già nelle regole di D&D, ma non nella lista degli sciamani e dei druidi) o nuovi (inventati dal giocatore).

Gli incantesimi comuni richiedono un giorno intero di rituali e tesori del valore di 1.000 mo (che sono poi persi nel processo) per livello dell'incantesimo. Così, un incantesimo di 4° livello richiede 4 giorni e 4.000 mo. Dopo questa spesa di tempo e tesori, la percentuale di successo è determinata dall'equazione seguente:

$$((\text{Saggezza} + \text{livello d'esperienza}) \times 2) - (3 \times \text{livello dell'incantesimo})$$

Così, un satiro di 5° livello come sciamano, con Saggezza 16 che ricerca un incantesimo di 2° livello ha $((16+5) \times 2) - (3 \times 2) = 36\%$ di probabilità di successo.

Gli incantesimi nuovi richiedono il doppio di tempo e di spesa, e nell'equazione, il livello dell'incantesimo va moltiplicato per 5 invece che per 3. Così, nella stessa situazione di prima il satiro avrebbe $((16+5) \times 2) - (5 \times 2) = 32\%$ di probabilità di successo.

Dopo che un incantesimo è stato scoperto con successo da uno sciamano, quell'incantesimo va aggiunto alla lista degli incantesimi che lo sciamano è in grado di caricare.

Gli incantesimi nella lista per gli wicca sono quelli che si trovano comunemente tra i centauri wicca. Un centauro può espandere il suo libro con gli incantesimi delle pergamene umane ed elfiche, o ricercarli lui stesso. Nell'equazione per trovare la probabilità di successo si deve sostituire la Saggezza con l'Intelligenza.

UNA NOTTE D'ESTATE NELLA TERRA DEI SOGNI

I quattro umani stavano intorno al fuoco che Aryn aveva acceso da poco. La ladra si scaldava le mani sul fuoco, cautamente; la magia sembrava una presenza quasi tangibile nella fresca aria notturna. Aria notturna! Forse era solo il fatto che era la prima volta che vedeva una notte in Alfheim senza pioggia.

"Stiamo correndo un grosso rischio," disse.

Il corpulento guerriero accanto a lei rise bonariamente. "Di tutte le persone, tu, Aryn, temi i rischi?"

"La Terra dei Sogni è un luogo potente, con potente magia," disse il mago tranquillamente. "Pochi degli umani che sono stati qui se ne sono andati senza essere rimasti scioccati."

"Dunque, perché siamo qui? Cosa o chi siamo venuti a vedere?" domandò il chierico rivolgendosi alla loro enigmatica guida. "Da dove sono venuti?"

La profetessa centaura Olyrrhoe stava a diversi passi dal fuoco, rimirando la luna piena. "Non c'è né un inizio né una fine, dice il Popolo Buono. Ci sono solo cicli, l'eterno crescere e calare di ogni cosa nell'universo—come la luna." Indicò verso il disco d'argento alto sopra l'orizzonte.

Poi camminò verso il fuoco, e il rumore dei suoi zoccoli sulla pietra risuonava forte come il rumore di una mazza sul pettorale di una corazza. "Così, se voi chiedeste alla fate la loro storia e il loro luogo di provenienza, non incomincerebbero dicendo, 'In principio', come fate voi umani. Invece sentireste dire, 'C'era una volta...'

"Una volta c'era il Caos. Non dei piccoli sprazzi qua e là, come una piccola tribù di diavoletti silvestri; no, il Caos riempiva tutto il multiverso, ed era naturale così come lo è l'ordine oggi. Gli Immortali allora erano differenti; le quattro Sfere, Materia, Energia, Tempo e Pensiero formavano l'Entropia che si estendeva in tutto il multiverso. Tutte loro si opponevano alla Sfera dell'Integrazione, o della Vita, come può anche essere chiamata, perché temevano il nuovo ordine che avrebbe portato.

"Vedete, la vita sorse da quei quattro elementi caotici—era il loro prodotto. Ma il Caos odiava e temeva i propri figli, perché la Vita avrebbe portato l'ordine che avrebbe soggiogato il Caos e conquistando il multiverso.

"Ciò avvenne, e oggi ne vediamo i risultati, e la situazione è ora ribaltata. L'Entropia è ora una sola Sfera, e l'ordine domina le altre quattro; ma dall'ordine nasce naturalmente il ristagno, come dalla vita "nasce" la morte. Questo è il motivo per cui le sfere della nostra era combattono l'Entropia (o Morte, come è anche conosciuta), e la temono. E' la loro figlia, e nello stesso tempo esse sono nate da lei; e come è certo che esse la sconfissero come loro genitore, è anche certo che soccomberanno come figli e nemici.

Questo è il Grande Ciclo del Multiverso."

"Eresie," interruppe il chierico, "cos'ha ciò a che

fare con le fate?"

"Eresie?! Il tuo chiamare eresie il Ciclo dimostra quanto gli Immortali stessi temano la verità." Prima che il chierico potesse parlare ancora, Olyrrhoe alzò la mano dicendo, "Ma non perdiamoci in discussioni religiose. In qualsiasi caso non è rilevante per il corso della nostra vita."

Il suo sorriso gentile colpì il cuore del chierico; lei era una profetessa: aveva forse visto che egli avrebbe fallito il Viaggio del Dinasta?

"Ma è di rilevanza per il Popolo Buono. Essi erano esseri della prima era—Immortali di diritto. Erano dispersi nelle quattro sfere, ma erano diversi dagli altri simili Caotici.

"Si può notare come ora, mentre l'ordine domina, la Sfera dell'Energia tende ancora verso l'allineamento Caotico." Il mago annuì seguito dagli altri. "Mentre una tendenza Legale può dominare su tutto, singoli Immortali possono tendere verso la Neutralità o verso il Caos. Così, anche nell'era precedente, quando il Caos era dominante, c'erano degli individui tra le sfere che favorivano l'ordine o il bilanciamento.

"Quando la Vita sorse contro il Caos in una battaglia che si estese in tutti gli infiniti mondi e piani, alcuni di questi Immortali si tennero in disparte e scelsero di non aiutare i loro camerati Entropici.

"La Vita, alla fine, vinse, e stabilì il suo nuovo ordine, dividendosi nelle quattro sfere, mentre l'Entropia si ridimensionò ad una. Ma sorse la questione di come trattare quegli Immortali dell'era precedente che non combatterono la Vita e quindi l'aiutarono indirettamente. Questi esseri sembravano non meritare il confinamento nella Sfera dell'Entropia insieme agli sconfitti (dove non sarebbero stati in ogni modo accettati), ma neanche meritavano di appartenere alle nuove Sfere dell'Immortalità

"Così finirono in qualche luogo nel mezzo: essi dispersero i loro spiriti nel Piano Primario. Da allora essi nascono e rinascono come Popolo Buono, una razza straordinaria non Immortale, ma ancora non interamente mortale.

"Essi amano la vita e la natura, e la proteggono. Il loro amore è puro e intenso, questo è il motivo per cui li si può trovare solo in zone selvagge e "fuori dal tempo", dove gli elementi gli sono amici.

"Il Popolo Buono attende pazientemente il giorno in cui il Caos girerà di nuovo; allora lasceranno le loro foreste, e ritorneranno nei cieli, di nuovo Immortali, servendo come protettori della Vita in un multiverso di Caos; finché il Caos cadrà di nuovo e un altro Ciclo sarà concluso."

Quando Olyrrhoe ebbe finito, i quattro mortali si resero conto di quanto silenzioso era diventato il luogo in cui si trovavano—infatti, non c'era più il gracidio delle rane, e tutto era silenzioso. In più la luna non si era mossa da quando la profetessa aveva iniziato a parlare. Si guardarono l'un l'altro e poi la collina immersa nella luce lunare.

Un tremolio nell'aria si tramutò in luccichii simili

Il Popolo delle Fate

a luci sull'acqua, e in fine si condensarono in una schiera di creature di inimmaginabile splendore. Gli umani si resero conto che, come loro erano stati la platea attenta di Olyrrhoe, l'intera Corte delle Fate era stata la loro! Le facce delle fate si illuminarono di sorrisi quando gli umani si scoprirono osservati.

Lo spiritello Bertino Buontempone, vicino alla mano del re, li chiamò: "Avanzate, onorevoli mortali; siete invitati a presentare le vostre domande alla Corte della Regina Titania e di Oberone, Gran Re delle Fate."

Le fate vengono chiamate in molti modi dai mortali. ("Mortale" significa qualsiasi essere del Piano Primario che non è una fata.) Popolo Buono, Popolo delle Fate e Piccolo Popolo, sono espressioni comuni. Questi termini descrivono le fate quasi perfettamente, perfino se si tratta di fate cattive. Il Popolo Buono si offende facilmente quando gli si manca di rispetto, e quando viaggiano invisibili fra gli umani, nessuno può dire se ce n'è una nelle vicinanze che origlia.

Una credenza popolare dice che le fate conducono una vita di feste, balli, sport, guerra e amore. Infatti questi passatempi sono tutti molto importanti per il Popolo Buono, ma essi hanno anche preoccupazioni più serie. Si prendono cura della natura e degli elementi, e sono coinvolti nella loro protezione quanto i druidi. Spesso si immischiano nelle faccende mortali, proteggendo e assistendo vari individui e comunità, e punendo le persone cattive. Sono particolarmente attente nell'evitare che una persona buona cada nella strada del male e ad ostacolare i piani del male.

Malattia, Morte ed Età

La morte è vista in un modo speciale dalle fate. Essa segna semplicemente un cambiamento nel ciclo della loro esistenza: quando il loro spirito abbandona un corpo e rinasce in un altro (dopo 1-100 anni di tempo mortale). L'età non ha significato per il Popolo Buono, e nessuna fata soffre di malattie naturali. (Malattie

magiche, come la decomposizione della mummia, possono, invece, colpirle.) La morte avviene anche per violenza, incidenti o magia; o più comunemente, una fata, stanca della sua forma, sceglie di lasciarla e di rinascere.

L'assenza della paura della morte e dell'età è un aspetto rilevante nel personaggio-fata, perfino più estremo di quello degli elfi. Gli dà una vera e propria vista avventurosa e sperimentale dell'esistenza. Come gli elfi, le fate sono immuni alla paralisi dei ghoul, in quanto essa si basa sulla paura della morte della vittima.

Malgrado ciò, poche fate sono disposte a buttarsi a capofitto nella morte violenta; soffrono il dolore e preferiscono evitarlo. (Una fata reincarnata perde i poteri, l'esperienza e, di solito, anche le memorie della vita precedente.)

Fate e Chierici

Come si può supporre dai loro precedenti, le fate non sono in buoni rapporti con gli Immortali, di qualsiasi sfera. Di conseguenza, non ci sono chierici fra il Popolo Buono; in più, l'acqua santa le respinge, come fa con i non-morti. Le fate bagnate dall'acqua santa subiscono 1-4 pd. I simboli sacri, le preghiere e i nomi degli Immortali mettono le fate a disagio e le tengono lontane.

Malgrado ciò, molte fate hanno grande interesse nelle religioni, nei chierici e nelle loro credenze riguardo gli Immortali. Fate curiose ed ardite possono essere trovate a conversare con chierici mortali sui tipi di religioni e sulle materie filosofiche.

Molte fate non hanno nessuna gelosia riguardo la perdita del loro stato Immortale; sono contente delle loro vite votate a proteggere le messi, gli animali, ecc.; ad impedire che umani ed umanoidi brucino le foreste; a giocare furbi tiri mancini ai mortali, aspettando la prossima era dell'universo.



Fate e Non-Morti

I non-morti sono i peggiori nemici delle fate, come lo sono dei druidi. Sia le fate che i non-morti sono senza età e al di fuori della vita vera e propria; ma mentre le fate cercano di promuovere la vita, i non-morti desiderano distruggerla.

Fate molto potenti possono imparare i segreti dell'animazione dei morti, ma questa è un'arte che è stata persa per sempre e completamente dimenticata dalla Corte delle Fate. Una prova di partecipazione in tale atroce male è sufficiente per essere esiliati dalla società delle fate. Si crede che le fate che vengono coinvolte nella necromanzia, quando muoiono, si reincarnino non come fate, ma come spiriti non-morti (specialmente banshee).

Fate Cattive

Una minoranza molto piccola del Popolo delle Fate può essere definita cattiva, i capirossi, una specie di brunelli, ne sono un esempio. Questi esseri sono generalmente aspri e imbronciati, credendo di essere stati frodati del loro stato Immortale e lasciati in un mondo di imperfezioni. Sfogano le loro ire sugli sventurati mortali che incrociano il loro cammino.

La maggioranza delle fate tollerano i loro malvagi simili; ucciderli non serve, si reincarnerebbero e tornerebbero cattivi di nuovo (sebbene si pensi che rinascano come diavoletti silvestri). Ci sono alcune punizioni per le fate cattive, e qualche volta può essere possibile aiutarli a pentirsi della loro strada; ma solitamente sono lasciate alla loro amara solitudine.

Invisibilità

Tutte le razze fatate hanno l'innata abilità di *invisibilità ai mortali*. Questa è l'abilità di deviare la luce di tutte le lunghezze d'onda più grandi dell'ultravioletto, inclusa tutta la luce visibile e le radiazioni infrarosse, cosicché le fate non possono essere viste eccetto che da quelle creature (alcuni insetti, per esempio) le quali sono in grado di percepire l'ultravioletto e le radiazioni (cioè le microonde) con una lunghezza d'onda più corta. Le creature con la *seconda vista* (vedi sotto), incluse le fate, sono in grado di percepire le persone e le cose che sono *invisibili ai mortali*; quindi ciò è differente dalla normale invisibilità, che rende il soggetto invisibile a tutti.

Qualche volta è possibile percepire il debole barlume nell'aria, come il tremolio dell'aria sopra il marciapiedi in un giorno caldo, quando è presente una fata. Questo accade specialmente di sera, dopo il tramonto, quando molta della luce è vicina al violetto, fine dello spettro visibile.

L'incantesimo *individuazione dell'invisibile* rivelerà le creature e gli oggetti *invisibili ai mortali*; un *dissolvi magie* renderà una fata visibile, ma dopo un round la fata potrà ritornare *invisibile ai mortali*.

Seconda Vista

La *seconda vista* è un'abilità particolare, comune a tutte le fate, e che è presente anche in alcuni mortali.

Permette di vedere la vera forma di una fata, perfino se è *invisibile ai mortali*, sotto *autometamorfosi*, o sotto *cambia forma*.

Quest'abilità non è il potere di vedere l'ultravioletto; ma piuttosto (è stato teorizzato) è una percezione extrasensoriale o un'intuizione che coinvolge il tempo. Come concetto di base, dalla percezione della fata visibile, guardando in un altro punto nel tempo, si può vedere l'essere magico per quello che realmente è.

La *seconda vista* è spesso associata a visioni profetiche; un funerale, per esempio, può essere visto settimane, perfino anni, prima che accada. La parte profetica della *seconda vista* è sporadica e non si riesce a capirla bene; e in più, chi possiede l'abilità è spesso incapace di dire se sta vedendo normalmente o con la *seconda vista*. Quindi la persona dotata può vedere ed accogliere una Sidhe, pensando che sia una persona comune, sebbene sia invisibile a tutti quelli che gli stanno intorno; oppure una visione profetica può essere considerata come qualcosa che stia realmente accadendo. In termini di gioco, il DM può usare la *seconda vista* per passare un'informazione critica ai giocatori, ma state attenti a non abusare troppo di questo potere.

Alcuni mortali eccezionali possono avere quest'abilità dalla nascita; o può essergli stata concessa magicamente. Il Popolo Buono dona gelosamente questo potere. Il folklore umano parla di una donna che fu unta accidentalmente con l'*unguento della seconda vista* ad uno dei suoi occhi. Quando più tardi incontrò una fata al supermercato, non si rese conto che era invisibile alle altre persone. La fata le chiese con quale occhio riusciva a vederla. Dopo che la donna gli disse qual era, la fata glielo tolse, in modo che con quell'occhio non potesse più vedere il Popolo delle Fate (e nient'altro).

(In termini di gioco, il DM può scegliere di permettere ai giocatori non-fate di avere 1% di possibilità di nascere con la *seconda vista*; i PNG dovrebbero riceverla solo per intenzione del DM, non casualmente. I diavoletti silvestri, a causa della loro discendenza, dovrebbe avere 1 possibilità su 20 di nascere con la *seconda vista*).

Anelli dei Folletti

Conosciuti anche come anelli fatati, cerchi fatati, gli anelli dei folletti sono cerchi d'erba rigogliosa e verde fatti dalle fate correndo sui loro colt pixy a girotondo. Il Popolo Buono (specialmente i folletti e gli spiritelli) amano stare là, sotto la luce lunare, e danzare alla musica dei grilli e delle rane. Il folklore racconta che se qualcuno entra con tutti e due i piedi in un anello fatato dove le fate invisibili stano danzando, egli sarà in grado di vederle, ma sarà anche in loro potere (vedi sotto). Se un solo piede è nell'anello, i danzatori diventano visibili al proprietario del piede, ma può facilmente sfuggire al controllo.

Un personaggio sotto il potere di un anello dei

Il Popolo delle Fate

folletti, fallisce automaticamente tutti i TS contro gli incantesimi delle fate. In più, le fate, danzando intorno al cerchio, possono cambiare il fluire del tempo, cosicché un mortale può essere sottomesso ai folletti danzanti per quella che sembra una sola notte; ma quando se ne torna nel mondo potrebbe essere passato un intero anno, e la sua famiglia lo aveva ormai presunto morto o perso.

Sostituzioni

Il Popolo Buono ama giocare stratagemmi ai mortali; a volte, ciò che sembra essere stato un incidente è stato in realtà causato da una fata birbona invisibile. In questo genere di cose, i folletti e gli spiritelli, sono particolarmente noti.

Un crudele e ben conosciuto tiro mancino è di rubare un bambino umano o semi-umano dal suo lettino e rimpiazzarlo con una fata sotto incantesimo di *cambia forma* o con un tronco d'albero incantato in modo da sembrare un bambino malaticcio che muore in breve tempo. Sia la fata sostituita che il bambino preso sono conosciuti come sostituzioni.

Ai bambini rubati viene donata la *seconda vista* (o forse sono stati presi perché erano nati con essa) e vengono allevati fra le fate.

Qualcuno ha ipotizzato che, i bambini umani vengono rubati nella speranza che ottengano l'Immortalità nella Sfera della Materia, che in questa era è ristretta agli umani, e che possano giocare parti importanti nella lunga evoluzione in prospettiva della nuova era del multiverso.

Le Faerie

Nel gioco D&D®, "faerie" significa un tipo specifico di fate del mondo aereo (vedi *Manuale del DM del Set Master*); esse sono in relazione con le fate descritte in questo modulo, e il loro imperatore ha un'ambasciata nella corte di Oberone, ma non sono oggetto di questo volume. Altre razze fatate vivono sotto terra, sotto acqua e da ogni parte, ma, ancora, non hanno niente a che fare con questo volume.

Si pensa che altri semi-umani—elfi, gnomi, halfling—siano in relazione col Popolo Fatato (e possono essere enumerati fra loro da umani ignoranti), ma la genealogia non è ben chiara.

Coltpixy

Classe dell'armatura:	6
Dadi-vita:	3*
Movimento:	900 (300) metri
Attacchi:	2 zoccoli
Ferite:	2-8 / 2-8
N° di mostri:	1
Tiro-salvezza:	Elfo 3°
Morale:	10
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Legale (vedi sotto)
Valore in PX:	50

Il coltpixy è un pony o un cavallo incantato, lontano parente degli unicorni, che vivono principalmente al servizio di fate importanti. I coltpixy selvaggi, di allineamento Caotico, sono a volte scambiati per dei Pooka che si diletano nel condurre fuori strada i cavalli mortali, con la disperazione dei loro cavalicatori; ma le creature sono invece, timide, gentili e leali. Se ordinato esplicitamente dalla loro fata padrone di fare così, un coltpixy trasporterà uomini normali o semi-umani, ma mai per un lungo periodo di tempo.

I coltpixy sono in grado di variare la loro taglia, da quella del più grande cavallo a quella di un pixi, per adattarsi alla taglia del loro cavaliere. Sono anche in grado di cambiare il loro colore, spesso apparendo con criniere e code sgargianti per intonarsi ai vestiti dei loro cavalicatori.

Qualsiasi sia la loro taglia, i coltpixy viaggiano con uguale velocità, e non sono rallentati dal tipo di terreno, perfino se paludoso e perfino se c'è dell'acqua. Come i loro padroni fatati, i coltpixy hanno la capacità di rendersi *invisibili* a tutti quelli a cui manca la *seconda vista*.

Bertino Buontempone: Bene, mortali, divideremo con voi i racconti della specie fatata. Avete mai sentito parlare dei brunelli? Vi racconto la storia di uno.

Molti anni fa, nel Vestland vivevano un uomo di nome Godfred Egilssen e sua moglie, Ingrid. Sebbene fossero poveri, lavoravano duramente per ottenere maggiori comodità.

I loro vicini li ammiravano per questo, ed erano tristi per la coppia, che non aveva neanche bambini. Ingrid non era apertamente triste, ma c'era sempre un certo grigiore nei suoi occhi; e, sebbene Godfred fosse un uomo troppo buono per dare la colpa alla moglie, si sapeva quanto egli volesse un figlio o una figlia per continuare la famiglia.

Alla fine gli Immortali concessero l'esaudimento del desiderio più caro alla coppia: Ingrid scoprì di essere incinta. Quando il momento della nascita del bambino si avvicinò, la sorella di Ingrid venne a vivere in casa Egilssen per dare una mano.

"Ingrid!" esclamò sua sorella. "Che casa ordinata tieni malgrado le tue condizioni, ed è così accogliente, sebbene sia piccola."

Ingrid sorrise. "Asa," cominciò, "non dirlo a nessuno, ma abbiamo un brownie . . ."

Brownie

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	2*
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	1-6 o a seconda dell'arma
N° di mostri:	1
Tiro-salvezza:	Halfling 2°
Morale:	8
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	25

Il brownie è un essere casalingo alto circa 75 cm. Il suo nome deriva dal fatto di indossare berretto e mantello di color bruno.

Nota il suo pronome: tutti i brunelli descritti dal folklore, come anche i capirossi (vedi sotto), sono maschi; ci sono anche le brunelle, ma devono essere molto rare, o il loro aspetto e le loro abitudini molto simili a quelle dei loro maschi.

Molti brunelli sono creature sedentarie, legate ad uno specifico focolare, solitamente a uno vicino o nel bosco, e mai vicino a città o paesi. Aiutano gli occupanti facendo i lavori di casa, come spazzare, pulire e trebbiare, a tarda notte. Non domandano nulla in cambio; invece, se viene offerto qualsiasi tipo di salario per il loro lavoro, sarà di insulto per un brownie.

E' buona abitudine, comunque, lasciare un regalo per i piccoli aiutanti; ogni brownie ha la sua ghiottoneria preferita, ma le più conosciute sono

ciotole di deliziosa crema e piccole torte speciali, fresche, tostate sulla brace e cosparse di miele.

Per far felice un brownie, basta lasciare questi doni e fargli qualche elogio riguardo il suo lavoro. Ma se il lavoro viene criticato, o se vengono lasciati doni di bassa qualità (torte stantie, latte acido o scremato, ecc.), il brownie si offenderà e causerà problemi—il suo aiuto diventerà un intralcio: ogni notte farà coagulare il latte, spargerà il bestiame per i campi, sporcherà la casa, ecc. Il brownie non smetterà mai di tormentare i suoi ospiti; infatti li seguirà anche se cambieranno casa.

Il solo modo per sbarazzarsi del brownie offeso, è di lasciarlo fuori del vestiario adatto a lui. Perfino un brownie fastidioso se ne andrà immediatamente se verrà lasciato anche solo un piccolo berretto. Gli umani si domandano come mai, ma tutto ciò ha un senso per le fate: il vestiario è una delle poche cose che le fate devono fabbricarsi; cibo e bevande sono doni della natura, o dei mortali dai quali lo rubano. Ma il vestiario ti taglia adeguata deve essere fabbricato, e questo è il principale lavoro dei leprecauni.

In più, un modo per punire le fate che si comportano male è dargli una casa da accudire, dove devono spendere le loro notti facendo lavori umili, invece che danzando e festeggiando nei cerchi fatati. Tale punizione può essere mantenuta finché l'apprezzamento del loro lavoro non venga dimostrato con un dono di vestiario da parte del mortale beneficiario.

Non tutti i brunelli servono come guardiani del focolare, ma questo è il ruolo meglio conosciuto. Sono anche conosciuti come guardiani di tesori; le persone, a volte, dicono una piccola formula magica e lasciano un piccolo dono quando sotterrano un tesoro, sperando che qualche brownie la senta e prenda il tesoro sotto la sua custodia. E, naturalmente, a qualche brownie piace essere un avventuriero.

Come tutte le fate, i brunelli, possono rendersi *invisibili ai mortali* a volontà.

Coporosso: Il rossocapo è una specie di brownie cattivo; e, come i brunelli sono probabilmente i più d'aiuto all'umanità, si può dire che la specie dei capirossi è la più dannosa. Sono esiliati dalla società delle fate; ebbero degli umani affidati alle loro cure, ma furono neglienti e maliziosi. Odiano tutti i mortali—umani, semi-umani, umanoidi e, a volte, perfino gli animali.

I capirossi hanno l'aspetto di magri, nodosi e vecchi brunelli; come esiliati dalla specie delle fate sentono il peso dell'età, sebbene vivano lo stesso a lungo. I loro denti sono lunghi ed in fuori, le loro magre dita terminano con unghie simili ad artigli. I loro capelli sono lunghi, irsuti, scompigliati e grigi, ed i loro occhi iniettati di sangue e pieni di malizia e rabbia. Spesso indossano robusti scarponi, portano una picca e, sempre, ma sempre, hanno un caratteristico cappello rosso (capo-rosso) sul cranio.

Mentre i brunelli buoni sono legati alle case abitate, il caporosso preferisce le rovine, specialmente i castelli e le aree lasciate dalla tirannia. Là, scaglia pietre ai viaggiatori che cercano riparo nelle sue rovine; se c'è la possibilità li assassinerà apertamente, e metterà il loro sangue nel suo cappello, per mantenerne la tinta scura.

Un caporosso combatte normalmente con la sua picca (1-6 pd) o con un pugnale (1-4 pd), e preferisce sempre attaccare di sorpresa le sue vittime (specialmente quando dormono), in quanto è vigliacco. In altre occasioni tenterà di molestare, ma solitamente non attaccherà.

La vista di simboli sacri farà allontanare un caporosso in quanto questa fata cattiva ha una grande paura degli Immortali; similmente, un personaggio che sta recitando una preghiera ad alta voce, potrà essere soggetto di molestie, ma non verrà attaccato. L'acqua santa procura danni doppi ai capirossi (2-8 pd ogni volta che vengono bagnati da una fiaschetta).

Se in qualche modo disarmato, un caporosso può combattere con le sue unghie ed il suo morso (1-2/1-2/1 pd), ma in tali circostanze è preferita la fuga.

Quando viene ucciso, un caporosso scompare in

Il giorno in cui il bambino nacque, tutti furono molto felici. Asa desiderò condividere la sua gioia perfino col brownie, e così lavorò a maglia per fare un piccolo cappotto ed un piccolo cappello che, quella sera stessa lasciò in parte ad una torta ed a una ciotola di crema.

Il giorno seguente il cibo ed i vestiti erano spariti, ma la casa non era stata messa in ordine. Come si sedette, mentre si scervellava sul motivo, udì una tenue voce cantare:

“Una bella mantella nuova ed un bel cappuccio nuovo—Povero brownie! Non farai mai qualcosa di buono in più per questo popolo.”

La perdita dell'aiuto della fata fu compensato dalla gioia nella casa, ed infatti la fortuna cambiò in meglio ed andarono ad abitare in una casa più grande ed accogliente. Ma da quel giorno, i molti figli e nipoti di Godfred ed Ingrid ai compleanni non regalarono mai né mantelli né cappelli.

una fiamma. La sola traccia che rimane è un solo, grande dente. I paesani dicono che questa reliquia è di estremo valore per la stregoneria, ma molte persone lo lasciano lì prudentemente, finché non hanno un modo più sicuro per distruggerlo.

I capirossi sono di allineamento Caotico, e spesso sono a guardia di antichi tesori nelle loro case deserte (tesoro di tipo D). Tale cumulo è sempre nascosto con furbizia e protetto da trappole letali. In tutti gli altri aspetti questa razza condivide le statistiche e le abilità dei brunelli comuni.

Molti brunelli sono pacifici, creature sedentarie che si legano a un'abitazione o famiglia specifiche, e che

vivono semplicemente; sono anche forti e duri lavoratori. Pochi di loro hanno altri stili di vita; in regioni selvagge e aspre, per esempio, adempiendo al loro compito di custodi, possono diventare abili guerrieri. E alcuni brunelli diventano avventurieri, o per mancanza di inclinazione verso la vita sedentaria, o solo per avere qualcosa da fare quando hanno appena lasciato una casa e non ne hanno ancora trovata un'altra dove stabilirsi.

Tabella 9: Avanzamento di Livello, Dadi Vita & Uso di Oggetti del Brownie

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita	Uso di Oggetti (d%)			
			S	F	C	I
—	-2.000	1d8	—	01-00	—	—
Mostro Comune	0	2d8	—	01-00	—	—
1	2.000	3d8	01-05	06-89	90-99	00
2	6.000	4d8	01-05	06-89	90-98	99-00
3	14.000	5d8	01-10	11-89	90-97	98-00
4	30.000	—	01-15	16-89	90-96	97-00
5	62.000	6d8	01-15	16-89	90-95	96-00
6	125.000	7d8	01-20	21-89	90-94	95-00
7	250.000	8d8	01-20	21-89	90-93	94-00
8	500.000	9d8	01-25	26-89	90-92	93-00
9	800.000	10d8	01-25	26-89	90-91	92-00
10	1.100.000	10d8+2	01-30	31-89	90	91-00

+300.000 PX per ogni ulteriore livello

+2 pf per ogni ulteriore livello

La taglia dei brunelli di 75 cm—vicina a quella degli halfling—permette l'uso di un numero limitato di armi di grandezza umana, includendo il manganello, la cerbottana, le bola, la clava, il pugnale, l'accetta, lo scudo cornato, il giavellotto, lo scudo con pugnali, lo spadino, la fionda ed il martello da lancio. Le seguenti armi umane possono essere usate, ma richiedono l'uso di tutte e due le mani (cioè niente scudo): balestra leggera, mazza, rete, spada, arco corto, bastone, frusta. Non ci sono limiti ai tipi di armi che i brunelli possono usare se sono della taglia adatta (armi lunghe in miniatura, ecc.).

E' permessa qualsiasi tipo di armatura e scudo di taglia appropriata.

I brunelli hanno i TS degli halfling di livello uguale ai DV del brownie (fino all'ottavo, naturalmente).

Uso di Oggetti

Qualsiasi oggetto magico permesso ai guerrieri, ai nani e agli halfling è permesso anche ai brunelli. I brunelli, dal 1° livello in poi, possono tentare di usare un oggetto magico normalmente ristretto nell'uso ai maghi, agli elfi ed alle fate lanciatrici di incantesimi.

I risultati di tale tentativo sono spiegati in "Uso di Oggetti" nella Tabella 9. Quando un brownie fa un tentativo il giocatore deve lanciare un d%; usando il numero ottenuto e il livello del brownie, si consulta la tabella per trovare i risultati—S, F, Co I. Interpretate

il risultato come segue:

Successo (S): L'oggetto funziona normalmente.

Fallimento (F): L'oggetto non funziona.

Contro Effetti (C): L'oggetto dirige i suoi effetti su un bersaglio inaspettato (di solito il brownie stesso). Per esempio, una *bacchetta delle palle di fuoco* con contro effetto potrebbe esplodere intorno al brownie, invece che sul vero bersaglio; o un incantesimo *scudo magnetico*, lanciato da una pergamena, potrebbe proteggere l'avversario o una roccia o un albero vicini invece che il brownie.

Risultati Inaspettati (I): A causa della natura magica delle fate, c'è anche una possibilità che l'oggetto produca risultati inaspettati. La possibilità cresce col crescere del livello. E' compito del DM determinare l'esatta natura dei risultati. Come guida generale, lancia 1d6: 1-2, l'effetto è d'aiuto; 3-4, l'effetto è dannoso; 5-6, l'effetto è indifferente.

Esempio: Usando la stessa bacchetta delle palle di fuoco, il nostro brownie ottiene un "risultato inaspettato." Un effetto d'aiuto potrebbe curare al brownie 1-6 pd; uno dannoso creerebbe l'apparizione di un piccolo carico di

concime in aria, sopra la testa del brownie, che, cadendo, immobilizzerebbe il brownie per 1 round; un effetto indifferente causerebbe l'apparizione di un famoso dipinto, sospeso a mezz'aria, per 5 round.

Il DM dovrebbe essere fantasioso nel creare i risultati inaspettati. Se c'è una fata nel gruppo è bene prepararsi delle idee in anticipo.

Nota anche che i risultati inaspettati possono essere per il DM un mezzo relativamente plausibile *deus ex machina*. Per esempio, un effetto "indifferente" potrebbe salvare il gruppo da disparità impossibili, ma teletrasportandoli nella tana di un drago rosso. Tali risultati possono ravvivare una campagna forzando i personaggi in nuove circostanze ed avventure. State attenti, comunque, a non abusare di questo mezzo, o diventerà annoiante in breve tempo.

Abilità Speciali

Tutti i brunelli hanno l'abilità di diventare *invisibili ai mortali* a volontà. Diversamente da molte abilità speciali, non è necessario, per un brownie, raggiungere il livello di mostro comune per ottenere tale abilità.

Draghetto Silvano

Oberone: I draghetti silvani e i loro parenti stretti draghetti umani e draghetti montani, appartengono alla razza fatata, sebbene molti umani non sono al corrente di questa parentela. (Nota: i draghetti elementali non sono fate; c'è del legame, ma molto tenue. Il *Manuale del DM* del *Set Master* descrive accuratamente la limitata abilità di *cambia forma*, simile a quella delle altre fate; ma non menziona l'abilità di rendersi *invisibili ai mortali*.)

I draghetti silvani e i loro simili vengono incontrati raramente; e, essendo Caotici e molto elusivi, non hanno dato particolare aiuto ai saggi che avrebbero voluto studiarli. La loro particolare natura Caotica li mantiene al di fuori di molti avvenimenti della nostra società, comunque ci rendiamo conto del vincolo di parentela che ci lega.

I draghetti silvani sono stati a lungo considerati appartenenti al ramo della specie dei draghi, la quale include i draghi e le viverne, visto il loro aspetto simile nella loro "vera" forma, simile a quella di un piccolo drago rosso. La loro abilità di *cambia forma* è simile a quella dei draghi dorati.

La verità è che il legame con la specie dei draghi non è sanguigno; e la loro *invisibilità*, *cambia forma*, e la loro natura malevola sono di evidente discendenza fatata.

La storia delle loro origini è poco conosciuta, ed è registrata negli archivi del sagace hsiao Tyrk-tyrk-Hsuu (che dedicò 40 anni a tale lavoro), la storia è la seguente:

Circa 4.000 anni fa, la cultura di Blackmoor fu

distrutta dalla Grande Pioggia di Fuoco che si riversò su di essa. Nell'era precedente non vi furono buoni rapporti fra fate e uomini; la civilizzazione umana invadeva le zone isolate dove noi costruivamo le nostre case. L'Impero di Thonia stava diventando vasto, eccessivo e depravato; e Blackmoor, prima favorito dal Popolo Buono, diventò sospetto, potente e l'incostante magia mista alla tecnologia avrebbe potuto (ed alla fine così fu) rovinare l'ecologia dell'intero pianeta, del quale il Popolo delle Fate è il protettore.

Dopo la Grande Pioggia di Fuoco ci si rese conto quanto i mortali possano essere pericolosi per il mondo; venne creato allora un gruppo di fate con il compito specifico di evitare che gli umani (e i semi-umani) potessero di nuovo essere in grado di ripetere il cataclisma di Blackmoor.

Scelsero il drago rosso come loro simbolo: un simbolo di sregolatezza, caos e fuoco; il fuoco che si voleva opporre all'era glaciale che aveva avvolto il continente di Blackmoor, e che, bruciando in piccole quantità, voleva evitare le fiamme di un'altra Grande Pioggia.

Il caos fu l'ideologia dei draghetti, ma non l'irragionevole o il male o il Caos degli Immortali dell'Entropia. La Legge, erano fortemente convinti, era il vero male: portava inevitabilmente alla stagnazione e quindi all'autodistruzione. Il caos era necessario per promuovere progressi e per permettere la proliferazione della vita.

Per portare a termine i loro obbiettivi, i draghetti

avevano poco da fare nella società delle fate; invece, si infiltrarono nelle società degli uomini, elfi, nani, halfling e gnomi, per diffondere la loro filosofia e tramutarla in azione. Molte delle creature, particolarmente i draghetti silvani, rimasero in buoni rapporti con la specie delle fate, ma i contatti divennero rari.

Durante il corso dei 4.000 anni seguenti, i draghetti sono naturalmente cambiati, e certamente nessun membro della prima generazione è ancora nella prima reincarnazione. I loro discendenti si sono evoluti nei tre gruppi distinti dei draghetti silvani, draghetti umani e draghetti montani, a seconda delle comunità nei quali vivevano; la loro forma "naturale" è diventata quella di un drago (la forma che quelli della vecchia generazione assumevano quando si riunivano), e possono tramutarsi nella forma di un umano o semi-umano. I draghetti silvani possono assumere le forme di halfling ed elfi e si possono mescolare con queste comunità.

L'ideologia del Caos è diventata parte integrante della loro natura, abitudini e tendenze. Molti draghetti silvani non vedono ragione per non comportarsi come desiderano, e non sentono il bisogno di giustificare il loro comportamento.

Pochi draghetti sono consci dell'esistenza della legalità. I mortali sono soliti etichettare questi esseri come "buoni". Tali esseri cercano di trovare luoghi dove l'ordine corrotto ha preso piede, e tentano di eliminarlo. Credono ancora che tutto l'ordine sia corrotto e che solo nell'anarchia la natura può esistere veramente; ma il lavoro di distruzione di tutto l'ordine è troppo vasto. In più, pensano che sia meglio concentrare gli sforzi in una tirannia crudele o organizzazioni simili in luoghi dove la "legge" sta ormai diventando corrotta. I draghetti silvani caotici possono quindi allearsi temporaneamente con i seguaci della legge per raggiungere l'obiettivo comune di combattere l'ingiustizia.

Ma altri draghetti sono perfino più disposti ad associarsi con esseri malvagi di natura Caotica e possono perfino abbracciare il male. Ciò può derivare da alcune convinzioni pervertite o altro, ma più spesso questi draghetti silvani stessi, come qualsiasi altra creatura imperfetta, sono state sedotte dalla sete di potere o perfino dall'egoismo.

Il furto è lo scopo principale dei draghetti silvani. Le abilità dei ladri, acquisite originariamente grazie alla loro attività di spionaggio, furto e sabotaggio, vengono utilizzate per intralciare l'ordine. Ma per molti, ora è un'ossessione, come la cleptomania fra gli umani. Il loro stimolo di rubare può essere difficile da comprendere.

Essendo fate, i bisogni dei draghetti silvani sono pochi e facilmente soddisfatti; si dilettono nell'azione furtiva, nell'inganno, nel disguido e nel furto fra loro, per divertimento, non per ciò che si guadagna. Gli oggetti che vengono rubati non sono apprezzati per il loro valore monetario, ma per quanto difficile è

rubarli. Quindi, gingilli di poco valore tenuti sotto chiave e custodito da grosse guardie sarà una prova molto appetibile di una corona d'oro tempestata di gemme che giace lungo la strada.

Dato che i draghetti silvani si celano spesso fra le società degli elfi e degli halfling e perfino nelle società umane, possono essere facilmente inseriti in una campagna di D&D®, perfino quelle senza un'orientamento silvestre, come PNG o personaggi giocanti.

Tabella 10: Avanzamento di Livello, Dadi Vita & Uso di Oggetti del Draghetto Silvano

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita	Uso di Oggetti (d%)			
			S	F	C	I
—	-16.000	1d8	—	01-00	—	—
—	-12.000	2d8	—	01-00	—	—
—	-8.000	3d8	—	01-00	—	—
Mostro Comune	0	4d8	—	01-00	—	—
1	16.000	5d8	01-05	06-89	90-99	00
2	48.000	—	01-05	06-89	90-98	99-00
3	112.000	6d8	01-10	11-89	90-97	98-00
4	240.000	7d8	01-15	16-89	90-96	97-00
5	500.000	—	01-15	16-89	90-95	96-00
6	800.000	8d8	01-20	21-89	90-94	95-00
7	1.100.000	9d8	01-20	21-89	90-93	94-00
8	1.400.000	—	01-25	26-89	90-92	93-00
9	1.700.000	10d8	01-25	26-89	90-91	92-00
10	2.000.000	10d8+1	01-30	31-89	90	91-00

+250.000 PX per ogni ulteriore livello

+1 pf per ogni ulteriore livello

Nella forma di elfi e di halfling, i draghetti silvani, possono usare qualsiasi arma, armatura e oggetto magico permesso ai ladri. Dal 1° livello in poi, possono provare ad usare gli oggetti magici normalmente permessi solo alle fate lanciaatrici di incantesimi, elfi e maghi; vedi la tabella su Uso di Oggetti e la descrizione della razza dei brunelli per avere altre spiegazioni.

In forma di drago, i draghetti mostri comuni possono fare 3 attacchi per round (artiglio/artiglio/morso). A -8.000 PX il danno inflitto è di 1-2/1-2/1-3; a -6.000 PX, 1-2/1-2/1-4; a -4.000, 1-2/1-2/1-8. I bonus derivanti dalla forza devono essere applicati anche a questi attacchi.

I draghetti silvani hanno i TS dei maghi di livello uguale al doppio dei loro DV.

Abilità speciali

Il furto è l'abilità meglio conosciuta dei draghetti silvani. Progrediscono rapidamente nelle loro abilità, ma non possono raggiungere l'alto livello di abilità degli umani; a -8.000 PX, i draghetti silvani non hanno nessuna abilità dei ladri; a -6.000 PX, hanno le abilità di un ladro di 1° livello; a -4.000 PX, sono come un ladro di 3° livello; come mostro comune, sono come un ladro di 5° livello. (è possibile, se il DM vuole, dare un 2° livello di abilità a -5.000; e un 4° livello a -

2.000 PX.) Dal primo livello al 10°, i draghetti silvani hanno le abilità dei ladri di livello uguale ai loro DV—esempio, un 7° livello di abilità per un draghetto silvano di 5° livello. Dopo, guadagnano un livello di abilità per ogni due livelli raggiunti. Quindi, un draghetto silvano del 36° livello ha le abilità di un ladro del 23° livello.

Tutti i draghetti silvani possono *cambiare forma* a volontà scegliendo fra quella di drago, elfo o halfling.

L'*invisibilità ai mortali*, l'abilità comune a tutte le fate, è disponibile anche ai draghetti silvani; comunque, per il loro lungo vivere fra le razze mortali, è caduta in disuso (sebbene non persa completamente come è successo ai diavoletti silvestri). Un draghetto silvano deve raggiungere il 2° livello prima di poter ottenere l'abilità di *invisibilità*.

In fine, i draghetti silvani hanno un'immunità limitata agli incantesimi a partire dal livello di mostro comune. L'immunità descritta nel *Set Master* causa degli squilibri nel gioco; come alternativa è suggerito che i draghetti silvani abbiano un numero di round di immunità al giorno pari a 2 volte il loro livello (trattate un mostro comune come se fosse di primo). In questi round il draghetto silvano è immune a qualsiasi incantesimo di 4° livello o meno. L'immunità deve essere annunciata prima che il round cominci—e quindi prima che il draghetto silvano sappia per certo se qualche incantesimo verrà lanciato!



Folletti e Spiritelli

Bertino Buontempone: I folletti e gli spiritelli sono esseri strettamente legati fra loro, talmente simili che ve li descrivo insieme. Il nostro aspetto e i nostri modi sono molto simili, e spesso siamo considerati come un'unica razza.

La principale differenza fra noi è la professione. I folletti sono adatti alla guerra, orgogliosi delle loro abilità marziali; si deliziano nell'imparare l'arte della spada. Noi spiritelli, invece, siamo più piccoli, e usiamo la magia per piacere e protezione personale.

I folletti sono più alti; la loro altezza si aggira fra i 30 ed i 60 cm. Hanno spesso i capelli rossi, sebbene ci siano delle eccezioni, e il loro corpo è villosa. Si protendono dalle loro schiene ali simili a quelle degli insetti, verdi e traslucide. Queste ali hanno solo la forza di sopportare il peso di un folletto in aria per circa 30 minuti. Le loro facce tonde e corte hanno piccoli nasi all'insù, occhi perspicaci che sono spesso socchiusi e sono contornate da larghe orecchie elfiche appuntite. Il tipo di vestiario preferito dai folletti sono i vestiti verdi. Alcuni posseggono armature, ma le trovano generalmente ingombranti; le loro ali hanno già abbastanza difficoltà a sostenere il loro peso.

Il solo potere magico innato dei folletti è l'*invisibilità*. Sebbene possono essere visti dalle altre fate e da quelli con la *seconda vista*, i folletti hanno l'eccezionale abilità di restare invisibili perfino

quando attaccano.

I folletti preferiscono maneggiare lunghe spade che sono sia forti che flessibili. A causa della loro taglia, queste vengono erroneamente descritte come pugnali; ma perfino una spada a due mani per folletti non può essere effettivamente usata dalle grandi mani di voi umani o dei semi-umani.

Noi spiritelli, i cugini più piccoli dei folletti, raramente cresciamo più di 40 cm, e siamo comunemente alti 30 cm. Il nostro aspetto è simile a quello dei folletti; ma gli spiritelli sono solitamente biondi, meno villosi e i nostri visi ed i nostri corpi sono più magri. Abbiamo anche noi le ali verdi e simili a quelle degli insetti e sono in più molto utili per il volo. Il nostro corpo più leggero ci permette di stare in aria più a lungo dei folletti. Non indossiamo armature, e l'uso delle armi è per noi così raro che gli umani credono che non le usiamo.

La magia è la forza degli spiritelli. Cinque di noi, cooperando, sono in grado di lanciare una *maledizione* non letale. Usare quest'abilità contro gli eventuali mortali è una delle nostre forme di ricreazione preferite. Quelli di noi che diventano più abili nella magia sono in grado di lanciare la maledizione senza l'assistenza di altri spiritelli, e possono imparare altri poteri arcani.

Sia gli spiritelli che i folletti sono bricconi e gioiosi. Il loro amore per la danza ed i giochi è così conosciuto

fra la specie umana che molti umani suppongono che tutto il Popolo Buono sia frivolo come noi.

Oltre che alla danza al chiaro di luna negli anelli fatati, a noi spiritelli e ai folletti piacciono i giochi. Ma la nostra più grande gioia—e la nostra fonte di infamie fra i mortali—è fare fesse le “grandi” razze degli umani, dei semi-umani e degli umanoidi. Infatti, ci sono due comuni modi di dire nel vostro linguaggio che ovviamente derivano dal contatto con i nostri scherzi.

“Ha inseguito un folletto” significa che uno si è perso; deriva dal fatto che noi folletti e spiritelli ci divertiamo a far sbagliare strada ai viaggiatori. Usiamo incantesimi per disorientarli e creare luci fantasma; o con folletti invisibili che portano candele portiamo le persone fuori strada. Le vostre superstizioni dicono che per evitare di “inseguire un folletto”, una persona deve indossare il suo cappotto alla rovescia oppure deve portare con sé un simbolo sacro di vimini.

Chi è, invece, “infastidito da un folletto” vuol dire che è infastidito da una fata invisibile; o significa che è goffo. I folletti invisibili amano prendere in giro le persone; in situazioni estreme, dove è coinvolto uno spiritello diabolico a conoscenza di alcuni incantesimi, una persona può essere tormentata da oggetti animati come tavoli, sedie, cibo, ecc. A volte vengono imitati i fantasmi, quando una fata emette suoni ossessivi, spegne candele, batte sui muri e bacia le ragazze nel buio facendole strillare.

Quando si tratta di esseri malvagi, i nostri tormenti possono essere dannosi; proviamo avversione per il male come per il più grande orrore. Molti banditi malvagi o cattivi cavalieri hanno “inseguito i folletti” e sono stati condotti in luoghi sconosciuti quando rientravano da una notte di saccheggio. Viviamo principalmente come persone che raccolgono il materiale utilizzabile, “vivendo alle spalle,” e “prendendo in prestito” dalle altre razze quando abbiamo bisogno. I folletti dichiarano che, per diritto, qualsiasi mela lasciata sull’albero dopo la raccolta, è

loro, e che infastidiscono chiunque prenda ciò che è di loro proprietà.

Tutte e due le razze amano la pulizia e l’acqua; per avere i nostri favori molte persone lasciano la notte fuori dalle loro case delle terrine d’acqua, dove noi fate possiamo fare il bagno. Apprezziamo anche le tazze di crema fresca e i dolci delicati.

Folletti

I folletti sono adatti alla guerra e si diletano nell’arte della spada. Il loro amore per le avventure li rende adatti al ruolo di creature giocanti, e la loro specialità nel combattere può essere di grande aiuto ad un gruppo. In particolare, usando il volo e l’invisibilità, sono degli eccellenti esploratori a corto raggio, capaci anche di autodifendersi se sorgono problemi.

Tabella 11: Avanzamento di Livello, Dadi Vita & Uso di Oggetti del Folletto

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita	Uso di Oggetti (d%)			
			S	F	C	I
Mostro Comune	0	1d8	—	01-00	—	—
1	2.000	2d8	01-05	06-84	85-99	00
2	4.000	3d8	01-10	11-84	85-98	99-00
3	8.000	4d8	01-10	11-84	85-97	98-00
4	16.000	5d8	01-15	16-84	85-96	97-00
5	32.000	6d8	01-20	21-84	85-95	96-00
6	64.000	7d8	01-20	21-84	85-94	95-00
7	128.000	8d8	01-25	26-84	85-93	94-00
8	250.000	9d8	01-30	31-84	85-92	93-00
9	500.000	10d8	01-30	31-84	85-91	92-00
10	800.000	10d8+1	01-35	36-84	85-90	91-00
+300.000 PX per ogni ulteriore livello						
+1 pf per ogni ulteriore livello						

I folletti possono utilizzare qualsiasi arma, armatura e scudo che sia della taglia adatta. Possono usare tutti gli oggetti magici permessi ai guerrieri (sempre tenendo conto della taglia). In più, possono tentare di usare oggetti normalmente permessi solo ai maghi, elfi, ed alle fate lanciaatrici di incantesimi; per i dettagli su tale abilità, consulta la Tabella 11 sotto Uso di Oggetti, e leggi la descrizione del brownie, dove quest’abilità è pienamente spiegata.

I folletti hanno i TS degli elfi di livello uguale al numero di DV del folletto.

Abilità Speciali

I folletti possono rendersi *invisibili ai mortali* a volontà. Hanno il potere speciale di rimanere *invisibili* anche quando attaccano. Questo fa in modo che ottengano la sorpresa contro quelli che non possono individuare l’invisibile; e nei round di combattimento seguenti, tali oppositori subiscono un -4 ai loro TxC. (Nota che le altre razze fatate col potere dell’invisibilità, diventano visibili agli occhi di chiunque attacchino.)

Grazie alle loro ali, i folletti sono capaci di volare, ma non per lunghi periodi di tempo. Dopo 3 turni di volo, un folletto deve riposarsi per almeno 1 turno.



Spiritelli

Come i folletti, gli spiritelli hanno sicuramente un temperamento avventuroso. La loro abilità magica, che si incrementa rapidamente con il crescere di livello, sostituisce l'abilità nel combattere dei folletti.

Tabella 12: Avanzamento di Livello & Dadi Vita dello Spiritello

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
Mostro Comune	0	1d4
1	2.000	2d4
2	4.000	3d4
3	8.000	4d4
4	16.000	5d4
5	32.000	6d4
6	64.000	7d4
7	128.000	8d4
8	250.000	9d4
9	500.000	10d4
10	800.000	10d4+2

+300.000 PX per ogni ulteriore livello

+1 pf per ogni ulteriore livello

Gli spiritelli possono usare qualsiasi arma ad una mano adatta alla loro taglia. Non indossano armature e non portano scudi, in quanto interferiscono con il volo e con il lanciare incantesimi.

Gli spiritelli hanno i TS degli elfi di livello uguale ai DV dello spiritello.

Abilità Speciali

Come i loro cugini folletti, gli spiritelli sono alati ed in grado di volare, ed hanno il potere dell'*invisibilità ai mortali* a volontà. Un gruppo di cinque spiritelli può cooperare per lanciare una delle loro famose *maledizioni*. Gli spiritelli di livello più alto del 2° possono lanciare *maledizioni* individualmente.

Gli spiritelli, alla fine della loro progressione nell'abilità di lanciare incantesimi, sono in grado di lanciare incantesimi fino al 7° livello di potere. Come si vede dalla Tabella 13, il numero di incantesimi che uno spiritello è in grado di memorizzare cresce rapidamente, ma è bilanciato dal minor numero totale; mentre un mago umano al 36° livello può memorizzare fino a 81 incantesimi, uno spiritello dello stesso livello è limitato ad un numero di 63. Per rispettare la loro natura malevola, il DM potrebbe desiderare di applicare le seguenti modifiche alla lista degli Incantesimi delle Fate.

Maledizione: Gli spiritelli possono lanciare una *maledizione* come se fosse un incantesimo di 2° livello; ma il suo inverso, *scaccia maledizioni*, è ancora di 3° livello. Come le *maledizioni* degli spiritelli in generale, questa dovrebbe essere divertente agli occhi dello spiritello ed imbarazzante per la vittima, ma non

Tabella 13: Incantesimi dello Spiritello

Livello Spiritello	N° di Incantesimi/ Livello degli Incantesimi						
	1	2	3	4	5	6	7
Mostro Comune	—	—	—	—	—	—	—
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	2	2	—	—	—	—	—
5	2	2	1	—	—	—	—
6	2	2	2	—	—	—	—
7	2	2	2	1	—	—	—
8	3	2	2	2	—	—	—
9	3	2	2	2	1	—	—
10	3	3	2	2	2	—	—
11	3	3	3	2	2	1	—
12	4	3	3	2	2	2	—
13	4	4	3	2	2	2	1
14	4	4	3	3	3	2	1
15	4	4	4	3	3	2	2
16	4	4	4	4	4	3	2
17	4	4	4	4	4	3	3
18	4	4	4	4	4	4	4
19	5	5	5	4	4	4	4
20	5	5	5	5	5	4	4
21	5	5	5	5	5	5	5
22	6	6	5	5	5	5	5
23	6	6	6	6	5	5	5
24	6	6	6	6	6	6	5
25	6	6	6	6	6	6	6
26	7	7	7	6	6	6	6
27	7	7	7	7	7	6	6
28	7	7	7	7	7	7	7
29	8	8	7	7	7	7	7
30	8	8	8	8	7	7	7
31	8	8	8	8	8	8	7
32	8	8	8	8	8	8	8
33	9	9	8	8	8	8	8
34	9	9	9	9	8	8	8
35	9	9	9	9	9	9	8
36	9	9	9	9	9	9	9

direttamente dannosa. Il DM dovrebbe dare PX per le *maledizioni* ben giocate.

Confusione: E' una versione dell'incantesimo di 3° livello che può essere lanciato solo su un singolo bersaglio. Qualsiasi bersaglio protetto dallo "inseguire un folletto" (cioè che sta indossando un cappotto alla rovescia o porta un simbolo sacro di vimini, come detto prima da Bertino Buontempone) è immune a tale incantesimo.

Leprecauno

Bertino Buontempone: Un giorno, non molto tempo fa, un uomo di nome Seamus, conosciuto come "lo scaltro", stava camminando su un campo, quando intravide un minuscolo uomo vestito di verde. Seamus afferrò il piccolo uomo, dicendo, "Aha! t'ho preso, mio piccolo uomo, dove è nascosto il tuo tesoro, piccolo uomo?"

"Ach," singiozzò il leprecauno. "Ho paura che tu abbia vinto. Mettimi giù per favore, e ti mostrerò la strada." Seamus fece così, e il piccolo uomo lo condusse presso un alto cardo. "Là," disse "sotto quel cespuglio di corna." Per il leprecauno le spine del cardo sono grandi come per noi le corna.

Gli occhi di Seamus si riempirono di desiderio d'oro, ma subito si rese conto che non aveva un badile con il quale scavare, e la terra era impaccata e rocciosa. "Hai un badile, leprecauno? Altrimenti non so come prendere il mio compenso."

"Non è un mio problema, vero, ragazzino?" Con una strizzatina d'occhio e con un ampio sorriso, passeggiò dietro il cardo e svanì.

Seamus aveva un badile, ma a casa, e sarebbe stato impossibile ritrovare questo cardo, in quanto tutto il campo ne era pieno. Allora gli venne un'idea: nella sua tasca trovò un bel nastro rosso che voleva dare alla sua ragazza, e lo legò al cardo.

"Non sono soprannominato 'lo scaltro' per niente!" dichiarò Seamus mentre marciava trionfante verso la sua fattoria, sorridendo per come aveva giocato la fata calzolaia.

Se riesci a prendere un leprecauno, puoi fare in modo che egli ti mostri il suo tesoro, ma non devi mai più distogliere lo sguardo da lui, o sarà di nuovo in grado di diventare *invisibile ai mortali*. Il suo cumulo nascosto, di solito, consiste in un tesoro di tipo U e V, con una percentuale triplicata (cioè 30% di 1-100 mr). Dato che i leprecauni si occupano di artigianato, non si occupano direttamente di curare la natura, ma provano avversione per le creature malvage e per quelli che rovinano gli elementi, e fanno sempre del loro meglio per ostacolare tali esseri.



Leprecauno

Classe dell'armatura:	5
Dadi-vita:	1/4
Movimento:	18 (6) metri
Attacchi:	un'arma
Ferite:	1-3
N° di mostri:	1 (1-10)
Tiro-salvezza:	Elfo 1°
Morale:	6
Tipo di tesori:	Vedi sotto
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	6

I leprecauni sono i sommi artigiani del Popolo Buono; tra gli uomini sono meglio conosciuti come calzolai (in quanto si dice che le fate adoperino un gran numero di scarpe a causa delle loro frequenti danze), ma fabbricano anche altre cose come vestiti, armi, botti per il vino e oggetti magici. Essi barattano tali mercanzie con le altre fate in cambio di cibo, materiali grezzi e tesori.

Un tipo di leprecauno è il cluracauno, che vive nelle cantine. Si prende cura dei barili di birra e delle botti di vino facendo in modo che non si rovinino; in cambio, naturalmente, richiede un adeguato abbeveraggio, e apprezza le occasionali cene offerte dai suoi ospiti.

I leprecauni sono alti in media poco più di 20 cm; hanno fattezze elfiche, come le orecchie a punta, ma sono di rado delicati come gli spiritelli, i folletti e simili. D'altra parte il loro aspetto varia ampiamente; alcuni sono giovani, altri vecchi, alcuni magri, altri grassi. I cluracauni solitamente sembrano essere avanti con gli anni e di fattezze nanesche, ma non tutti si adattano a tale descrizione.

I leprecauni comuni (1/4 DV) possono difendersi con le loro piccole spade, che infliggono 1-3 pd. In verità, Glower, il cavaliere di Iubadan, Re dei Leprecauni, è rinomato per riuscire ad abbattere un cardo con un solo colpo. I leprecauni non diventano mai forti fisicamente.

Seamus ritornò presto, fischiano, con il badile sulla spalla. Ma si fermò bruscamente quando arrivò al campo in cui il leprecauno lo aveva condotto: su ogni cardo un nastro rosso sventolava alla brezza; ce ne dovevano essere migliaia. Seamus maledisse il leprecauno, ma l'aria si riempì di una fievole risata.

I leprecauni hanno una particolare attitudine alla magia. Questo è originariamente un altro aspetto del perché sono i migliori artigiani, la magia è utile nel loro lavoro, ed è indispensabile per creare accessori magici. I leprecauni avventurieri hanno dimostrato di essere in grado di padroneggiare su una gran varietà di incantesimi, ma la loro specialità è ancora una volta quella di artigiani.

**Tabella 14: Avanzamento di Livello,
Dadi Vita & Incantesimi del Leprecauno**

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita	Incantesimi/Livello
			1 2 3 4 5
Mostro Comune	0	1-2 pf	— — — — —
1	2.000	1d4*	1 — — — —
2	4.000	2d4	2 — — — —
3	8.000	3d4	2 1 — — —
4	16.000	4d4	2 2 — — —
5	32.000	5d4	2 2 1 — —
6	64.000	6d4	3 2 2 — —
7	130.000	7d4	3 2 2 1 —
8	260.000	8d4	3 3 2 2 —
9	520.000	9d4	3 3 2 2 1
10	780.000	9d4	4 3 3 2 2
11	1.040.000	9d4+1	4 4 4 3 3
12	1.300.000	9d4+2	4 4 4 4 4

+260.000 PX per ogni ulteriore livello

+1 pf per ogni ulteriore livello

La massima capacità di lanciare incantesimi è
raggiunta al 12° livello

*Nota: quando il leprecauno passa dal livello di
mostro comune al 1° livello, guadagna 1-2 pf in
più—così ha un 1d4 in totale. I bonus o penalità
derivanti dalla Costituzione si applicano a
entrambe i lanci.

Esempio: Un leprecauno con Costituzione 14 (bonus di
+1) avrà 1-2+1 pfa livello di mostro comune, e 1-2+1
pf in più al primo livello—cioè un range di 4-6 pf.

I leprecauni possono usare qualsiasi arma e armatura
della loro taglia, senza procurare intralcio alla loro
abilità di lanciare incantesimi. (L'equipaggiamento
sarà trattato alla fine di questa sezione.) Essi possono
usare qualsiasi tipo di oggetto magico non riservato
ai chierici.

I leprecauni a livello di mostro comune hanno i
TS degli elfi del 1° livello; dal 1° al 9° livello come gli
elfi di quel livello; e dal 10° livello in poi come gli elfi
del 10° livello.

Abilità Speciali

Tutti i leprecauni possono diventare *invisibili ai
mortal*i. C'è però una limitazione: se visto da un
mortale, il leprecauno non può tornare invisibile agli
occhi di quella persona finché non guarda—anche
momentaneamente—da un'altra parte.

Se il DM desidera, possono essere usate le seguenti
modifiche insieme alla lista degli incantesimi delle
fate quando si scelgono gli incantesimi per il
personaggio. Come minimo, la *permanenza* è
necessaria per la creazione di oggetti magici. Il DM
può decidere che solo i leprecauni di alto livello
possano avere accesso agli incantesimi speciali di 5°
livello, cioè quelli che in realtà sarebbero di livello
superiore.

Torci legno e individuazione di un oggetto sono di 1°
livello per i leprecauni.

Metamorfosi di oggetti naturali diventa di 4° livello.

*Circostanza, creazione di animali naturali, metallo in
legno, permanenza, metamorfosi di ogni oggetto e evoca
oggetti* diventano di 5° livello.

Pooka

Oberone: Il Pooka—che bestia fatata curiosa! Sono i
cugini degli incubi; assumono qualsiasi forma gli
vada a genio; e sono in grado di manipolare il tessuto
del tempo come se fosse creata malleabile nelle mani.
Potenti, vero? Proprio potenti; ma il loro
temperamento non li conduce ad abusare troppo dei
loro poteri.

Viraconto di un Pooka che conosco—il suo nome?
Bene, è conosciuto come Luigi. Assomiglia ad un
levriero, ma solitamente sta eretto sulle zampe
posteriori ed indossa grandi cappotti e cappelli a
larghe tese.

Luigi ha tre fissazioni: l'idromele, le ragazze elfe
con gli occhi castani e gli scherzi da giocare agli
umanoidi. Una sera ebbe l'opportunità di averli tutti
e tre insieme.

Era nella sua taverna preferita in Corunglain, nel
nord Darokin; era visibile solamente al suo compagno,
una ex guardia della torre che da poco era diventato
un avventuriero, che, insieme al Pooka, stava bevendo
il miglior idromele d'importazione, quando una
donna elfa entrò nella taverna.

I suoi lunghi capelli castani erano scarmigliati, i
suoi vestiti sporchi e macchiati di sangue rappreso;
appesa al suo fianco aveva una spada in un fodero
logoro. Depositò il suo zaino sul tavolo e ordinò un
pasto abbondante e molto idromele da bere.

"Una ragazza!" dichiarò Luigi.

"Una guardia di carovana," osservò il suo
compagno, "sembrerebbe che la sua carovana abbia
subito un attacco venendo da Glantri attraverso le
Terre Brulle."

"Credi che abbia voglia di ritornarci?"

"Non credo, Luigi. Nemmeno in una delle tue
strambe avventure." Con questo, il veterano crollò e
si assopì.

"Bene, è da molto che non faccio visita al vecchio
Re Thar, e forse le piacerebbe accompagnarci. . ."

L'elfa, di nome Elyssa, voleva solamente nutrirsi
ed andare a dormire. Aveva avuto un duro viaggio—
tre agguati, in cui avevano perso la vita alcuni dei
suoi migliori camerati. I carri erano stati assaltati più
volte di quanto succedesse di solito; giravano voci
che Thar, il re degli orchi, volesse intraprendere una

guerra contro Darokin.

L'elfa posò il suo bicchiere dopo aver finito l'idromele e spinse la sedia indietro appoggiandosi al tavolo, quando notò il tavolo davanti a lei: un levriero vestito era là seduto, con una coppa di idromele in mano, in fianco ad un veterano brizzolato addormentato sul tavolo. Quando gli occhi dei due si incontrarono, Luigi si tolse il cappello cortesemente.

"Questo viaggio mi ha sconvolto più di quando pensassi," borbottò l'elfa quando Luigi si alzò, lasciò una mancia sul tavolo e le si avvicinò.

I Pooka sono stati incontrati in un'ampia varietà di forme, incluse quelle di cavalli, pony dello Shetland, capre, tori, aquile, levrieri, alci, bipedi, topi di taglia umana, maiali e conigli, spesso in vestiti raffinati e di buon taglio. Non c'è ragione di supporre che un Pooka non possa essere trovato in qualsiasi forma animale; si dice che alcuni di loro molto potenti (oltre il livello di mostro comune) siano capaci di cambiare la loro forma a volontà, perfino in forme esotiche, come canguri ed elefanti. In qualsiasi forma sia, il Pooka può parlare come un umano e odora di liquore, essendo un gran bevitore; può anche prendere dei vizi umani, come fumare o giocare d'azzardo.

Come tutte le fate, il Pooka può diventare *invisibile* agli occhi *mortali*; e, diversamente dalle altre fate, se lo

Pooka

Classe dell'armatura:	4
Dadi-vita:	2**
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	Vedi sotto
Ferite:	Vedi sotto
N° di mostri:	1
Tiro-salvezza:	Ladro 2°
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale/Caotico
Valore in PX:	25

Il Pooka è uno spirito animale solitario della specie delle fate, rinomato per i suoi straordinari poteri. Si dice che sia una creatura dell'incubo, e che provochi brutti sogni a chi lo offende; può diventare invisibile o cambiare la sua forma; ed ha la straordinaria capacità di rallentare, accelerare o fermare il fluire del tempo. Qualche volta aiuta un mortale; molte storie raccontano di persone che hanno avuto un Pooka come "compagno di bicchiere" e come complice nelle avventure, particolarmente in affari di cuore. Se il Pooka ha delle fissazioni, in accordo con la storia, sono i liquori e le storie d'amore. Molti sono particolarmente amanti della musica e dei trucchi magici, ma raramente si dimostrano creativi su tali argomenti.



desidera, può rendersi visibile ad alcuni individui (solitamente persone un po' ubriache; cosicché le persone, scettiche, definiscano la vista del Pooka un'allucinazione), e rimanere invisibile ad altri.

Forse i Pooka sono più famosi per la loro abilità di manipolare il tempo. Le fiabe e le leggende sono solite raccontare di Pooka straordinari; questi poteri sono comunque molto limitati al livello di mostro comune. I Pooka possono far invecchiare oggetti inanimati a volontà semplicemente toccandoli; questa abilità ha effetto sulle cose non-senzienti con un incantesimo simile a quello del 9° livello di potere dei maghi *ferma tempo*. Il passare del tempo nell'oggetto si accelera, accelerandogli tutti i processi naturali. In effetti, questo rende il cibo immangiabile; fa corrodere ed ossidare i metalli; fa marcire il legno rendendolo secco e debole. Una parte interessante di questa abilità è che il Pooka può far fermentare velocemente vino, birra e liquori per portarli al giusto invecchiamento.

Le persone che stanno dormendo possono essere soggette agli incubi di un Pooka. Il Pooka può mettere qualsiasi sogno desideri nella mente di un dormiente, se questo fallisce il TS contro gli Incantesimi. Gli incubi di un comune Pooka non hanno poteri particolari, sebbene il sognatore li possa interpretare come messaggi degli Immortali.

L'allineamento del Pooka è tendente al Caotico, ma questo non vuol dire che sia malvagio. Infatti, come molte delle altre fate, il Pooka odia il male; infatti punisce personalmente i ladri malvagi e le persone ingratitude che incontrano. Ma rimangono lo stesso imprevedibili, e a volte non si prendono cura di ciò che le loro azioni possono provocare. Comunque, un Pooka tenterà sempre di rimediare ai suoi errori, specialmente quando è coinvolto uno dei mortali che sta aiutando.

Il Pooka dà un grande valore all'amicizia. Sono molto felici di esercitare le loro abilità a beneficio dei loro compagni di bicchiere. Spesso quelli che scelgono per compagni sono quelle persone gentili che sono contente di divertirsi in compagnia del Pooka e di conversare con lui, e che non cercano di ingaggiarlo in qualche avventura per poter sfruttare i suoi poteri. Ma altri Pooka cercano quelli con un'attitudine nascosta per le avventure e che amano essere coinvolti in tutti i tipi di "scappatelle". I Pooka potenti, con l'abilità di manipolare il tempo molto estesa, sono ideali come complici in affari d'amore.

Ma ancora, è importante ricordare la natura volubile del Pooka; essi ingaggiano attività avventurose per il loro divertimento. Da valore alla sua amicizia, ma non desidera che se ne abusi. Chiunque tenti di trarre vantaggi dalla compagnia di un Pooka fallirà sempre, e in più perderà un buon amico ed alleato.

Bene, mortali, non so raccontarvi come andò a finire; dovrete trovare Luigi e chiedergli di raccontarvelo. Ma mi disse che lui ed Elyssa, in quella stessa notte, rubarono nel palazzo di Thar, lo umiliarono di fronte alle sue truppe e scapparono via con una gran quantità di tesori che sciuparono prontamente nel gioco d'azzardo a Thyatis.

I Pooka sono conosciuti per il loro esagerare nel raccontare storie; ma questa di Luigi, non è completamente al di là della realtà.

Vengono solitamente coinvolti nelle avventure conoscendo e affezionandosi ad un avventuriero particolare (mortale o no, forse un PG) e decidendo quindi di divertirsi insieme e di portare l'assistenza che possono offrire.

L'aspetto di un Pooka varia largamente, ed ogni volta hanno stravaganze ed abitudini particolari. L'aspetto di un Pooka dovrebbe essere specificato quando viene creato, ed il giocatore dovrà sceglierne le stravaganze personalmente.

**Tabella 15: Avanzamento di Livello,
Dadi Vita & Uso di Oggetti del Pooka**

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita	Uso di Oggetti (d%)			
			S	F	C	I
—	-4.000	1d8	—	01-00	—	—
Mostro Comune	0	2d8	—	01-00	—	—
1	4.000	3d8	01-05	06-79	80-98	99-00
2	12.000	—	01-10	11-79	80-96	97-00
3	28.000	4d8	01-15	16-79	80-94	95-00
4	60.500	5d8	01-20	21-79	80-92	93-00
5	125.500	—	01-25	26-79	80-90	91-00
6	250.500	6d8	01-30	31-79	80-88	89-00
7	500.000	7d8	01-35	36-79	80-86	87-00
8	800.000	8d8	01-40	41-79	80-84	85-00
9	1.100.000	8d8+1	01-45	46-79	80-82	83-00
10	1.400.000	8d8+2	01-50	51-79	80	81-00

+300.000 PX per ogni ulteriore livello
+1 pf per ogni ulteriore livello

I Pooka non indossano armature né usano scudi, ma la loro CA naturale è 7 (senza i bonus o le penalità derivanti dalla Destrezza). Possono usare armi se la loro forma lo permette. Alcune forme possono avere armi naturali—il DM dovrebbe consultare la descrizione nel manuale per vedere il danno che realmente provoca (un Pooka nella forma di un cavallo-palafreno (*Manuale delle Regole Expert* pag. 50) può fare due attacchi per round, per un danno di 1-4/1-4, ma non può usare armi).

I Pooka possono usare gli oggetti non-armi permessi ai ladri; possono anche tentare di usare oggetti normalmente permessi solo ai maghi, elfi e fate lanciaatrici di incantesimi; per i dettagli consulta la Tabella 14 e la descrizione del brownie dove quest'abilità è pienamente spiegata. La forte natura magica del Pooka, specialmente quando si tratta col

tempo, spiega l'alta percentuale di risultati inaspettati.

I Pooka hanno i TS dei ladri con lo stesso numero di DV o livelli, quando sono maggiori.

Abilità Speciali

I Pooka hanno delle abilità speciali che, particolarmente agli alti livelli, possono rendere interessante il gioco—e fanno in modo che l'avanzamento di livello sia difficile in termini di PX.

Invisibilità ai Mortali: I Pooka di tutti i livelli hanno quest'abilità. Diversamente dalle altre fate, possono rendersi visibili ad alcuni mortali e restare *invisibili* ad altri.

Sogni: Un Pooka a livello di mostro comune e oltre può mettere qualsiasi sogno desideri nella mente di una persona addormentata. Se il soggetto fallisce il TS contro gli Incantesimi, il sogno del Pooka non ha poteri come tali, ma può essere interpretato dal sognatore come segno soprannaturale.

Cambia Forma: I Pooka del 10° livello o più possono cambiare la loro forma in qualsiasi animale normale. La trasformazione richiede un round. Questa abilità può essere usata una volta al giorno per ogni 3 livelli (esempio: tre volte al giorno per un Pooka del 10° livello, 10 volte al giorno per un Pooka del 30° livello).

Manipolazione del Tempo: Questa comprende varie abilità del Pooka, che si incrementano e si diversificano man mano che il Pooka aumenta di livello. Le abilità specifiche sono (con il livello richiesto per il loro uso indicato in parentesi):

Invecchiare Oggetti Inanimati (mostro comune): Spiegata nella descrizione. Si usa a volontà, ma il Pooka deve toccare l'oggetto.

Autovelocità (3° livello): Come per l'incantesimo di 5° livello di potere dei maghi, ma può essere usata solo sul Pooka stesso. Il Pooka può velocizzarsi fino a 10 round al giorno quando è di 3° livello. Ogni ulteriore livello, il Pooka può farlo per altri due round al giorno in più (esempio: un Pooka di 8° livello può velocizzarsi per 20 round al giorno).

Velocità/Lentezza (5° livello): I Pooka possono usare la *velocità* (o l'inverso *lentezza*) su altre creature, come se lanciasse l'incantesimo dei maghi, una volta al giorno. Per ogni due livelli guadagnati, il Pooka può usarla una volta in più al giorno. (esempio: un Pooka del 9° livello può usarla tre volte al giorno).

Guarigione (7° livello): Con la manipolazione del tempo, un Pooka può velocizzare la rigenerazione dei tessuti danneggiati. Si richiede il contatto con il soggetto; per ogni round di contatto e concentrazione su quest'abilità, il Pooka può ristorare 1 pf. Raddoppiate il livello del Pooka per trovare per quanti round al giorno può usare quest'abilità (esempio: un Pooka di 8° livello può curare 16 pf al giorno).

Schivare (9° livello): Il Pooka può tentare di schivare gli attacchi e gli incantesimi uscendo dal tempo normale. Se il Pooka ha successo in un TS contro gli Incantesimi, l'attacco è schivato interamente. In caso

di incantesimi, se il TS fallisce, il Pooka può ancora dimezzare i danni con un altro TS contro gli Incantesimi, che sarebbe normalmente permesso, con un modificatore di +2. Può essere schivato solo un attacco o un effetto alla volta (esempio: se viene attaccato da una *palla di fuoco* e da un *fulmine magico*, può *schivarne* uno solo). La schivata può essere tentata una volta al giorno per livello del Pooka (esempio: 12 volte al giorno per un Pooka del 12° livello).

Vecchiaia (12° livello): Questa è semplicemente l'abilità di guarigione portata agli estremi: va oltre la rigenerazione e fa invecchiare la vittima. L'effetto è lo stesso di un *bastone della vecchiaia* (*Set Expert*), e può essere usata una volta al giorno. La vittima deve essere toccata.

Ferma Tempo: E' simile all'incantesimo di 9° livello dei maghi con lo stesso nome. Diversamente dall'incantesimo, il *ferma tempo* del Pooka ha una durata in round pari al suo livello; ma in soli 1-3 di questi round può essere eseguito un attacco o qualche attività simile. L'uso di oggetti nel *ferma tempo* è limitato ad accessori personali non offensivi; il DM può anche decidere che la possibilità di risultati inaspettati venga raddoppiata. Il *ferma tempo* può essere usato una volta al giorno ogni 5 livelli, approssimando per eccesso (esempio: tre volte al giorno per un Pooka del 15° livello, 8 volte per un Pooka del 36° livello). Dal 20° livello in poi, il Pooka può portare con sé un altro individuo nella struttura del *ferma tempo*.

Stasi Temporale (18° livello): Il Pooka può mettere sé stesso o un altro in stasi temporale (alle creature contrarie è permesso un TS contro gli Incantesimi per evitare gli effetti). Quest'abilità è l'inverso del *ferma tempo*; il soggetto è posto al di fuori del normale scorrere del tempo, ma in una struttura più lenta. Per una creatura in *stasi temporale* il tempo non passa, mentre nel resto del mondo può passare un'intera decade. Una creatura in *stasi* non invecchia, non guarisce, non ha bisogno né di cibo né di acqua e non può eseguire nessuna azione.

Una barriera evita il contatto fra un essere in stasi temporale e uno nel tempo normale che lo circonda; può essere rotta solo da un incantesimo *dissolvi magie* contro il livello del Pooka. La durata massima di una *stasi temporale* è di un anno per livello del Pooka.

Se il Pooka desidera, una creatura posta in *stasi temporale* può anche essere resa *invisibile ai mortali*.

La *stasi temporale* può essere usata una volta al giorno.

La parola "Sidhe" è un termine generale per le fate, così, tecnicamente, può essere usato correttamente per descrivere qualsiasi altra razza fatata. Ma in questo manuale la intendiamo in un senso specifico: escludendo le altre razze fatate; sebbene come vedrete, è ancora applicato a molti gruppi diversi. In un certo senso, le Sidhe sono le fate "generiche" delle leggende; le stiamo descrivendo in modo tale che, molte delle fate della letteratura e del folklore possano essere identificate come Sidhe.

La seguente è una descrizione di una Sidhe "mostro comune".

Sidhe

Classe dell'armatura:	Varia
Dadi-vita:	1/2*
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1
Ferite:	A seconda dell'arma
N° di mostri:	1-4 (1-100)
Tiro-salvezza:	Uomo comune
Morale:	7
Tipo di tesori:	A
Allineamento:	Qualsiasi
Valore in PX:	7

Se non fosse per certi tratti e abilità particolari, molte Sidhe potrebbero essere indistinguibili dagli umani e dai semi-umani (almeno in aspetto e temperamento). Molte sembrano umani con lineamenti elfici; altre assomigliano alle altre razze semi-umane: nani, elfi, gnomi, halfling; e possono essere scambiate come appartenenti a queste società senza rendersi conto della differenza.

Ci sono tre caratteristiche che distinguono definitivamente le Sidhe dagli umani o dai semi-umani: sono in grado di diventare *invisibili ai mortali* a volontà; sono in grado di respirare sott'acqua facilmente come in superficie; il ferro è per loro velenoso. Un'altra differenza, meno visibile, è che il loro sangue è meno scuro, data la mancanza di ferro.

Il ferro, però, non produce effetti immediati; per esempio, le armi di ferro non causano danni maggiori. Ma un lungo contatto con il ferro risucchia lentamente e permanentemente la vitalità della Sidhe (pf e punteggi delle abilità); il ferro ingerito ha gli stessi effetti, ma i danni possono essere invertiti se la sostanza viene rimossa dall'organismo della Sidhe. In ogni caso, la Sidhe non dovrà mai usare armature, armi e strumenti di ferro; usano invece varie armi di pietra (silice, ossidiana, ecc.), e metalli non ferrosi (bronzo, argento, oro, ecc.). Nota che le armi incantate più potenti (+3 o più) sono fatte con leghe contenenti poco ferro, e possono quindi essere usate dalle Sidhe.

Alcuni saggi hanno detto che, come gli umani sono per i semi-umani, così le Sidhe sono per il resto

delle fate. Come gli umani, le Sidhe sono flessibili. Possono scegliere di combinare le abilità di guerra o quelle del furto con la magia; comunque, come le altre fate, non possono mai diventare chierici. Ma ancora come gli umani, la loro adattabilità le fa dei leader naturali; il gran re delle fate è stato una Sidhe più spesso di qualsiasi altra razza.

Le Sidhe comuni, come gli uomini comuni, hanno 1/2 DV e poche abilità speciali. Le Sidhe di livello più alto hanno più DV e più abilità. Quelle che combinano le abilità di guerriero e di mago sono le Sidhe guerriere; quelle che combinano le abilità di ladro con quelle di mago sono le Sidhe ladre.

Tra il grande numero di Sidhe comuni, ci saranno alcuni individui straordinari, possibilmente in posizioni di leader. Trattateli come umani, eccetto che per quelle differenze appena descritte. Per ogni 10 Sidhe, ci sarà una Sidhe guerriera di 2° livello (comparabile al 2° livello di un elfo), e un 50% di probabilità che ci sia anche una Sidhe ladra di 1°-3° livello. Per ogni 25 Sidhe, ci sarà una Sidhe guerriera di 3°-6° livello (1d4+2). I gruppi di 50 hanno o una Sidhe guerriera (33%) di 7°-12° livello (1d6+6), o una Sidhe ladra (33%) di 5°-12° livello (1d8+4), o tutte e due (34%). I gruppi di 100 saranno quasi sempre (95%) condotti da una Sidhe guerriera o ladra (uguale probabilità) di non meno 10° livello.

Le Sidhe possono essere trovate ovunque, ma preferiscono costruire le loro case in luoghi naturali meravigliosi, isolati e pacifici, specialmente vicino a boschi. Qualche volta costruiscono grandi palazzi in caverne sotterranee o in grotte subacquee. Le tane sono sempre ben nascoste e protette dalla magia.

Vagabondare è l'attività preferita di una Sidhe; mentre sono *invisibili ai mortali*, amano viaggiare, giocare scherzi, assistere i bisognosi e generalmente sono in cerca di avventure. A volte sono disposte a collaborare con umani e semi-umani per lunghi periodi di tempo; si sa perfino di matrimoni fra le due società.

Tutte le Sidhe al di là del livello di mostro comune hanno l'abilità di lanciare incantesimi, combinata a quelle di ladro o di guerriero. Molte sono guerriere; per essere una Sidhe ladra ci vuole una Destrezza di almeno 8.

Entrambe le classi avanzano di livello sulla stessa tabella; ma mentre le Sidhe guerriere hanno un DV a otto facce, le Sidhe ladre ce l'hanno a quattro facce.

Nessuna Sidhe può usare armi o armature che contengono ferro; vedi la sezione "Equipaggiamento" per informazioni sull'equipaggiamento non di ferro. A parte questo, la Sidhe guerriera può usare qualsiasi arma permessa ai guerrieri, e una Sidhe ladra può usare qualsiasi arma permessa ai ladri. Le Sidhe possono usare qualsiasi oggetto magico permesso ai maghi e, o ai guerrieri o ai ladri, a seconda della classe.

La Sidhe guerriera ha i TS dei guerrieri, la Sidhe ladra quelli dei ladri, dello stesso livello.

**Tabella 16: Avanzamento di Livello
& Dadi Vita della Sidhe**

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita Guerriera	Dadi Vita Ladra
Mostro Comune	0	1d4	1d4
1	2.500	1d8*	1d4*
2	5.000	2d8	2d4
3	10.000	3d8	3d4
4	20.000	4d8	4d4
5	40.000	5d8	5d4
6	80.000	6d8	6d4
7	160.000	7d8	7d4
8	320.000	8d8	8d4
9	620.000	9d8	9d4
10	920.000	9d8+1	9d4+1
11	1.220.000	9d8+1	9d4+2

+290.000 PX per ogni ulteriore livello

+1 pf per ogni ulteriore livello

*Nota: quando una Sidhe guerriera raggiunge il primo livello, guadagna 1-4 pf in più—cioè 1d8 DV in totale. I bouns o penalità derivanti dalla Costituzione si applicano a tutti e due i lanci di 1d4. Le sicii ladre non guadagnano pf quando raggiungono il primo livello.

Lanciare Incantesimi

Le Sidhe del 1° livello e più hanno l'abilità di lanciare incantesimi come mostrato nella Tabella 17. Come si vede, la loro abilità non è uguale a quella dei maghi, degli elfio degli spiritelli, né, in termini di incantesimi totali, né per la velocità di acquisizione.

Gli incantesimi sono quelli della lista degli incantesimi delle fate.

Modifiche suggerite alla lista degli incantesimi: Le Sidhe sono rinomate per la loro abilità di cambiare forma, per questa ragione, l'incantesimo *Autometamorfosi* diventa di 2° livello. L'incantesimo dura finché la Sidhe vuole ritornare alla sua forma originale, o è uccisa, o finché non viene usato con successo un *dissolvi magie* contro la Sidhe.

Altre Abilità Speciali

Le Sidhe guerriere guadagnano gli attacchi multipli agli alti livelli come i guerrieri.

Le Sidhe ladre hanno le abilità speciali dei ladri di uguale livello (Scassinare, Assalire alle spalle, ecc.).

Tutte le Sidhe possono diventare *invisibili ai mortali*; e, dato che spesso hanno case subacquee, possono respirare l'aria e l'acqua con la stessa facilità.

Tabella 16: Incantesimi della Sidhe

Livello della Sidhe	Incantesimi delle Fate/Livello						
	1	2	3	4	5	6	7
Mostro Comune	—	—	—	—	—	—	—
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	2	2	—	—	—	—	—
5	3	2	—	—	—	—	—
6	3	2	1	—	—	—	—
7	3	2	2	—	—	—	—
8	3	3	2	—	—	—	—
9	3	3	2	1	—	—	—
10	3	3	2	2	—	—	—
11	3	3	3	2	—	—	—
12	3	3	3	2	1	—	—
13	3	3	3	2	2	—	—
14	3	3	3	3	2	—	—
15	3	3	3	3	2	1	—
16	3	3	3	3	2	2	—
17	3	3	3	3	3	2	—
18	3	3	3	3	3	2	1
19	3	3	3	3	3	2	2
20	3	3	3	3	3	3	3
21	4	4	3	3	3	3	3
22	4	4	4	4	3	3	3
23	4	4	4	4	4	4	3
24	4	4	4	4	4	4	4
25	5	5	4	4	4	4	4
26	5	5	5	5	4	4	4
27	5	5	5	5	5	5	4
28	5	5	5	5	5	5	5
29	6	6	5	5	5	5	5
30	6	6	6	6	5	5	5
31	6	6	6	6	6	6	5
32	6	6	6	6	6	6	6
33	7	7	6	6	6	6	6
34	7	7	7	7	6	6	6
35	7	7	7	7	7	7	6
36	7	7	7	7	7	7	7

Questa sezione va applicata solo alle razze fatate in grado di lanciare incantesimi: leprecauni, spiritelli e Sidhe. Non usate queste informazioni o la lista degli incantesimi e le descrizioni che seguono per altri incantatori silvestri.

Le fate sono un gruppo di esseri intensamente magici; la magia è parte integrante della loro natura. Per questa ragione, il loro modo di lanciare incantesimi è molto diverso da quello dei mortali. E' simile all'uso che ne fanno i mortali, ma è anche simile al metodo degli Immortali, cioè quello di consumare Punti Energia.

Diversamente dagli Immortali, le fate non possono trasformare il loro potere magico, quando lo rilasciano, in qualsiasi incantesimo desiderino; il potere magico può uscire solo nella forma in cui è stato caricato—cioè uno specifico incantesimo.

Le fate non usano libri di incantesimi; e neanche pregano, in quanto sono alienati dagli Immortali. Per guadagnare o ricaricare un incantesimo, le fate devono passare del tempo in comunicazione con la natura, raccogliendo l'energia e la magia della vita intorno a loro, organizzandola e caricandola in strutture. L'energia immagazzinata è rilasciata sotto forma di incantesimo. Nel gioco le fate possono essere trattate come normali incantatori che memorizzano gli incantesimi e poi li lanciano.

Gli incantesimi delle fate sono molto simili a quelli dei maghi, ma sono anche presi dalla lista degli incantesimi clericali e druidici. Gli incantesimi presentati nelle regole di D&D® hanno specificato in parentesi il manuale di provenienza e la pagina (abbreviazioni: **B**=*Manuale del Giocatore Set Basic*; **X**=*Manuale delle Regole Expert*; **C**=*Libro del Giocatore Set Companion*; **M**=*Manuale del Giocatore Set Master*). Gli incantesimi nuovi o che hanno bisogno di ulteriori spiegazioni sono scritti in italiano. Un asterisco dopo il nome significa che l'incantesimo è invertibile.

Incantesimi di Primo Livello —

1. Blocca Porta (B39)
2. Charme (B39)
3. *Corriere*
4. Dardo Incantato (B39)
5. Fuoco Fatuo (C15)
6. *Gelo*
7. Individuazione dell'Invisibile (B41)
8. Individuazione del Magico (B39)
9. Individuazione del Male (B41)
10. Lettura di Linguaggi (B40)
11. Lettura del Magico (B40)
12. Localizzare (C15)
13. Luce Magica* (B40)
14. *Pioggia**
15. Predire il Tempo (C15)
16. Protezione dal Male (B40)
17. Scudo Magico (B40)
18. *Sentinella*
19. Sonno (B40)
20. Ventriloquio (B40)

Incantesimi di Secondo Livello —

1. Blocca Animali (C15)
2. *Cavallo-Giunco*
3. Chiavistello Magico (B40)
4. *Corda Magica*
5. Crea Fuoco (C15)
6. Creazione Spettrale (B41)
7. ESP* (B41)
8. Immagini Illusorie (B41)
9. Individuazione dell'Allineamento* (X5)
10. Individuazione di un Oggetto (B41)
11. Infravisione (X13)
12. Levitazione (B42)
13. Luce Continua*
14. Oscurare (C15)
15. Purificazione dei Cibi e dell'Acqua (B27)
16. Ragnatela (B42)
17. Scalda Metalli (M4)
18. Scassinare (B42)
19. Scopri Pericolo (M4)
20. *Silenzio Individuale*
21. *Sonno Fatato*
22. Torci Legno (C15)

Incantesimi di Terzo Livello —

1. Autometamorfosi (X14)
2. Barriera Anti-Piante (C16)
3. Blocca Persone* (X5)
4. Charme (Mostri) (X13)
5. Chiaroveggenza (X12)
6. Creazione dell'Acqua (X8)
7. Crescita dei Vegetali (X14)
8. Dissolvi Magie* (X12)
9. *Dona Invisibilità ai Mortali*
10. Evoca Animali (M5)
11. *Forma Gassosa*
12. *Paura*
13. Protezione dal Male (3 m.) (X13)
14. Protezione dal Veleno (M5)
15. Protezione da Proiettili Normali (X13)
16. Respirare Sott'acqua (X13)
17. Scaccia Maledizioni* (X7)
18. Silenzio (Raggio 4,5 m.) (X6)
19. Terreno Illusorio (X14)
20. Velocità* (X12)
21. Volare (X12)

Incantesimi di Quarto Livello —

1. *Arma Magica*
2. Barriera Anti-Animali (C16)
3. Evoca Fulmini (C15)
4. Charme delle Piante (C21)
5. Confusione (X13)
6. Creazione del Cibo (X9)
7. Crescita Animale (X6)
8. *Cura Malattie o Cecità*
9. *Dona Seconda Vista*
10. Evocazione del Tempo Atmosferico (C16)
11. Individuazione della Corretta Via (X10)
12. Metamorfosi (X14)



Incantesimi delle Fate

13. Metamorfosi Vegetale di Massa (X14)
14. Occhio dello Stregone (X15)
15. Passa Pianta (C16)
16. Porta Dimensionale (X14)
17. Porta Vegetale (C15)
18. Telecinesi (C20)

Incantesimi di Quinto Livello —

1. Animare Oggetti (X10)
2. Barriera Anti-Magia (X16)
3. Blocca Mostri (X16)
4. Charme Multiplo (C24)
5. Conoscenza (C22)
6. Controlla Vento (C16)
7. Controllo della Temperatura (C15)
8. Controllo del Tempo Atmosferico (C16)
9. *Creazione di Animali Normali*
10. Demenza Precoce (C20)
11. Dissoluzione (C20)
12. Giara Magica (X16)
13. Invisibilità Multipla (C22)
14. Neutralizza Veleno (X8)
15. Protezione dai Fulmini (C15)
16. *Roccia*
17. Sciame di Insetti (X9)
18. Trasporto Via Piante (C16)

Incantesimi di Sesto Livello —

1. Abbassamento dell'Acqua (X17)
2. Cambia Forma (M9)
3. Creazione di Mostri Normali (C22)
4. Danza (C24)
5. Evocazione degli Elementali (X15)
6. Imposizione* (X17)
7. Metallo in Legno (C16)
8. *Metamorfosi di Oggetti Naturali*
9. Olografia (X17)
10. Parlare con i Morti (X7)
11. Parlare con i Mostri* (X10)
12. Sopravvivenza (M3)
13. Spada (C23)
14. Terre Mobili (C21)
15. Trasforma Pietra in Carne (X17)
16. Vista Rivelante (C12)

Incantesimi di Settimo Livello —

1. Barriera Mentale (C24)
2. Circostanza (M8)
3. Crea Mostri Magici (M7)
4. Disintegrazione (X)
5. Distruzione del Male (X)
6. Evoca Oggetti (C22)
7. Ferma Tempo (M10)
8. Labirinto (C26)
9. Metamorfosi di Ogni Oggetto (C24)
10. Morte Volante (C16)
11. Parola Accecante (C25)
12. Permanenza (C25)
13. Reincarnazione (C21)
14. Teletrasporto di Ogni Oggetto (C24)

Descrizione dei Nuovi Incantesimi delle Fate

Primo Livello

Corriere

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1 giorno per livello

Effetti: Arruola un piccolo insetto come messaggero

Lanciando questo incantesimo può essere evocato un piccolo animale (uccello, scoiattolo, topo, ecc.; a scelta del DM) che servirà il lanciatore facendo da messaggero. Il corriere può ripetere a voce il messaggio, se può essere capito dal ricevente, o può trasportare una piccola pergamena. Il lanciatore deve essere in grado di descrivere il luogo dove sta il ricevente ed essere accurato nel raggio di circa 1,5 Km affinché il messaggio possa essere inviato. L'animale rimane al servizio per 1 giorno per ogni livello del lanciatore; se non riesce a raggiungere il ricevente in questo tempo, la magia si dissolve e la creatura dimenticherà il suo compito. Se la durata lo permette, il corriere può anche tornare dal lanciatore con un messaggio di risposta.

Gelo

Raggio: d'azione: 9 metri

Durata: Concentrazione o vedi sotto

Effetti: Danneggia una creatura facendogli sentire freddo

Questo incantesimo focalizzato su una sola creatura, riduce la temperatura corporea, infliggendo danni. Durante il primo round viene inflitto automaticamente 1 pf. Nel secondo round ed in quelli seguenti, è permesso un TS contro gli Incantesimi al soggetto: se ha successo, l'incantesimo termina e il bersaglio non subisce ulteriori danni; se fallisce, è perso un altro pf. La fata che ha lanciato l'incantesimo deve continuare a concentrarsi per tutta la durata degli effetti.

Nota che alcune creature sono naturalmente immuni agli effetti del freddo; e che le creature protette da *resistenza al freddo* o simili effetti non subiscono nessun danno da questo incantesimo.

Alle fate piace questo incantesimo perché i suoi effetti sono deboli, non spettacolari e possono infierire su una creatura malvagia senza rivelare la loro presenza.

Pioggia *

Raggio d'azione: 6 metri per livello

Durata: 1 round per livello

Effetti: Crea una pioggia leggera in un diametro di 9 m + 3 m per livello nel raggio d'azione

Questo incantesimo prende tutto il vapore acqueo

nel raggio d'azione e lo trasforma in pioggia leggera. Nota che una fata di basso livello sarà all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo.

Questo incantesimo viene usato principalmente per innaffiare le piante, rendere la strada sdruciolevole, spegnere fuochi, ecc. La pioggia diventa nebbia in un'area doppia quando incontra del fuoco magico (come un *muro di fuoco*). Se la temperatura è sotto lo zero, la pioggia si tramuta in nevischio (tra 2 e -2 °C) o in neve (da -3 °C in poi).

Il freddo magico (come la *tempesta di ghiaccio*) applicato agli effetti della *pioggia*, la trasforma in ghiaccio.

L'incantesimo inverso è *evaporazione*. Causa l'evaporazione dell'umidità all'interno dell'area di effetto, o cancella gli effetti dell'incantesimo *pioggia*. Nota che questo non è un incantesimo potente; non può far evaporare più di 2 litri d'acqua, contenuti nell'area di effetto, per livello del lanciatore. Questo è comunque abbastanza per asciugare un pavimento appena pulito, vestiti o altre cose.

Una variante offensiva dell'incantesimo *evaporazione*, è *disidratazione*. Diversamente dall'*evaporazione*, viene utilizzato su creature viventi nell'area di effetto (che è un quarto di quella normale—esempio, 3 m di diametro al 1° livello, 3,75 m al 2° livello, ecc.). Tutte le creature all'interno dell'area devono effettuare con successo un TS contro Incantesimi con un bonus di +2 o perdere 1 pf. Nota

che molte creature non mortali (golem, non-morti, elementali non dell'acqua, ecc.) sono totalmente immuni a questo tipo di attacco. Come il *gelo*, questo incantesimo offensivo è uno dei preferiti dalle fate.

Sentinella

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 2-8 turni + 1 turno per livello

Effetti: Piante o animali possono diventare sentinelle

Quando viene lanciato l'incantesimo *sentinella*, la fata fa in modo che una specifica pianta o un animale lì vicino reagisca alla presenza di qualsiasi creatura vivente più grande di un topo, cioè qualsiasi cosa più grande di 14 dm³ di volume o più pesante di 1,3 Kg. Appena una creatura vivente passa vicino alla pianta o all'animale, o la tocca, o la disturba in qualche modo, emette un forte lamento che può essere sentito entro un raggio di 18 metri (sottraete 3 metri se ci sono porte che ostacolano il suono, e 6 metri per spessi muri). Il lamento dura un round, poi si placa. I non-morti non fanno reagire la sentinella, mentre lo fanno le creature *invisibili*. Le creature che tentano di passare sopra la sentinella vengono scoperte comunque.

Secondo Livello

Cavallo-Giunco

Raggio d'azione: Vedi sotto

Durata: fino a un'ora per livello

Effetti: Trasforma un giunco in un cavallo-palafreno

Questo incantesimo va lanciato su un grosso giunco del tipo di quelli che si trovano nelle paludi. Deve essere lanciato su un giunco vivo, ancora piantato in terra. Appena l'incantesimo è completato il *giunco* può essere raccolto; può restare sotto l'effetto dell'incantesimo per 1 ora per livello del lanciatore. Durante questo periodo di tempo, se ci si mette a cavalcioni sul *giunco*, come se lo si cavalcasse e viene pronunciata la parola "borran" tre volte ad alta voce, questo diventerà un cavallo-palafreno in grado di correre normalmente. Se il "fantino" pronuncia di nuovo la stessa parola di prima tre volte, il cavallo ritorna in forma di *giunco*. Se la durata dell'incantesimo non è già finita, il *giunco* può ancora diventare un cavallo; ma una volta che la durata dell'incantesimo ha termine, il cavallo si trasforma per sempre nella sua forma originale di *giunco*.

Il *cavallo-giunco* ha tutte le caratteristiche (movimento, CA, ecc.) di un normale cavallo-palafreno, tranne per il fatto che non può attaccare. Se ucciso, ritorna in forma di giunco, come se l'incantesimo fosse finito.

Il *cavallo-giunco* è il mezzo di trasporto favorito dalle fate in grado di lanciare incantesimi che non sono abbastanza potenti e importanti da avere un colpipy.



Corda Magica

Raggio d'azione: 9 metri
Durata: 1 round per livello
Effetti: Controlla le funi

Questo incantesimo permette alla fata di controllare qualsiasi oggetto simile ad una fune come radici, viti, corde di cuoio, corde di fibra vegetale, ecc. L'incantesimo agisce su 15 metri di corda normale (1,2 cm di diametro) + 1,5 metri per livello del lanciatore. I comandi che si possono dare a una fune sotto l'influenza dell'incantesimo *corda magica* includono: arrotolare (forma una pila ordinata), arrotolare ed annodare, avvolgere, avvolgere ed annodare e l'inverso di tutti questi comandi. La fune deve essere entro 30 cm dall'oggetto a cui si deve arrotolare o legare, così deve spesso essere lanciata verso il bersaglio.

Silenzio Individuale

Raggio d'azione: 0 (tocco)
Durata: 12 turni
Effetti: Permette di non fare alcun rumore

Questo è una versione dell'incantesimo *silenzio* (raggio 4,5 m) che ha effetti su un solo individuo. Può essere usato come offensiva, ma è anche usato spesso per non essere notati (specialmente se combinato con l'*invisibilità*).

Sonno Fatato

Raggio d'azione: 72 metri
Durata: 4-16 (4d4) turni
Effetti: Cadono addormentati 2-16 DV di creature viventi entro un'area di 12 m di lato o vedi sotto

Questo incantesimo simile all'incantesimo dei maghi *sonno* descritto a pagina 40 del *Manuale del Giocatore* del *Set Basic*. La differenza sta nel fatto che può essere focalizzato su una creatura con più di 4+1 DV. Il giocatore deve lanciare 1d4, aggiungere il livello della fata; se il totale è minore del numero di DV del bersaglio, l'incantesimo fallisce. Se invece il totale è maggiore o uguale ai DV della vittima, questa cade addormentata per 4-16 turni, a meno che non effettui con successo un TS contro Incantesimi.

Certe creature sono sempre immuni al *sonno*. Tra queste ci sono i non-morti, le creazioni magiche e ogni altro essere che non può dormire.

Esempio: Uno spiritello di 6° livello incontra un gigante delle colline arrabbiato (8 DV). Il giocatore-spiritello deve lanciare 1d4+6 (il livello dello spiritello); se il totale è 8 o più, il gigante deve effettuare con successo un TS contro Incantesimi o cadere addormentato.

Terzo Livello

Dona Invisibilità ai Mortali

Raggio d'azione: 0 (solo tocco)
Durata: 1 turno per livello del lanciatore
Effetti: Invisibilità ai mortali

Con questo incantesimo qualsiasi creatura o oggetto di taglia minore o uguale a quella di un orco verrà reso *invisibile ai mortali*. Le creature involontarie possono tentare un TS contro Incantesimi.

Forma Gassosa

Raggio d'azione: Tocco
Durata: 1 turno per livello del lanciatore
Effetti: Trasforma il soggetto in una nuvola di gas

Questo incantesimo mima gli effetti della pozione della *forma gassosa* (vedi il *Manuale del DM* del *Set Basic* a pagina 31). Può essere lanciato sul lanciatore stesso o su un'altra creatura; una vittima involontaria può tentare un TS contro Incantesimi.

Paura

Raggio d'azione: Speciale
Durata: Istantanea
Effetti: Fa scappare impaurita la vittima

Questo incantesimo è identico agli effetti della *bacchetta della paura*, ma il TS è contro gli Incantesimi e non contro le Bacchette.

Quarto Livello

Arma Magica

Raggio d'azione: Tocco
Durata: 5 round per livello
Effetti: Rende un'arma temporaneamente magica

Qualsiasi arma su cui viene lanciato questo incantesimo diventa magica per tutta la durata dell'incantesimo. non ha bonus sui pf inflitti e sui Tiri per Colpire, ma può essere usata contro i licantropi, non-morti vari, gargoyle, alcuni esseri incorporei e altre creature che sono invulnerabili alle armi normali.

Cura Malattia o Cecità

Raggio d'azione: Tocco
Durata: Permanente
Effetti: Una creatura vivente

Questo incantesimo mima gli effetti degli incantesimi clericali *cura malattie* e *cura cecità*. Solo uno dei due mali può essere curato; se una vittima soffre di entrambe i mali c'è un'eguale possibilità che l'incantesimo curi uno o l'altro.

Dona Seconda Vista

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 giorno per livello

Effetti: Dona la "seconda vista" ad occhi mortali

Lanciandolo sugli occhi mortali, questo incantesimo permette la percezione di una fata, *invisibile* o sotto l'effetto di un *cambia forma*, nel suo vero aspetto. E' un incantesimo molto serio per tutto il popolo fatato, in quanto riguarda la loro privacy. Questo incantesimo non viene mai trovato su pergamena. I personaggi che lo usano indiscriminatamente si ritroveranno ad essere evitati dalle altre fate, se non perfino dichiarati fuorilegge o nemici del Regno delle Fate.

Quinto Livello

Creazione di Animali Normali

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 turno

Effetti: Crea uno o più animali

Questo incantesimo è molto simile all'incantesimo dei maghi di 7° livello *creazione di mostri comuni*. La differenza è che possono venire creati solo animali normali (come serpenti, topi, pipistrelli, orsi, uccelli, cani, gatti, elefanti, ecc.; nessun umanoide, con intelligenza simile a quella umana e con particolari abilità magiche).

Roccia

Raggio d'azione: 0 (solo il lanciatore)

Durata: 2 turni per livello del lanciatore

Effetti: Permette al lanciatore di trasformarsi in pietra

Questo incantesimo è identico a quello dei maghi *statua*, ma il lanciatore si tramuta in una roccia simile a quelle circostanti, non in una statua di sé stesso.

Sesto Livello

Metamorfosi di Oggetti Naturali

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: Permanente

Effetti: Cambia la forma di un oggetto naturale o di una creatura

Questo incantesimo è come quello di 8° livello dei maghi *metamorfosi di ogni oggetto*, tranne che gli oggetti devono essere di legno, di carne o di minerali naturali. Le leghe metalliche (bronzo, acciaio, ottone) non sono influenzate dall'incantesimo. In più, non è possibile trasformare un oggetto da un tipo di Regno ad un altro; per Regno si intende Regno naturale: Animale, Vegetale, Minerale.



Le abilità sono regole opzionali. Riflettono le abilità generali non direttamente collegate al combattimento, furto e uso magico, che il personaggio può imparare. Se il DM decide di usare le abilità, molti dei personaggi silvestri possono imparare abilità speciali utili alla sopravvivenza nel loro ambiente.

Gli accessori per D&D®, *Atlanti*, contengono informazioni aggiuntive riguardo le abilità. Le abilità descritte qui sono solo alcune di quelle che le creature silvestri possono imparare nei loro viaggi.

Vedi "Personalità della Foresta" per esempi di personaggi con abilità.

Abilità Iniziali

Tutti i PG iniziano con 4 abilità. Quelli con Intelligenza eccezionale (13+) possono conoscerne di più; il numero di abilità in più è lo stesso del numero di lingue in più—cioè, un'Intelligenza di 13-15 da un'abilità extra (per un totale di 5); 16-17, due; 18, tre.

Raccomandiamo i seguenti suggerimenti per limitare la scelta delle abilità iniziali, rispecchiano il background della razza. Sarà il DM a decidere alla fine quali abilità un personaggio potrà imparare e quali no.

Brownie: Due o più abilità fra le seguenti: artigianato (formaggio e vinificazione), lavoro (pulizia e agricoltore), professione (cuoco); altre abilità di partenza possibili: altre abilità di artigianato/lavoro/professione, nascondersi, conoscenza (una storia di una famiglia/genealogia), sopravvivenza nella foresta e cavalcare (coltpixy).

Centauro: Scegliete fra le seguenti: artigianato (fabbricante d'armi, fabbricante d'archi/frecce, vinificatore e formaggio), bere, mangiare, conoscenza (storia della sua tribù, conoscenza/identificazione di piante/animali), professione (medico e scienza (astrologia/astrologia)).

Diavoleto silvestre: Prendete il saper cavalcare (enormi ragni dei boschi); più altre scelte fra le seguenti: domatore di animali (enormi ragni dei boschi), artigianato, nascondersi, cacciare, sopravvivenza nella foresta e cercare tracce.

Draghetto Silvano: Le abilità iniziali di queste creature riflettono probabilmente quelle delle comunità degli elfi o degli halfling nel quale vivono. (Vedi gli *Atlanti*—o *Gli Elfi di Alfheim* o *Le Cinque Contee*—per i dettagli.) Per i draghetti silvani che non hanno vissuto fra i semi-umani, il DM e i giocatori dovrebbero decidere le abilità appropriate per il background del personaggio.

Driade: Conoscenza (piante), orticoltura; più qualsiasi altre due (devono essere prese dalla cultura umana o della foresta).

Treant: Scegliete fra le seguenti: bere (sempre con un minimo di +2), orticoltore, conoscenza (alcune aree della foresta), scienza (botanica, ecologia, biologia, zoologia, ecc.) e cantastorie.

Fauno: Suonare (siringa da pastore); e poi scegliete fra le seguenti: artigianato (vinificatore), bere,

sopravvivenza nella foresta, nascondersi, cacciare e cercare tracce.

Folletto: Prendete ballerino; poi scegliete fra le seguenti: domatore di animali, nascondersi, cacciare, conoscenza, professione, sopravvivenza nella foresta, cantare e cercare tracce.

Leprecauno: Prendetene almeno due di artigianato (due campi diversi o uno approfondito); in più scegliete fra le seguenti: contrattare, ballerino, bere, giocatore d'azzardo, nascondersi, conoscenza, lavoro, persuasione, professione, cavalcare (coltpixy) e cantastorie. Le prime due abilità di un "cluracauno" sono il bere e vinificatore.

Pooka: Molti Pooka iniziano con bere, giocatore d'azzardo e cantastorie; più un'altra abilità.

Sidhe: Qualsiasi. E' consigliato il saper cavalcare.

Hsiao: Devono essere prese almeno due abilità di conoscenza o di scienza (può essere una con conoscenza approfondita oppure due di campi differenti); in più scegliete fra le seguenti: nascondersi, cacciare, sopravvivenza nella foresta, persuasione, cantare e cantastorie.

Spiritello: Come il folletto.

Perfino al di là di questi suggerimenti, il DM ha il potere di decidere quali abilità siano plausibili e quali no per il personaggio silvestre. Ma se il giocatore riesce a fornire sufficienti ragioni sul perché il suo personaggio possa avere una certa abilità, non c'è ragione di negargliela.

Ricordate ancora le limitazioni fisiche; un treant non potrà mai imparare a ballare, così come un centauro non potrà mai imparare a cavalcare.

Come Usare le Abilità

Ogni abilità è basata su una caratteristica del personaggio (Forza, Intelligenza, ecc.). Ogni volta che sorge una situazione in cui un'abilità di un personaggio è appropriata, il DM deve chiedere al personaggio di tirare 1d20 contro la sua caratteristica corrispondente. Se il risultato del dado è minore o uguale alla caratteristica, l'uso dell'abilità ha avuto successo. Il DM può decidere di modificare il tiro del dado con dei modificatori per compiti difficili o facili, ma un tiro di 20 fallisce sempre.

Migliorare le Abilità

Se il personaggio desidera può fare in modo che la sua abilità sia maggiore della caratteristica su cui è basata. Per fare ciò potete "scambiare" la scelta di una nuova abilità con l'incremento di una già posseduta. Ogni volta che si migliora un'abilità si riceve un +1 permanente al tiro per quell'abilità. (Ricordate ancora che un tiro di 20 fallisce sempre.)

Nuove Abilità

Con il passare del tempo, una creatura può acquisire nuove abilità o migliorare quelle che già possiede. Tutti i personaggi ottengono una nuova abilità ogni

4 livelli d'esperienza. Quindi, ottengono le 4 abilità iniziali al 1° livello, un'altra abilità al 5°, un'altra al 9°, e così via. Ogni nuova abilità può essere usata per aumentarne una già posseduta o per ottenerne una nuova.

Abilità' Suggerite

Abilità dell'Intelligenza

Artigianato: E' un tipo di professione a scelta; esempio, fabbricante di scarpe, sarto, taglia pietra, fabbricante d'archi/frecce, vinificatore, formaggeriaio, ecc.

Nascondersi: Le creature silvestri sono per la maggior parte piccole e sono brave a nascondersi nelle loro foreste. Il tiro per l'abilità ha i seguenti modificatori cumulativi: molti ripari (alberi, ecc.), +1; piccoli ripari (bassi cespugli, ecc.), -1; muoversi mentre ci si nasconde, -2; ripari molto piccoli (erba, ecc.), -3; terreno non-silvestre (città, ecc.), -3; nessun riparo (terreno spoglio), -5; 1°-3° livello, -1; 7°-10° livello, +1.

Cacciare

Cercare tracce: Le creature silvestri sono bravissimi cacciatori e cercatori di tracce quando sono nelle loro foreste. Il tiro per l'abilità viene modificato cumulativamente come segue: tracce recenti (entro un'ora), +1; tracce vecchie (più di sei ore), -1; tracce molto vecchie (più di 24 ore), -3; 1°-3° livello, -1; 7°-10° livello, +1; sopra gli 800.000 PX, +2.

Una creatura silvestre può anche cercare di nascondere le tracce, usando la stessa tecnica. Se un controllo sull'abilità, fatto da uno cerca di nascondere le proprie tracce, ha successo, sottraete l'ammontare del tiro del dado dal punteggio su cui il suo inseguitore dovrà fare il controllo sull'abilità.

Conoscenza: Un campo di studio; esempio, conoscenza di piante o animali, storia dei centauri, ecc.

Lavoro: Un tipo di professione manuale; esempio, agricoltore, pulizia, ecc.

Professione: Un tipo di lavoro più intellettuale; esempio, cuoco, infermiere, ecc.

Scienza: Una branca della scienza; esempio, astrologia/astrologia, ecologia, ecc.

Sopravvivenza nella Foresta

Abilità della Saggezza

Contadino: Vuol dire coltivare piante e allevare animali. E' un'abilità della Saggezza perché dipende dalla sensibilità di capire le piante e gli animali.

Domatore di Animali: Scegliete un tipo di animale; esempio, gli enormi ragni del bosco.

Orticoltura: L'orticoltura è semplicemente il giardinaggio. E' un'abilità della Saggezza per gli stessi motivi di contadino.

Abilità della Destrezza

Danzare

Giocatore d'Azzardo

Saper Cavalcare: Uno specifico tipo di animale; si possono cavalcare altri animali, ma con una modifica al tiro di -4.

Abilità della Costituzione

Bere: Il bere ed il mangiare sono abilità importanti per molte creature, come i centauri, appresa attraverso anni di carestie e/o siccità quando quelli che sopravvivono erano quelli che erano in grado di consumare molto di tutto ciò che c'era di commestibile. Un controllo sull'abilità che ha successo vuol dire che il personaggio è in grado di consumare una porzione più grande del normale. Questo porta al fatto che, poi, il personaggio potrà andare avanti senza cibo e/o bevande senza effetti avversi; quando sono coinvolti degli intossicanti, come l'alcool, un controllo effettuato con successo significa che la creatura è in grado di non sentirne l'influenza.

Mangiare: Vedi bere, sopra.

Abilità del Carisma

Cantare: Vedi recitare, sotto.

Cantastorie: Vedi recitare, sotto.

Persuasione

Recitare: Molte fate sono amanti delle recite e delle performance improvvisate. Con il recitare e le altre abilità simili, il controllo è richiesto solo per improvvisazioni o ruoli particolarmente difficili da memorizzare, o per vedere se la prestazione è veramente straordinaria.

Suonare: Un tipo di strumento, scelto dal personaggio a seconda del background. Vedi anche recitare, sopra.

Le Abilità' e il DM

E' responsabilità del DM che i giocatori non abusino delle loro abilità, ottenendo risultati inappropriati. E' altresì responsabilità del DM premiare quei giocatori che sfruttano con sagacia le loro abilità durante l'avventura.

Chi Decide

E' il DM che decide quando un giocatore può effettuare un controllo sulla propria abilità (sebbene un giocatore può, e dovrebbe, suggerirlo) ed è sempre lui che ne decide gli effetti.

Il DM non dovrebbe permettere ai giocatori di tirare in continuazione, ma solo nei momenti critici della partita.

Esempio: Un personaggio ha l'abilità di sopravvivenza nella foresta. Sarebbe irragionevole far tirare i dadi al personaggio ogni ora; ma, a seconda del contesto, sarebbe appropriato fargli tirare ogni giorno, ogni settimana o ogni mese quando c'è bisogno di foraggiare per cibo e acqua, e solo nelle terre boschive e selvagge.

Uso del Tempo e delle Risorse —

Il DM deve decidere quanto tempo trascorre mentre il giocatore effettua il suo tentativo. Potrebbero servire 30 secondi per trovare delle tracce; ma foraggiare nella foresta potrebbe impegnare diverse ore. Le abilità di conoscenza e di scienza richiedono una quantità di tempo che dipende dalla difficoltà del problema.

Nota che l'uso delle abilità può richiedere materiali, attrezzi, servizi e altre risorse simili.

Esempio: Esplorando delle rovine degli Emirati di Ylaruam, sorge un quesito sulle antiche credenze del popolo Ylariano, che potrebbe dare un indizio sull'antica cultura di Nithia. Uno hsiao del gruppo ha l'abilità di conoscenza (folklore di Ylari prima di Al Kalim). Se ha successo nel controllo sull'abilità, conosce la risposta.

Un personaggio con la conoscenza (folklore) che è molto generale, potrebbe conoscere l'informazione solo su un tiro molto buono (-5 o più); e molto probabilmente servirebbero ricerche in biblioteche per 1-6 giorni per trovare la risposta.

Altri Usi per le Abilità'

Dovete rendervi conto che le abilità servono per aiutare ad interpretare il personaggio. Aiutano a capire chi è il personaggio, da dove viene e perché si comporta in un dato modo. IDM dovrebbero premiare i giocatori che usano le loro abilità scaltramente, o perfino lasciarle soffuse nella personalità del personaggio. Un personaggio con la conoscenza (mitologia), per esempio, potrebbe avere l'abitudine di confrontare sempre le imprese del gruppo con gli atti leggendari degli Immortali.

Il DM può utilizzare queste abilità come esche per attirare i personaggi nelle avventure. Se un personaggio vuole imparare una nuova abilità o incrementarne una vecchia, potrebbe dover viaggiare per trovare un istruttore. Un personaggio con un talento particolare o poco comune potrebbe essere obbiettivo di PNG che vogliono assoldarlo o consultarlo.

Tabella 18: Movimento ed Ingombro

Ingombro Massimo (in mo)													
	Diavoletto Draghetto												
Velocità	Brownie	Centauro	Silvestre	Silvano*	Driade	Fauno	Folletto	Hsiao	Leprecauno	Pooka	Sidhe	Spiritello	Treant
0	1.201+	8.001+	201+	3.001+	2.401+	1.801+	201+	501+	101+	2.401+	2.401+	151+	10.001+
4,5 (1,5) m	1.200	8.000	200	3.000	2.400	1.800	200	500	100	2.400	2.400	150	10.000
9 (3) m	800	7.500	150	2.750	1.600	1.500	150	350	50	1.600	1.600	75	5.000
18 (6) m	600	6.000	75	1.500	1.200	1.200	75	200	20	1.200	1.200	25	2.000
27 (9) m	400	4.000	25	750	800	900	25	100	—	800	800	—	—
36 (12) m	200	3.000	—	500	400	600	—	—	—	400	400	—	—
45 (15) m	—	2.000	—	—	—	300	—	—	—	—	—	—	—
54 (18) m	—	1.000	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

* In forma di draghetto; per le forme di elfo e di halfling, usate le tabelle di ingombro standard (*Manuale del Giocatore Set Basic*)

Tabella 18a: Movimento ed Ingombro—Volando

Ingombro Massimo (in mo)				
Velocità	Draghetto	Folletto	Hsiao	Spiritello
0	601+	41+	301+	31+
4,5 (1,5) m	600	40	300	30
9 (3) m	200	35	250	25
18 (6) m	—	25	200	20
27 (9) m	—	20	150	15
36 (12) m	—	15	100	10
45 (15) m	—	10	75	5
54 (18) m	—	5	50	3
63 (21) m	—	—	20	—

* In forma di draghetto; per le forme di elfo e di halfling, usate le tabelle di ingombro standard (*Manuale del Giocatore Set Basic*)

Nota: Quelli in grado di volare che hanno dei carichi (cioè quelli la cui velocità è minore del massimo) devono far riposare le loro ali per un turno dopo ogni tre turni di volo.

Esempio: Un centauro indossa una bardatura a piastre (ingombro 1.500 mo) e trasporta 1.250 mo in altre armi ed equipaggiamento. Il suo ingombro totale è di 2.750, e la sua velocità di 36 (12) metri.

Uno hsiao sta indossando un'armatura (ingombro 100 mo). Può volare solo alla velocità di 36 (12) metri; ma può camminare alla sua velocità normale di 27 (9) metri. Dovrà riposarsi dopo ogni tre turni di volo. Se si carica di altro equipaggiamento ed il suo ingombro supererà le 100 mo, la sua velocità di volo si ridurrà a 27 (9) metri e potrà camminare alla velocità ridotta di 18 (6) metri.



Molte creature giocanti hanno bisogno di equipaggiamenti speciali; questa sezione fornisce degli spunti per andare incontro alle loro esigenze.

I costi menzionati devono essere presi come minimi, ma sono solo spunti. Considerate anche che tutto l'equipaggiamento speciale è molto raro; il solo andare in cerca di oggetti rari può essere la base di semplici avventure.

Armatura: Gli scudi in miniatura costano il doppio del normale; le armature in miniatura costano il triplo. Tutte forniscono al piccolo indossatore la stessa CA di quelle normali.

I seguenti tipi di armature possono essere disponibili (sebbene sempre rare) nella vostra campagna (il costo e l'ingombro sono in mo, la CA tiene conto della CA naturale della creatura).

Tabella 19:

Speciali Tipi di Armature per gli Esseri Silvestri

Tipo	CA	Costo	Ingombro
Armatura a piastre in bronzo	4	80	500
Armatura per hsiao	4	200	100
Bardatura, centauro:			
di cuoio	6	650	600
di maglia	4	1.300	1.200
a piastre	2	2.600	1.500
Scudo di bronzo	(-1)	20	100
Scudo di legno	(-1)	7	75

L'armatura per lo hsiao copre il capo ed il torso del volatile, è fatta per la maggior parte di cuoio con alcune borchie. Deve essere attentamente costruita in modo da permettere allo hsiao il libero movimento ed il volo. Lo hsiao non è in grado di indossare o di togliersi l'armatura senza assistenza.

Armi in Miniatura: Costano il doppio del normale; il danno dovrebbe essere uno o due dadi in meno (considerando 1 pd, 1-2, 1-3, 1d4, 1d6, 1d8,

1d10, e 1d12 come scala); per esempio una spada per folletto dovrebbe costare non meno di 20 mo ed infliggere 1d4 di danno; la stessa spada, ma fatta per un brownie, costerebbe lo stesso ma infliggerebbe 1d6. L'ingombro è lasciato alla stima del DM (considerate la grandezza dell'arma normale, e fate un rapporto con la grandezza dell'arma in miniatura).

Armi non ferrose: Dato che il ferro è proibito alle Sidhe, le loro armi sono solitamente di pietra (come la selce), di bronzo o di leghe speciali. Le armi in bronzo ed in pietra costano il 50% in più delle loro equivalenti in ferro, e quelle in lega non costano meno di cinque volte il normale. Le armi in pietra ed in bronzo si spuntano presto; dopo 7-12 round di uso in mischia, hanno bisogno di riparazioni, e, finché non le ricevono, infliggono 1 pd in meno ogni volta (minimo 1 pd). Lo spuntamento non viene applicato alle armi come le mazze.

Viene applicato lo stesso costo delle armi non ferrose a quegli oggetti che devono essere costruiti senza ferro (lanterne, ecc.).

Suggeriamo ai giocatori e a i DM di progettare l'equipaggiamento speciale, nuovo o variazioni di quello normale già esistente, che è adatto alla vita ed ai corpi degli esseri silvestri.; per esempio, uno zaino che si indossa sul torace progettato per gli hsiao.

DENARO INIZIALE

Gli esseri silvestri dovrebbero cominciare con l'equivalente di 30-180 mo (3d6x10), come gli altri personaggi. Comunque, non sarà, per la maggior parte, denaro contante, ma in altre forme. L'equipaggiamento è una forma, e probabilmente equipaggiamento speciale, trovato nel proprio luogo d'origine, prima di essere "volati dal nido". Altre forme possono essere pietre preziose, piccoli pezzi di gioielleria, sculture di valore, ecc. Trovare nelle terre umane qualcuno a cui vendere questi oggetti per ricavarne del denaro può essere un punto di partenza.



I Reami Silvestri

Olyrrhoe: Pensate per un momento alla cultura generale delle società, stati e culture del Mondo Conosciuto. Gli uomini, grazie ad abilità e numero, dominano su tutto; i loro vasti imperi e piccoli regni governano i continenti. E si può dire che, quegli uomini che non hanno ancora un'organizzazione o uno stato politico aspirano ad averlo.

Dall'altra parte ci sono le culture semi-umane ed umanoidi che devono coesistere con quelle umane. Alcuni, come Alfheim e Casa di Roccia, perfino l'arido impero di Thar, cercano di emulare il modello politico umano. Dappertutto, il numero e le circostanze forzano la società a rimanere su piccola scala: clan, tribù, isole di società in mari selvaggi di egemonia umana.

Come possono le razze silvestri entrare in questo quadro? Non molto facilmente.

Due razze silvestri, centauri e diavoletti silvestri, hanno i modelli politici simili a quelli umani e semi-umani; ma la loro natura gli impedisce di seguirne gli esempi. Noi centauri ci teniamo a numero ridotto per sopravvivenza; e la natura Caotica dei diavoletti silvestri è così soverchiante rispetto all'ordine sociale che impedisce l'evoluzione dei gruppi.

Gli hsiao sono in qualche modo simili ai semi-umani, ma si mantengono in piccoli gruppi, limitati ancora dalla loro natura.

I fauni, come regola, non comprendono l'organizzazione e la politica. Si possono raccogliere in gruppi, ma non c'è un leader, e la loro unità è semplicemente il fatto di essere nello stesso luogo ed avere gli stessi impulsi.

Le driadi tendono ad essere solitarie e sono legate al loro albero-anima; non hanno una cultura o società definita come tale. Quelle di loro che non si sono ancora unite ad un albero-anima si mischiano con le altre culture e solitamente seguono la massima, "Quando sei in Thyatis, comportati come una Thyatiana": in Alfheim adottano la cultura elfica; in Karameikos la cultura di Karameikos, e così via.

I treant non sono molti; ognuno potrebbe avere la propria cultura e storia, ma non si organizzano in società.

Così, quello che si può vedere di queste razze sono personaggi decentralizzati. Mentre gli umani ed i loro vicini di razza si uniscono insieme per formare organizzazioni sempre più grandi, per varie ragioni molti esseri silvestri non possano fare lo stesso, perfino volendo. Ciò significa che non ci sarà mai, almeno nel significato umano, un regno di satiri o di treant.

Ma ogni razza silvestre ha la propria nicchia nel mondo; e in un certo senso forma una cultura e una società—o forse si può dire meglio un'ecologia. La natura di questa "ecologia" varia di luogo in luogo, in accordo con gli indigeni locali. Al di là degli esseri silvestri stessi, un benevolo abitante dei boschi umano, druidi ed elfi, come anche piante ed animali, possono far parte della società silvestre. Sebbene sia vista come una cosa ben definita, la società silvestre non ha confini; è in flusso continuo con i cicli e l'evoluzione della natura.

Una parte importante nella cultura silvestre sono le razze fatate. Nello stesso tempo, comunque, molte fate sono parte di altre strutture sociali: il Regno Buono, o Regno del Sole (come opposizione al regno sotterraneo, Annwn).

Per spiegare la natura unica delle culture della foresta e del Regno Buono, questo capitolo viene dedicato alla descrizione di una piccola regione del Mondo Conosciuto. I suoi abitanti non gli danno un nome; per loro, non ha un confine ben preciso (indifferentemente dai confini dei mortali di Alfheim e Darokin); ma possiamo chiamarla Terra dei Sogni, dato il punto di magia benevola il quale è la peculiarità meglio conosciuta.

La Terra dei Sogni

La Terra dei Sogni è una piccola area; approssimativamente un quadrato di 800 metri per lato, nell'Alfheim sud occidentale (vedi *Gli Elfi di Alfheim* per una più completa descrizione). Sebbene appaia come una normale parte della foresta, è un punto intensamente magico, considerato come un tesoro unico della regione elfa. Sebbene non ci vivano elfi la loro razza fa pellegrinaggi sul luogo a causa dell'ambiente magico che aiuta ad alleviare lo stress dei loro secoli di vita mortale; rinfrescati ritornano alla loro società. Si dice che le persone che non sono elfi soffrano di cambiamenti di personalità, a volte drastici, dopo aver passato del tempo nella Terra dei Sogni.

Pochi elfi e solo pochi altri mortali, sanno che in realtà la Terra dei Sogni è la capitale del Regno Buono; qui Oberone, il Gran Re delle Fate e la sua Regina Titania, tengono la loro Corte. Le fate eliminano la pioggia notturna su Alfheim per alcune occasioni.

L'area della foresta che abbiamo chiamato Terra dei Sogni, che si estende fino in Darokin, è brulicante di vita. Fate, treant, centauri, driadi, fauni, perfino hsiao e diavoletti silvestri, vivono lì, come anche gli elfi.

Nella Terra dei Sogni, ogni razza una sua origine. Diversamente da come tutti credono, i fauni, le driadi ed i treant nascono naturalmente come parte della foresta. I diavoletti silvestri si evolsero nell'Alfheim orientale, vicino a Stalkbrow, come appendice delle fate, e si sono espansi, poi, attraverso la foresta di Canolbarth.

I centauri hanno una lunga storia di migrazioni; molti di quelli che vivono nella Terra dei Sogni arrivarono lì migliaia di anni fa, migrati dalle steppe e radure di quelle regioni che ora vanno sotto il nome di Kanato di Ethengar e Clan Atruaghin, cercando verdi prati e rifugio dalla competizione fra uomini ed umanoidi. L'abbondanza di risorse in Canolbarth ha convinto i centauri a stabilirsi.

Ci sono almeno tre nidi di hsiao attivi nella Terra dei Sogni. Sebbene il luogo fu originariamente solo qualcosa di conveniente per le coppie che si costituivano, la Terra dei Sogni si è rivelata un luogo eccellente per la contemplazione pacifica. In più, molti hsiao sono attratti da Alfheim a causa dei numerosi luoghi magici e perché vogliono capire quale ordine li governa.

Società della Foresta

Fra le razze della Terra dei Sogni, solo le fate e gli elfi hanno un tipo di struttura sociale su larga scala. Gli elfi, per esempio, si organizzano in clan e hanno città dove molti della loro razza vivono fianco a fianco. Molte fate sono cittadine del Regno Buono, governato da Oberone. Alcuni del Popolo Buono si organizzano



in strutture locali più piccole, non diversamente dai domini umani. Molte delle razze silvestri non formano nessun tipo di società. Come già visto, la loro natura ed il loro ruolo nell'ecologia della foresta ne limita l'aumento di densità della popolazione. Ma la foresta ha molte nicchie; una regione, per esempio, è in grado di ospitare una sola tribù di centauri. Ma la stessa regione può ospitare un nido di hsiao, un treant o due, diversi fauni e driadi, e forse anche un piccolo clan di diavoletti silvestri, senza nominare le molte piante ed animali. Tutti questi esseri possono coesistere relativamente in pace in quanto riempiono spazi diversi e non competono per l'ottenimento delle stesse risorse.

La relazione fra queste e le altre razze (possibilmente includendo fate, uomini, elfi, umanoidi, draghi, altri mostri, ecc.) definisce la società della foresta.

Nella Terra dei Sogni, la società della foresta è formata principalmente da centauri, elfi, fate, fauni, driadi, animali normali, treant, hsiao e diavoletti silvestri. Vivono nella regione alcuni esseri metamorfi (vedi il *Manuale del DM* del *Set Master*) che, solitamente, sono particolarmente amichevoli con le Sidhe e le driadi. In Alfheim possono essere trovati altri mostri, ma provengono quasi tutti dai punti di magia nera (Alberoscudo), o sono penetrati nella regione da Darokin; i mostri raramente vivono a lungo, spesso cadono sotto le spade e le frecce degli elfi o degli umani.

Possono anche essere incontrate nella Terra dei Sogni alcune creature rare o fantastiche; si dice che Loch Eadaigh sia abitato da pesci parlanti, per esempio, come anche da alcuni strani mostri marini. Nella foresta vengono visti a volte anche gli unicorni.

Ad eccezione dei diavoletti silvestri, che sono così sgradevoli da andare difficilmente d'accordo a lungo con altre razze, le razze silvestri sono in buoni rapporti. Cooperano e comunicano l'una con le altre quando necessario, specialmente in situazioni che riguardano la salute della foresta.

Le tribù di diavoletti silvestri sono solitamente molto impegnate a sopravvivere. Le altre razze li evitano, e solitamente cercano di contenerli nelle parti della foresta più inospitali (le quali sono adattissime per i diavoletti silvestri). Sono raramente una minaccia per la società della foresta, così la loro presenza viene tollerata; se si allargano troppo, le altre razze unite sono una forza sufficiente per farli tornare al loro posto.

Chi mantiene le razze unite sono gli hsiao. Queste creature simili a gufi odiano il combattimento e tendono perciò ad assumere altri esseri della foresta come guardie. Nella Terra dei Sogni non c'è grande bisogno di protezione come in altre regioni selvagge, ma le occasionali dipartite dei mostri da Alberodrigo sono abbastanza per averne bisogno. I centauri sono particolarmente adatti per pattugliare il terreno; sono inoltre formidabili alleati gli unicorni. I fauni sono

molto indipendenti, ma basta offrirgli o promettergli un po' da bere e si riesce ad avere i loro favori. Anche i folletti possono servire come guardie. Gli hsiao stipulano dei patti di mutua difesa con gli esseri del vicinato, come driadi, treant e qualsiasi fata. Il successo di una difesa di molti boschi è merito della rete di comunicazione e cooperazione organizzata dagli hsiao.

Non ci sono leggi o strutture formali nella società della foresta. Quando due creature sono incapaci di risolvere una disputa, spesso vanno in cerca di uno hsiao come arbitro, sebbene non ci siano garanzie che la parte perdente faccia ciò che viene stipulato. Molte creature hanno imparato a vivere con tutte le altre. Se ci sono fauni nelle vicinanze, per esempio, uno, semplicemente, evita di lasciare oggetti nei dintorni che potrebbero suscitare l'interesse.

Nella Terra dei Sogni, ed in Alfheim in generale, gli elfi non sono coinvolti nella "società della foresta", perché hanno i loro clan ed i loro stati. In altre aree con piccoli gruppi di elfi, i semi-umani sono molto felici di cooperare strettamente con gli esseri silvestri.

Le fate hanno spesso un ruolo attivo nella società della foresta; in quanto spesso vivono in piccoli gruppi o da sole, e possono avere contatti infrequenti con il Popolo Buono. Un leprecauno fabbricante di scarpe potrebbe vivere in un albero cavo, per esempio, o un numero di folletti e spiritelli potrebbero dividere un covo. I folletti e gli spiritelli sono le fate più conosciute nel mondo di D&D®, semplicemente perché sono quelle che più fanno sentire la loro presenza fra i mortali—solitamente attraverso scherzi. Agli elfi di Alfheim piacciono i centauri e li chiamano affettivamente "piccoli fratelli". Le fate trovano questo piuttosto strano, ma non importa; per loro "...è soltanto un altro punto debole di quei presuntuosi mortali."

II REGNO BUONO

Il Regno di Oberone non ha confini; è significativo il fatto che sia il Re delle Fate e non il re di qualche luogo o paese. Il Regno Buono non ha un'ubicazione precisa, non ha uniformità né struttura formale.

Le razze fatate possono avere un'organizzazione formale; l'unico fra le razze maggiori è Faylinn, il "regno" dei leprecauni. Esiste per aiutare i leprecauni nella loro vocazione di artigiani, ed è molto simile alle gilde degli artigiani umani.

Alcune fate (a volte chiamate "fate feudali")—specialmente Sidhe, folletti e spiritelli—spesso si organizzano in strutture feudali relativamente grandi, come gli umani, basate sulla segretezza e le fortificazioni. Le Sidhe nobili assumono qualsiasi titolo pensino gli si adatti. Il titolo assunto è sempre minore di Ard Ri, "Gran Re", che è il titolo di Oberone; chiunque rivendichi un titolo più alto (esempio Imperatore), si troverà di fronte a grossi problemi sociali (se non ad una guerra) a causa della sua presunzione.

Un luogo in cui ci siano fate ospita un vasto numero di caste di personaggi, come i castelli umani, dalle posizioni nobili (siniscalco, maggiordomo, ecc.) a tutti i tipi di guardie e servi (come stallieri per i coltippy). Non

c'è niente che vieti ad un reame delle fate di avere più di una razza; una Sidhe conte può avere come maestro d'armi un folletto, uno spiritello come mago di corte ed un Pooka o un clurignomo come maggiordomo; i leprecauni investono inevitabilmente il ruolo di artigiani. E' anche pratica comune assumere degli specialisti di altre razze—gli hsiao e i centauri saggi possono essere preziosi, le driadi possono essere medici eccellenti (ricordate che tra le fate non ci sono chierici) e perfino i fauni possono servire a corte come musicisti. Anche un bambino umano sostituzione può essere integrato nella tenuta delle fate.

Come i possedimenti dei signori umani, le fate nobili hanno domini simili, ed il terreno circostante viene chiamato Protettorato. Una fata governante provvede a tutti i bisogni del Popolo Buono, e in cambio le altre fate sono attenti guardiani, aiutano i raccolti a crescere, hanno cura degli animali, e così via. Gli umani ed i semi-umani che vivono nel dominio sono considerati utili se lavorano per gli scopi soprascritti, ma quelli che insultano il Popolo Buono e che contrastano i loro sforzi devono aspettarsi di essere puniti.

Ogni comunità di fate ha il diritto di presentare una petizione alla Corte di Oberone. I nobili più potenti mandano ambasciatori a tempo pieno per rappresentare i loro interessi nell'Alta Corte.

Le fate nobili non sono dappertutto; specialmente nelle regioni più civilizzate, le fate ordinarie formano delle alleanze locali. Tutte le fate di una regione sono indubbiamente conscie della presenza delle altre. Per esempio, nel villaggio di Ulfwine: potremmo avere una coppia di brunelli, un Pooka che frequenta le rovine di una torre vicina, un draghetto silvano nei panni di un elfo fabbricante d'archi ed una dozzina di folletti e spiritelli che amano danzare al chiaro di luna in un cerchio delle fate nella piazza del villaggio. Tutte queste creature fatate saprebbero dell'esistenza l'una delle altre, e coopererebbero se fosse necessario (sebbene quelle Caotiche dovrebbero esserci costrette).

Le alleanze locali potrebbero fare un vago giuramento di fedeltà alla più potente delle fate nobili, impegnandosi in supporti e protezione. In alternativa potrebbero eleggere una di loro come portavoce, mandarlo alla Corte di Oberone e presentare una petizione in favore dell'alleanza quando necessario.

La Corte di Oberone

Ogni luna piena e quarto di luna, nella Terra dei Sogni si incontra la Corte Fatata. La Corte è sempre *invisibile ai mortali*; se c'è bisogno della presenza di un mortale, c'è sempre presente un lanciatore di incantesimi abbastanza potente che possa donare l'*invisibilità* e la *seconda vista*.

L'Ard Ri, o Gran Re, presiede sulla Corte Fatata. Questo monarca è una Sidhe maschio, Oberone; ma ci sono stati Ard Ri femmina e di razze differenti. Si pensa che almeno una volta nel passato, molti anni fa, ci fu come Gran Re un'eccezionale sostituzione umana, dando origine alla falsa credenza che le fate rubino i bambini umani così da poter avere un re. Il Gran Re viene scelto con un accordo generale delle fate (solitamente è solo l'approvo dell'erede già

designato dal Gran Re precedente).

Le petizioni vengono portate prima al Gran Re e poi alla Corte Fatata. Queste possono riguardare richieste di assistenza, disaccordi che richiedono un arbitro, e annunci all'intero reame fatato (spesso in relazione a exploit di avventure di valore, o opportunità per avventure, ma anche cose mondane come nascite, morti, matrimoni e cambiamenti politici).

I costumi dicono che ogni fata ha il diritto di presentare una petizione alla Corte, a meno che non sia stata esiliata (vedi sotto); e, di complemento a questo diritto, ogni fata (solitamente qualcuno attinente alla Corte) ha il diritto di presentare argomenti di rilevanza su qualsiasi caso particolare.

Questi due fattori fanno spesso delle sessioni della Corte dei lunghi e tediosi affari; ma tanto, le fate hanno una vita molto lunga e possono permettersi di prendersi tutto il tempo che occorre. In ogni sessione della Corte vengono discusse tutte le petizioni schedate in precedenza, grazie all'assistenza di un Pooka incredibilmente potente. Questo Pooka, conosciuto come Chuarbhidhe, ha un manufatto a forma di orologio d'oro tascabile che gli permette di *fermare nel tempo* l'intera Corte Fatata finché non elabora tutte le petizioni, concedendo anche il tempo di riposare e di mangiare. (Alcuni sospettano che Chuarbhidhe abbia ottenuto qualche sorta di stato elevato, come gli Immortali, ma il Pooka elude sempre le domande a riguardo.) Il coniglio a sei zampe, è carino, gentile, molto amabile e assolutamente neutrale in tutte le questioni. Non farà mai vedere le sue considerabili abilità; nessuno della Corte ha mai visto il Pooka usare i suoi poteri tranne che per aiutare le sessioni della Corte, per diverse migliaia d'anni.

I regolari presenti alla Corte sono la Regina Titania; lo spiritello Bertino Buontempone, o (come è conosciuto) Puck, braccio destro e migliore amico di Oberone; e un assortimento di consiglieri e servi del monarca. Due dozzine fra le fate re e nobili più potenti del Mondo Conosciuto mantengono ambasciatori permanenti alla Corte Fatata, come fa l'Imperatore delle Fate e Re Gwyn ap Nudd di Annwn. A volte è permesso a esseri mortali di presentare petizioni alla Corte, se riescono a trovare una fata garante con abbastanza influenza; pochissimi esseri mortali, come la saggia centaura Olyrrhoe, sono sempre benvenuti alla Corte, ma è estremamente raro.

Dopo che sono stati presentati tutti gli argomenti delle petizioni, Oberone si ritira (spesso in un *ferma tempo* privato) per prendere le sue decisioni. Le fate non hanno leggi scritte, solo le usanze, la ragione ed il volere collettivo, così molto è affidato alla saggezza di Oberone. Certamente, se prendesse una decisione stupida, potrebbe essere cambiata se si oppongono abbastanza fate; e perfino le decisioni sagge possono venire controbattute da fazioni contrarie.

In termini di punizione, Oberone ne dispensa quattro tipi: la censura, il servizio, l'esilio e l'imprigionamento magico. La **censura** è una condanna ufficiale fatta dalla Corte e dal Reame Fatato; qualsiasi fata che è stata censurata dovrà fare molto per redimersi e per riguadagnare il rispetto dei suoi pari.

Il **servizio** è imposto quando una fata deve servire un focolare mortale, solitamente facendo i lavori più umilianti, o per un certo periodo di tempo o finché non avviene un certo fatto (esempio: il lavoro viene apprezzato in qualche maniera, o del vestiario adatto viene lasciato come compenso).

L'**esilio**; una azione serissima, è lo scacciare le fate cattive dal resto della società fatata; vengono segnate con un marchio (che possono vedere solo quelli dotati della *seconda vista*). A tutte le fate in buona condizione è proibito qualsiasi contatto con gli esiliati, nessun esiliato può presentare petizioni alla Corte Fatata. Molti esiliati, come i capirossi, conducono vite miserabili, tormentate e di solitudine, e scaricano le loro frustrazioni sui mortali.

la peggiore condanna che Oberone prescrive è l'**imprigionamento magico**. Come è già stato spiegato, la morte non è una soluzione permanente, in quanto le fate cattive si reincarnano; ma una fata può essere "posta fuori dal mondo" venendo imprigionata, in un oggetto o in un piccolo piano esterno (vedi il *Manuale del DM del Set Immortal*). Questa punizione è molto grave, e richiede lunghi e complicati rituali per la manipolazione della magia molto pericolosi. Magia ugualmente potente e pericolosa, o il volere degli Immortali, possono rendere libero un prigioniero temporale (vedi, Arik, nel modulo B3 *Il Palazzo della Principessa d'Argento*), ma è assolutamente richiesto l'aiuto esterno; generalmente parlando, un personaggio soggetto a imprigionamento magico dalla Corte Fatata è per sempre tolto dal gioco, non potendo farlo risorgere, reincarnare, o contattarlo in qualsiasi modo.

La Corte Fatata può essere importante per le fate PG; è un luogo eccellente per raccogliere spunti per avventure dalle richieste di aiuto delle altre fate come anche da annunci. Le creature giocanti possono venire coinvolte nell'intrigo e nei giochi sociali che fanno parte della Corte Fatata come di quelle mortali.

Ubicazioni e Costruzioni Particolari

MONUMENTI FUNEBRI e Costruzioni

Sarebbe impossibile elencare tutte le costruzioni particolari sparse nella Terra dei Sogni che sono in relazione con le fate. Invece, desideriamo menzionarne solo alcuni tipi differenti, le loro apparenze, l'origine e così via.

Molte di queste strutture furono costruite molto tempo fa dagli umani; i loro creatori le hanno ormai dimenticate. Il folklore dice che sono state costruite

dalle fate o da altri esseri soprannaturali, e a volte era proprio così; ma più spesso le fate le prendevano come loro abitazioni dopo che i loro costruttori morivano o le abbandonavano. Il DM dovrebbe decidere la vera storia e lo stato attuale di ogni monumento che piazza nella campagna. Sarebbe anche il caso di annotare le leggende e le credenze locali a riguardo.

(Vedi l'avventura, "Sith Bruaich", nel *Libro di Avventure*, come esempio.)

Nota che ciò che appare agli occhi mortali come rovine vuote (o che le dicerie dicono infestate da spettri), potrebbe infatti essere una prosperosa roccaforte di fate *invisibili*.

Le costruzioni più evidenti sono pietre semplici e indecorate, chiamate *gallan* o *menhir*. Simili a queste sono le pietre scolpite con misterioso e meraviglioso stile (a volte magico).

Possono anche essere trovati i *cerchi di pietra*; si pensa che abbiano scopi astronomici e astrologici. Infatti le fate li usano per determinare la posizione dei corpi celesti, e quindi per determinare in quale grande ciclo del tempo stanno vivendo.

Gli *anelli di fortezza* sono costruzioni di protezione: intorno a casolari o a gruppi di abitazioni (capanne, cottage, stazzi) viene innalzato un anello di protezione, come muri, di pietra o terra, spesso circondati da fossati. Un anello di fortezza di terra viene detto *rath*; uno di pietra è conosciuto come *cashel*. A volte stanze e tunnel, detti sotterranei, vengono scavati al di sotto dei *rath* per l'immagazzinaggio. Nei *rath* in rovina, i casolari interni si deteriorano velocemente, lasciando l'inspiegabile cerchio di terra; e i sotterranei possono diventare eccellenti covi per i mostri, fate o altro.

Dun è una parola che sta per forte o castello, solitamente costruito su una collina. La maggior parte dei *dun* hanno dei muri o delle palizzate in legno per protezione tutt'intorno che li distinguono da un più semplice *rath*; ma le rovine possono anche essere difficili da distinguere.

Un *chevanx-de-frise* è una struttura difensiva solitamente posta all'esterno di un *dun* o di un *cashel*, che consiste in migliaia di pietre poste verticalmente. Gli attaccanti sono costretti a scavalcarle o a zigzagare fra loro, perdendo tempo. In questo tempo sono ovviamente esposti agli attacchi dei difensori.

I *crannog* sono dei forti o delle abitazioni su isole artificiali o su laghi. Alcune sono simili a zattere, ancorate in qualche modo al fondale del lago, mentre altre sono costruite più solidamente su fondamento di pietra o legno. Gli abitanti devono raggiungere la riva tramite ponti, zattere, barche e passaggi su pietre.

Variazioni di queste strutture sono ancora in uso in altre parti del Mondo Conosciuto, sebbene nella presente era (1000 DI) siano state sostituite da quelle più moderne (castelli, per esempio).

Un *cairn* è una grande pila di pietra, innalzata

solitamente per segnare una tomba e per proteggerla dai ladri, animali necrofagi, e dai ghouls (forse anche per evitare che escano dalle tombe dei non-morti).

I *cairn di corte* sono tombe in pietra, costruite ponendo grosse pietre a cerchio o a semicerchio, in modo da formare una corte. Da questa stanza centrale si distaccano a raggiera stanze funebri più piccole, dove vengono posti i corpi (spesso cremati) assortiti di beni (gioielli, oro, cibo, ecc.). Su tutte queste stanze viene poi eretto un *cairn* di pietra.

I *passaggi tombali* sono simili ai *cairn di corte*. Diversamente, invece del *cairn* di pietra, viene posta sopra la struttura un tumulo di terra tenuto agli angoli da pietre. L'interno non ha corte, ma c'è un lungo passaggio con alla fine le camere tombali. Dei disegni, forse magici, vennero scolpiti sui muri di pietra. Si dice che questi siano dei punti di ingresso ai magici regni delle fate.

Un altro tipo di lapide è il *dolmen*. La struttura principale è una grossa pietra messa orizzontalmente, che pesa tonnellate, e sostenuta da 2 o 4 pietre più piccole messe intorno alla tomba. Gli umani che li costruirono vissero in un'era in cui non si conosceva il metallo, quindi gli attrezzi sepolti nei dolmen sono di pietra; ma siccome le Sidhe usano spesso questo materiale (ricordate che il ferro è velenoso per loro), le superstizioni popolari dicono che queste sono le tombe del Popolo Buono. Nei dolmen si trovano anche ceramiche.

Questi monumenti vengono trovati più frequentemente nella parte della Terra dei Sogni che è entro i confini della Repubblica di Darokin. Molti di quelli che si trovano in Alfheim sono ricoperti da rigogliosa vegetazione. Possono essere trovate costruzioni simili in qualsiasi parte del Mondo Conosciuto.

I Nidi di Hsiao

I complessi degli hsiao segnati sulla mappa della Terra dei Sogni sono tutti attivi ed abitati, con un numero tipico di uccelli (vedi *Manuale del DM* del *Set Master*). Il complesso di nidi della Terra dei Sogni nord orientale è particolarmente noto come centro di studio dei punti di magia; la sua matriarca, di nome Kaalki Aligrigie, è ben conosciuta e rispettata dagli esseri silvestri locali, incluso il clan degli elfi Freccia Rossa di Alberoscudo.

Oltre a questi complessi attivi ci sono un numero di nidi di hsiao vecchi e abbandonati tra gli alberi-casa degli elfi. Alcuni possono essere ora abitati da altre creature (una banda di folletti, per esempio, si dice che risieda in una di queste vecchie dimore).

Loch Eadaigh ("Lago di Tela")

Questo piccolo lago è un bacino idrico alimentato da piccoli fiumi e affluenti che fluiscono da Darokin in Alfheim. Infatti, il confine di queste due nazioni attraversa il Loch. Il flusso del lago continua incontrandosi con altri fiumi più piccoli che si immettono nel più vigoroso Fermanemici appena

sopra Alberoscudo.

La parte di Loch Eadaigh che nel territorio di Darokin è visitata spesso da pescatori umani perché ha numerose e particolari specie di pesce; anche gli elfi della sponda opposta pescano a volte. Alcuni centinaia di anni fa, i pescatori, dalle loro imbarcazioni, continuavano a pescare della tela di lino, specialmente se ci si spingeva al largo; il nome di "lago di tela" deriva proprio da questo. Si pensò che nel lago ci fosse il relitto di un carico di qualche mercante, in quanto non riuscivano ad immaginare altre spiegazioni possibili.

I mortali del lago non si rendono conto che sul fondo del lago c'è un magnifico palazzo delle fate, dove, quando in collera, una principessa Sidhe, portava magicamente vicino alla superficie tutti i teli di lino del palazzo. Quando la dama Sidhe sentì il nuovo nome che i mortali avevano dato al lago, le piacque, e lo cambiò in "Loch Eadaigh", nella loro lingua.

L'emotiva giovane principessa, Eilain, è cresciuta ed è diventata la Regina di Loch Eadaigh. Il suo Protettorato si estende per un raggio di 80 km intorno a Loch Eadaigh, sia in Darokin che in Alfheim. Ciò significa che si sente responsabile per lo stato del suo territorio; non tutte le fate della regione hanno giurato fedeltà a lei, e non sono istigate a farlo. La Terra dei Sogni è una parte del suo protettorato; presta particolare attenzione nel curare il luogo dove si riunisce la Corte Fatata.

Alberoscudo

Questo insediamento di elfi, sede del clan Freccia Rossa, è un insediamento particolarmente fortificato, in quanto è situato su una via storicamente popolare per le invasioni. Alberoscudo è descritto pienamente nell'ATL 5, *Gli Elfi di Alfheim*.

Altri Luoghi

La Terra dei Sogni rappresenta solo un esempio dell'ecologia silvestre; simili culture della foresta possono essere dappertutto nel mondo di gioco. Ognuna differente, rispettando le condizioni locali (popolazione, clima, le razze presenti ed il modo in cui interagiscono) e gli elementi circostanti. Per esempio, una valle silvestre pacifica ed isolata, potrebbe non aver mai cooperato per organizzare una difesa (dato che non ce n'è mai stato bisogno); ma in una foresta i cui confini sono i covi di umanoidi che spesso effettuano raid, gli esseri silvestri saranno organizzati per contrattaccare gli invasori, ogni razza ed individuo in accordo con le sue particolari abilità.

Alcuni piccoli esempi di società silvestre possono essere trovati nel *Libretto delle Avventure*.

Personalita' della Foresta

Molti dei seguenti PNG sono stati menzionati precedentemente; tutti quanti possono essere utili per creare le avventure silvestri, specialmente quelle ambientate nella Terra dei Sogni. Questi esseri possono interagire con i PG e possono servire anche come esempi di background, motivazioni e abilità dei personaggi silvestri. Ulteriori esempi di PNG vengono dati del *Libretto delle Avventure*.

Le Proprietà Notevoli elencano solo le proprietà straordinarie del personaggio. Un individuo può avere altri oggetti più mondani (magici o no, possibilmente includendo equipaggiamento, pozioni, pergamene, oggetti magici vari minori, armi ed armature) appropriati a background, classe e livello.

Lingue: Molti degli esseri silvestri conoscono il Thyatiano. Il Lingueo dell'impero è predominante in questa area del Mondo Conosciuto.

THAC0: Questo numero (il Tiro per Colpire necessario per colpire una CA di 0) include già il livello o i DV della creatura ed i bonus dovuti alla Forza; non includono invece i bonus derivanti dalle armi magiche.

Abbreviazioni: Per le razze silvestri sono raccomandate le seguenti abbreviazioni:

BR	Brownie	FO	Folletto
CT	Centauro	LP	Leprecauno
DV	Diavoletto silvestre	PU	Pooka
DS	Draghetto	SG	Sidhe Guerriera
	Silvestre	SL	Sidhe Ladra
DR	Driade	SC	Hsiao
ET	Treant	SP	Spiritello
FN	Fauno		

Bertino Buontempone

"Puck", Allegro Vagabondo Notturmo, Compagno di Oberone

Bertino afferma di essere stato una sostituzione umana—una fata bambino lasciata a genitori umani per allevarla, al posto del loro vero figlio. Come tale, trascorse i primi anni della sua vita in una forma diversa da quella di spiritelli, ed ormai ha imparato ad apprezzare l'alta statura. (Ha l'abilità speciale di poter *cambiare forma* fra quelle di umano e di spiritello a volontà.)

Poi Bertino scoprì la sua vera discendenza e lasciò i suoi genitori adottivi. Partì alla ricerca di fortuna nel mondo di uomini e fate (chiunque incontrasse!), e il suo nome divenne molto famoso fra loro. Si fece conoscere come la più grande fata giocatrice di scherzi. E' il più conosciuto fra i mortali in quanto viaggia fra loro frequentemente e gli piace far sapere che è lui l'autore dei suoi scherzi.

Bertino viene spesso chiamato col soprannome "Puck". Questo termine si riferisce a volte a uno spiritello cattivo e malizioso; ma ormai Bertino lo considera come un suo nome. Il grazioso Puck è uno spiritello di umore allegro, comunque, il suo titolo non ufficiale alla corte fatata è Allegro Vagabondo Notturmo!

Da qualche parte, lungo la strada, Bertino divenne il miglior amico ed il più fidato consigliere di Re Oberone. Si guadagnò tale posizione giocando l'Imperatore di Thyatis facendogli credere di indossare abiti rilucenti mentre camminava nudo per la sua capitale; e giocò lo stesso scherzo a Oberone stesso quando venne chiamato dalla Corte Fatata per essere censurato per aver fatto fesso un così importante mortale. Oberone, riconoscendo il talento, prese con sé Puck come aiuto nelle sue scappatelle.

Puck ha perfezionato l'arte della *metamorfosi*, fino al punto di essere in grado di trasformare solo una parte di un essere se solo lo desidera; per esempio, è



rinomato per essere in grado di trasformare la testa di un uomo in quella di un asino. Può anche lanciare tale *metamorfosi* parziale, con durata limitata, come una *maledizione*.

Bertino Buontempone: spiritello di 27° livello; CA 7; DV 10+18 (d4); pf 56; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; THAC0 10; MV 54m (18m); TS E10; ML 9; AM C (tendente al Neutrale); Fr 9, In 18, Sg 12, Ds 17, Co 14, Ca 18.

Abilità Speciali: Incantesimi delle fate (7 primo, 7 secondo, 7 terzo, 7 quarto, 7 quinto, 6 sesto, 6 settimo livello), *invisibilità ai mortali* (a volontà), *cambia forma* in forma di spiritello/umano a volontà.

Abilità: Recitare (Ca+1); contrattare (Ca); danzare (Ds); Sopravvivenza nella foresta (In); cacciare (In); nascondersi (In); persuasione (Ca); saper cavalcare—colpixy (Ds); cantastorie (Ca); cercare tracce (In).

Lingue: Fate, Neutrale, Thyatiano, Elfico, Gnomesco, Halfling, Nanesco, Orchesco, Diavoleto silvestre; può comunicare con gli animali normali.

Iubadan

Re di Faylinn, Re dei Leprecauni

Piccolo ma valoroso, Iubadan è il fantastico e leggendario Re dei Leprecauni. Le sue imprese fra i mortali hanno fatto parlare molto di lui sia fra i mortali che fra il Popolo Buono.

Iubadan non vive nello stesso continente della Terra dei Sogni; il suo castello e Protettorato sono da qualche parte oltre il mare (forse nell'Isola dell'Alba), ma il piccolo monarca ha una passione per i viaggi, sia per piacere che per impegni amministrativi.

Come Re dei Leprecauni, Iubadan governa Faylinn; questo è anche il nome del suo Protettorato, ma più importante ancora è il fatto che governa su tutti i leprecauni (almeno in teoria). Il suo governo è molto più simile ad una gilda artigiana umana che ad uno stato. Faylinn regola la produzione e i prezzi, stabilisce degli standard di qualità e così via. L'organizzazione delle informazioni sui membri rende possibile il reperimento dei migliori artigiani per creazioni particolari. Le altre razze fatate (come anche rari ed eccezionali mortali, e perfino gli Immortali) possono rivolgersi a Faylinn per i loro bisogni.

In fine, Faylinn, non è così potente come si sente dire dalle voci che girano fra gli umani. Il loro servizio è di valore, ma superfluo; dopotutto, le razze silvestri dipendono dalla natura per il loro sostentamento e bellezza abbastanza tranquillamente, e spesso da loro stessi: grazie alla magia. L'egemonia "economica" di Re Iubadan non potrà mai eclissare l'autorità del Gran Re Oberone.

Iubadan, dal canto suo, non ha nessuna pretesa in questo senso. Di solito è tormentato dagli innumerevoli dettagli di affidare responsabilità e di assumersi le responsabilità e rimediare a tutti gli errori commessi dai suoi delegati (fortunatamente è cosa rara fra queste laboriose fate). A volte gli

piacerebbe abdicare e, con la sua regina, Bero, passare un po' di secoli soddisfacendo alcune delle sue intense curiosità su ogni cosa del mondo prima di ritirarsi dalla vita cosciente prima di una nuova reincarnazione.

Tra le altre figure importanti nella Corte di Faylinn c'è Glower, l'uomo-forte, e il Mastro Bardo, Eisert.

Iubadan: Leprecauno di 24° livello; CA -3; DV 9+14 (d4); pf 49; N°ATT 1; F 1d20+5 o a seconda dell'arma; THAC0 10; MV 18m (6m); TS E10; ML 10; AM L; Fr 11, In 17, Sg 15, Ds 16, Co 13, Ca 18. (La CA comprende la cotta di maglia non magica.)

Abilità Speciali: Incantesimi delle fate (4 primo, 4 secondo, 4 terzo, 4 quarto, 4 quinto livello), *invisibilità ai mortali*.

Abilità: Contrattare (Ca+1); conoscenza—dell'amministrazione/dell'economia (In); artigianato—ciabattai (In), fabbricante di spade (In); danzare (Ds); persuasione (Ca+1); saper cavalcare (colpixy, Ds+2).

Lingue: Fate, Legale, Thyatiano, Centauro, Giganti delle tempeste.

Proprietà Notevoli: Se le storie sono vere, Iubadan possiede una sfilza di potenti accessori magici, che includono una lancia da fante detta la "sfida per centinaia" (una *lancia da fante* di taglia leprecauno +5 che, malgrado le sue dimensioni, infigge 1-20 (+5) pd), uno scudo che lo protegge da tutte le ferite (uno *scudo* +6 la cui protezione si estende a tutti gli attacchi, compresi quelli provenienti dal retro), una cintura che lo protegge dalle malattie (e lo rende immune a tutti gli attacchi basati sulle malattie), e le *scarpe di bronzo bianco* (vedi sotto). Possiede anche un *calderone magico*: le pietre lasciate tutta la notte dentro, il giorno dopo saranno trasformate in squisita carne da re; e il suo branco di maiali si rigenera cosicché, sebbene uccisi e mangiati, questi risorgono il giorno dopo dalle loro ossa.

Lotis

Driade

Questa bellissima ninfa ha vissuto vicino alle sponde di Loch Eadaigh da quando ha preso come suo albergo-anima, una betulla, più di un secolo fa. Ha una salda alleanza con le fate del Loch; come anche numerosi amici; anche alcuni elfi locali (incluso uno che ha affascinato con lo *charme*) sono suoi amici ed alleati.

Normalmente è molto pacifica e di buone maniere, ma niente la fa andare in collera più dell'immotivata distruzione della vita vegetale; chiunque venga colto con le mani nel sacco verrà istantaneamente *trasformato* in un fungo o qualcosa di simile, a meno che non abbia una buona giustificazione per le sue azioni e che sia molto persuasivo.

A Lotis non piace il combattimento, di qualsiasi tipo. Preferisce chiamare in causa i suoi formidabili alleati (tramite *insetto messaggero*; per contattare le fate del Loch viene usato uno scarafaggio d'acqua) se si aspetta un confronto, ma se non ci sono altre

soluzioni entra nella lotta lei stessa.

Una volta viaggiatrice nel mondo, Lotis è ora fuori dagli eventi mondiali, ma le piace sentire ciò che accade nelle terre che ha visitato. Per quelli che si sono guadagnati i suoi favori, può diventare una preziosa fonte di informazioni per le avventure.

Lotis: driade di 12° livello; CA 7; DV 7+7; pf 46; THAC0 12; MV 36m (12m); TS C12; ML 8; AMN; Fr 10, In 16, Sg 17, Ds 13, Co 13, Ca 16.

Abilità Speciali: Incantesimi druidici (4 primo, 4 secondo, 4 terzo, 3 quarto, 2 quinto, 1 sesto livello), *charme* (a volontà), *cambia forma* in vegetale (cinque volte al giorno; forme: loto dai fiori porpora, arboscello di betulla, gramigna, giglio d'acqua, non-ti-scordar-di-me), *parlare con i vegetali* (a volontà).

Abilità: Danzare (Ds); orticoltura (Sg); cacciare (In); conoscenza—conoscenza delle piante (In), della medicina (In); suonare—la lira (Ca); persuasione (Ca); cantare (Ca).

Lingue: Driade, Neutrale, Thyatiano, Elfico, Fate, Treant, +1; può comunicare con i vegetali.

Oberone

Gran Re delle Fate

Il forte Oberone è il Gran Re delle Fate, ma gli affari di stato occupano poca parte del suo tempo (considerando specialmente il fatto che la Corte Fatata si riunisce sotto l'effetto di un *ferma tempo*...). Il resto del suo tempo lo passa in avventure e interferendo nelle vite dei mortali, come molte delle fate, e alternativamente combattendo e conciliandosi con la sua regina, Titania. In molte delle sue scappatelle (inclusi i suoi bisticci e intrighi con Titania), porta invariabilmente con sé Puck (Bertino Buontempone), il suo scherzoso capo consigliere, migliore amico e straordinario inventore di scherzi.

Oberone è un buon re, ma a volte egocentrico. Quasi tutto il resto della specie delle fate differisce dalla sua guida (ed è felice di evitarne le responsabilità); prima fra i suoi rivali è proprio Titania.

La conoscenza delle erbe, specialmente quelle che riguardano la magia, è una specialità di Oberone; insieme a Puck che miscela gli ingredienti e ad un'ora di preparazione, Oberone può fare qualsiasi *pozione* o *unguento* magico (o antidoto) desideri. La sua specialità è un *filtro d'amore* che, applicato agli occhi di qualcuno che dorme; esso/essa si innamorerà pazzamente della prima creatura che vede appena si risveglia.

Oberone: Sidhe guerriera di 30° livello; CA -2; DV 9+12; pf 80; N°ATT 1; F a seconda dell'arma +2; THAC0 8; MV 36m (12m); TS G30; ML 10; AM N (tendente al Legale); Fr 16, In 18, Sg 15, Ds 16, Co 14, Ca 18.

Abilità Speciali: Incantesimi delle fate (6 primo, 6 secondo, 6 terzo, 6 quarto, 5 quinto, 5 sesto, 5 settimo livello), *invisibilità ai mortali*, può *respirare sott'acqua*.

Abilità: Contrattare (Ca); conoscenza—della mitologia e del folklore (In), conoscenza delle piante (In), della politica (In), delle fate (In+1); saper

cavalcare—coltpixy (Ds); persuasione (Ca); cantastorie (Ca).

Lingue: Fate, Neutrale Thyatiano, Elfico, Gnomesco, Driade, Treant; può comunicare con gli animali normali.

Olyrrhoe

Saggia, Tutore, Profetessa

La saggia Olyrrhoe, figlia del leggendario Chirone, è senza dubbio la centaura saggia più rispettata oggi nel Mondo Conosciuto. La sua tribù è nella Terra dei Sogni, in Alfheim; ma ha sempre viaggiato cercando sempre maggior conoscenza e raccogliendo testi rari per la sua biblioteca. Le dimensioni della sua biblioteca sono sconosciute, ma si sa che Olyrrhoe ha ereditato tutti i libri e pergamene di suo padre. Non c'è dubbio che siano tutti immagazzinati, salvi e al sicuro.

Potenti mortali spesso vanno in cerca di Olyrrhoe per una o per un'altra ragione. E' un tutore di valore. Prende sotto la sua guida studenti, non per soldi (ha già ciò di cui ha bisogno lo stesso), ma perché ritiene importante investire su certe persone per il futuro. Sebbene non richieda nessuna tassa, come tale, certamente domanderà ai suoi pupilli di intraprendere compiti difficili per mettere alla prova il loro valore.

Olyrrhoe è conosciuta per essere una profetessa, capace di vedere squarci del futuro. Quando interrogata in proposito a ciò, le sue risposte sono elusive: "Non sono sconosciuta agli Immortali, e essi mi concedono un po' di conoscenza", o "Sono davvero una veggente—vedo attraverso gli occhi della ragione"; o ancora, "Tu mi chiedi quale sarà il tuo destino? Non vuoi creartelo tu stesso?"

Olyrrhoe: Centaura di 12° livello/sciamano di 8° livello/wicca di 8° livello; CA 6; DV 10+6; pf 61; N°ATT 3; F 1-6/1-6/a seconda dell'arma +1; THAC0 9; MV 54m (18m); TS G15; ML 9; AM L; Fr 14, In 18, Sg 18, Ds 12, Co 13, Ca 15.

Abilità Speciali: Incantesimi degli sciamani/druidi (3 primo, 3 secondo, 2 terzo, 1 quarto livello) e incantesimi degli wicca (3 primo, 3 secondo, 2 terzo, 2 quarto livello).

Abilità: Conoscenza—della storia (In), generale (In+1), della medicina (In); persuasione (Ca); scienza—astrologia/astronomia (In+1), generale (In+1); insegnare (Ca).

Lingue: Centauro, Legale, Thyatiano, Driade, Elfico, Fate, Hsiao, Treant; può comunicare con gli equini.

Papasilenus

L'Ubriaco Festaiolo, Profeta

Papasilenus è un silene, un vecchio fauno; nessuno conosce la sua età, ma moltissimi fauni lo rivendicano come il loro antenato vivente più anziano. Appare come un vecchio decrepito e panciuto ubriacone con le orecchie di un asino. Beve sempre; e di solito oscilla

con un'anfora parzialmente piena di semplice vino per mantenersi in equilibrio sul dorso dell'asino che cavalca. Sorprendentemente riesce sempre a stare in groppa alla bestia. In questo modo egli fa baldoria ovunque nel Mondo Conosciuto (ma specialmente nella Terra dei Sogni), guidando uno scostumato seguito di fauni, ninfe e cercatori di saggezza.

Il gruppo più recente segue il silene perché ha la reputazione di profeta; si dice che le parole che pronuncia indistintamente contengono a volte ciò che gli Immortali o il fato hanno deciso che dovrà accadere. Se sia vero o no, nessuno lo può dire; a Papasilenus non interessa questa questione—si lascia sfuggire o sputa fuori dalla bocca tutto ciò che gli passa per la testa e subito se ne dimentica.

Un tentativo di seguire Papasilenus e di ascoltare le sue profezie potrebbe essere adatto per un'avventura. Nota che il suo seguito è devotamente fedele e ferocemente protettivo; perfino se Papasilenus non avesse problemi nel trovare una lancia da fante e a fare uso di questa da solo, i suoi seguaci squarcerebbero membro a membro chiunque facesse del male alla vecchia creatura. Le voci che dicono che il silene ha i favori degli Immortali lo proteggono bene.

Papasilenus: silene di 18° livello CA 7; DV 10+18 (d6); pf 83; N° ATT 1; F a seconda dell'arma +1, abilità o oggetti; THAC0 9; TS L18; ML 7; AM N; Fr 13, In 9, Sg 16, Ds 9, Co 18, Ca 11.

Abilità Speciali: Amplificazione delle emozioni, *crescita dei vegetali*; si dice che sia capace di profezie (a discrezione del DM).

Abilità: Bere (Co), Mangiare (Co), saper cavalcare—asino (Ds+6).

Lingue: Driade, Neutrale, Thyatiano; può comunicare con gli animali normali.

Proprietà Notevoli: Un fiasco di vino sempre pieno.

Titania

Regina delle Fate

C'è una certa concorrenza per il Trono Fatato di Oberone. Ironicamente, il capo dei rivali di Oberone è la sua regina, Titania. Tende a essere molto indipendente e frazionaria, specialmente quando pensa che Oberone la tradisca con donne mortali; e ciò irrita l'ego reale di Oberone. Così, perfino a corte sono sempre di opinioni diverse, ma durante i secoli, le cose sono sempre andate (col risalto di quelli intorno alla coppia).

Titania è sempre seguita da un "treno" di fate. I suoi favoriti sono Fior-di-Pisello, Ragnatelo, Bruscolo e Gran-di-Senape. A volte una giovane sostituzione umana è nel suo seguito (sebbene Oberone sia spesso geloso di lui).

Titania: Sidhe guerriera di 25° livello; CA 0; DV 9+16; pf 67; N° ATT 1; F a seconda dell'arma +1; THAC0 10; MV 36m (12m); TS G25; ML 10; AM N; Fr 13, In 18, Sg 13, Ds 16, Co 13, Ca 18.

Abilità Speciali: Incantesimi delle fate (5 primo, 5

secondo, 5 terzo, 5 quarto, 5 quinto, 5 sesto, 4 settimo livello), *invisibilità ai mortali*, può *respirare sott'acqua*.

Abilità: Contrattare (Ca), cacciare (In), conoscenza—delle fate (In), degli umani (In), della politica (In), degli esseri silvestri (In), saper cavalcare—coltippy (Ds), cantastorie (Ca).

Lingue: Fate, Neutrale, Driade, Elfico, Draghi Dorati, Gnomo, Halfling, Hsiao, Thyatiano, Treant; può comunicare con gli animali normali.

Tyrk-tyrk-Hsuo

Erudito, Filosofo

Tyrk-tyrk è un alto hsiao a quattro zampe dalle blande piume. Molti esseri silvestri che lo conoscono lo rispettano reverentemente, specialmente gli elfi. Ha vissuto in numerose comunità elfiche in Alfheim condividendo liberamente la sua saggezza e le sue doti curative mentre il suo vero scopo era quello di studiare la vita di diversi draghetti silvani.

L'argomento primario degli studi di Tyrk-tyrk è la genealogia delle fate: le varie razze del Popolo Fatato e la loro origine. I draghetti silvani sono la sua specializzazione. Il suo ultimo scopo è, dice: "di individuare, e capire l'ordine che sottolinea l'intero corteo della specie fatata, che, credo, sia intimamente collegato al fondamentale ordine dell'universo."

Naturalmente, Tyrk-tyrk ha avuto molti contatti con le fate durante le sue decadi di ricerche. Oberone stesso ha donato la *seconda vista* al saggio volatile come segno di amicizia fra Tyrk-tyrk-Hsuo e tutte le fate.

Le fate spesso vanno da Tyrk-tyrk per consigli e cure; dato che le fate sono *invisibili*, c'è sempre stupore negli occhi degli amici mortali dello hsiao, come gli elfi, nel vedere il venerabile uccello parlare e gesticolare davanti all'aria vuota.

Altri esseri silvestri vanno in cerca di Tyrk-tyrk per aiuto o per un giudizio imparziale su una disputa.

Quelli che offendono Tyrk-tyrk sono mandati con piacere alla ricerca di pochi brandelli di conoscenza sulla storia di qualche draghetto silvano e della loro razza.

Tyrk-tyrk-Hsuo: Hsiao di 8° livello; CA 3; DV 12; pf 54; N° ATT 3; F 1-6/1-6/1-4; THAC0 9; MV 27m (9m)/volando 63m (21m); TS C8; ML 9; AML; Fr 9, In 16, Sg 17, Ds 12, Co 11, Ca 14.

Abilità Speciali: Incantesimi clericali (4 primo, 4 secondo, 4 terzo, 3 quarto, 2 quinto, 1 sesto), *seconda vista*.

Abilità: Sopravvivenza nella foresta (In), cacciare (In), conoscenza—della storia (In), delle fate (In), della filosofia (In), draghetti silvani (In+1).

Lingue: Hsiao, Legale, Centauro, Driade, Elfico, Fate, Thyatiano, Treant, +2; può comunicare con gli uccelli.

Proprietà Notevoli: Una *armatura per hsiao* +1.

Nuovi Oggetti Magici

Questo capitolo fornisce un numero di nuovi oggetti magici che sono in qualche modo associati con le creature che questo volume ha descritto. Questi oggetti possono essere usati insieme a quelli nei manuali di D&D®.

Il DM dovrebbe sapere che questi oggetti sono estremamente rari, almeno per gli umani e per gli altri personaggi "normali". Il loro inserimento in una campagna dovrebbe sempre essere fatto con attenzione e con giustificazioni. Per esempio, uno non potrebbe trovare l'*unguento della seconda vista* semplicemente cercando in un qualsiasi vecchio dungeon, il Popolo Buono non vuole che sia lì, solo per essere preso, specialmente se potrebbe cadere nelle mani di qualche mago o alchimista.

Ancora, questi oggetti possono fornire delle basi per delle avventure; nello stesso esempio, supponendo che ci sia una giara dell'*unguento della seconda vista* nei pressi di un dungeon, Oberone potrebbe ingaggiare alcune fate (creature giocanti, naturalmente) per cercare di toglierla dalle mani mortali.

Cappello del Teletrasporto

Questo berretto rosso permette al suo indossatore un *teletrasporto senza errore* a un altro luogo e ritorno una volta al giorno. L'indossatore alza la sua mano destra, dice: "Via da qui, verso—", ed istantaneamente si ritrova nel posto pronunciato. La destinazione non può essere più particolareggiata di una città, e l'indossatore non ha il controllo del punto esatto di dove apparirà. Per ritornare, uno alza la mano sinistra e dice: "Via da qui, indietro a—" nominando il luogo da cui si era originariamente *teletrasportato*. Di nuovo la destinazione è casuale; l'indossatore arriverà in qualche luogo entro 0-5 chilometri (1d6-1) dal punto di partenza originario. Un personaggio viene trasportato con tutto quello che ha addosso. Una storia racconta di un uomo che stava per essere impiccato in una città in cui si era inavvertitamente

teletrasportato; come suo ultimo desiderio chiese: "di indossare il cappello rosso nella sua tasca". Si *teletrasportò*, allora, prontamente, a casa, portando con sé non solo il cappio intorno al suo collo, ma anche tutta la forca!

Unguento della Seconda Vista

Solo le più potenti e sagge delle Sidhe nobili conoscono il segreto della fabbricazione di questo prezioso *unguento*. Se applicato su occhi mortali, questi guadagnano permanentemente il potere della *seconda vista*—è in grado di percepire le fate *invisibili*, o sotto *cambia forma*, nella loro vera forma.

Nota che le fate non vogliono che molti mortali guadagnino questo potere; l'*unguento* viene prodotto solo per scopi specifici, come ringraziare un mortale veramente eccezionale per i servizi offerti alla specie fatata. Viene usato sempre sulle sostituzioni umane, altrimenti queste persone non sarebbero in grado di integrarsi nella società delle fate.

Altri *unguenti* magici possono fornire l'*invisibilità*, il movimento *silenzioso* e altri effetti.

Siringa del Panico

Questa sembra essere una comune siringa da pastore. Ma quando suonata propriamente (si richiede un controllo sull'abilità di suonare, se viene usato il sistema delle abilità), può essere usata per ottenere gli effetti della *bacchetta della paura*, tutti quelli entro 36 metri dal musicista cadono preda degli effetti se falliscono il loro TS—non c'è differenza fra amici o nemici.

Un fauno può utilizzare la *siringa del panico* anche per l'evocazione delle altre emozioni (vedi "Creature Eroiche" per i dettagli sui poteri musicali dei fauni), e può indirizzare gli effetti della *siringa* su una persona specifica (entro il raggio d'azione). La magia della *siringa*, combinata con l'abilità dei fauni, conferisce una penalità di -2 (cumulativa a tutte le altre modifiche positive o negative) al TS della vittima.

Scarpe di Bronzo Bianco

Famosi come ciabattai, i leprecauni costruiscono queste scarpe incantate, che si adattano magicamente alla taglia di piedi piccoli come quelli dei leprecauni o grandi come quelli di un gigante delle tempeste. Una volta indossate, si è in grado di *camminare sull'acqua* facilmente come se si fosse sulla terraferma.



Alcuni DM possono ritenere inappropriato che i personaggi usino i "mostri" come PG, e potrebbe non permettere creature giocanti nella propria campagna; oppure nella campagna potrebbe non esserci spazio per gli esseri silvestri; e certamente, alcuni giocatori potrebbero non avere nessun interesse nel giocare queste creature. Se una di queste situazioni è vera, cosa fare? Significa che questo libro non è altro che una lettura per svagarsi? No, le informazioni che abbiamo presentato dovrebbero essere di valore per quasi tutte le campagne.

Prima di tutto è diritto del DM decidere di permettere o proibire l'uso di creature giocanti. Il DM deve decidere se queste si adattano agli scopi della sua campagna.

Se decide di non permettere creature giocanti, ci sono due strade da prendere. Prima, le regole sulla creazione delle caratteristiche delle creature eroiche possono essere ignorate; gli esseri silvestri possono essere giocati solo come mostri, come sono descritti nei manuali, in termini di abilità. Le nuove creature (fauni, brunelli, ecc.) possono venir adottate o lasciate fuori dal gioco a scelta del DM.

Seconda, usare le regole per le creature eroiche come regole per le "classi di PNG", come il mistico (vedi *Manuale del DM* del *Set Master*). Molte delle creature incontrate dai personaggi sono varietà di "mostri comuni" (come molti degli umani sono "uomini comuni"); ma usando le regole per le creature eroiche, gli individui possono divenire molto differenti, più o meno potenti della norma. Le creature più giovani o meno potenti possono essere un'aggiunta ai mostri da usare contro gruppi di basso livello. Molti dei PNG silvestri possono essere temibili avversari (o alleati) per PG attraverso la strada che li porta ai livelli Master.

Tali PNG silvestri potranno certamente giocare un ruolo nella campagna anche con le creature giocanti. Il *Libretto di Avventure* fornisce un numero di scenari che mostra i casi di esseri silvestri sia come mostri comuni che ad altri livelli; e molti di questi possono essere giocati da gruppi silvestri, "normali" o personaggi misti.

Se i giocatori si meravigliano sulla natura dei poteri che incontrano, può essere incoraggiato un migliore gioco di ruolo. Perfino i personaggi di livello Master potrebbero fermarsi (sempre con l'interazione del gioco di ruolo), invece di uccidere immediatamente un folletto come fosse una seccatura, in quanto il piccolo mostro si rivela più interessante del previsto.

Mostri comuni o più, speriamo che le informazioni presentate in questo libro ti illuminino su come inserire gli esseri silvestri nel mondo, e li rendano più facili da giocare al DM.

I brunelli possono essere i guardiani sconosciuti di molte case; i folletti e gli spiritelli sono già ben piazzati nel gioco di D&D®; gli hsiao possono avere notizie e leggende ormai dimenticate dagli umani; e

L'enorme barbaro si erge davanti a voi, i suoi forti muscoli sono vicini allo sfondare la pelle. Sbatte il suo bottiglione di birra sullo spigolo del vostro tavolo, rompendolo in due.

"Grosso coniglio," muge, "Prova ancora a dirmi STUPIDO." Bill (il "coniglio", un Pooka) smette di flirtare con la cameriera per sussurrare nel tuo orecchio, "Sei diventato troppo tenero ultimamente. Potresti fare un po' di pratica di combattimento prima di intraprendere quello col il drago, domani." Da qualche parte nella tua mente rimbalza in agguato la domanda, "Quale drago? ..."

i treant possono fornire rari e preziosi elisir. I leprecauni, come artigiani di magia, possono essere ricercati come avventurieri.

Le fate familiari possono anche essere molto divertenti da giocare per il DM, come alternativa a molti comuni servitori o maggiordomi. Le abilità possono essere utili; ma l'attrazione verso la ricerca della competenza in tali abilità possono portare a disavventure.

Nel folklore si può vedere anche il caso inverso—il mortale che serve una fata. Questo accade di solito involontariamente; può essere il pagamento di un debito, o può essere una punizione per un'azione cattiva. (Il DM può tenere conto di questa opportunità per rinforzare gli allineamenti!) Le fate usano i loro servitori solo in certe occasioni, di solito di notte, e per scopi maliziosi. Spesso c'è bisogno di un mortale per entrare in un luogo consacrato agli Immortali, dove il Popolo Buono non può entrare (esempio, templi santificati, cimiteri, ecc.). Le fate possono essere molto severe quando i loro servitori disobbediscono; e non licenziano in fretta un mortale dal suo servizio.

Gli esseri silvestri, dato che sono ben piantati nel folklore e nella mitologia del nostro mondo, probabilmente aggiungeranno nuovo gusto al gioco e alla vostra campagna. Parte di ciò potrà venir fuori inconsciamente da quei giocatori che hanno familiarità con le risorse letterarie di questo manuale.

Come DM dovrai portare il gusto del nuovo giocando le creature, comprendendo i background, le motivazioni e le abitudini. Per saperne di più, sei incoraggiato a tuffarti nel folklore "reale", che è pieno di idee per giocare avventure.

Si possono anche variare le lingue. Un Pooka potrebbe avere un accento del Galles (e potrebbe pronunciare "pwca"); o un leprecauno, una cadenza Irlandese. Un articolato accento delle classi britanniche elevate potrebbe essere adatto per Oberone. Ma non fermarti alle Isole Britanniche; perché un centauro non potrebbe parlare un dialetto americano, o una driade il russo? Provate tutto.

Un trucco più difficile da usare, che è una sorta di sport fra le fate, è quello di parlare in versi. Le poesie e le rime sono popolari. Cercate di rendere la parlata

Interpretare gli Esseri Silvestri

delle fate omogenea, ritmica e fluente. Qui puoi vedere un'eloquente ed omogenea miscela di rima e metrica:

*Se quest'ombre v'han noiato,
Dite (e tutto è rimediato)
Che, in un sonno pien di larve,
Tal vision qui v'apparve.
E del tema ozioso e frale,
Che non più d'un sogno vale,
Niun, signori, ci riprenda.
Noi farem, scusati, ammenda;
Se scampiamo indegnamente
Dalla lingua del serpente,
Giuro, da spiritello onesto,
Che faremo ammenda presto;
O a me dite villania.
Buona notte, compagnia,
M'applaudite, e merto poi,
Renderà Bertino a voi.*

—Shakespeare

Sogno d'una Notte d'Estate, Atto V, Scena I.

Con la celebrazione di Puck della saggezza, concludiamo questo libro. Il suo avviso può essere applicato molto bene nel vostro gioco "non più di un sogno vale". Quando ti trovi in difficoltà, cerca di rimediare e fallo meglio che puoi (e scrivi pure alla TSR per consigli e informazioni). E' il tuo gioco, la tua fantasia, il tuo "sogno". . .

Così, buona notte—e felici avventure al chiaro di luna!



Note sulla Pronuncia: Alcune parole che sono state usate in questo manuale sono di origine Gaelica, e possono essere difficili da pronunciare. Poche cose da ricordare: in Gaelico non esiste la *sh*—viene usata una *s* piana (esempio, scritto “Sean” si pronuncia “Shaun”, cioè “Scion”); non esiste il suono *th*, così *th* si pronuncia solo con *t*; e *bh* e *mh* sono solitamente pronunciati come *v*, lettera che non esiste nell’alfabeto Gaelico. Se non sai: inventa; se qualcuno dei tuoi giocatori ne sa di più, accetta le sue correzioni. Nel gioco di D&D® non è importante la pronuncia delle lingue straniere, ma la cosa importante è di creare una illusione della cultura—che è il motivo per cui usiamo questa pronuncia, dopo tutto. Ancora, vedi come aggiustare meglio la pronuncia delle lettere comuni, puoi costruire una fonetica dei nomi con la dizione Gaelica, come “Sibhairthaid” (Shee-VAR-tad).

Albero-anima: L’albero al quale lo spirito di una driade o di un’amadriade è legato.

Alberodrago: Un punto di “magia nera” in Alfheim (vedi ATL10, *Gli Elfi di Alfheim* o il GAZ5).

Amadriade: L’anima di un albero con un’aura particolarmente intensa; diversamente dalle sue figlie driadi, un’amadriade non può mai allontanarsi dal suo albero-anima per più di una certa distanza.

Anima: Uno spirito che si trova in natura, la materializzazione dell’aura in qualcosa di vivente (riferimenti: driade, fauno, treant).

Annwn: Un leggendario reame delle fate sotterraneo, si crede che sia stato isolato dalla superficie dal cataclisma di Blackmoor. Il suo re è Gwyn ap Nudd.

Ard Ri: Gran Re.

Cluracauno: Un leprecauno che abita le cantine dove viene conservato il vino.

Canolbarth, Foresta di: La grande foresta di Alfheim, creata e alimentata dalla potente magia elfica.

Caporosso: Un brownie malvagio che abita le rovine. (Vedi brownie; “Sith Bruaich”, nel *Libretto delle Avventure*.)

Carestia Maledetta: Un’abilità speciale delle driadi per punire chi abusa della foresta.

Coltpixy: Destriero fatato.

Terra dei Sogni: Un punto di “magia bianca” in Alfheim, dove Oberone tiene la sua corte (vedi ATL10 o GAZ5).

Erysichthon, Maledizione di : vedi Carestia Maledetta

Faeria: Un essere dell’aria, collegato al Popolo Buono, ma di fatto di razza semi-umana.

Familiare, Fata Familiare: Una fata che serve un essere umano (solitamente volontariamente), come caudatario o servitore.

Faunalìa: Festival semestrale (13 Vattermont e 5 Kaldmont) in onore di un Immortale, Faunus.

Faunus: Immortale della Sfera del Pensiero; patrono delle mandrie, della caccia dei pastori e della poesia. Conosciuto anche come Innus o Lupercus. (Vedi: fauno.)

Faylinn: Regno dei Leprecauni, guidato da Iubadan; più simile a una gilda di artigiani umana che a uno stato politico.

Innus: “Il fertilizzatore”. Vedi Faunus.

Ixion: Immortale della Sfera dell’Energia; mitico progenitore della razza centaura.

Lupercus: “Colui che vigila sui lupi”. Vedi Faunus.

Inseguire un folletto: Perso, di solito portato fuori strada dalle fate.

Infastidito da un folletto: Infastidito da una fata invisibile, o goffo.

Protettorato: Area sotto la custodia di una creatura silvestre, simile a un Dominio umano.

Puck: Una fata cattiva o maligna, specialmente uno spiritello; è anche il soprannome di Bertino Buontempone.

Pwca: Pooka (in dialetto del Galles). “Pooka” e “Phooka” sono altre varianti dialettali.

Ri: Re.

Risveglio: La “nascita” di un treant, quando un normale albero diventa cosciente e mobile.

Satiro: Un altro termine per fauno.

Silene: Fauno o satiro anziano, reputato di avere abilità profetiche.

Sith Bruaich: Una collina ritenuta sacra per, o abitata da, fate.

Sostituzione: Un bambino umano rubato dalle fate; e anche la fata sotto *cambia forma* o l’oggetto incantato lasciato al posto del bambino rubato.

Stalkbrow: Un punto di “magia nera”, dal quale si crede abbiano avuto origine i diavoletti silvestri. (Vedi ATL10 o GAZ5).

Tabhaisder: Un mortale con la *seconda vista*; colui che vede e che comunica con le fate.

Abbreviazioni	56	incantesimi, lanciatori di	20-22
abilità	46-48	incantesimi, scelta degli	22
abilità iniziali	46	ingombro	48-49
Alberoscudo	55	iniziazione	20
amadriade	11-12, 18	Inuus	14
ard ri	53	<i>invisibilità ai mortali</i>	25
armatura	49	Iubadan	57
armature naturali	5	Ixion	7
Bertino Buontempone . 2, 23, 27, 31, 34, 53, 57-59, 62		Leprecauno	34-35, 53, 57
Blackmoor	29	linguaggi	5
brownie	25, 27-29	livello, avanzamento di	6, 21
Canolbarth, Foresta di	9	Loch Eadaigh	55, 57
caporosso	25, 27-29	Lotis	2, 11, 13, 16, 18, 57
caratteristiche, punteggi delle	4	Lupercus	14
centauri	7-8, 20-22, 58	Malattia	24
Centauro	7	monumenti	54-55
chierici	24	morte	24
Chirone	7, 14, 20, 58	movimento	48-49
classe d'armatura delle creature	5	Nephele	7
Chuarbhidhe	53	ninfe del bosco	11-12
coltpixy	26	non-morti	25
combattimento	6	Oberone, Re	2, 9, 23, 29, 35, 53-54, 58
Dadi vita iniziali	6	oggetti magici	60
denaro iniziale	50	oggetti, uso di	28-29
diavoletto silvestre	9-10, 20, 22	Olyrrhoe	2, 7, 9, 23, 50, 58
draghetto	29, 30	Pan	10
draghetto elementale	29	Papasilenus	58-59
draghetto montano	29-30	Piccolo Popolo	23-26
draghetto silvano	29-30	PNG	56-60, 61-62
draghetto umano	29-30	Pooka	35-38
driadi	11-12, 14, 20, 22	Popolo Buono	23-26
Elfi delle Ombre	9	Protettorato	53
treant	18-19, 20, 22	Puck	vedi "Bertino Buontempone"
equipaggiamento	49	Regni silvestri	50-56
<i>Erbario</i>	7	requisiti primari	5
età	24	Regno Buono	53-54
Faerie	26	Rito di Passaggio	20
Fatata, Corte	53, 57-59	Satiri	vedi "fauni"
fate, incantesimi delle	41-46	sciamani	20-22
Fate, Popolo delle	23-26	Sidhe	39-40
Faunalia	14	<i>seconda vista</i>	25
fauni	13-15, 58	silene	14, 58
Faunus	14, 10	società	52
Faylinn	54, 57-59	Sostituzioni	26, 59
folletti, anelli dei	25	spiritello	20, 31-33
folletto	20, 31-32	Stalkbrow	9
folletto, infastidito da un	32	storia	23-26
folletto, inseguire un	32	Terra dei Sogni	23, 52-54
Glossario	62-63	tirocinio	20
Grande Pioggia di Fuoco	29	Titania, Regina	23, 50, 53, 57, 59
Hsiao	16-17, 55, 59	Tyrk-tyrk-Hsuu	29, 59
Incantesimi, descrizione degli	42-45	Wicca	20-22
incantesimi, imparare gli	22		



Racconti Incredibili del Popolo Minuto

di John Nephew
traduzione di Stefano Mattioli

Benvenuto alla Corte di Re Oberone!

Il Re di Faerie governa un mondo magico di inganno, intrigo, pericolo e avventura rivaleggiando con tutto quello che il mondo umano può offrire.

Dai brownie, i leprecauni, i folletti e gli spiritelli fino ai pooka e perfino i centauri, tutte le creature dei boschi incantati rivelano i loro segreti per la prima volta.

Racconti Incredibili del Popolo Minuto presenta informazioni complete per il gioco di ruolo sulle creature fatate e le razze silvestri, permettendo di usare queste razze come personaggi giocanti. Le loro leggende, le sotrie, le culture e il contesto storico sono descritti nel dettaglio. Questo materiale si adatta perfettamente al Mondo Conosciuto descritto nella serie degli Atlanti di

DUNGEONS & DRAGONS® ed è anche adattabile al gioco di ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® e le sue molte ambientazioni.

Racconti Incredibili del Popolo Minuto contiene:

- Le credenze, le attitudini e l'aspetto delle razze silvestri;
- Differenti background e libri di avventure;
- Follettim spiritelli, driadi e centauri e altre razze come personaggi giocanti;
- Ogni cosa tu debba sapere riguardo la magia silvestre.

Cerca il PC2: Assi del Volo e il PC3: I Popoli Marini, di prossima pubblicazione!