DUNGEONS & DRAGONS® Supplemento

RAZZE DEL DESTINO



David Noonan,
Eric Cagle, Aaron Rosenberg

Indice

Introduzione 4
Che cos'è una razza del destino? 4
Contenuti di questo libro 4
Cosa è necessario per giocare 4

Capitolo 1: Umani 5
Un giorno qualunque 6
Psicologia degli umani 6
Energia e ambizione 6
Aggressività 6
Concentrazione sul futuro 7
Adattabilità e varietà 7
Comportamento umano 7
Vita degli umani 8
Tempo libero 8
Arti e mestieri 10
Tecnologia e magia 11
Umani in guerra 13
Società e cultura 14
Pulsione della società a organizzarsi 15
Classi sociali 15
Famiglia tradizionale 15
Minore affidamento alla tradizione 16
Umani e altre razze 16
Religione 17
Riti religiosi degli umani 17
Urbanus 18
Zarus 19
Altre forme di fede 20
Storia e folclore 20
Origini mitologiche 21
Leggende 22
Linguaggio 25
Parlata da strada 25
Frasario della parlata da strada 26
Città e insediamenti 26
Espansione umana 26
Colonizzare la frontiera 27
Costruire una comunità 27
Architettura umana 28
Visitare un insediamento umano 28
Economia umana 28
Esempio di città: Tre Cascate 28
Creare personaggi umani 32
Opzioni speciali degli umani 32
Umani come personaggi 32

Capitolo 2: Mezzelfi e mezzorchi 33
Mezzelfi: un giorno qualunque 33
Psicologia dei mezzelfi 34
Infanzia difficile 34
Calma esteriore, tumulto interiore 34
Mentalità da straniero 34
Vita dei mezzelfi 34
Tempo libero 35
Arti e mestieri 36
Tecnologia e magia 36
Mezzelfi in guerra 37
Società e cultura dei mezzelfi 38
Mezzelfi e altre razze 39
Religione dei mezzelfi 40
Storia e folclore dei mezzelfi 41
Linguaggio dei mezzelfi 41
Insediamenti dei mezzelfi 41
Creare personaggi mezzelfi 41
Opzioni speciali dei mezzelfi 41
Mezzelfi come personaggi 41
Mezzorchi: un giorno qualunque 42
Psicologia dei mezzorchi 43
Rapidi nei giudizi, pronti all'ira 43
Infanzia brutale 43
Privi di posto nella società 43
Retaggio di vergogna 44
Vivere nel presente 44
Stereotipo dello stupido 44
Vita dei mezzorchi 44
Tempo libero 44
Arti e mestieri 45
Tecnologia e magia 45
Mezzorchi in guerra 46
Società e cultura dei mezzorchi 46
Conforto dell'amicizia 47
Mezzorchi e altre razze 47
Religione dei mezzorchi 48
Storia e folclore dei mezzorchi 48
Linguaggio dei mezzorchi 48
Insediamenti dei mezzorchi 48
Creare personaggi mezzorchi 49
Opzioni speciali dei mezzorchi 49
Mezzorchi come personaggi 49

Capitolo 3: Illumian 51
Un giorno qualunque 51
Descrizione 52
Panoramica 52
Tratti razziali degli illumian 53
Psicologia 56
Illumian cospiratori 56
Vita degli illumian 56
Tempo libero 57
Arti e mestieri 57
Tecnologia e magia 58
Illumian in guerra 59
Società e cultura 59
Struttura della cabala 59
Tipi di cabale 61
Legge e giustizia 72
Viaggiatori e rinnegati 72
Religione degli Illumian 72
Divinità umane 73
Filosofia astratta 73
Pantheon degli illumian 73
Tarmuid, il Primo 73
Aulasha, la Bibliotecaria 74
Glautru, il Veggente 75
Soorinek, la Scettica 75
Syeret, il Latore di Luce 76
Wathaku, il Silenzioso 77
Storia e folclore 77
Rituale delle parole incarnate 78
Viaggio di Kaodei 78
Ascensione di Tarmuid 78
Saccheggio della biblioteca 79
Costruzione di Elirhondas 80
Ricerca della Radicepura 80
Segreto persecutore 80
Linguaggio 81
Frasario Illumian 81
Nomi degli Illumian 82
Esempio di cabala: Ala Sanguinaria 82
Importanti membri della cabala 83
Elirhondas, metropoli d'ombra 88
Creare personaggi illumian 90
Opzioni speciali degli Illumian 90
Illumian 89

Capitolo 4: Altre razze del destino 91
Utilizzare questo capitolo 91
Classi di mostro 91
Aasimar 92
Tratti razziali degli aasimar 93
Conglomerato 93
Tratti razziali dei conglomerati 95
Doppelganger 95
Tratti razziali dei doppelganger 97
Classe di mostro del doppelganger 98
Idraffine 99
Tratti razziali degli idraffini 101
Mezzogre 101
Tratti razziali dei mezzogre 102
Sharakim 103
Tratti razziali degli sharakim 104
Skulk 105
Tratti razziali degli skulk 106
Classi di mostro dello Skulk 106
Tratti razziali al 1° livello 106
Abilità di classe 107
Privilegi di classe 107
Sotterricoli 107
Tratti razziali dei sotterricoli 108
Tiefling 109
Tratti razziali dei tiefling 110
Età, altezza e peso 110

Capitolo 5: Classi di prestigio 111
Bruto minaccioso 111
Camaleonte 115
Campione dei reietti 121
Militante delle Cicatrici 125
Ricercatore del sapere 131
Sentinella d'ombra 137
Spirito urbano 141

Capitolo 6: Opzioni dei personaggi 147
Abilità 147
Talenti 149
Talenti razziali 149
Talenti generali e razziali 150
Talenti da iniziato 154
Talenti tattici 156
Livelli di sostituzione razziale 156
Mezzelfo bardo 157
Mezzelfo guerriero 157
Mezzelfo ranger 158
Mezzorco barbaro 159
Mezzorco druido 159
Mezzorco paladino 160

Capitolo 7: Magia 161
Azioni veloci e azioni immediate 161
Nuovi incantesimi 162
Descrizione degli incantesimi 163
Nuovi poteri psionici 170
Descrizione dei poteri 170

Capitolo 8: Campagne del destino 171
Elementi di una città 171
Attributi della comunità 175
Gente di città 178
Occupazioni 178
Condizione sociale 179
Interpretazione di ruolo della gente di città 179
Esempio di PNG 180
Incontri 192

UMANI



Illustrazione di C. Lukacs

In un mondo pieno di creature insolite e razze bizzarre, gli umani si distinguono come parte onnipresente di qualsiasi campagna fantasy. Siccome i giocatori di D&D sono anch'essi umani, gli umani immaginari del mondo di gioco descrivono una linea di riferimento che è facile da accettare. Gli umani non hanno le capacità speciali o i poteri di altre razze; quindi fungono da contraltare per i cittadini più esotici del mondo di D&D.

Ma gli umani non sono noiosi. Nessun'altra razza ha la stessa combinazione di ambizione, aggressività ed energia. Quegli attributi hanno permesso all'umanità di diffondersi in lungo e in largo, di conseguenza in molti mondi di gioco le nazioni umane coprono la maggior parte della mappa.

Gli umani sono interessanti proprio perché sono così attivi. Mentre i nani scavano miniere nelle profondità della terra e gli elfi contemplano antichi misteri, gli umani costruiscono imperi, colonizzano nuove terre e combattono guerre titaniche l'uno contro l'altro.

L'umano medio non è robusto come il nano medio, e non è nemmeno agile come l'halfling medio. L'elfo medio ha più talento per la magia arcana, e l'orco medio è sicuramente più forte. Ma l'adattabilità e l'energia umane rendono piuttosto nebuloso il concetto di umano "medio". Individualmente, gli umani sono decisamente diversi l'uno dall'altro. Due umani scelti a caso hanno meno in comune tra loro di due elfi, e se i due umani provengono da culture differenti, potrebbero avere meno in comune tra loro di un elfo e un nano.

Le società umane sono altrettanto varie quanto gli umani che le compongono. Alcune nazioni umane sono sofisticate e organizzate, mentre altre sono brutali e barbariche. Semplicemente percorrendo una strada in un territorio umano, è possibile trovarsi tra umani che parlano, lavorano, si divertono e praticano la religione in modo completamente differente dagli umani nella comunità da cui si è partiti.

Questa varietà culturale è il motivo per cui molte campagne hanno più nazioni umane, ognuna con una propria cultura. Gli umani si comportano proprio così: dividersi in società differenti con diversi comportamenti, abitudini e aspirazioni. Gli elfi, d'altra parte, tendono ad avere una singola cultura in molte campagne, anche se le loro comunità sono sparse in tutta la mappa della campagna e non sono affiliate politicamente l'una con l'altra. Per farla breve, gli elfi generalmente si comportano da elfi. Ma non ha molto significato dire che gli umani si comportano da umani.

Consigli per l'interpretazione: Se un giocatore sta interpretando un personaggio umano, deve capire di dover riflettere maggiormente sulla propria cultura di origine, poiché gli umani non hanno lo stesso comportamento stereotipato delle altre razze. Se un giocatore dice: "Sono un nano," tutti sanno che probabilmente sarà burbero e taciturno, diventando loquace su raffinati lavori in muratura e sulla sua ascia forgiata con

maestria. Quel giocatore ha qualche aggancio ovvio su cui fondare la personalità del suo personaggio.

Ma se un giocatore dice: "Sono un umano," non ha ancora detto nulla. Non avrà agganci chiari per il personaggio, a meno che non decida da quale cultura umana proviene e qual era il suo posto in quella società. Potrebbe essere uno spadaccino ossessionato dall'onore che riverisce i suoi antenati, oppure un delinquente da strada con una battuta di spirito per ogni situazione. Entrambi i personaggi sono ugualmente umani. Una volta che si è diventati un po' più specifici sul background del proprio personaggio umano, dalle decisioni prese inizieranno a emergere interessanti agganci.

UN GIORNO QUALUNQUE

Spunta l'alba a oriente, inondando di luce la baracca di Senna. Senna si alza velocemente e si occupa delle braci nel focolare, canticchiando mentre prepara la colazione per il resto della famiglia.

Il padre e il fratello maggiore di Senna sono già svegli e stanno dando da mangiare ai maiali che rappresentano la principale fonte di ricchezza e sostentamento della famiglia. L'inverno si sta avvicinando rapidamente, quindi la famiglia di Senna nutre ancora di più i maiali in previsione della loro vendita e macellazione. Ormai Senna conosce la formula: metà dei maiali sarebbero andati al Duca Rivus in cambio di terre e protezione. La famiglia avrebbe tenuto due maiali per avere carne durante l'inverno, e gli altri sarebbero stati venduti al macellaio Kovar.

Sebbene sia ormai abituata alle scomodità, le mani di Senna dolgono mentre riduce in farina il miglio per fare la colazione. *Con un po' di fortuna*, pensa, *avremo abbastanza soldi per riparare il carro e fare un viaggio ad Alarak, città della musica e della bella vita...*

Millecinquecento chilometri più a sud, il sole risveglia Venarak mentre i raggi filtrano attraverso il fitto fogliame della giungla. Venarak stira il proprio flessuoso corpo coperto di fango verso il sole e incomincia a intonare la preghiera mattutina. "Sacro sole, ti ringrazio perché porti la tua forza sulla terra. Proteggi mia moglie Kaneka e mia figlia Vporo dai pericoli che si annidano nella nostra casa. Rafforza la mia mano mentre sono a caccia e riempi la nostra dispensa con molta carne."

Venarak congiunge le mani sulla testa in un saluto finale. Raccoglie l'arco e la faretra, dà alla moglie e alla figlia un rapido bacio sulla guancia, e si dirige nel fitto fogliame per trovare della selvaggina per la famiglia e la tribù...

A qualche dozzina di chilometri, Nima impreca perché lo squillo delle trombe l'ha svegliata dal suo sonno intermittente. Si alza rapidamente, lamentandosi per il corpo indolenzito per avere dormito con l'armatura, coperta del fango e sporcizia dell'accampamento dell'esercito. Infila una mano nello zaino ed estrae un pezzo di carne essiccata dura come la roccia, il solo cibo che ha mangiato per settimane da quando è iniziato l'assedio.

Nella soffusa luce del sole mattutino, scorge le colonne di soldati che formano le fila per il prossimo assalto. Ode le urla dei feriti che echeggiano sul campo di battaglia e cerca di non prestare attenzione a esse, nel tentativo di non lasciarsi travolgere. Nima afferra la sua arma ad asta e, con un sospiro risoluto, si mette in marcia per unirsi ai compagni per il prossimo attacco...

Molto lontano dal campo di battaglia, Senjan si sveglia e si veste velocemente: ha sentito il rumore dei cammelli che grugniscono fuori dal complesso del suo padrone. La carovana è arrivata presto, e c'è parecchio lavoro da fare.

Dopo che il padrone gli apre le catene, Senjan si unisce agli altri schiavi per rimuovere scatole e pacchi dai fianchi delle bestie. Frutta dal sud, spezie dal nord ed esotiche sculture in legno dagli insediamenti insulari nel mare a occidente: tutto giunto nei fortini mezzo sepolti nella sabbia del deserto. Dovrà aspettare il suo pasto finché non sarà stato scaricato tutto e i membri della carovana siano stati accuditi. Questa è la vita di uno schiavo...

PSICOLOGIA DEGLI UMANI

I membri delle altre razze scuotono la testa per lo stupore quando vengono messi a confronto con l'ampio spettro di personalità che comprende l'umanità. Persino all'interno della stessa società, gli umani si spingono fino ai limiti della varietà. Tuttavia, indipendentemente dall'influenza culturale o dalla personalità individuale, alcuni tratti psicologici definiscono la mente umana.

ENERGIA E AMBIZIONE

Se gli umani hanno un tratto psicologico centrale, questo riguarda l'incredibile energia e pulsione che applicano alle loro imprese. Che sia nel commercio, nell'esplorazione, nella guerra o nelle arti, gli umani hanno un appetito insaziabile per spingersi fino ai limiti. Gli umani sono tenaci quando prendono una decisione su qualcosa, anche se non sono testardi come i nani né lungimiranti nelle loro cerche come gli elfi. Nessuno scopo è troppo fuori portata per un umano motivato, e nessuna ambizione è troppo grandiosa. Questa ambiziosa energia spinge gli umani a insediarsi al margine delle zone selvagge, a costruire grandi città e monumenti, e a fare crociate contro quelli che li minacciano.

AGGRESSIVITÀ

L'ambizione umana di solito è legata a un altro tratto umano: l'aggressività. Gli umani hanno un desiderio primario di impossessarsi di ciò che non possiedono e di estendere la loro portata il più lontano possibile.

Anche se questa grinta spesso si traduce in violenza (da una rissa da taverna a una guerra globale) può assumere altre forme. Manovre politiche, scambi commerciali e acquisizione di conoscenze sono tutti strumenti dell'aggressività umana. A modo suo, un mercante mastro di gilda che complotta è aggressivo tanto quanto un capitano di cavalleria. Non vuole solo arricchire la propria gilda, vuole impoverire i rivali nel processo.

Come risultato di questa aggressività, altre razze sono spesso caute quando trattano con gli umani. I diplomatici non umani ovunque conoscono l'aggressiva mentalità umana e sono consapevoli che gli umani possano insistere troppo o scatenare immediatamente una guerra per ottenere ciò che vogliono.

CONCENTRAZIONE SUL FUTURO

Di tutte le razze nel mondo, gli umani sono i più progressisti. Trascorrono meno tempo a guardarsi alle spalle e ricordare il passato, e più tempo a immaginare il futuro.

Ad esempio, un nano potrebbe intraprendere un'avventura per dimostrarsi degno dei suoi antenati (concentrazione sul passato). Un halfling potrebbe andare all'avventura per potersi godere l'eccitazione del momento (concentrazione sul presente). Ma un umano andrà all'avventura per guadagnare un cavalierato e quindi una vita migliore per sé e i suoi figli (concentrazione sul futuro).

Mentre molte altre razze si focalizzano sul mantenere il loro stile di vita di fronte ai pericoli del mondo, gli umani tentano attivamente di migliorare il loro stile di vita, sia a breve termine che per le generazioni future. La soddisfazione è fugace per un umano; c'è sempre un'altra montagna da scalare, un altro castello da costruire o un'altra terra da conquistare.

ADATTABILITÀ E VARIETÀ

Gli umani rispondono bene alle nuove credenze e scuole di pensiero, comprese la magia e la tecnologia, anche se le società umane repressive potrebbero impedire la diffusione di tali progressi (probabilmente per mantenerle in mano all'elite). Gli umani rispondono alle catastrofi con impressionante flessibilità e possono riprendersi da problemi gravi con una velocità che sorprende alcune delle altre razze.

Poiché hanno fiducia nella loro capacità di adattarsi, gli umani naturalmente ricercano sfide da affrontare che altre razze considerano scoraggianti. Uno scriba umano di mezza età potrebbe acquistare una fattoria sulla terra di frontiera e imparare a fare l'agricoltore, lasciandosi alle spalle il suo vecchio lavoro e la sua comunità. Poi, quando i banditi minacciano la sua proprietà, il nuovo fattore apprenderà l'uso delle armi e addestrerà i suoi figli a fare lo stesso.

Una manifestazione di questa adattabilità è l'accettazione da parte degli umani di gente che agisce e si comporta in modo differente da loro. Siccome c'è una tale varietà tra un umano e l'altro, è facile per gli umani accettare anche la varietà dei non umani. Gli umani devono avere a che fare l'uno con l'altro tutto il tempo, quindi non è uno sforzo così grande per un umano trattare con un nano, un elfo o qualche creatura più esotica.

Un altro aspetto dell'adattabilità umana è che un certo umano si comporta diversamente di giorno in giorno, quindi gli umani sono tranquilli all'idea di cambiare il loro comportamento e i tratti della loro personalità. Il menestrello spensierato che si è incontrato in primavera potrebbe essere triste in estate per la morte di un amico, poi pieno di collera e desiderio di vendetta in autunno quando scopre l'assassino del suo amico.

La varietà dell'esistenza umana tira naturalmente le personalità umane in diverse direzioni. Ad esempio, gli umani desiderano ardentemente di avere voce in capitolo e di distinguersi nella folla, ma hanno anche la tendenza a "seguire il gregge" e ad aderire a una certa situazione di fatto. Un individuo umano che compie ogni sforzo per rompere gli schemi può poi diventare un difensore della situazione attuale, oppure può difendere alcuni aspetti dello status quo mentre propugna un cambiamento radicale in altri aspetti. A causa di questo conflitto interiore, gli umani come razza sono decisamente di allineamento neutrale.

COMPORTAMENTO UMANO

Nessuno può spiegare facilmente perché gli umani nel gioco di D&D si comportano in quel modo (proprio come non ci sono spiegazioni semplici per il comportamento umano del mondo reale). Ma il mondo di gioco ha qualche influenza particolare che aiuta a spiegare come gli umani alla fine siano diventati così ambiziosi, adattabili e aggressivi.

A causa della loro vita relativamente breve, gli umani tentano di adattarsi il più possibile nel tempo che hanno, che aiuta a spiegare il loro zelo e la loro esuberanza. Gli elfi e i nani hanno secoli per riuscire a capire il loro posto nel mondo, ma un umano probabilmente ha una carriera in testa già a 15 anni e sta educando la generazione successiva a 25 anni.

La corta vita umana implica anche che meno generazioni di umani sono vive contemporaneamente. Un elfo di 50 anni probabilmente ha bis-bis-bis-nonni ancora vivi, ma un umano di 50 anni potrebbe non avere più i genitori ancora in vita. C'è più varietà nella personalità umana perché non c'è il peso delle generazioni a influenzare il comportamento e la personalità.

Gli umani, inoltre, vivono in società più turbolente rispetto ad altre razze. Gli imperi umani sono sempre sul punto di sorgere e crollare; perfino una nazione umana ben consolidata potrebbe essere più giovane di un singolo nano o elfo. La nascita e caduta delle nazioni significa che ogni generazione umana è toccata da una rivoluzione, guerra o altra calamità. Gli umani quindi danno meno cose per scontate; suppongono che il mondo cambierà sotto i loro piedi, e impiegano la loro ambizione, adattabilità e aggressività per controllare (o almeno sopravvivere a) i cambiamenti.

Siccome gli umani sono competitivi per natura e richiedono grandi quantità di territorio, sfiorano continuamente i territori non umani. Questa espansione porta spesso al conflitto, e molti umani hanno una mentalità da assediati quando si tratta di territori oltre i loro confini. Ancora una volta, l'adattabilità e l'aggressività sono i due meccanismi che gli umani hanno sviluppato per cavarsela in un mondo così pericoloso.

Anche il clima e la geografia modellano la psicologia umana. Un gruppo di umani che vive nella tundra gelata, cacciando grossi animali di selvaggina come principale fonte di cibo, vede il mondo sotto una luce molto diversa rispetto a una società agricola che vive in caldi territori collinari. I cacciatori della tundra si affidano l'uno all'altro per la sopravvivenza e probabilmente si definiscono nei termini della loro tribù: "Sono Shauseh della tribù della Zanna Rossa." Ma i contadini sono radicati in un posto specifico e potrebbero definirsi nei termini della loro occupazione ("Sono Ruthvek il coltivatore d'orzo") o della posizione geografica ("Sono Ruthvek della provincia delle Tre Colline").

VITA DEGLI UMANI

È impossibile quantificare la varietà di stili di vita umani in pochi paragrafi. Mentre le altre razze standard hanno una cultura unificata (sebbene alcune comunità si allontanino da quella cultura), gli umani variano decisamente nelle modalità in cui vivono ed esprimono se stessi. Tuttavia, le fila comuni del comportamento umano portano ad alcune tendenze generali nel modo in cui vivono la loro vita.

Quando si inventano delle società umane per il proprio gioco di D&D, occorre considerare i punti seguenti. Enfatizzando specifiche parti di uno stile di vita umano, prendendo in prestito idee dagli umani del mondo reale e sfruttando le proprie invenzioni, è possibile creare personaggi umani per il proprio gioco che hanno stili di vita ricchi e affascinanti.

TEMPO LIBERO

Gli umani sono lavoratori che si dedicano completamente a ciò in cui sono coinvolti. Tuttavia, desiderano anche avere un po' di tempo libero e spesso si lamentano che semplicemente non hanno tempo di rilassarsi quanto vogliono. Gli umani lavorano duramente, ma giocano altrettanto duramente.

Come qualsiasi altra cosa nella loro vita, quello che gli umani considerano uno svago può variare da regione a regione e da persona a persona. Una società umana potrebbe considerare la calligrafia e la poesia attività di svago, mentre gli umani nella nazione al di là del fiume trascorrono il loro tempo libero ballando e suonando i tamburi. Perfino all'interno della stessa società, i membri di diverse classi sociali fanno cose differenti nel loro tempo libero dal lavoro e dagli obblighi famigliari. Un nobile umano potrebbe andare a caccia di cervi, mentre un fabbro umano impiega il proprio tempo facendo lotta libera nella taverna locale.

Spettacoli di intrattenimento

Gli umani amano parlare: storie, scherzi, canzonature intelligenti, dibattiti formali e buoni pettegolezzi in vecchio stile combinano tutti l'intrattenimento con la comunicazione. Tutte le classi sociali apprezzano gli spettacoli drammatici, anche se gli individui differiscono sulle specifiche questioni di gusto. I popolani tendono a preferire pezzi più licenziosi e sensazionalisti, mentre le classi elevate preferiscono divertimenti più raffinati e filosofici.

Bardi, oratori, attori e poeti sono parte integrante di qualsiasi comunità umana, ma l'intrattenitore non riceve sempre lo stesso rispetto dell'intrattenimento come tale. In alcuni posti un briciolo di abilità poetica è parte integrante dell'essere un nobile, mentre in altre terre tali intrattenitori sono cittadini di seconda classe. Di conseguenza, un mediocre nobile poeta in una terra potrebbe ricevere una maggiore acclamazione di quanto non meritino i suoi versi, mentre un poeta visionario potrebbe morire squattrinato in qualsiasi altro luogo.

I gusti e i temi nell'intrattenimento cambiano rapidamente nella società umana, e gli spettatori sono continuamente affamati di qualsiasi cosa nuova ed esotica. Gli artisti di altre terre e di altre razze sono particolarmente affascinanti, quindi gli umani accorreranno naturalmente all'esibizione di uno gnomo bardo o di un nano scaldo che canta canzoni della sua dimora di montagna.

L'accessibilità della magia offre nuove possibilità alle esibizioni di intrattenimento. I maghi allestiscono esibizioni spettacolari con la magia illusoria, completa di suoni e odori. I gladiatori che combattono con gli incantesimi invece che con le spade possono mostrare le loro doti personali alle masse.

Quando un pubblico considera la magia semplicemente come un altro campo di azione, non sarà impressionato da un semplice incantesimo *prestidigitazione*. In una società piena di magia, solo la magia che presenta un elemento di maestria, grandiosità o mistero può divertire molti umani. Se la magia è insolita o costosa in modo proibitivo, allora solo i privilegiati possono vedere il lavoro di un artista incantatore, e gli effetti magici impressionano maggiormente quanti ne sono testimoni.

Competizioni sportive

Gli umani apprezzano l'atletismo di ogni genere, quindi gli sport individuali e di squadra sono un'importante attività di svago. Agli umani piace la competizione e amano le gare che consentano di mettere alla prova le loro abilità e doti contro gli altri. I talenti di velocità, resistenza fisica e coordinazione sono comuni, come correre, nuotare, lottare e cavalcare. In alcune comunità, gli umani mescolano i giochi fisici con l'addestramento marziale, creando ottimi partecipanti che possono servire come soldati in tempo di guerra.

Nelle società malvagie, l'intrattenimento può diventare violenza e decadenza, comprese le lotte gladiatorie intenzionalmente raccapriccianti, i combattimenti tra animali e altri spettacoli che fanno affidamento sull'umiliazione e il dolore fisico.

Quando si crea una società umana per il proprio gioco di D&D, occorre considerare quali attività di svago preferisce: in particolare se i suoi sport implicano abilità o doti utili per gli avventurieri. Le seguenti competizioni si possono trovare in molte società umane.

Corse di cavalli e di carri: Gli umani possiedono una maggiore affinità con i cavalli rispetto ai membri di altre razze, e molti dei loro divertimenti coinvolgono questi animali.

Nella sua forma più semplice, una corsa di cavalli è una serie di prove di Cavalcare contrapposte effettuate una volta per round. Invece che far muovere individualmente ogni cavallo e cavaliere in ordine di iniziativa, fare effettuare una prova di Cavalcare a ogni cavaliere in gara. Il cavaliere con il risultato più alto è davanti, con gli altri cavalieri più indietro di 1,5 metri per ogni 2 punti in meno del risultato di chi conduce (ma essi percorrono almeno la metà della distanza coperta da chi conduce indipendentemente da quanto sia basso il loro tiro). Ad esempio, se chi conduce ottiene 24 alla prova di Cavalcare, un cavaliere con un risultato di 23 sarebbe ad una incollatura da chi conduce (ma leggermente indietro), un cavaliere con un 20 sarebbe 3 metri più indietro e un cavaliere con un 14 sarebbe 7,5 metri più indietro. Il cavallo davanti viaggia a quattro volte la sua velocità in linea retta e a due volte la sua velocità se deve curvare.

Quando si usa questo sistema per risolvere una corsa di cavalli, supporre che i concorrenti stiano compiendo con successo l'azione di spronare la cavalcatura illustrata nella descrizione dell'abilità Cavalcare a pagina 71 del *Manuale del Giocatore*. Se un cavaliere non vuole spronare la sua cavalcatura, semplicemente assegnare una penalità di -4 alle prove di Cavalcare durante la corsa.

Mentre alcune corse di cavalli si svolgono su tracciati abbastanza lisci, è comune aggiungere salti o altri ostacoli. Utilizzare le regole per il salto nella descrizione dell'abilità Cavalcare per risolvere il superamento degli ostacoli. I cavalieri che cadono terminano il movimento per quel round. Nel round successivo, un cavaliere caduto deve rialzarsi (azione di movimento), poi tentare di montare veloce (come per la descrizione di Cavalcare) o spendere un'azione di movimento per rimontare a cavallo.

Le corse di carri funzionano in modo simile alle corse di cavalli, con la differenza che l'abilità relativa è Professione (carrettiere). Saltare è praticamente impossibile; tutte le CD per saltare sono triplicate.

Re del Ring: Questo gioco, che ha dozzine di nomi, si svolge in un cerchio con raggio di 6 metri. Due partecipanti iniziano lo scontro su lati opposti del cerchio, poi si corrono incontro e tentano di spingere indietro l'avversario fuori dal limite del cerchio. Entrambi i partecipanti effettuano tentativi di spingere ogni round, con la differenza che nessuno dei due può compiere attacchi di opportunità (attacchi senz'armi e azioni di lottare sono contro le regole).

Una variante comune del Re del Ring ha più di due partecipanti alla volta, e vince l'ultimo a rimanere all'interno del ring. Un'altra versione del gioco implica la variazione del terreno, con i partecipanti che tentano di spingersi fuori da un tronco, fuori da uno stagno o giù da una montagnola.

Gioco d'azzardo: Agli umani piace scommettere e punteranno praticamente su qualsiasi cosa se ne hanno l'opportunità. Il gioco d'azzardo può svolgersi sotto molte forme, dalle carte, dai dadi e da altri giochi di probabilità, fino alle scommesse sui risultati delle corse di cavalli, dei tornei di combattimenti e simili. Nelle aree legali, soprattutto quelle con rigidi codici morali, il gioco d'azzardo è disapprovato o bandito. In aree con leggi e una moralità più libere, il gioco d'azzardo avviene allo scoperto e può essere una parte importante dell'interazione sociale.

Il gioco d'azzardo ha tre forme. Primo, gli umani spesso scommettono sul risultato degli sforzi di qualcun altro, come puntare denaro su una corsa di cavalli.

Secondo, gli stessi scommettitori possono partecipare a un gioco che incorpora sia abilità che fortuna. Molti giochi di carte rientrano in questa categoria. Per risolvere questo tipo di scommesse, far effettuare ai partecipanti una prova di abilità ogni 10 minuti. L'abilità relativa è Professione (giocatore d'azzardo) per molti giochi di carte e un'altra abilità Professione per i giochi inventati dal DM. Il giocatore con il risultato della prova più alto vince un ammontare stabilito dal DM: un tipico piatto per 10 minuti di gioco, in base alla ricchezza dei giocatori e alle circostanze del gioco. I giocatori perdenti perdono tanto quanto riceve il vincitore, diviso tra di loro. In un gioco di carte per cinque persone, ad esempio, il vincitore potrebbe vincere 20 monete d'argento dopo 10 minuti di gioco, e ciascuno degli altri quattro giocatori perderebbe 5 monete d'argento.



Illustrazione di E. Cox

Gli umani si rilassano dopo una dura giornata

I giocatori possono sfruttare altre abilità per migliorare le loro possibilità. Se il gioco permette i raggiri e gli imbrogli, una prova di Raggirare che sia maggiore della prova di Percepire Intenzioni di chiunque altro fornisce a chi imbroglia un bonus alla prova di Professione pari alla differenza tra il suo risultato di Raggirare e il risultato più alto di Percepire Intenzioni. Se il gioco implica piccoli oggetti facilmente nascondibili nel palmo della mano, come le carte da gioco, un giocatore può barare effettuando una prova di Rapidità di Mano contrapposta alle prove di Osservare di tutti gli altri giocatori. Una prova di Rapidità di Mano effettuata con successo fornisce un bonus pari alla differenza tra il risultato di Rapidità di Mano e il risultato più alto di Osservare. Ma a differenza degli inganni con le carte, generalmente c'è una conseguenza che pone fine al gioco nel caso si fallisca la prova di Rapidità di Mano: si viene scoperti a barare.

La terza forma di gioco d'azzardo comprende giochi di pura probabilità, come la roulette o i semplici giochi con i dadi. Siccome non c'è alcuna abilità coinvolta, bisogna risolvere questo tipo di gioco d'azzardo tirando i dadi pertinenti (se è un gioco di dadi) oppure assegnando una probabilità percentuale di successo e tirando i dadi percentuale (se è la roulette o un simile gioco di probabilità che non implica la presenza dei dadi).

Se si crea uno scenario che comprende il gioco d'azzardo, occorre assicurarsi che i PG non possano piazzarsi in testa semplicemente puntando su più risultati. Per esempio, scommettere su entrambi i cavalli di una corsa non dovrebbe rendere possibile un profitto assicurato, e puntare sempre sul nero alla roulette dovrebbe risultare nella graduale diminuzione delle puntate di un giocatore. Assicurarsi che l'autorità di gioco ("il banco") abbia un piccolo ma significativo vantaggio percentuale.

Altri giochi: In *Perfetto Combattente* si trovano le informazioni sulle giostre e le lotte tra gladiatori, due altre forme comuni di contesa nei territori umani.

Consigli per l'interpretazione: Decidere quale atteggiamento ha il proprio personaggio nei confronti dello svago in generale: se sia una frivolezza superflua o un premio ben meritato per il duro lavoro. Quindi considerare quali tipi di svaghi in particolare piacciono o meno al personaggio, facendo attenzione alle proprie capacità e abilità per un aiuto. Personaggi muscolosi con il talento Spingere Migliorato è naturale che propendano per il Re del Ring come partecipanti, e il Re del Ring potrebbe anche essere uno sport da vedere particolarmente interessante per un personaggio con un basso punteggio di Forza che considera decisamente impressionanti le dimostrazioni di forza.

ARTI E MESTIERI

Ogni società umana ha il proprio stile artistico e i propri metodi per esprimerlo. L'arte umana copre l'intera gamma di espressione, dal realistico all'astratto, e le altre razze sono spesso meravigliate dalle opere artistiche che gli umani creano.

Alcune culture umane preferiscono una scarna forma grezza che implica più di quanto non mostri, mentre altre scelgono uno stile molto più decorativo e barocco. Inoltre, gli umani prendono molto in prestito da altre culture, soprattutto da quelle più vicine. Un gruppo di umani che vivono ai margini di una grande foresta abitata da elfi e gnomi potrebbe riempire la sua arte di temi legati alla natura e di colori più delicati e naturali. Gli umani che vivono vicino ai nani potrebbero preferire tonalità terree e complicate incisioni in muratura.

L'arte è ovunque

Gli umani praticano tutte le forme di arte: pittura, scultura, musica e centinaia di altre forme di espressione artistica. Sebbene i nani producano eleganti sculture e oggetti fisici, gli gnomi creino gli scherzi e le fandonie più divertenti e gli elfi compongano la musica e la poesia più ammalianti, gli umani hanno, prima o poi, creato opere individuali che hanno superato tutte queste altre razze.

In luoghi in cui gli umani lottano anche solo per sopravvivere, le doti artistiche hanno un ruolo secondario rispetto a preoccupazioni più prosaiche e gli individui con una certa disposizione per la creazione rischiano di lasciarla atrofizzare oppure la convogliano in un mestiere che permetta loro di esprimersi mentre "fanno qualcosa di utile". Più di un cestaio, fabbro o vasaio ha un'inclinazione artistica e include ghirigori decorativi negli oggetti quotidiani che produce.

La combinazione di utilità e senso artistico significa che gli umani decorano praticamente tutto, dall'orlo di un vestito, al manico di un cucchiaio di legno, alle pareti della capanna in cui vivono. Altre razze incanalano i loro artisti in una direzione specifica (l'amore degli gnomi per la lavorazione delle gemme è un buon esempio). Ma agli artisti umani piace adattare qualcosa, anche se è un oggetto decisamente comune, e fornirle una funzione artistica e decorativa.

Arte e ricchezza

Indipendentemente dalla loro condizione sociale, gli umani apprezzano la bellezza dell'arte e fanno il possibile per abbellire oggetti decorativi quali vestiti e gioielli eleganti. Perfino gli umani più poveri usano sui loro abiti piccoli pezzi di gioielli o ricami fatti in casa. Più elevato è lo status sociale di un umano, maggiore è il suo accesso all'arte. Un umano ricco e potente ha dozzine di cambi d'abito, indossa più gioielli preziosi e vive in una dimora in cui a ogni parete è appeso un dipinto. Tra gli umani, l'arte non è apprezzata solo per il suo valore intrinseco, ma è un simbolo della condizione sociale.

L'arte finisce nelle mani dei ricchi e potenti poiché sia gli artisti più abili che i materiali che usano (come oro, pigmenti rari e sete raffinate) sono spesso difficili da reperire. Mentre tutti gli umani apprezzano l'arte in una certa misura, solo pochi in realtà la producono. L'umano medio non ha inclinazione artistica e lascia che siano gli artisti e i bardi a creare le opere d'arte. Con così pochi umani che creano arte, la scarsa quantità che ne risulta è accaparrata dall'aristocrazia.

L'arte è un simbolo sociale, ma questo non significa necessariamente che gli artisti godano di una elevata condizione sociale. Proprio come la condizione sociale degli intrattenitori varia tra le culture umane, così avviene anche per pittori, scrittori e altri artisti. Alcune società hanno molto rispetto per i loro artisti e concedono loro

uno status elevato, mentre altre li considerano cittadini di seconda classe e parassiti troppo pigri per fare un "vero lavoro."

Vita di un artigiano

Anche se molti umani conoscono almeno qualche nozione di lavorazione del legno e dell'argilla, di cucito e di altre discipline comuni, la vera padronanza richiede anni di intenso lavoro e studio.

Per diventare un artigiano, un bambino umano inizia come apprendista di un adulto con maggiore esperienza. La sua educazione comprende anni spesi a eseguire lavoretti banali per il mastro artigiano, come andare a prendere l'acqua, preparare i materiali grezzi e pulire il laboratorio. Agli apprendisti che riescono a superare questi anni formativi alla fine vengono insegnate le regole basilari del mestiere. Dopo qualche altro anno, se un apprendista mostra doti promettenti, viene poi nominato come operaio qualificato e può mettersi per conto proprio per crearsi un nome e una reputazione.

Consigli per l'interpretazione: Riflettere su quali forme di arte e decorazione apprezza il proprio personaggio, soprattutto quando si tratta di stimare il valore di un tesoro o di comprare nuovo equipaggiamento. Quando il proprio personaggio diventa ricco (come capita a molti), decidere quali forme di arte apprezzerà e metterà in mostra.

TECNOLOGIA E MAGIA

In quanto la più adattabile e innovativa delle razze, gli umani sono creatori prolifici di nuove idee e oggetti, che siano magici o tecnologici.

Gli umani mescolano una certa abilità per la sperimentazione con il delicato equilibrio di metodi testati da tempo e balzi intuitivi. Copiano abbondantemente da altre razze e culture, prendendo qualcosa che è già stato creato, poi espandendolo e migliorandolo per creare un oggetto mai visto prima. Gli umani focalizzati sul futuro è improbabile che affermino: "Non possiamo tentare di farlo perché nessuno l'ha mai fatto prima in quel modo." Gli umani raramente riposano sugli allori dopo una scoperta fondamentale e spesso sfruttano le loro scoperte per alimentare le ricerche di idee ancora più radicali.

Viaggiatori, costruttori e commercianti

I notevoli progressi umani in campo tecnologico riempiono l'intera gamma dalle armi esotiche alle avanzate tecniche della lavorazione della ceramica. Sono particolarmente esperti in due aree: la costruzione di navi e di castelli. Gli umani hanno anche applicato la loro natura inventiva a una terza area di maestria tecnica: le questioni finanziarie e commerciali.

La pulsione a esplorare ed espandersi spesso porta gli umani fino alla costa oceanica... e oltre. Più di quanto non sia per altre razze, gli umani costruiscono uno sconcertante schieramento di imbarcazioni per la navigazione marittima, da pesanti chiatte a eleganti velieri fino alle navi lunghe e alle galere che compongono le loro flotte. Le navi consentono agli umani di estendere la loro portata a nuove terre, e inoltre rendono più pratico il commercio su lunghe distanze. Tuttavia, gli umani non sono solo dei bravi costruttori di navi: hanno anche acquisito la padronanza della navigazione in pieno oceano sfruttando sia mezzi magici che astronomici.



Un anziano mago insegna alla propria apprendista alcune nozioni di sapienza arcana

Illustrazione di: J. Nelson

Mentre nessuno eguaglia la capacità dei nani di costruire fortezze sotterranee, le migliori roccaforti in superficie sono di manifattura umana. Le mura merlate e le alte torri che caratterizzano un castello umano richiedono un'approfondita conoscenza dell'architettura, della muratura in pietra e la sfida puramente logistica di spostare le materie prime fino al terreno di costruzione. In ogni aspetto della costruzione dei castelli (taglia, forza e velocità) gli umani sono i migliori.

La terza area in cui gli umani godono di un'esperienza ineguagliata è la finanza. Gli umani hanno una innata comprensione delle questioni mercantili e hanno sviluppato tecniche sofisticate per rintracciare e giustificare la ricchezza. Potenti gilde commerciali, complesse strutture di tassazione e la proprietà di titoli sono innovazioni umane che entrano in gioco ogniqualvolta è in ballo una grossa quantità di denaro. Una carovana mercantile di halfling generalmente divide i profitti equamente dopo avere compiuto una vendita a destinazione: abbastanza semplice. Ma una carovana mercantile umana probabilmente ha investitori che ricevono profitti in base alla loro percentuale di proprietà, dopo che la carovana ha pagato i salari delle guardie, le commissioni dei negoziatori, le tariffe a una o più gilde mercantili, gli interessi dei prestiti che hanno finanziato il viaggio e le tasse a uno o più governi. Un semplice mercante umano non deve preoccuparsi di questo genere di complessità, ma è un fatto concreto delle più lucrative strade carovaniere.

Magia

Gli elfi hanno una certa affinità con la magia arcana, e molte razze extraplanari hanno un legame più stretto con il divino, ma gli umani hanno accesso alla magia indipendentemente dalla fonte. Come per altri strumenti, gli umani adattano la magia divina e arcana per portare avanti le loro ambizioni, che siano nobili o vili.

La magia divina è un'espressione della diversità e dell'energia umane: in particolare, del desiderio degli umani di emulare le stesse divinità. Gli umani considerano la magia divina come uno strumento da utilizzare sia per migliorare se stessi che per sostenere la causa di una divinità sul Piano Materiale.

Gli umani hanno un atteggiamento pratico nei confronti della magia divina. Quando un chierico lancia un incantesimo, non è solo un atto di devozione alla divinità che fornisce il potere divino dietro all'incantesimo... è anche uno strumento che porta avanti le ambizioni dell'incantatore. È significativo che le due divinità che sono ascese allo status divino a memoria vivente, Vecna e St. Cuthbert, un tempo siano stati entrambi umani. Essi rappresentano l'ambizione ultima dell'incantatore divino umano: sfruttare la magia divina per rendere se stessi più divini.

I chierici spesso agiscono come la spina dorsale di una comunità, anche se quella comunità non riesce a concordare su quale dio venerare. Gli umani sono una razza con molteplici fedi e punti di vista sull'universo, quindi i disaccordi e perfino gli scontri aperti possono verificarsi tra chierici che non riescono a mettersi d'accordo su quale dio sia migliore. Molte altre razze hanno una singola divinità dedita alla protezione e all'avanzamento di quella razza: Corellon Larethian per gli elfi, Yondalla per gli halfling e così via. Gli umani non hanno una tale divinità (anche se Zarus, descritto più avanti, potrebbe diventare una tale divinità), ma invece dividono la loro devozione tra dei di ogni allineamento e interesse.

Il posto in società di un incantatore divino dipende quasi interamente da quale dio veneri. Il sommo sacerdote di una teocrazia potrebbe essere l'apice dell'ordine sociale, ma il chierico di un dio impopolare o fuorilegge potrebbe dover nascondere la propria devozione, amministrando la fede a un culto segreto di seguaci che hanno le stesse idee.

Gli incantatori arcani, d'altra parte, sono quasi sempre nelle classi medie o elevate della società umana, poiché possiedono la forte personalità dello stregone o la bravura intellettuale e di ragionamento del mago. Solo nelle società umane con scarsa mobilità sociale gli incantatori arcani rimangono a lungo nel ceto basso.

Gli stregoni umani si distinguono in mezzo alla folla come vibranti individui carismatici con un'attitudine per le arti magiche. Le società che hanno una stretta relazione con i draghi locali riveriscono gli stregoni come esseri di vero potere e rispetto. Nelle società tiranniche, gli stregoni si stagliano come luci intense in una stanza buia, che siano parte della classe dirigente o capi di una insoddisfatta sottoclasse. Se vivono in una terra dove il potere arcano è un inconveniente, gli stregoni sfruttano le loro abilità sociali (e il fatto di non portare in giro tutto il tempo un libro degli incantesimi) per nascondere i loro poteri ai compagni umani.

I maghi hanno la tendenza ad aggregarsi nelle società umane, condividendo le conoscenze magiche e i risultati delle loro ricerche arcane gli uni con gli altri. Gli umani considerano il fatto di diventare un mago come una disciplina accademica, quindi molti aspiranti maghi apprendono i segreti del potere arcano nei collegi magici. Queste scuole divengono anche ricettacoli di conoscenze e saggezza e possono fungere da collegi normali per quanti non possiedono abilità magiche. È inoltre comune che gli umani vedano il processo di diventare maghi come un mestiere di abilità, così che la conoscenza magica si diffonde attraverso la relazione apprendista-maestro che governa gli altri mestieri.

Vari atteggiamenti nei confronti della magia

Gli umani, i più innovativi degli incantatori, possono anche essere tra i più superstiziosi. Nelle società dove la magia è rara, la superstizione e il timore riguardo agli incantatori sono particolarmente accentuati. A causa di una subconscia gelosia del potere, gli umani delle classi sociali inferiori a volte guardano la magia potente con timore reverenziale e sospetto, soprattutto se è magia arcana o un effetto che non hanno mai visto prima.

Nelle terre dove la magia è di routine, gli incantatori umani vivono bene, fornendo alla gente modi per alleviare le loro fatiche quotidiane. Un mago non è un fornitore di magia nera, ma solo un altro artigiano da utilizzare quando necessario. Ma gli umani rispettano il potere (e generalmente ne vogliono di più per sé), quindi sono abbastanza saggi da trattare gli incantatori di qualsiasi genere con un po' di rispetto.

Consigli per l'interpretazione: Nel corso della sua carriera da avventuriero, il personaggio indubbiamente vedrà congegni meccanici e strane magie impensabili per molti umani. Come reagisce a queste visioni la dice lunga sulla sua natura umana. È normale essere diffidenti nei confronti della tecnologia potente o della magia, ma l'ambizione e l'adattabilità di un umano spesso portano a una certa curiosità per il nuovo e misterioso... a prescindere che quella curiosità sia o meno salutare.

Ad esempio, un elfo potrebbe riportare un artefatto misterioso ai maestri del sapere elfici per studiarlo, e un nano potrebbe riportare l'artefatto al suo capo clan per una saggia considerazione sul suo fato, ma un umano potrebbe iniziare subito a fare esperimenti con l'artefatto e quasi certamente sta tramando su come meglio sfruttare l'artefatto.

UMANI IN GUERRA

Gli umani sono tristemente famosi per essere una razza guerresca. Molte delle guerre più orribili e devastanti sono il risultato dell'aggressione umana, spesso indirizzata contro altri umani. Ogni volta che gli umani sono pionieri nella magia e nella tecnologia, spesso è perché cercano un vantaggio sul campo di battaglia.

La prontezza e l'organizzazione militare variano decisamente da una società umana all'altra. Alcune società sono estremamente militanti e organizzate, con grandi eserciti permanenti che sono disciplinati e ben equipaggiati. Altri umani muovono guerra in modo disorganizzato e caotico, caricando in battaglia con scarso riguardo per la sicurezza o la coesione. Ad ogni modo, gli umani sono una forza con cui bisogna fare i conti, se non altro per il loro numero e l'istinto di sopravvivenza. Gli umani individualmente non sono guerrieri temibili, ma combattono con tenacia e spesso dimostrano una certa brillantezza sul campo di battaglia. Le società umane a volte vanno in guerra collettivamente, quando un'intera nazione si mobilita per una crociata offensiva o uno sforzo difensivo. Quando gli umani vanno in guerra, lo fanno a migliaia.

In giovane età, gli umani imparano come maneggiare almeno un'arma, anche se è solo un coltello o un attrezzo agricolo di uso quotidiano. Gli umani che vivono vicino a zone selvagge generalmente sono abili con una balestra, una fionda o un'altra arma a distanza usata per cacciare la selvaggina. Gli umani sanno che i conflitti possono scoppiare ovunque vivano, per questo spesso sono pronti nel momento in cui banditi predatori assaltano il villaggio o un esercito ostile assedia la città. Altre razze sottolineano come le terre umane siano disseminate di fortezze, anche se per centinaia di chilometri non vi sono confini ostili.

Eserciti umani

Gli eserciti umani tendono ad avere più tipi diversi di soldati e più unità specializzate rispetto alle armate di altre razze. Gli umani spesso creano unità miste in cui uno o due incantatori sono di sostegno a una dozzina di combattenti in mischia. Ogni classe del personaggio ha il proprio posto in un esercito umano, dai bardi che usano gli squilli di trombe per ispirare i loro compagni, ai chierici preparati con magie di guarigione, ai maghi



Illustrazione di W. England

Gli eserciti degli umani in marcia sono una vista imponente

cecchini che sfruttano *dardi incantati* per impegnare gli ufficiali nemici.

Mentre razze più vecchie hanno unità dell'esercito la cui composizione è stabilita da secoli di tradizione, gli eserciti umani cambieranno composizione per meglio affrontare i nemici. Un esercito umano che affronta un'orda di scheletri, ad esempio, recluterà ogni chierico di allineamento buono che riesca a trovare e farà fare gli straordinari ai suoi fabbri per rifornire i soldati di mazze contundenti.

Vita nell'esercito

Gli umani che mostrano un certo talento per il combattimento vengono reclutati volontariamente o coscritti contro la loro volontà nell'esercito della loro società. In molte società umane, la legge richiede almeno un breve periodo di servizio nelle forze armate del sovrano. In altre, gli aspiranti soldati potrebbero dover gareggiare per il diritto di unirsi all'esercito, in particolare nelle unità d'elite.

In un forte esercito organizzato, la vita del soldato può essere decisamente migliore di quella del popolano medio. Un soldato ha pasti regolari, un tetto sulla testa, vestiti e almeno qualche moneta di paga: tutte cose che un popolano deve lottare per avere. Ma l'aspetto negativo è evidente: il rischio di morte, e sicuramente una separazione dalla famiglia e dalla comunità.

Le società umane più caotiche potrebbero non mantenere un esercito permanente. La società si aspetta che i suoi membri sappiano come combattere e mostrarsi all'altezza della situazione quando convocati. La gloria derivante dal successo in battaglia è un beneficio sociale fondamentale in queste società, poiché gli amici e i vicini hanno visto di persona la prodezza sul campo di battaglia.

Tattiche militari umane

Gli umani generalmente sono veloci nell'adattarsi ai cambiamenti di circostanza, e molti preferiscono attaccare che difendere. Mostrano gli stessi tratti degli umani in altri campi: tenacia, inventiva e ambizione.

La varietà all'interno della cultura e società umane porta a un vasto schieramento di unità militari, ma un paio di tattiche militari caratterizza gli eserciti umani: l'uso estensivo della cavalleria, e la costruzione e distruzione di fortificazioni in superficie.

Cavalleria: Gli umani hanno un rapporto con i cavalli che risale a molto prima dei loro più vecchi libri di storia. E da quando gli umani hanno avuto i cavalli, li hanno cavalcati in battaglia.

I generali umani apprezzano in particolare il cavaliere, poiché minimizza le debolezze umane mentre ne accentua i punti di forza. Un individuo umano è relativamente fragile su un campo di battaglia di D&D, ma diventa molto più resistente una volta rinchiuso in un'armatura e attaccato a un animale di 500 kg che combatte. La velocità di un cavallo dà a un generale umano la capacità di reagire rapidamente ai cambiamenti di situazione sul campo di battaglia. Di conseguenza, un'unità di cavalieri migliora l'adattabilità dell'intero esercito: un tratto umano chiave sia in guerra che in pace.

Fortezze: Altre razze (soprattutto gli gnomi) mettono in evidenza che gli umani non sono mai in pace; stanno sempre muovendo guerra o preparandosi a una guerra. Una ragione di questo atteggiamento sono i castelli umani che dominano il paesaggio e le mura che circondano praticamente ogni insediamento umano di qualsiasi dimensione.

Una rete di castelli ben riforniti è essenziale per il governo di qualsiasi nazione umana. Un esercito umano deve presidiare il proprio territorio per difenderlo dalle incursioni di banditi, ribelli e chiunque altro tenti di ostacolare la volontà di quanti governano il territorio. Nessun esercito può essere ovunque nello stesso momento, naturalmente, ma castelli in posizione strategica possono garantire un deposito sicuro per gli approvvigionamenti e altri rifornimenti necessari all'esercito quando giunge in loco. Un castello serve anche come simbolo visibile dell'autorità al potere e di ciò che rappresenta: protezione in un mondo pericoloso.

Assedi: Per ogni esercito accampato all'interno di una fortezza, un altro esercito la sta circondando, nel tentativo di abbattere le mura o di costringere i difensori alla resa per fame. Gli umani incorporano nei loro piani di guerra macchine d'assedio quali catapulte e arieti, e sicuramente bombarderanno le mura di una roccaforte che stanno assediando. Ma se gli eserciti sono di forza equivalente, spesso ne risulta una situazione di stallo mentre l'esercito invasore tenta di ridurre alla fame i difensori. In tal caso, una guerra tra eserciti umani può durare anni o perfino decadi: un tempo eccessivamente lungo, se si considera la durata relativamente breve della vita umana.

Le fortezze e gli assedi sono entrambi fondamentali per gli umani in guerra, poiché l'arte della guerra si basa soprattutto sul controllo del territorio. Gli umani sono ambiziosi ed espansionisti, quindi considerano la guerra un modo efficace di acquisire territori o di difenderli dalle invasioni altrui.

Spunti per l'avventura: Occuparsi di un castello assediato può essere un'avventura eccitante, indipendentemente dalla parte in cui si trovano i PG. I personaggi che difendono il castello potrebbero dover uscire furtivamente per distruggere gli invasori, o strisciare attraverso le linee nemiche mentre trasportano rifornimenti o provviste fondamentali. I PG che lavorano per un esercito di invasori possono sfruttare la magia, la furtività o il sotterfugio per introdursi di nascosto nel castello e provocare confusione all'interno mentre l'esercito attacca all'esterno.

SOCIETÀ E CULTURA

Le società umane esibiscono gli stessi tratti psicologici degli individui umani: tendono ad essere ambiziose, adattabili e aggressive. Alcuni tratti sono più accentuati in una società che non nelle altre, naturalmente. Una cultura fantasy ispirata ai Vichinghi potrebbe essere piuttosto aggressiva, ma non nutrire alcuna ambizione d'espansione societaria al di là del vivere per saccheggiare di nuovo l'anno successivo. Una ispirata all'antico Egitto potrebbe lavorare per costruire grandi monumenti ed essere la cultura dominante del suo periodo, ma potrebbe fare molta fatica ad affrontare l'inevitabile cambiamento dello scorrere delle pagine della storia.

PULSIONE DELLA SOCIETÀ A ORGANIZZARSI

Le società umane prosperano sull'organizzazione, forse perché è il solo modo di mantenere sotto controllo una tale varietà di persone. Un halfling o uno gnomo potrebbero divertirsi a catalogare un gruppo di persone per la soddisfazione personale che fornisce l'organizzazione. Ma le società umane considerano l'organizzazione un mezzo per ottenere uno scopo: una comunità più produttiva ed efficiente.

Come esempio considerare le strade cittadine. Nelle città umane, le strade sono dritte il più possibile, incrociandosi con altre per formare uno schema a griglia. Gli elfi considerano un tracciato a griglia privo di fantasia e le loro comunità spesso hanno strade tortuose che incoraggiano la contemplazione del mondo naturale. Le città sotterranee dei nani hanno una rete regolare di tunnel, poiché i nani trovano gli schemi regolari intrinsecamente piacevoli.

Gli umani riservano la loro creatività per altri aspetti della vita, però, e apprezzano una griglia di strade non necessariamente per motivi estetici. Preferiscono una griglia di strade regolare poiché rende più veloce l'attraversare la città e perché è più facile assegnare indirizzi e dare indicazioni se le strade seguono uno schema prevedibile. In altri mondi, l'organizzazione è solo un mezzo per il fine dell'efficienza e del "progresso" della società.

Ancora più significativo, quando il paesaggio non permette strade diritte, l'umanità rimodella il paesaggio con la forza, piegando il mondo alla volontà della società. Altri la chiamano arroganza, ma gli umani lo chiamano progresso.

CLASSI SOCIALI

Un principio fondamentale della società umana è la classe sociale, che è una manifestazione della pulsione umana a organizzarsi. Alcune società offrono maggiore mobilità di classe di altre. Le società che danno valore alla prodezza sul campo di battaglia, all'abilità artistica e alla ricchezza mercantile hanno la tendenza ad avere più ricambio nell'aristocrazia che non le società in cui la posizione sociale è una questione di nascita e lignaggio. Alcune culture umane hanno una separazione maggiore tra l'aristocrazia e il ceto basso rispetto ad altre. I nobili in una decadente società imperiale probabilmente parlano, camminano e agiscono in modo completamente diverso dagli "intoccabili" del ceto basso che ignorano. In una società di frontiera, però, il barone proprietario terriero è solo marginalmente più ricco del capitano militare, del fabbro molto abile o del sacerdote locale.

Non importa quanto siano organizzate le classi sociali di una società, gli umani di quella società conoscono i mezzi per arrampicarsi socialmente e che tipo di fallimento risulta in una caduta in disgrazia sociale. Perfino nelle società in cui il merito individuale non ha come risultato una promozione sociale, i genitori possono sempre sperare che i loro figli "si sposino con interesse" e risalgano la scala sociale.

Consigli per l'interpretazione: Siccome la società umana è profondamente consapevole della classe sociale, considerare qual era la condizione sociale della famiglia del proprio personaggio durante la sua infanzia. Una volta che inizia la sua carriera da avventuriero, può vestirsi e agire come un membro di qualsiasi classe sociale desideri... e se sopravvive alle sue prime poche avventure, probabilmente sarà ricco in confronto a molti altri umani. Ma se il personaggio è un bambino di strada che risente della boria della nobiltà o un rampollo reale deciso a vivere come un "cittadino comune", la sua classe sociale ha un impatto notevole su come vede il mondo e su come gli altri lo trattano.

Nel mondo reale, avere un'alta condizione socio-economica ha vantaggi naturali. Ma nel mondo di D&D, provenire dall'aristocrazia non prepara un umano alla vita da avventuriero meglio di quanto non faccia l'educazione di un ceto basso. Mentre un bambino di una classe elevata sta imparando il comportamento cortigiano ed elaborate convenzioni sociali, la sua controparte popolana sta partecipando a scontri nei vicoli e svuotando tasche nella piazza del bazar. Ogni bambino impara qualcosa potenzialmente utile, ma nessuno dei due gruppi di abilità è intrinsecamente migliore dell'altro. I giovani aristocratici hanno più accesso all'educazione (soprattutto su materie magiche), ma i giovani del ceto basso hanno a che fare con rigori e pericoli simili a quelli affrontati dagli avventurieri adulti. La classe sociale determina quale tipo di preparazione alla vita da avventuriero ha ricevuto un personaggio, ma non gli fornisce un maggiore o minore grado di preparazione.

FAMIGLIA TRADIZIONALE

La famiglia tradizionale (due genitori e i loro figli) è l'elemento costitutivo di molte società umane. Le ramificazioni della famiglia si estendono fino a includere nonni e cugini, e in molti posti gli umani vivono in grandi tribù. Ciononostante, gli umani hanno un rispetto innato per il legame tra fratelli e tra genitore e figlio. Il tipico umano pone il benessere dei suoi parenti più stretti al di sopra di quello di chiunque altro, perfino degli altri parenti più alla lontana.

Questo interesse per i parenti più stretti è una conseguenza della mobilità e dell'espansione umana. Gli umani si trasferiscono spesso, e di solito non si portano dietro l'intera famiglia allargata. Nani ed elfi, invece, si stabiliscono in un posto e vivono lì per secoli, così che la comunità alla fine diventa una famiglia allargata.

Anche la breve durata della vita umana mette grande enfasi sui parenti più stretti. Siccome solo poche generazioni di umani sono vivi nello stesso momento, i legami tra una generazione e la successiva sono particolarmente forti. Un umano semplicemente non può avere il tipo di legame con un bisnonno che è normale tra i nani, ad esempio, poiché quel bisnonno potrebbe non vivere abbastanza a lungo da vedere la nascita del bambino e quasi certamente non rimarrà in vita abbastanza a lungo perché il bisnipote raggiunga l'età adulta.

Nelle famiglie umane, i genitori si aspettano che almeno qualcuno dei loro figli segua le orme della loro carriera. I figli fanno da apprendisti per un genitore esperto in un mestiere, imparando l'attività famigliare fin dall'infanzia. Nelle famiglie di contadini, i figli eseguono gradualmente

sempre più lavoretti nella fattoria finché non diventano a loro volta affermati agricoltori.

Siccome le coppie umane di solito hanno più di un figlio, non tutti possono ereditare l'attività di famiglia, e la fattoria di famiglia può essere suddivisa solo in un certo numero di parti. I figli più anziani generalmente hanno la precedenza nelle questioni di eredità, una consuetudine che tende ad allontanare da casa i fratelli più giovani, spingendoli in altre organizzazioni quali la religione e l'esercito.

Anche se molti genitori umani addestrano i figli nel mestiere di famiglia, alcuni incoraggiano i loro discendenti a cercare opportunità nuove e migliori. Se un uomo è un macellaio ma suo figlio vuole diventare un fabbro, il padre spesso asseconda quel desiderio. I fabbri godono di maggior rispetto nella comunità e guadagnano di più dei macellai, dopotutto. Purché i suoi figli si guadagnino il rispetto e un buon salario, un genitore può facilmente perdonare un figlio che abbandona l'impresa famigliare.

Consigli per l'interpretazione: Riflettere sui membri della famiglia del personaggio. Non è necessario scrivere un intero albero genealogico prima di definire il personaggio, ma se si stabilisce il tenore di alcuni rapporti famigliari, quello ne sarà arricchito. "La mamma non ha cresciuto uno stupido," potrebbe affermare il personaggio dopo aver fatto qualcosa di particolarmente intelligente. Potrebbe detestare il dover indossare del cuoio poiché suo padre era un conciatore e lui odiava l'odore del procedimento per conciare. Immaginare com'era la vita famigliare del personaggio, cosa stanno facendo adesso i membri della famiglia e cosa ne pensano del fatto che il personaggio voglia intraprendere la vita dell'avventuriero.



MINORE AFFIDAMENTO SULLA TRADIZIONE

Le convenzioni sociali umane tendono a essere basate più sulla comunità che sull'individuo. Un elfo, per esempio, ricorda di essere stato coinvolto o influenzato da una guerra contro gli orchi verificatasi secoli addietro e non ha bisogno di un particolare giorno di festa o cerimonia per celebrare l'occasione. Ma gli umani non vivono così a lungo. Al contrario, essi trasmettono le loro tradizioni ai figli e le diffondono in tutta la comunità. Quindi, un villaggio umano potrebbe celebrare il "Giorno della Resa Orchesca" molto dopo che sono morti quanti hanno partecipato alla battaglia.

Gli umani usano le tradizioni societarie come una sorta di banca della memoria che registra la loro storia, con gli individui che ricordano le gesta importanti del passato e tramandano i racconti. Siccome nessun umano vivente ha compiuto né ha fatto esperienza di tali gesta, le tradizioni basate su di esse non hanno lo stesso impatto. Un nano bardo potrebbe ricordare appassionatamente il componimento epico che ha scritto per il re decadi addietro. Un umano, d'altra parte, è orgoglioso della canzone che suo nonno ha scritto per la regina, ma non sprecherà un solo pomeriggio a pensarci e si sforza di scrivere canzoni ancora migliori. La creazione individuale ai giorni nostri di una nuova canzone aggiunge prestigio alla sua famiglia e dimostra che lui è un compositore di canzoni migliore di quanto non fossero i suoi antenati. Per un compositore umano, la sua nuova canzone ha molto più valore di una vecchia canzone scritta da suo nonno.

UMANI E ALTRE RAZZE

Grazie alla loro capacità di prosperare in quasi qualsiasi clima e terreno, gli umani spesso si ritrovano a contatto con altre razze, che siano o meno bene accetti. Alcune società umane vedono i loro vicini non umani come alleati, partner commerciali o qualcuno da ignorare. Altre nazioni possono considerare i non umani come soggetti da conquistare o stranieri da temere.

Elfi: Molta dell'umanità considera gli elfi umani idealizzati: esseri incantevolmente belli in contatto con il loro potere interiore. Gli umani ammirano la cruda bellezza in qualsiasi cosa gli elfi facciano, dicano o producano, ma fanno molta fatica a comprendere la spiccata lungimiranza degli elfi, e molti erroneamente credono che gli elfi siano indifferenti alle situazioni del mondo.

Gli umani che vivono vicino a comunità elfiche possono preferire il mellifluo dialetto dell'Elfico invece del loro aspro linguaggio e possono vestirsi nel comodo stile elfico. Gli elfi guardano tali sforzi con un misto di soddisfazione paterna e sconcerto.

Gnomi: Gli umani hanno una visione piuttosto condiscendente ancorché cordiale degli gnomi, che essi considerano comici e decisamente sciocchi. La loro esposizione iniziale allo spirito degli gnomi diverte molti umani, ma si stufano rapidamente quando i piccoletti non la piantano con i loro continui scherzi. Tuttavia, la capacità degli gnomi di lavorare con la magia e la tecnologia stupisce gli umani, che fanno grossi sforzi per ottenere entrambe le abilità dagli gnomi.

Gli umani che vivono nelle stesse colline e foreste degli gnomi li considerano buoni vicini desiderosi di aiutare a risolvere i problemi comuni.

Goliath: Molti umani considerano i massicci goliath (descritti in *Razze di Pietra*) con un po' di sconcerto. La forte somiglianza di un goliath con un gigante (benché più piccolo) scatena la paura primordiale di un umano per creature simili quali ogre e troll. Alcuni umani dalla mentalità ristretta rifiutano di considerare che i goliath e i giganti possano essere diversi. Molti umani agiscono secondo il presupposto di uno stereotipo ("grande uguale tonto") e trattano i goliath di conseguenza.

Alcuni umani che vivono in montagna hanno superato la loro paura di questi esseri gentili e hanno forgiato stretti rapporti con i goliath, compresi limitati accordi commerciali e patti di mutua assistenza contro nemici comuni.

Halfling: Siccome le due razze hanno vissuto fianco a fianco per migliaia di anni, molti umani hanno una forte affinità con gli halfling. Gli umani rispettano gli halfling per la loro energia, curiosità e propensione a cavarsela. L'affinità è così stretta che alcune società umane preferiscono vivere vicino agli halfling piuttosto che a contatto con altre culture umane.

Le comunità umane e halfling a volte sono intergate le une nelle altre, e molte città umane hanno un quartiere

degli halfling in cui la piccola razza può mantenere una sensazione di eredità culturale.

Nonostante questa convivenza pacifica, molti umani conservano l'impressione che gli halfling siano eccentrici o gentili, con grande costernazione di questo piccolo popolo. Col passare degli anni, gli halfling hanno imparato a tollerare tali atteggiamenti o a raddoppiare i loro sforzi per agire "più grintosamente del popolo alto."

Illumian: La razza degli illumian (descritta nel Capitolo 3) è giovane perfino per gli standard umani, quindi gli illumian rimangono un enigma per gli umani che li circondano. Gli umani che hanno vissuto tra gli illumian affermano che la razza potenziata dai sigilli non è come l'umanità: anzi, sono più ambiziosi, più adattabili e ancora più focalizzati sul futuro degli umani.

Mezzelfi: Per gli umani, i mezzelfi sono solo in parte meno distaccati degli elfi e sembrano possedere la stessa grazia misteriosa che gli umani trovano intrigante ma anche un po' difficile da comprendere. Gli umani tendono a trattare i mezzelfi come tratterebbero gli elfi, ma un poco più gentilmente quando pensano: "Ehi, questo tipo è anche mezzo-umano."

Nelle aree in cui elfi e umani vivono insieme, i mezzelfi sono molto più comuni, e ottengono una maggiore comprensione e accoglienza da parte degli umani, che li vedono come mediatori ideali tra le due razze. Alcuni mezzelfi prosperano in un tale ruolo e diventano parte integrante di queste comunità. Altri mezzelfi si spazientiscono ad essere sempre trattati come se fossero tutto elfo o tutto umano, quindi si allontanano da entrambe le razze dei genitori il più in fretta possibile.

Mezzorchi: In molti posti, gli umani e gli orchi hanno praticato la violenza da quando qualcuno se ne ricorda. Nonostante questa animosità, gli orchi e gli umani sono noti per essersi incrociati. Nei territori umani, i mezzorchi sono cittadini di seconda classe, e ben pochi umani si sforzano di vedere il lato umano di questi individui. Gli umani lasciano l'onere della prova direttamente al mezzorco: "Dimostra che sei migliore di un orco."

In quelle rare zone in cui gli umani e gli orchi convivono pacificamente, la sorte di un mezzorco è un po' migliore. Alcuni mezzorchi mantengono posizioni importanti all'interno degli insediamenti umani oppure agiscono come legame tra le due culture.

Nelle comunità solamente umane, i mezzorchi spesso sono trattati con spregio e derisione, rispettati e temuti solo per la loro forza e ferocia.

Nani: Gli umani ammirano le risolute tradizioni, le profonde convinzioni e la dedizione alla famiglia e all'onore che sono al centro della visione della vita dei nani. Anche le abilità marziali e l'arte di lavorare la pietra di un nano sono degne di ammirazione. Anche se le comunità umane e naniche non sempre sono dello stesso avviso, le due razze sono sempre state alleate, o almeno vicini cordiali.

Gli umani che vivono vicino a una roccaforte nanica a volte modellano la loro società sui nani, cosa che può dare grande gioia e orgoglio ai nani. Comunque, lo spirito relativamente libero degli umani va contro la cultura ad andatura più lenta dei nani; gli umani sembrano volubili e impazienti.

RELIGIONE

Gli umani sono sia più religiosi che meno religiosi dei membri delle altre razze. Sono meno religiosi in quanto molti umani non sono interessati alla religione, e nessuna divinità può reclamare l'adorazione di più di una frazione di umanità. Però, sono più religiosi in quanto la loro varietà sostiene agevolmente dozzine di fedi, ognuna con seguaci più numerosi di quelle di molte divinità non umane.

Meno religiosi: L'impulsività e l'energia degli umani talvolta intralciano le questioni religiose. Alcuni umani sono troppo pratici o troppo impegnati con le preoccupazioni di ogni giorno per sprecare tempo a pregare un essere che non possono vedere, non hanno mai incontrato e da cui non ricevono nulla. Gli umani generalmente richiedono aiuto tangibile alla chiesa di una divinità prima di offrire in cambio la loro fedeltà. Gli umani naturalmente si destreggiano tra più lealtà (alla famiglia, al paese, alla comunità ecc.), e alcuni proprio non hanno spazio nella loro vita per una relazione religiosa.

Un'altra barriera che trattiene gli umani dall'abbracciare la religione è che gli umani non hanno una mitologia coerente e un pantheon prefissato. I nani sanno che Moradin li ha generati, e gli gnomi sanno che sono la creazione di Garl Glittergold. Gli umani non sono così sicuri delle loro origini, e nessuna divinità maggiore richiede la loro devozione esclusiva. Alcuni umani affermano che Pelor è il più grande degli dei, ma altri venerano Heironeous o Kord con pari fervore. Siccome l'umanità ha così tanti dei, nessuna divinità può guadagnarsi la devozione dell'intera razza.

Più religiosi: Molti umani sono abbastanza adattabili da far entrare ogni genere di pratica religiosa nella loro vita di tutti i giorni. Una volta stabilito un legame tra la divinità e il seguace umano, diventa rapidamente sempre più forte. "Pelor dice che devo alzarmi prima dell'alba per rivolgergli le mie preghiere," pensa l'umano. "Ma Pelor assicura che nei campi intorno alla città cresca molto frumento, quindi ne vale decisamente la pena." In cambio di un qualche beneficio, che sia o meno tangibile, un umano è disposto a modificare le proprie abitudini e seguire i precetti di una religione particolare.

Alcuni umani venerano una divinità in un modo intenso e profondo. In effetti, quegli umani che hanno fede sono così risoluti nelle loro convinzioni che la loro determinazione spaventa perfino i nani. Dopotutto, i nani sanno che Moradin è il loro padre definitivo, e che li protegge: è un fatto ovvio che nessuno potrebbe mai negare nella cultura nanica. Ma un umano profondamente religioso ha scelto una divinità tra dozzine di dei ugualmente potenti e mantiene quella devozione religiosa nonostante sia circondato da umani che non concordano con quella scelta.

RITI RELIGIOSI DEGLI UMANI

Gli umani religiosi tendono ad attribuire le ambizioni umane agli dei che venerano. Gli umani veramente devoti sono convinti che il dio che hanno scelto sia la più grande divinità immaginabile. Molti nani, ad esempio, non si preoccuperebbero neanche di sostenere che Moradin

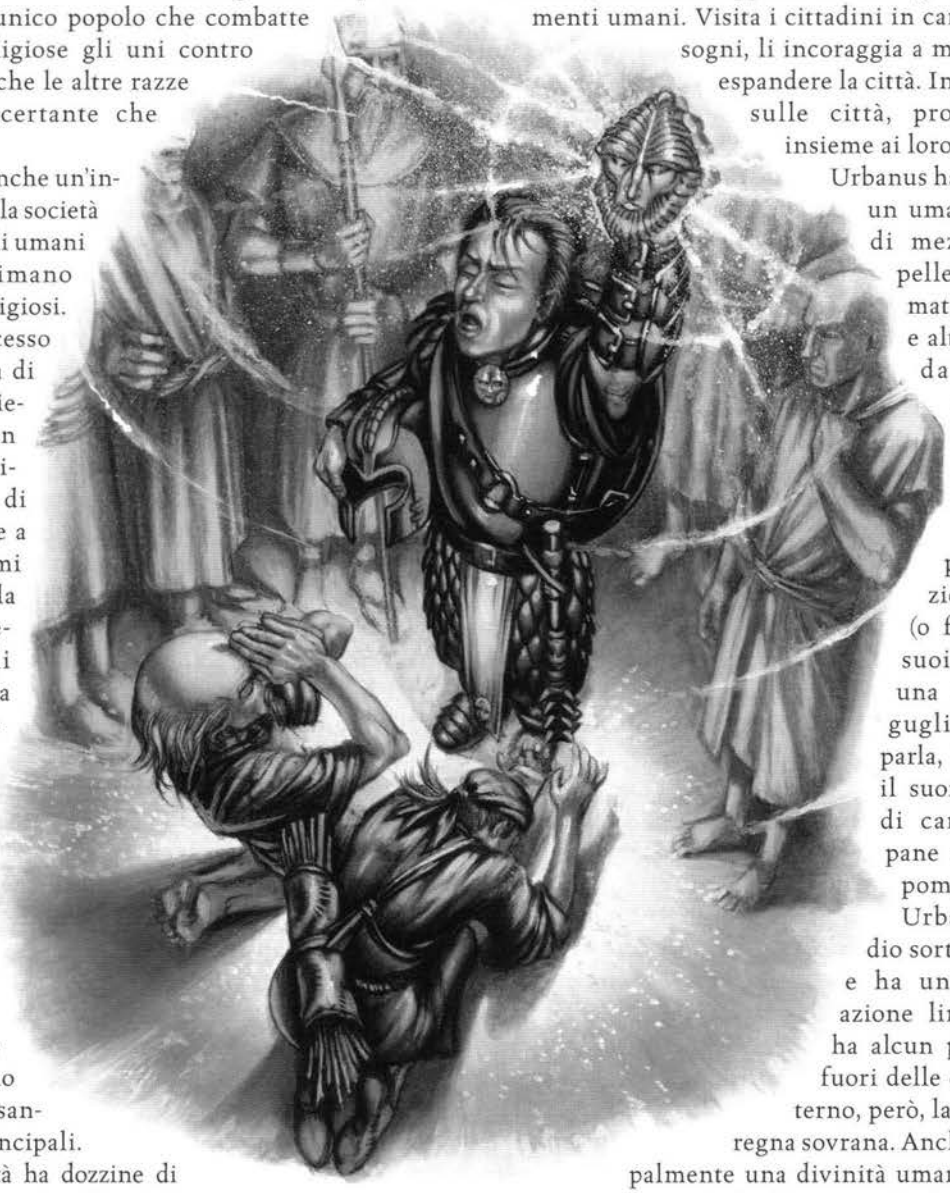
è più grande di Pelor. Moradin è semplicemente il loro dio, e gli dei non nanici sono liberi di occuparsi delle faccende non naniche. Ma un umano che venera Pelor potrebbe affermare che lo Splendente è la sola divinità degna delle loro preghiere, e che tutte le altre divinità sono inferiori a Pelor. Molti umani hanno la convinzione che se un numero sufficiente di persone venerasse una divinità con sufficiente fervore, quella divinità dominerebbe tutte le altre divinità "inferiori".

L'ambiziosa natura delle religioni umane porta a conflitti e guerre quando una religione tenta di affidare la venerazione o la conversione di nuovi seguaci alla spada. Gli umani sono l'unico popolo che combatte lunghe guerre religiose gli uni contro gli altri, una cosa che le altre razze trovano sia sconcertante che spaventoso.

La religione ha anche un'influenza positiva sulla società umana, e perfino gli umani non religiosi stimano molti gli umani religiosi. Siccome hanno accesso a un'ampia gamma di magia utile, i chierici ricevono un trattamento amichevole da parte di molti umani. Oltre a lanciare incantesimi nell'interesse della comunità, i chierici offrono utili consigli e fanno da mediatori nelle dispute, e molte religioni di allineamento buono nutrono gli affamati e vestono i poveri. Le città umane hanno templi dedicati a molte divinità buone o neutrali, e i paesi spesso hanno piccole chiese e santuari delle fedi principali.

Siccome l'umanità ha dozzine di dei, nella cultura umana a volte appaiono nuove divinità e mettono radici nuove religioni. A differenza di quelle altre razze, gli umani credono sia possibile che qualcuno assurga alla santità e poi allo status divino, come ha fatto St. Cuthbert. Le due divinità presentate di seguito hanno alle loro spalle chiese piccole ma in crescita.

Illustrazione di R. Spencer



Nel corso dei suoi viaggi Jozan elargisce il tocco di guarigione di Pelor

URBANUS

Divinità Minore (Neutrale Buono)

Una delle divinità umane più recenti è Urbanus, il dio delle città. Un giorno, nei loro sogni, i progettisti della città iniziarono a vedere una strana figura, un uomo con la pelle di mattone e pietra e legno, occhi come finestre e un elmo come il tetto di un edificio. Questo individuo mostrava loro disegni per nuovi edifici, nuove strade, il progetto di una città completamente nuova. Quando ognuno dei progettisti si svegliò, si ricordava ogni dettaglio del sogno. Più tardi, gli uomini condivisero i loro sogni, e furono sbigottiti dallo scoprire che tutti i sogni erano sempre lo stesso. La città fu costruita seguendo i nuovi disegni, e i progettisti la dedicarono a questo strano visitatore.

Da allora, Urbanus è apparso in tutti i grandi insediamenti umani. Visita i cittadini in carica nei loro sogni, li incoraggia a migliorare ed espandere la città. Inoltre, veglia sulle città, proteggendole insieme ai loro abitanti.

Urbanus ha l'aspetto di un umano distinto di mezza età. La pelle è fatta di mattoni e pietra e altri materiali da costruzione. Gli occhi sono finestre. I denti sono lastre di pavimentazione. L'elmo (o forse sono i suoi capelli) è una cupola con guglia. Quando parla, la voce ha il suono di ruote di carro e campane di chiesa e pompe d'acqua. Urbanus è un dio sorto di recente e ha un campo di azione limitato: non ha alcun potere al di fuori delle città. All'interno, però, la sua volontà regna sovrana. Anche se principalmente una divinità umana, Urbanus accetta la devozione di chiunque viva in una città.

Area di influenza: Città, crescita, miglioramento.

Domini: Bene, Città (vedi pagina 162), Conoscenza, Protezione.

Addestramento dei chierici: Urbanus individua i propri chierici apparendo loro in sogno. Seleziona la gente più apprezzata che vive nelle città: si tratta sempre di persone che desiderano rendere la propria città più sicura e più pulita e un posto migliore in cui vivere. Urbanus invia queste persone dai suoi sacerdoti, che

insegnano loro la familiarità con ogni centimetro della città e mostrano loro come apprezzarla appieno. I suoi seguaci sono guide esperte, e spesso portano in giro i visitatori.

Missioni: Urbanus crede che le città abbiano bisogno di crescere, ma non sempre allargandosi. A volte hanno bisogno di distruggere il male che si annida al loro interno, o raddrizzare strade tortuose o riparare vecchi edifici. I suoi seguaci spesso guidano campagne per restaurare le vecchie sezioni della città, e inoltre aiutano a organizzare le ronde nei quartieri.

Preghiere: Le preghiere a Urbanus sono incentrate sulla bellezza della città. I suoi seguaci menzionano luoghi o elementi amati come metodo per attrarre la sua attenzione e guadagnarsi il suo amore.

Santuari: Urbanus ha santuari nelle principali aree di molte città: il municipio, il ponte principale, il cancello di ingresso ecc. In questi posti sono affisse piccole placche, che comunicano ai seguaci che questi luoghi sono a lui consacrati. Non è necessario nient'altro: l'intera città è il suo tempio.

Rituali: Urbanus presiede alle inaugurazioni dei nuovi edifici, agli incontri per progettare nuove sezioni della città e a qualsiasi altra grande riunione pacifica entro i limiti cittadini. Le sue cerimonie sono brevi ma poetiche, presentando spesso poemi o canzoni originali su qualche elemento della città.

Araldo e alleati: Un massiccio golem di ferro è l'araldo di Urbanus. I suoi alleati planari sono golem di carne, argilla e ferro. (Urbanus di solito invia i golem come alleati planari, contrariamente alla descrizione dell'incantesimo.)

Arma preferita: Mazza pesante.



Simbolo sacro di Urbanus

ZARUS

Divinità Maggiore (Legale Malvagio)

Parecchio tempo fa, secondo la leggenda, Zarus fu il primo uomo creato dal mondo stesso. Nessuna divinità partecipò alla sua creazione, poiché nessuna divinità poteva avere concepito una creatura così perfetta. I membri delle altre razze tremavano al solo vederlo, perché sapevano che era loro superiore sotto ogni aspetto. La sua grazia superava quella degli elfi, la sua risolutezza sbalordiva i nani, la sua capacità artigiana ispirava soggezione negli gnomi e negli halfling ovunque.

Finché Zarus fu solo, le altre razze gli permisero di vivere, rassicurate dal sapere che non poteva riprodursi. Ma Zarus non si accontentava. Parlò con il mondo e lo pregò di creargli una compagna... e quello creò sua moglie, Astra. Era una donna perfetta tanto quanto Zarus lo era come uomo, e le razze tremarono ancora una volta, per timore che questa coppia perfetta potesse dare origine a una nuova razza che avrebbe offuscato tutte le altre. Per evitarlo, i capi di ogni razza si riunirono in segreto e tramarono la fine di Zarus. Distillarono un veleno e lo miscelarono con del buon vino, che gli donarono come regalo di nozze.

Zarus sapeva che gli altri avevano tramato la sua morte, ma non poteva rifiutare il regalo con onore. Brindò alla loro salute e bevve. Il veleno agì rapidamente, ma mentre Zarus sentiva la propria vita andarsene, il mondo ebbe pietà di lui e lo elevò allo status divino. Allora Zarus guardò il mondo dall'alto, e spazzò via le lacrime di sua moglie Astra. "Non piangere per me, mia amata," la consolò, "perché ora sono un dio, intenzionato a proteggere il nostro popolo. Tu partorirai i miei figli, che già si trovano nel tuo grembo, e questi daranno inizio alla nostra razza. Tutte le altre razze tremeranno di paura, poiché sanno che non possono eguagliarci."

Questa è la storia narrata nel *Libro di Zarus*, la sacra scrittura della sua chiesa. Zarus viene chiamato "il vero dio umano" ed è considerato il solo dio che metta gli umani prima degli altri. Non si interessa alle altre razze, ma solo all'umanità, e incoraggia i suoi seguaci a dimostrarsi migliori di qualsiasi non umano. Sfortunatamente, egli promuove anche la convinzione che gli umani meritino di governare il mondo, trattando le altre razze come servitori. I suoi sacerdoti insegnano che le altre razze sono inferiori, che necessitano di guida umana... e di padroni umani.

I chierici di Zarus incoraggiano la conquista e la schiavitù. Il peggior peccato che un umano possa commettere, secondo la Chiesa di Zarus, è di accoppiarsi con un non umano e generare un figlio. Questo figlio è una contaminazione della razza e deve essere epurata.

Zarus ha l'aspetto di un umano incredibilmente bello nel fiore degli anni, soffuso da uno splendore dorato. Zarus incoraggia i suoi seguaci e sacerdoti a diventare il più possibile perfetti, e a dominare le altre razze.

Area di influenza: Umanità, dominazione, perfezione.

Domini: Destino (vedi pagina 163), Forza, Guerra, Legge, Male.

Addestramento dei chierici: I sacerdoti di Zarus cercano giovani attraenti e in salute che mostrino orgoglio nelle loro capacità e arroganza nei confronti dei più deboli. Reclutano queste persone offrendo loro di renderli il più possibile migliori. Questi accoliti sono soggetti a un severo addestramento, che modella la loro corporatura, e allo stesso tempo viene loro insegnato che l'umanità è la razza superiore e merita di governare il mondo. Questi giovani chierici imparano come proclamare discorsi di incitamento e come muovere guerra. Iniziano a predicare nei villaggi e nei paesi, diffondendo il loro messaggio.

Missioni: Zarus invia i suoi seguaci a distruggere le enclave di altre razze, uccidere i loro eroi e capi, e rubare i loro artefatti. Incoraggia gli eserciti umani a conquistare le terre non umane e a soggiogarne i popoli.

Illustrazione di W. England

Preghiere: Zarus preferisce l'azione alle parole e i suoi seguaci gli rivolgono preghiere eseguendo esercizi e partecipando a gare atletiche in cui possono dimostrare la loro superiorità. Ogni mattina compiono i loro esercizi, facendo voto di essere al meglio delle loro possibilità e di dimostrare alle altre razze che gli umani sono superiori sotto ogni aspetto.

Templi: I templi di Zarus sono belle strutture, non elaborate ma fatte estremamente bene e con decorazioni raffinate. Le pareti sono coperte di arazzi che raffigurano le doti della specie umana: scene di caccia, momenti di vita agreste e di tessitura, e altre occupazioni. L'altare è sempre una statua d'oro di un umano perfetto, una rappresentazione dello stesso Zarus.

Rituali: I seguaci di Zarus gli rivolgono le loro preghiere prima di una gara fisica, prima di una guerra e prima di entrare nel territorio di un'altra razza. Le cerimonie sono brevi e dirette, e richiedono un certo sforzo fisico.

Araldo e alleati: Zarus non ha araldi: afferma di non avere bisogno di nessuno. Invia elementali Medi, Grandi ed Enormi in risposta agli incantesimi *alleato planare*.

Arma preferita: Spadone.

ALTRE FORME DI FEDE

Gli umani hanno dimostrato, nel corso dei secoli, che possono credere praticamente in qualsiasi cosa scelgano, per quanto strano possa sembrare.



Simbolo sacro di Zarus

Illustrazione di W. England

Panteismo: Alcuni umani venerano un intero pantheon di dei: pregano Kord per avere forza, Heironeous per il valore e Boccob per l'intuito. Urbanus si inserisce facilmente in una società panteistica, dove gli studiosi di religione lo considerano un servitore o alleato di Heironeous o Pelor. Zarus è più difficile da inserire in un pantheon, siccome i suoi seguaci insistono che l'umanità non ha altro dio. Ciononostante, i seguaci di Zarus credono in Moradin, Garl Glittergold e nelle altre divinità non umane; Zarus semplicemente vuole che quegli dei vengano distrutti o soggiogati.

Monoteismo: Una "chiesa unitaria" umana afferma che ogni divinità conosciuta è semplicemente una sfaccettatura di un essere superiore. Questo essere, conosciuto solo come Sommo Padre, è il vero creatore dell'universo e di ogni cosa. La chiesa crede che il Sommo Padre appaia sotto diversi aspetti alle diverse razze poiché si presenta in un modo che ogni essere possa comprendere. Ma indipendentemente dalla forma che assume, è il Sommo Padre che in realtà fornisce guida e potere divino.

Una comune critica alla chiesa unitaria è che alcune divinità sono malvagie e che molte combattono tra loro. I seguaci del Sommo Padre dichiarano che queste apparenti contraddizioni non sono altro che prove della fede.

Deismo: Un'altra forma di religione postula che nessuno degli dei esista come divinità di per sé; sono soltanto degli esterni con potenti manie di grandezza. Essenzialmente è impossibile sapere chi sia il vero creatore dell'universo poiché il creatore ha abbandonato l'universo dopo averlo creato, lasciando i potenti esterni a fare da prestanome usati per personificare gli ideali. Il solo vero potere, affermano, è l'universo stesso, che non ha coscienza né personalità, ma che risponde con lo sforzo alla volontà delle creature senzienti.

STORIA E FOLCLORE

Gli umani sono la più giovane delle razze maggiori, che significa che la loro storia non è lunga come quella dei loro vicini. La combinazione di un breve tempo nel mondo e una strabiliante varietà di culture umane crea un ricco fondale di racconti folcloristici e avvenimenti storici, ma pochi miti e leggende che si estendano da un capo all'altro dei confini culturali.

Per gli umani, gli avvenimenti storici relativamente recenti funzionano come miti e leggende. I bambini umani potrebbero rabbrividire alla storia di St. Cuthbert e il drago, ad esempio, e tramandarla a loro volta ai loro figli. Un giovane guerriero umano potrebbe trarre ispirazione da un racconto sulla Crociata della Legione Perduta. Ma nel mondo di D&D, ci sono elfi e nani per i quali la Crociata della Legione Perduta non è una leggenda: è un vivido ricordo della loro stessa vita. Alcuni draghi più vecchi sono stati testimoni della battaglia di St. Cuthbert contro il drago.

La storia umana diventa leggenda umana con grande rapidità, ma in molti mondi di campagne, la storia recente dell'umanità è la storia recente del mondo. Siccome gli umani sono così sparpagliati ed esercitano una tale influenza sugli avvenimenti globali, quasi ogni società (umana e non) conosce le guerre, i disastri e le vittorie principali che costituiscono la storia umana.

Molta della storia recente dell'umanità, fin dalle epoche primitive in cui la conservazione dei documenti era meno importante della sopravvivenza, è andata persa. Gli studiosi e i bardi si sono sforzati di trovare prove risalenti all'alba dell'esistenza umana, e hanno creato racconti su quello che hanno scoperto e su ciò che pensano sia accaduto.

Consigli per l'interpretazione: La storia umana ha più avvenimenti recenti importanti della storia di qualsiasi altra razza. Riflettere su quali avvenimenti storici echeggiano nel proprio personaggio. Il personaggio potrebbe trattare con gentilezza gli gnomi poiché si vergogna delle epurazioni contro gli gnomi di Dessloch avvenute una decade fa. Il personaggio potrebbe onorare i pionieri della Carovana di Istagarrai, fondatori dei primi

insediamenti umani nella sua zona. La storia scelta dal personaggio dice molto sul suo atteggiamento verso il suo popolo, e verso se stesso.

ORIGINI MITOLOGICHE

Anche se gli umani hanno una ricca e dettagliata storia recente da cui trarre ispirazione mitologica, non hanno però una miniera altrettanto ricca di miti che contemplano l'umanità intera. Per esempio, gli umani non hanno una storia della creazione largamente accettata. Invece, ogni cultura ha la propria storia di come sono nati gli umani: perfino culture non umane come gli elfi e i nani. La maggioranza degli umani rifiuta di accettare qualsiasi versione non umana delle origini dell'umanità: perfino i resoconti di esterni che dichiarano di essere stati presenti. Gli umani credono che tali resoconti siano prevenuti contro l'umanità (e infatti, molti fanno leva su stereotipi umani non molto lusinghieri).

Molte storie umane concordano su un punto: che l'umanità non ha avuto un inizio famoso. Solo il *Libro di Zarus* afferma diversamente.

Storia dell'Argilla: Forse il mito più popolare tra le culture umane è la Storia dell'Argilla. Secondo questa nozione leggendaria, le divinità si erano riunite per discutere le loro varie razze, e la collocazione di quelle razze nel mondo. Nessuno degli dei aveva visto le creazioni degli altri.

Per dimostrare cosa stava dicendo, Corellon Larethian prese da terra un mucchietto di argilla e lo modellò a somiglianza degli elfi. Quando aveva finito di parlare, Moradin prese l'argilla e la modificò per rappresentare i nani che aveva appena creato. Ogni dio fece altrettanto, così che l'argilla a turno prese la forma di ciascuna delle razze.

Quando scese il crepuscolo, le divinità ritornarono a casa, lasciando l'argilla abbandonata sul terreno. Il contatto di così tanti dei aveva risvegliato l'argilla dandole vita, e questa iniziò a muoversi. Tentò di stare in piedi, ma cadde poiché la sua forma e il suo aspetto continuavano a cambiare, fluttuando tra le diverse razze che aveva rappresentato.

Il mucchietto di argilla sapeva che avrebbe dovuto scegliere una singola forma. Ma preferire la creazione di un dio invece di quella di un altro sembrava impossibile, quindi l'argilla scelse il compromesso. Prese caratteristiche da ognuna delle razze e le fuse insieme per creare una nuova forma, che rammentava ognuna ma come nessuna in particolare.

Quando gli dei scoprirono il pezzo di argilla il giorno dopo, furono così impressionati che gli concessero di vivere, e gli diedero una compagna, creata come una combinazione delle femmine di ogni razza. Questi furono i primi umani, e poiché ogni divinità aveva benedetto la loro unione, essi prosperarono e i loro figli si sparsero in tutto il mondo.

Caduta del Nano: Un buon esempio di un mito della creazione umana raccontato da non umani è la Caduta del Nano. Parecchio tempo addietro, racconta la storia, un nano stava tornando a casa a piedi. Iniziò a piovere a dirotto, ma il nano continuò anche se a fatica. Allora i suoi stivali scivolarono nel fango ed egli cadde in avanti e il corpo pesante affondò nella terra fradicia. Brontolando, il nano si rialzò e proseguì per la sua strada, lasciando la sua impronta impressa nel fango.

Mentre la pioggia continuava a cadere, riempiva l'impronta. La pioggia si trasformò in ghiaccio, e il ghiaccio iniziò a prendere forma sopra l'impronta, modellando anche la parte superiore del nano. Per tre giorni e tre notti il vento ululò e cadde la neve. Il quarto giorno, spuntò il sole, e il ghiaccio e la neve si sciolsero. La riproduzione in ghiaccio del nano si crepò e disintegrò, lasciandosi dietro una creatura fatta a immagine del nano. Ma il terreno lì pendeva leggermente, quindi la sagoma era scivolata verso il basso, durante lo sferzare della pioggia e della neve. Di conseguenza, la nuova creatura era più alta e più snella del nano originale. Così, dall'impronta di un nano nacque il primo uomo.

Storia di Oratea: Una storia folcloristica degli halfling racconta che l'umanità è nata dalle razze più vecchie in un modo molto più letterale. Oratea era una bellissima halfling e molti della sua stessa specie la corteggiavano. Poi incontrò una coppia di viaggiatori, un elfo alto e magro di nome Terian e un nano tarchiato di nome Koemac.

I viaggiatori la amavano entrambi e le chiesero di scegliere uno dei due come suo compagno. Oratea era avida e insistette che avrebbe sposato entrambi o nessuno dei due. Alla fine, Terian e Koemac cedettero e sposarono entrambi Oratea.

Alcuni mesi più tardi Oratea rimase incinta. Ma gli dei, guardando in basso, la disapprovarono per la sua arroganza e cupidigia. Fecero diventare gelosi i due mariti e li istigarono a chiederle che scegliesse uno dei due e abbandonasse l'altro.

Dopo molte discussioni, i mariti dichiararono che il bambino sarebbe stato il fattore decisivo. Il padre al quale assomigliasse sarebbe rimasto e l'altro se ne sarebbe andato, per non tornare mai più. Ma quando Oratea partorì, diede alla luce due gemelli.

Quando i padri seppero la notizia, si lamentarono, sospettando che un figlio fosse di discendenza elfica e l'altro avesse sangue nanico. Ma non poteva essere così semplice. Un bambino apparteneva a Terian e l'altro a Koemac, ma gli dei fecero in modo che entrambi i bambini assomigliassero a entrambi i padri, mescolandone le caratteristiche.

Terian e Koemac, riconoscendolo come un segnale della disapprovazione degli dei, fuggirono. Oratea morì per il dolore, lasciando che i due bambini si facessero strada nel mondo. Gli dei ebbero compassione dei bambini e li aiutarono a sopravvivere. Infine i bambini raggiunsero l'età adulta, si sposarono ed ebbero altri figli. Anche i nipoti di Oratea avevano caratteristiche che erano il miscuglio di elfo, nano e halfling. Questi furono i primi umani.

Mito dello Stampo Spezzato: Ogni mito concorda sul fatto che l'umanità è stata l'ultima razza principale creata: anzi, tutti i miti tranne uno. Il Mito dello Stampo Spezzato controbatte che molto tempo addietro, gli dei si riunirono per creare una razza di esseri inferiori con cui poter popolare il mondo. Le divinità collaborarono in una stanza segreta, ciascuna offrendo suggerimenti,

e alla fine raggiunsero un consenso. Scolpirono uno stampo, e quando tutti gli dei aggiunsero ritocchi personali e approvarono i dettagli, fu creato un essere con quello stampo.

Dallo stampo sorse il primo umano. Ciascuno degli dei allora volle creare il secondo umano senza alcuna collaborazione, e ne nacque un conflitto. Nella concitazione del momento, scivolò loro di mano lo stampo che cadde per terra spezzandosi. Ogni dio incolpò gli altri e se ne andò adirato, lasciando l'umano nella stanza delle riunioni, da solo tranne che per lo stampo spezzato.

Nelle rispettive dimore, ognuno degli dei tentò di ricreare lo stampo, ma nessuno riusciva a ricordarlo con esattezza. Moradin lo fece troppo largo, mentre Corellon lo fece troppo sottile e Yondalla troppo rotondo. Tutti, compreso Garl Glittergold, fecero i loro stampi troppo corti. Da lì, sono nate le altre razze: nani, elfi, halfling e gnomi.

Mentre gli dei facevano versioni imperfette della loro creazione originale, l'umano abbandonato nella stanza delle riunioni si sforzava di ricostruire lo stampo spezzato. Secoli dopo, quel primo umano vi riuscì e creò copie sufficienti a diffondere l'umanità in tutto il mondo. In questo modo, gli umani furono la prima delle creazioni degli dei, ma l'ultima a comparire nel mondo.

LEGGENDE

L'umanità può anche avere miti contrastanti, ma le sue leggende sono concordi. O, almeno, ogni leggenda ha la stessa forma coerente. Alcune leggende sono specifiche di una certa regione, mentre altre si possono trovare in tutti gli insediamenti umani. Non tutte le leggende sono positive: alcune raccontano di un eroe che fallisce la missione, oppure di un uomo che si perde a causa della cupidigia o dell'indolenza o di qualche altro difetto. Ma molte raccontano di grandi uomini e donne che compiono sacrifici per proteggere la loro famiglia e che hanno ottenuto un nobile dono per la razza intera.

Narrare le leggende è un popolare passatempo di notte, quando tutti i lavori sono stati fatti e il pasto della sera è stato consumato. I bambini scivolano nel sonno ascoltando i genitori che raccontano una vecchia storia, e i loro sogni si riempiono di immagini di quegli antichi eroi ed eroine. Questa attività aiuta a modellare i bambini in adulti che danno valore a ideali quali il coraggio, l'ingegnosità, la lealtà e il duro lavoro. Gli anziani fanno a gara per vedere chi riesce a ricordare il maggior numero di leggende, e i viaggiatori condividono le leggende di altre regioni, portando nuove storie in ogni posto lungo il cammino. Molti umani smettono di credere nelle leggende una volta cresciuti; i racconti non diventano altro che storielle narrate per divertimento ed educazione, invece che espressioni della verità. Ma alcuni adulti continuano a crederci, e vanno perfino in cerca di prove su quelle figure leggendarie di un tempo passato.

Le leggende dell'umanità sono troppe da raccontare. Di seguito vi sono parecchi esempi, tutti diffusi attraverso la comunità umana. Ognuna di queste leggende descrive un momento cruciale nella storia dell'umanità e spiega perché la razza umana è diversa dalle altre razze.

Desh

I primi uomini e donne vivevano all'aperto, danzando nei prati di giorno e crollando su soffici campi di erica di notte. Poi, un giorno che iniziava a piovere, una donna disse agli altri, "Sono stanca di bagnarmi. Non c'è un modo per cui possiamo rimanere asciutti e caldi, e continuare a ridere e scherzare?"

Si guardarono intorno e cominciarono a pensare. Non vedevano altro che erica ed erba nei loro prati. Poi uno di esso disse, "Un giorno mentre correvamo ridendo attraverso la vallata, ho trovato un posto dove gli alberi crescono alti. Sicuramente i loro grandi rami e le foglie distese ci proteggeranno dalla pioggia."

Tutti partirono in cerca di questi alberi e ben presto li trovarono assiepati lungo un lato di un'ampia vallata. Corsero sotto gli alberi e lì il terreno era asciutto, poiché la pioggia non poteva penetrare attraverso il fitto fogliame. Allora la gente ricominciò a ridere e danzare.

Poi scese la notte, e una donna si rivolse agli altri. "Mi è venuto freddo," disse. "Ogni giorno, quando il sole mi accarezza la pelle, sento caldo e sto bene. Ma quando il sole scende e il buio copre il cielo, sento freddo e continuo a tremare in mezzo all'erica. Non c'è un modo per rimanere caldi durante la notte?"

Si guardarono intorno e cominciarono a pensare. Infine uno degli uomini rispose. "Un giorno, mentre stavamo giocando, mi sono nascosto dentro un grosso cespuglio per spaventare tutti quelli che passavano correndo. Stava soffiando un vento freddo, ma una volta in mezzo ai suoi rami non lo sentivo più, perché i rovi mi riparavano. Forse ognuno di noi può infilarsi in un cespuglio e dormire al riparo delle sue spine."

Tutti partirono in cerca dei cespugli e li trovarono sull'altro lato della vallata. Ognuno scelse un cespuglio e vi si infilò dentro. I fitti rovi bloccavano il vento ed essi si addormentarono.

La mattina seguente, una delle donne disse, "La notte scorsa, effettivamente, sono stata al caldo. Ma i rovi sono appuntiti e mi hanno graffiato la pelle. E poi, mi mancava il calore del mio compagno, che si sdraiava rannicchiato contro di me quando dormivamo in mezzo all'erica. I cespugli non hanno abbastanza spazio per tutti e due. Non c'è un modo per rimanere al caldo e dormire insieme?"

Si guardarono intorno e cominciarono a pensare. Dopo un po', uno degli uomini rispose, "Una volta, mentre ci rincorrevamo nei prati, ho intravisto una caverna ai piedi di una collina. Forse è abbastanza profonda per dormirci insieme."

Tutti partirono in cerca della caverna, che si trovava all'estremità settentrionale della vallata. La trovarono abbastanza grande perché due vi potessero dormire insieme. Ma la sua larga entrata lasciava entrare il vento.

"Forse," suggerì una delle donne, "potremmo portare qui un cespuglio, e metterlo all'entrata della caverna per impedire che il vento soffi all'interno."

Anche questo fu fatto, e la donna quella notte dormì nella caverna con il suo compagno. La mattina dopo, dissero di sentirsi caldi e riposati. Tutti volevano un posto come quello per dormire, ma nella vallata non c'erano altre caverne.

"Mettere il cespuglio davanti alla caverna ha bloccato il vento," fece notare una donna. "Non potremmo prendere quattro cespugli e metterli intorno a una macchia d'erica, per formare uno spazio in cui due compagni possano dormire al riparo dal vento?"

Gli uomini presero quattro cespugli e li sistemarono intorno a una macchia d'erica nel centro della vallata.

"Questo terrà lontano il vento," acconsentì una donna, "ma la pioggia continuerà a caderci sulla testa. Non potremmo prendere dei rami e delle foglie dagli alberi e appoggiarli sopra i cespugli, per tenere all'asciutto chi dorme?"

Gli uomini lo fecero, e il posto era caldo e asciutto e confortevole. Tutte le altre coppie volevano un posto come quello per dormirci dentro, e quindi furono raccolti altri cespugli e altri rami, e furono formati altri alloggi per dormire nella vallata. I cespugli, essendo stati sradicati, morirono, ma i loro rovi continuavano a riparare dal vento e dal freddo. Anche le foglie e i rami, staccati dagli alberi, morirono, ma continuavano a proteggere dalla pioggia quelli che vi stavano sotto.

Col passare del tempo, gli uomini impararono a tagliare via molti dei rovi, lasciando una struttura di cespugli. Poi impararono a staccare la corteccia dagli alberi e avvolgerla intorno alla struttura, formando un muro solido contro il vento. Poi scoprirono come legare i rami e le foglie sulla cima, così che non volassero via e formassero invece un tetto fisso. Infine, gli uomini capirono che potevano conficcare i cespugli nel terreno, per impedire che i venti forti li spostassero, ma potendo comunque lasciare una sezione libera di scorrere per aprire una sorta di ingresso.

Ogni uomo e donna aveva una stanza di questo genere, ed erano poste l'una vicina all'altra sul fondo della vallata, non lontano da un piccolo torrente. Questo divenne il primo villaggio, e la gente lo chiamò Desh, che nell'antico linguaggio significava "riparo".

Piaga cornuta

Tutta l'umanità viveva in Desh, sul fondo della vallata. Il villaggio era cresciuto, e i cacciatori dovevano allontanarsi parecchio per trovare sufficiente cibo per tutti. Un giorno i cacciatori stavano camminando in una foresta quando videro un grosso cervo, le corna così grandi che sfioravano gli alberi su entrambi i lati. Uno dei cacciatori preparò la lancia, ma il compagno lo fermò.

"Osserva la pelle del cervo, argentata come il riflesso della luna nell'acqua," fece notare l'amico. "Questo cervo non è una bestia normale. Forse è un dio della foresta, o la creatura amata da un dio. Meglio se la lasciamo andare senza ferirla, e troviamo altra selvaggina."

Il primo cacciatore, il cui nome era Sharak, scrollò via la mano dell'amico dove aveva afferrato il braccio della lancia. "La nostra gente è affamata," rispose, "Quella bestia nutrirebbe parecchi. E io voglio la pelle argentata della creatura per farmi una tunica." Così dicendo, scagliò la lancia. La mira di Sharak era buona e la punta di lancia fatta di pietra trafisse il petto del cervo e poi il cuore. La maestosa creatura fece un balzo e poi cadde morta sul terreno della foresta.

Sharak e il compagno scuoiarono il cervo e divisero la carne per riportarla al villaggio. Ma l'amico di Sharak aveva pronunciato un giusto avvertimento, perché il cervo era il preferito di un dio che abitava nelle vicinanze. Il dio, dopo avere visto il suo amato cervo ucciso, invocò una maledizione: tutti coloro che consumassero la carne del cervo sarebbero stati contaminati dalla violenza della sua morte.

Il giorno successivo, gli abitanti del villaggio che si erano divisi la carne si ammalarono. Collassarono, e giacquero a letto come se fossero morti. Molti di essi morirono realmente. Altri sopravvissero, ma non illesi, poiché divennero più scuri, con i tratti contorti, come se in loro si fosse diffusa una vera e propria corruzione e i loro tratti ne portassero il segno. Gli anziani del villaggio, temendo che questo fosse un segnale di una malattia che minacciava di diffondersi in tutto Desh, fecero appello al loro popolo.

"Dobbiamo fuggire da questo luogo," gridavano. "Questa piaga che trasforma gli uomini in mostri sta devastando la nostra gente. Ben presto l'intero villaggio potrebbe esserne soggetto, e le nostre famiglie morte o cambiate tanto da essere irriconoscibili. Raccogliete le vostre cose, quindi, e ce ne andremo in cerca di qualche altro posto che non ne sia contaminato."

Gli uomini e le donne di Desh riunirono tutte le loro cose e, con gli occhi pieni di lacrime, abbandonarono il villaggio di Desh. Scalarono le pendici della vallata e vagarono nel mondo. Ad ogni vallata o argine che potesse fornire un po' di cibo e riparo, alcuni si fermavano e vi prendevano dimora, così che l'umanità non era più tutta riunita in un solo posto, e non poteva più rappresentare un facile bersaglio per il disappunto di una qualche divinità.

Freccia di Melana

Un giorno una donna di nome Melana stava camminando quando si imbatté in una strana scena. Davanti a lei c'erano due uomini, entrambi diversi da qualsiasi uomo avesse mai conosciuto. Uno era smilzo come un bambino, con il viso e i tratti somatici aggraziati, capelli fluenti, il mento liscio e grandi occhi. L'altro era robusto come una quercia, con una lunga barba e folte sopraciglia, e piccoli occhi luccicanti come la luna. I due stavano discutendo e non sembravano averla notata mentre si avvicinava.

"Nessun vero cacciatore può sbagliare a usare un arco," dichiarò il primo, gesticolando, e Melana vide che in mano aveva un arco, alto come lui e splendidamente intagliato. "Qualsiasi altra arma è inutile, e sciocca la creatura che la impugna."

"La pietra è forte, e infrange tutto quel che si trova davanti," rispose quello robusto, sollevando un randello dalla forma strana. Melana poteva vedere che l'arma era fatta di pietra, e modellata in un manico sul fondo e in una grossa testa sulla punta. "Il legno si rompe facilmente, e solo uno sciocco lo userebbe come arma."

Ora abbastanza vicina da poter muovere la testa per colpirli sulla guancia con la sua lunga treccia, Melana osservò che questi due stranieri erano più bassi di lei di un'intera testa. Questo ridusse la sua paura e decise di parlare con loro.

"Che tipo di uomini siete," chiese, "e da dove venite? Di sicuro se foste del mio villaggio vi conoscerei."

Entrambi si voltarono, stupiti, e la fissarono.

"E che villaggio è mai questo, che genera donne così alte e forti?" rispose il primo. "Di certo non ho mai visto nessuno come te, sebbene abbia attraversato questa foresta molte volte."

"Né l'ho mai visto io," concordò il robusto. "E me ne ricorderei, se avessi visto una ragazza così alta e magra, con capelli così lunghi e guance così lisce."

"Perché litigate a quel modo?" chiese Melana. "Siete rivali, ognuno determinato a essere il migliore? Parlate di pietra e di arco, ma sicuramente nessuno dei due da solo è forte come voi due insieme."

"Insieme?" la derisero gli stranieri. "La pietra e l'arco non possono mischiarsi... cosa vorresti dire?"

Melana allora girò la testa, ed estraendo il coltello, tagliò un ramo sottile da un albero vicino. Con rapidi colpi staccò la corteccia e fece delle tacche alle estremità. Poi si inginocchiò e, prendendo un piccolo frammento di selce e una pietra più grande, iniziò a sfregare la selce contro la pietra, dandole forma. Fissò la pietra modellata al ramo, infilandola in una tacca e fermandola con un tralcio. All'altra estremità aggiunse delle foglie raccolte da terra. Finita, la mostrò agli stranieri.

"Tieni." Porse l'oggetto all'arciere. "Eccoti una freccia adatta al tuo arco, però fatta con una punta di pietra. Ora, sinceramente, pietra e arco possono lavorare insieme, e sono entrambi migliori per questo."

Gli stranieri a turno studiarono la freccia. Alla fine, si guardarono in faccia.

"In effetti, ha ragione," commentò l'arciere. "Questa freccia, con la punta di pietra, penetrerà ancora più in profondità delle mie asticelle di legno, e sopravviverà all'impatto per continuare a volare."

"E, spinta dall'arco, colpirà ancora più lontano di quanto io non possa raggiungere con la mia mazza," rispose il più robusto. "Chiaramente siamo entrambi sciocchi, a voler far prevalere una parte sull'altra, mentre questa femmina imponente accanto a noi vede entrambe le parti insieme."

Voltandosi allora verso Melana, l'arciere le disse. "Mi chiamo Remian, vengo dalla terra degli elfi. Vorrei sapere il tuo nome, signora, che vedi più chiaramente di me e che puoi comporre così facilmente un'antica disputa."

"Mi chiamano Norabun," aggiunse quello robusto. "Tra i nani sono famoso, però la tua saggezza mi stupisce. Dicci il tuo nome, perché possiamo chiamarti amica e ringraziarti."

"Mi chiamo Melana," rispose. "Non so nulla di elfi e nani. Casa mia è là, oltre la collina, dove gli umani sono riuniti nel villaggio di Whylis. Vorrei saperne di più su di voi e sui vostri simili, e sarò ben felice di chiamarvi amici."

E così gli umani incontrarono elfi e nani, e le tre razze scoprirono di essere in grado di parlare tra loro e concordarono su parecchie cose. Però gli umani erano sempre in mezzo, perché elfi e nani raramente sono d'accordo, anche se entrambi trovavano un terreno comune con gli umani, e quindi gli umani furono costretti a colmare il divario tra essi.

Lakeem e il richiamo del mare

Un ragazzo di nome Lakeem viveva nel villaggio di Sonelm. Suo padre era un cacciatore e aveva insegnato a Lakeem quella professione. Ma il ragazzo non amava l'arco e la lancia, né apprezzava gli spasimi di morte del cervo, del coniglio e del cinghiale. Invece, amava correre nella foresta, gioendo del vento che gli faceva sventolare i capelli. Lakeem bramava sempre maggiore velocità, desiderava volare come gli uccelli in alto sopra la sua testa, senza che i piedi toccassero mai il terreno.

Il padre di Lakeem ne era dispiaciuto. "Se non cacci, non mangi," disse un giorno al ragazzo. "Vattene e trova la tua strada, perché io non ti aiuterò."

Rattristato, il ragazzo raccolse i suoi vestiti e il suo coltello e se ne andò. Corse nella foresta, superando il luogo in cui i cacciatori si voltavano per tornare a casa. Lakeem continuò a correre, attraverso i boschi, finché alla fine non iniziarono a diradarsi. Poi si fermò, poiché la vista che gli si presentò gli tolse il respiro.

I boschi finivano e al di là c'era un breve tratto di terra, per la maggior parte coperta di erba. Vicino all'estremità più lontana l'erba spariva, lasciando solo del terriccio di una strana sfumatura, giallo come una foglia appena nata. Ancora più in là si trovava la vista che aveva fatto fermare Lakeem: là in fondo, oltre quella terra gialla, si stendeva una vasta pianura. Luccicava dell'argento alla luce del sole, in modo molto simile a come scintillava il torrente vicino a Sonelm quando scorreva. Ma questa pianura correva ben oltre al limite della capacità visiva di Lakeem, svanendo in lontananza.

Col cuore pulsante, il ragazzo si affrettò a scendere dalla collina e verso questa strana vista. Il terriccio giallo, scoprì, era polvere leggera, stranamente asciutta, che si sollevava in nuvole intorno ai suoi piedi mentre la attraversava. Poi raggiunse il bordo.

Come aveva pensato, la pianura era fatta d'acqua come il torrente, con la differenza che quest'acqua era blu come il cielo di notte, e che continuava per sempre. Come poteva esistere un posto come questo, pensò Lakeem. È forse questa la casa del torrente, dove ritorna ogni notte? È forse anche la dimora degli altri torrenti, nel modo in cui Sonelm ospita mio padre e gli altri con le loro famiglie?

Lakeem aveva spesso messo i piedi nel freddo torrente vicino a casa, e allora fece lo stesso anche qui. Quest'acqua era più calda e gli pungeva la pelle nuda. Incuriosito, si immerse completamente nell'acqua, godendosi la sensazione. Lakeem chiuse gli occhi e si sentì sollevare come se trasportato dal vento. Il viso si aprì un varco in cerca d'aria, ed egli si guardò intorno, osservando il suo corpo che a sua volta saliva in superficie. Quindi rimase disteso, come se fosse su una soffice macchia d'erba, con l'acqua che delicatamente lo sospingeva contro la striscia di terra.

Alla fine, Lakeem uscì dall'acqua e crollò a terra. Esausto, si addormentò, e nei suoi sogni volava non nell'aria ma sull'acqua.

La mattina dopo, Lakeem si incamminò lungo il bordo dell'acqua, lo sguardo fisso attraverso l'infinita distesa. Dopo molte ore, notò qualcosa che si muoveva sull'acqua.

Era color marrone contro il blu, e finalmente poté vedere che era un ramo, con ancora le foglie.

Io galleggio sull'acqua, pensò Lakeem. E quel ramo fa lo stesso. Sicuramente, se potessi appoggiarmi al ramo, galleggeremmo entrambi e allora potrei riposare comodamente mentre l'acqua mi porta in giro.

Ritornando alla foresta, trovò un grosso ramo che era stato staccato da una vecchia tempesta e ora si trovava per terra. Era lungo come Lakeem, e quasi altrettanto largo. Un rametto più piccolo spuntava perpendicolarmente, con ancora un fitto ciuffo di foglie. Lakeem lo trascinò fino all'acqua e ve lo spinse dentro. Il ramo sobbalzò tra le onde, e Lakeem saltò anche lui dentro all'acqua, afferrando il ramo e stendendovisi sopra. Il ramo galleggiava e allo stesso tempo lo teneva su. Lakeem lottò per avere una presa migliore, girando il ramo per far stare in piedi il rametto. Intorno a quest'ultimo avvolse un braccio, lasciando l'altro immerso nell'acqua.

Proprio in quel momento soffiò il vento sull'acqua dalla riva. Le foglie sul ramo catturarono il vento, e si piegarono in avanti senza spezzarsi. Il ramo accelerò nell'acqua, spinto in avanti come una freccia da un arco, e Lakeem sentì il cuore librarsi. Alla fine stava volando, danzando sulle onde, libero come un uccello!

Col passare del tempo Lakeem imparò a scavare il ramo, formando un incavo in cui sedere. Appese un intreccio di foglie su una solida struttura di rami, e la sistemò sopra per sfruttare il vento. Girando questa struttura, poteva cambiare direzione. Abbassandola poteva fermarsi. E, con un rametto staccato dall'originale, poteva affondarlo nell'acqua, spingendo da qualche altra parte la sua barca.

Anni dopo, Lakeem ritornò a Sonelm. Giunse navigando lungo un grosso fiume, poi camminando attraverso il villaggio, con la barca portata a spalla. La gente rideva a vederlo così, e gli gridava, "Ma come, Lakeem, ti sei fatto crescere un guscio per proteggerti dal mondo?"

Lakeem raccontò loro dei posti che aveva visitato, e di ciò che aveva visto. Portò a sua madre strane pietre, levigate dal mare e scintillanti come la luna. A suo padre diede parecchi pesci grandi, con la carne succulenta e saporita. Guidò i suoi genitori e gli anziani del villaggio fino al fiume e mostrò loro come la sua barca navigava sull'acqua.

Allora la gente provò ammirazione per lui, e suo padre gli batteva una mano sulla spalla. "Davvero, non sei un cacciatore," esclamò suo padre, "però hai trovato la tua strada e sei tornato per dimostrarlo alla nostra gente." Gli abitanti del villaggio di Sonelm costruirono delle barche secondo le indicazioni di Lakeem. Così gli umani appresero a navigare sui mari, e divennero i signori delle onde.

LINGUAGGIO

Una razza culturalmente diversificata come gli umani dovrebbe sviluppare in modo naturale una moltitudine di linguaggi... e infatti è ciò che hanno fatto gli umani nel mondo reale.

Ma le barriere linguistiche sono un ostacolo ancora peggiore al tavolo da gioco di quanto non siano per un viaggiatore nel mondo reale. Una partita di D&D può impantanarsi velocemente quando un PG ricorre troppo spesso al linguaggio dei segni e ai gesti per comunicare con ogni PNG in città.

Per questo motivo, moltissimi dei mondi di D&D presuppongono che tutti gli umani parlino un unico linguaggio, ed è un linguaggio che conoscono anche molti non umani. Indicata come Comune nei manuali base di D&D, questa "lingua madre" permette che l'interazione con i PNG funzioni più semplicemente, e mette in risalto l'importanza centrale degli umani nelle faccende del mondo. Gli umani sono così onnipresenti che il loro linguaggio è diventato la lingua base: tutti ne hanno almeno un'infarinatura.

In alternativa, è possibile supporre una diversa origine per il Comune. Gli umani prendono in prestito la tecnologia, le innovazioni magiche e le tradizioni culturali, quindi ha un qualche senso che prendano in prestito anche il linguaggio dalle razze più vecchie. Invece di essere una "lingua madre" umana che le altre razze imparano perché gli umani sono così prevalenti, il Comune potrebbe essere un confuso miscuglio di ogni altro linguaggio. I non umani non parlano il Comune perché è conveniente farlo. Parlano il Comune poiché condivide molte parole con il loro linguaggio nativo ed è facile da imparare.

Se il DM vuole introdurre più linguaggi umani nella campagna, può ridurre l'efficacia del Comune anche se ne mantiene la prevalenza. In un tale mondo, quasi tutti possono parlare il Comune, ma il linguaggio è in grado di esprimere solo concetti basilari (salve, quanto costa, mani in alto o sparo). Chiunque voglia discutere più approfonditamente l'argomento deve usare un linguaggio più raffinato, che sia o meno di origine umana. Ogni nazione umana potrebbe avere il proprio linguaggio, oppure le nazioni potrebbero condividere lo stesso linguaggio ma avere importanti differenze culturali e politiche (in modo molto simile a come accade per Stati Uniti, Australia e Inghilterra nel mondo reale).

In una campagna in cui il Comune venga eliminato completamente, i personaggi sono costretti a spendere punti abilità per apprendere altri linguaggi. Un mondo pieno di dozzine di linguaggi è più simile al mondo reale, ma è anche più difficile per i personaggi farsi capire. Possono trascorrere un bel po' del loro tempo a trovare dei traduttori che li aiutino a muoversi in una società straniera. In questo tipo di campagna, incantesimi quali *linguaggi* e *comprensione dei linguaggi* diventano molto importanti, così come l'uso assennato dell'abilità Diplomazia quando le cose minacciano di andare perse nella traduzione.

PARLATA DA STRADA

All'incirca come gli umani che lo parlano, il Comune è un linguaggio che cambia col tempo e mostra un'ampia varietà di dialetti, gerghi e variazioni vernacolari. Nei bassifondi e nei ghetti delle grandi città, è emersa una forma degradata del Comune che incorpora ancora più elementi di diversi linguaggi.

Conosciuto come Parlata da Strada, questo dialetto fa grande uso di parole gergali e inventate. La Parlata

da Strada è il linguaggio di strada, e l'aristocrazia ne disapprova l'utilizzo. Usare la Parlata da Strada nell'alta società è spaventosamente villano e un chiaro segno di scarsa educazione.

I viaggiatori in qualsiasi città umana sentiranno la Parlata da Strada, ma il linguaggio è molto più raro fuori dalle grandi aree metropolitane, poiché molte aree rurali hanno i loro dialetti regionali. La Parlata da Strada è in continuo cambiamento, e gli idiomi, le parolacce e il gergo che compongono la Parlata da Strada in una città potrebbero non essere mai uditi in una città molto lontana.

Seppure una variante del Comune, la Parlata da Strada non ha una propria versione scritta. Alcuni cantastorie tentano di ricreare questo schietto linguaggio a forte componente gergale nei loro lavori, generalmente producendo scadenti versi zoppicanti e difficili da leggere.

FRASARIO DELLA PARLATA DA STRADA

Le seguenti frasi della Parlata da Strada possono saltare fuori al tavolo da gioco con una certa regolarità. I personaggi di aree urbane di ceto basso useranno queste frasi con più probabilità rispetto a quelli con una maggiore educazione. Per rendere la sensazione della Parlata da Strada al tavolo da gioco, utilizzare i seguenti termini (o le loro traduzioni in Comune) e inventare delle proprie frasi e parole della Parlata da Strada.

Come tahh su un kesir. "Come zanne su un elfo." Un'affermazione che indica che qualcosa è di misura sbagliata o inappropriato.

Choor! Un'imprecazione generica che deriva dall'Orchesco, usata per descrivere qualcosa di spiacevole. È comunemente usata come espletivo o nella sua forma aggettivata, *choory.*

Ravan. Una forma abbreviata della parola Elfica per amico (*ravanthas*), usata come termine disinvolto per un compagno, amico o associato.

Non è altro che un tappo chiacchierone. Una locuzione spregiativa che descrive un halfling o uno gnomo esageratamente socievole, ma usato anche per chiunque parli incessantemente di nulla di importante.

Kessukoofah non può giocare se non tintinna. Più o meno: "Lo sciocco non è benvenuto se non ha denaro." *Kessukoofah* è un imbastardimento di termini di Gnomesco ed Elfico, che significano entrambi "sciocco" o "stupido".

Mica centra stare a mollo quando alush tasa. "Non importa se sta piovendo quando si sta in una pozzanghera." Un'accozzaglia di Elfico e Orchesco, questo è un tipico lamento del povero e dell'oppresso, che significa che una situazione non può peggiorare quando si è già raggiunto il fondo.

A volte un kerym oror ya ravan krun. "Talvolta un coltello è il tuo miglior amico." Una frase che usa la parola Elfica per coltello o spada (*kerym*) e la parola Orchesca per migliore o peggiore (*krun*).

Nashalo agli squittanti, mernar! "Dallo in pasto ai topi, amico!" Una chiara affermazione che utilizza un improbabile miscuglio di Comune, la parola Orchesca per mangiare o banchettare (*nash*) e la parola Nanica per compagno o amico (*mernar*).

CITTÀ E INSEDIAMENTI

Gli umani sono una razza straordinariamente adattabile che può sopravvivere praticamente in qualsiasi clima, anche se preferisce climi più caldi e asciutti. L'impulsività e l'ambizione degli umani li portano a fondare insediamenti anche nelle più improbabili località, purché questi posti abbiano scorte adeguate di cibo e acqua. Espansionisti per natura, gli umani bramano nuovi territori, cosa che spesso risulta in conflitti con le altre razze per eccellenti tratti di terra.

ESPANSIONE UMANA

Proprio come i singoli membri di altre razze sono alternativamente divertiti e frustrati dal comportamento di singoli umani, allo stesso modo anche le culture non umane si ritrovano a litigare con le società umane che confinano e a volte circondano i loro territori. Quando le altre razze usano una parola per descrivere l'umanità, spesso dicono "flagello", "orda" o "sciame". Perfino quando sono particolarmente diplomatici, elfi e nani fanno riferimento alle società umane come "onnipresenti" o "indaffarate".

Dopotutto, questa è una delle principali caratteristiche dell'umanità: le società umane si possono trovare ovunque. Climi rigidi, posti remoti e feroci abitanti del luogo sono visti come sfide, non barriere. È difficile immaginare un posto così desolato che nessun umano vorrebbe almeno tentare di colonizzare. Non tutti gli insediamenti hanno successo, naturalmente, ma un fallimento significa soltanto che i prossimi colonizzatori umani a rivendicare un'area saranno più determinati e meglio preparati. Come dicono gli elfi, "Dopo che i primi umani ottengono un punto di appoggio, dobbiamo coesistere o ritirarci, perché gli umani non rinunciano mai al terreno che hanno conquistato."

Gli umani considerano un'ambiziosa espansione come prova della loro tenacia e del loro valore. Una società umana raramente rinuncia a un obiettivo; raggiunge lo scopo oppure si disgrega nel tentativo. Un individuo umano potrebbe abbandonare un'impresa, ma le società umane si muovono sempre in avanti, in cerca di nuovi posti da conquistare, nuove aree da colonizzare, nuove attività da sviluppare. Una volta che una società umana si impegna in una crociata, spesso ci vuole una rivoluzione o qualche altra calamità per mettere fine a quello sforzo prima della vittoria.

Anche l'alto indice di natalità degli umani alimenta l'espansionismo della razza. Non è insolito per le famiglie umane allevare dai quattro agli otto figli, di cui ognuno avrà una propria famiglia. Questo implica che i genitori sono sempre in cerca di metodi per fare più soldi, colonizzare altra terra e altrimenti fornire un maggiore sostentamento ai figli in crescita. L'impulso a provvedere al mantenimento della propria prole è particolarmente potente negli umani, combinando la loro concentrazione sul futuro con la loro naturale ambizione.

Questa pulsione è la ragione per cui le società umane sembrano così indaffarate ai non umani. Gli umani non sono mai soddisfatti, nello sforzo costante di migliorare ciò che hanno già realizzato. Gli umani raramente

lasciano stare la terra. La coltivano e ne traggono un raccolto, facendo lavorare la terra per i loro scopi. Gli umani costruiscono le case solo per ricostruirle più avanti, rendendole più grandi e più solide a ogni ampliamento.

L'ossessione umana per l'espansione fa leva sull'arroganza che viene con l'ambizione e l'adattabilità. Se i non umani dicono agli umani che non possono insediarsi da qualche parte, molto probabilmente un villaggio sorgerà in quel luogo praticamente nel giro di una notte. I pionieri umani viaggiano fino a luoghi che altre razze rifuggono, trovando il modo di trarre sostentamento e ricchezza dal terreno da tutti ritenuto infruttuoso.

Se una regione può dare sostentamento a un villaggio umano, probabilmente un insediamento sarà presente. Come risultato, gli umani possono trovare la propria gente ovunque vadano, e hanno più probabilità di ricevere aiuto e informazioni da questi altri umani che non dai membri di qualsiasi altra razza. Se un'area non ha alcun insediamento umano, probabilmente è perché il posto non è ancora stato scoperto, qualche minaccia ha ucciso tutti gli umani che vi si sono avvicinati oppure una vicina società umana ha acconsentito a non colonizzarla in cambio di qualche altra considerazione.

Spunti per l'avventura: Ogni volta che degli avventurieri trovano un posto in cui gli umani potrebbero vivere ma non lo fanno, dovrebbero chiedersi il perché. La ragione potrebbe essere ovvia: pioggia di fuoco dal cielo, orde di orchi radono al suolo l'area con regolarità oppure una malattia virulenta infetta tutti gli umani che vi si recano. Il motivo per l'assenza degli umani potrebbe essere misteriosa ("Nessuno fa mai ritorno"), vaga ("Il posto è infestato dal male") o fittizia ("Gli elfi dicono che una magia potente trasforma ogni intruso in un rospo").

Consigli per l'interpretazione: Pensare in quale tipo di comunità è cresciuto il personaggio. Se si sta interpretando un barbaro, un druido, un mago o un ranger, le scelte sono in qualche modo vincolate. I barbari umani vivono al di fuori delle società civilizzate (è ciò che li rende barbari, dopotutto), e i druidi e i ranger spesso vivono al limite tra civiltà umana e zone selvagge. I maghi tendono a provenire da paesi e città con i collegi e i mentori di alto livello che possiedono conoscenze arcane.

Ma anche con quelle clausole, la comunità nativa del personaggio potrebbe essere praticamente ovunque.

COLONIZZARE LA FRONTIERA

Quando gli umani prendono in considerazione di introdurre una nuova comunità, la prima domanda che si fanno è sull'utilità. Cos'ha da offrire questo posto? Terra arabile e terreno con prodotti estraibili quali legna e ferro sono ovviamente utili a un colonizzatore, ma anche altri luoghi sono idonei all'insediamento umano. Gli umani sono commercianti abbastanza furbi da apprezzare la convenienza di un'area in cui due fiumi si incontrano o due strade si incrociano. Per gruppi quali i culti misteriosi e le esoteriche scuole di magia, la lontananza di alcuni posti è il motivo per cui sono utili. Alcuni umani, per un motivo o per l'altro, vogliono semplicemente essere lasciati in pace.

La seconda preoccupazione dei pionieri umani sono le risorse essenziali. Il luogo ha accesso a una fonte di acqua dolce? C'è una fonte di cibo da qualche parte nelle vicinanze, che sia selvaggina o pesci o frutta o grano? Ci sono materiali da costruzione qui vicino? Gli umani non trascineranno macigni e tronchi attraverso una vallata se possono invece costruire le case vicino alla cava e all'accampamento dei boscaioli.

La terza domanda riguarda la difesa. Non tutti gli umani muovono guerra, ma i coloni conoscono i pericoli del mondo e cercano il modo di minimizzare i rischi per le loro famiglie. I nemici possono spiare l'insediamento da lontano, oppure le sentinelle umane hanno una veduta dall'alto dell'area circostante? L'insediamento può essere attaccato da tutti i lati e facilmente circondato, oppure c'è solo una via di accesso? Gli abitanti sono in grado di fuggire se necessario, scappando nei boschi o lungo il fiume?

Infine, una decisione su un insediamento deve prendere in considerazione le dimensioni. Un'area potrebbe essere ideale per le tre famiglie che vi si stanno insediando, ma rimarrà tale? Se arrivano altre due famiglie umane e si stabiliscono nelle vicinanze, il posto può accogliere anche loro oppure diventerà troppo affollato? I fondatori quanto grande sperano che diventi l'insediamento?

Gli umani non pensano quasi mai che un posto sia troppo grande per essere colonizzato. Se la prima ondata di pionieri non può lavorare tutta la terra, coloni successivi e i figli dei primi pionieri si occuperanno della terra rimanente.

Spunti per l'avventura: Gli aspiranti pionieri assoldano gli avventurieri per esplorare una regione di frontiera e trovare il posto migliore per fondare un nuovo insediamento. Oltre a occuparsi di mostri predatori e dei pericoli delle zone selvagge, i PG dovranno pensare come dei coloni e soppesare i vantaggi e gli svantaggi di ogni area. Alcuni luoghi hanno pericoli nascosti, mentre altri possono essere rivendicati (giustamente o meno) da gruppi rivali di coloni.

COSTRUIRE UNA COMUNITÀ

Una volta scelta un'area, gli umani si mettono al lavoro. Organizzano il processo di insediamento, assegnando compiti alla gente in base alle loro abilità. Alcuni abbattono alberi o scavano rocce come materiali da costruzione. Altri eliminano gli ostacoli per fare spazio per le case. Altri ancora segnano dove si ergerà ogni edificio, lasciando in mezzo lo spazio per le strade. I pionieri assemblano case rudimentali abbastanza velocemente perché le loro famiglie trovino riparo il più presto possibile.

Non appena gli umani hanno un riparo base, iniziano a lavorare la terra in qualsiasi modo sia appropriato. I coloni di una prateria coltivabile libereranno la terra dai cespugli e areranno il terreno, mentre un accampamento di boscaioli inizierà ad abbattere e segare gli alberi. Solo quando la "parte funzionale" di un insediamento è

completamente funzionante gli umani si costruiranno alloggi più lussuosi e difese più elaborate.

ARCHITETTURA UMANA

Le strutture umane sono quasi sempre al di sopra del terreno, e vengono costruite piuttosto che fatte crescere o scavate. Di conseguenza, gli edifici umani sono fondamentalmente diversi dalle abitazioni di nani, gnomi ed elfi. Agli umani piace vivere sulla superficie del mondo, appoggiando i piedi per terra ma guardando il cielo sulla loro testa. A loro piace anche dare forma alla loro casa dal terreno in su, assemblando materiali in pavimento, pareti e tetto. Gli insediamenti umani spuntano dal terreno e non si mimetizzano con il paesaggio, soprattutto nelle aree in cui gli umani hanno tagliato gli alberi e staccato macigni dalle pendici delle montagne per costruire le loro case.

Con grande costernazione dei druidi e di altri che venerano le zone selvagge intatte, l'area intorno a un insediamento umano mostra i danni provocati dal "progresso" umano. Gli umani accettano questi danni come una conseguenza necessaria del loro atteggiamento di andare ovunque e costruire qualsiasi cosa. Gli umani non hanno bisogno di passare il tempo a trovare la caverna perfetta né la giusta vallata montuosa. Trovano una caverna o una vallata adatta, poi cominciano a modificarla per adeguarla alle loro necessità.

VISITARE UN INSEDIAMENTO UMANO

Le comunità umane generalmente sono più cosmopolite e accoglienti delle comunità delle altre razze. In una città umana, i visitatori possono comprare quasi ogni cosa dai mercanti umani sempre presenti, compresi oggetti che potrebbero essere illegali o che provengono da molto lontano. Viaggiatori di ogni sorta camminano per le strade, e abbondano scene e odori strani. Altre razze possono commerciare con gli stranieri, ma preferiscono farlo fuori dalle loro città o in un'unica area designata. Gli umani hanno meno rimorsi riguardo agli stranieri, e più interesse per le terre lontane: dopotutto, i loro compagni umani sono spesso stranieri che vengono da luoghi remoti. Finché i visitatori di una comunità umana si attengono alle regole, generalmente sono i benvenuti (purché non siano chiaramente malvagi o pericolosi). I goblinoidi probabilmente non possono neppure mettere piede dentro un fortino nanico o un villaggio elfico sulle cime degli alberi, a meno che non stiano invadendo il posto, ma molti insediamenti umani tollerano una presenza goblinoide purché questa obbedisca alla legge.

Perfino negli insediamenti più piccoli, gli umani mostrano questo atteggiamento di apertura al mondo. I paesi nanici e i villaggi elfici diffidano degli stranieri e spesso attaccano quelli che vi entrano senza essere stati invitati. Gli abitanti dei villaggi umani sono curiosi del mondo, e accolgono chiunque abbia viaggiato, purché non percepiscano alcuna minaccia. Gli stranieri che portano notizie sono benvenuti, e i manufatti provenienti da terre lontane accolti con entusiasmo. Forse gli umani sono più disposti all'accoglienza perché sono una razza così giovane, oppure perché trascorrono la loro vita all'aria aperta. A meno che non sia chiaramente pericoloso, uno straniero in visita a un piccolo paese è una gran notizia... e una buona notizia. Tutti vogliono sapere chi è il nuovo venuto, da dove viene e cosa ha portato da vendere o barattare.

ECONOMIA UMANA

Gli umani prosperano con il commercio e, a differenza di altre razze, apprezzano il denaro in quanto tale. Mentre uno gnomo potrebbe considerare una pila di monete come mezzo per un fine (un fine che spesso implica una grossa gemma), un umano vede la pila di monete come il fine stesso. L'accumulo di ricchezze monetarie di per sé è una manifestazione della natura interessata al futuro degli umani. Gli umani apprezzano il denaro non per ciò che compra, ma per ciò che potrebbe comprare in futuro, se fosse così incline il possessore del denaro. Sapere che le proprie ricchezze sono sufficienti a fare un acquisto particolare dà a un umano la stessa soddisfazione dell'acquisto di per sé.

Gli umani sono eccellenti commercianti poiché viaggiano in tutto il mondo, si adattano rapidamente a nuove culture e hanno strumenti finanziari relativamente sofisticati. Gnomi e mezzelfi a volte sono contrattatori migliori, ma gli umani hanno più pratica a trattare con gli stranieri, valutare oggetti sconosciuti e mettere in contatto compratori e venditori.

Gli umani hanno anche un atteggiamento mercenario nei confronti delle sventure legate al denaro. I mercanti umani cercano i migliori affari possibili, e anche se molti non imbroglieranno qualcuno apertamente, trarranno allegramente vantaggio dall'ingenuità o ignoranza di un altro umano.

Un umano a cui un astuto mercante ha sottratto del denaro con l'inganno si arrabbia quando se ne accorge, ma la rabbia è temperata da un invidioso rispetto per l'abilità del mercante nell'ingannarlo. Molti umani ammetterebbero mestamente che se la situazione fosse stata rovesciata, se ne sarebbero approfittati allo stesso modo.

ESEMPIO DI CITTÀ: TRE CASCATE

Situata dove tre fiumi si riversano da un basso dirupo in un grande lago, la città di Tre Cascate è diventato un centro commerciale. I viaggiatori navigano lungo i fiumi su chiatte, comprano e vendono le merci, poi tornano indietro da dove sono venuti, si trasferiscono su un altro fiume oppure commerciano con le comunità del lontano ovest sulle sponde del Lago Schiuma Argentea.

Tre Cascate è una fiorente città di ventimila abitanti. È diventato il centro commerciale della regione; chiunque possa permettersi il viaggio naviga fino alla città per vendere le sue merci, invece di accettare un prezzo inferiore da qualche altra parte.

Una città libera, Tre Cascate ha un suo cantiere navale, un governo e un piccolo esercito che la protegge dagli hobgoblin e dai goblin a cavallo degli worg che vivono nei boschi circostanti. Gli incantatori si riuniscono a Tre Cascate perché ha una scuola di magia molto stimata dove parecchi maestri maghi danno istruzione ai novizi. I druidi esplorano le foreste vicine per le erbe, e i ranger

cacciano ai margini della foresta (con la selvaggina o i goblinoidi come prede). I bardi frequentano le taverne della città, imparando nuovi racconti da quanti hanno viaggiato nell'area e cantando in cambio di denaro e alloggio. Gli artisti da strada fanno divertire i visitatori, e rubano agli sprovveduti.

La maggior parte di Tre Cascate si trova al di sopra delle cascate stesse, spiegata sulle due lingue di terra tra i fiumi e anche sulle rive dei due fiumi esterni. Ogni tratto di terra viene chiamato molo, con il Primo Molo che è la sponda nord del fiume più settentrionale e il Quarto Molo la sponda sud del più meridionale.

Robuste mura di pietra circondano i due moli esterni, separandoli dalla foresta che si annida appena oltre il tiro di un arco su entrambi i lati. Ponti fatti di ferro e legno, abbastanza larghi da farci passare un carro, collegano i moli tra di loro. Sistemi di corde e pulegge sollevano e abbassano piattaforme di legno dal Primo e Quarto Molo fino alla superficie del Lago Schiuma Argentea in fondo alle cascate. Gli abitanti della città hanno creato delle scale nelle pareti dei dirupi, per la comodità di chiunque non voglia rischiare usando le piattaforme.

Cosa c'è in ogni molo: I cantieri navali corrono lungo il Primo Molo, così come i mercati del pesce e molti degli alloggi di passaggio della città (occupati dai marinai in licenza).

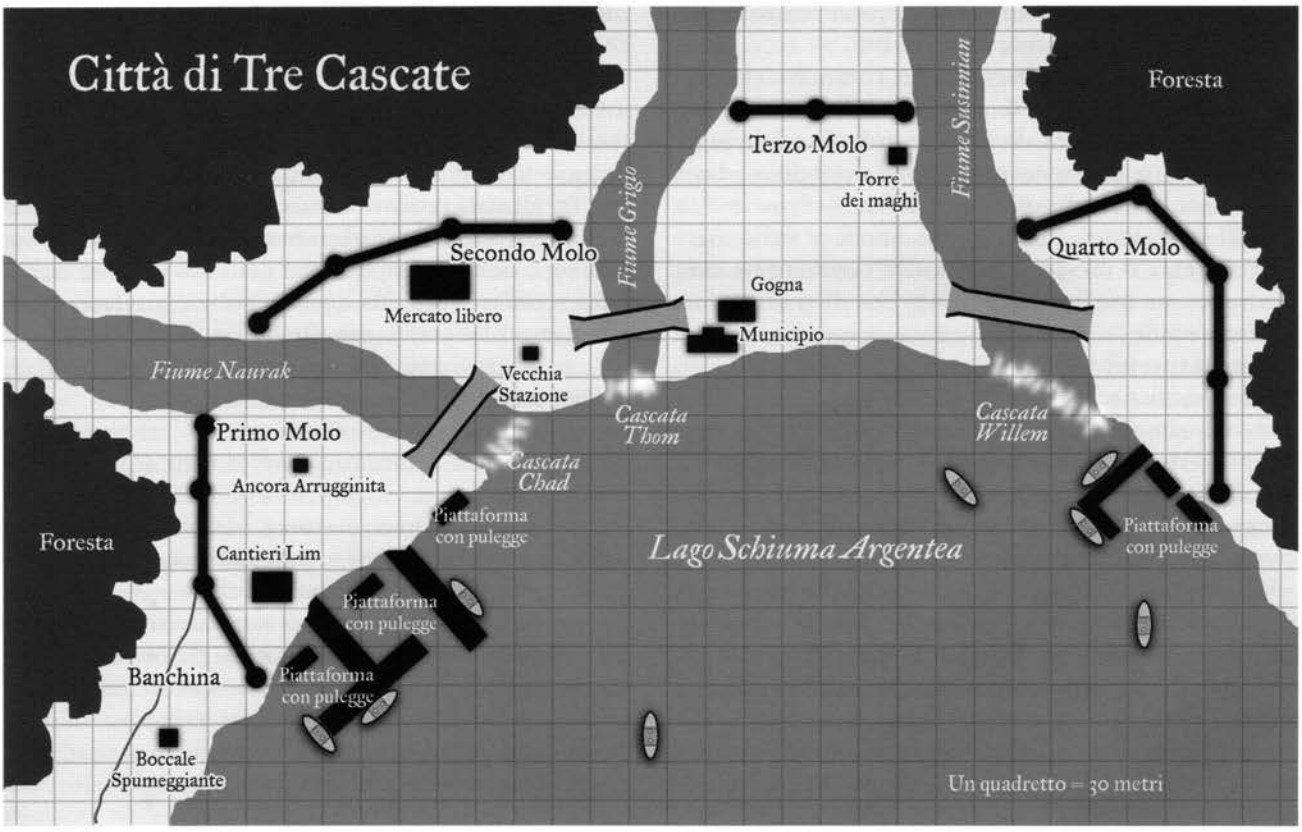
Molti degli affari e del commercio si verificano nel Secondo Molo, il luogo della stazione commerciale originaria. Scuole e botteghe coprono il Terzo Molo, mentre il Quarto Molo è principalmente pieno di residenze permanenti. Altre case si estendono su entrambi i lati del lago, insieme a ostelli e taverne. Gli abitanti arrivati da poco vivono in basso sulla sponda del lago e i visitatori alloggiano qui a meno che non possano permettersi le stanze più costose in alto. Siccome questi quartieri non hanno la protezione delle mura, vivere qui è più pericoloso che in qualsiasi altra parte della città.

Governo cittadino

Si può trovare quasi tutto a Tre Cascate tranne che la monarchia. Il paese non è situato all'interno di nessun regno, quindi non deve la propria lealtà a nessuno se non ai suoi cittadini. La sua condizione di città libera è un altro motivo per cui alcuni visitatori la preferiscono rispetto ad altre località. Finché un visitatore rispetta le leggi della città e non crea problemi, è libero di perseguire i propri interessi, indipendentemente dalla sua religione, razza od occupazione.

Mercanti in pensione compongono la maggior parte del consiglio cittadino e il loro interesse è di mantenere la situazione di fatto. Vogliono lasciare in eredità ai loro successori una prospera città indipendente, quindi ascolteranno con attenzione le informazioni sulle minacce a Tre Cascate. Ma sono ben poco propensi a far coinvolgere Tre Cascate nelle faccende del mondo esterno e non intraprenderanno sforzi decisivi ma rischiosi (come, ad esempio, far sloggiare i goblinoidi dalla foresta circostante). Il consiglio principalmente svolge un ruolo consultivo, scegliendo uno dei suoi perché prenda il posto di sindaco e gestisca l'amministrazione quotidiana della città.

Tre Cascate si mantiene libera dal dominio esterno e dai disordini interni grazie alla sua milizia ben addestrata, che annovera più di duemila truppe. In un'emergenza cittadina, Tre Cascate può chiedere l'intervento di piccoli distaccamenti di sicurezza dalle principali case dei mercanti e di marinai irregolari dalle



navi meno rispettabili presenti nel porto. Quelle forze insieme possono aggiungere quasi un migliaio di soldati alle difese della città.

Storia di Tre Cascate

Una coppia di fratelli, Chad e Thom Tetherlee, e il loro compagno Willem Olander, fondarono Tre Cascate. I tre uomini erano commercianti, ma si erano stancati di viaggiare in continuazione e volevano aprire una stazione commerciale. Avevano risalito in barca uno dei fiumi in precedenza, e ora scesero lungo un secondo. La posizione aveva senso, ed essi iniziarono a lavorare, costruendo una rudimentale capanna di tronchi tra due degli alberi. Ma la vera chiave del loro piano erano i ponti di corda che gli uomini tesero al di sopra di ognuno dei tre fiumi, in modo che i commercianti potessero raggiungere la capanna indipendentemente dall'argine su cui sbarcavano. La stazione commerciale fu un immediato successo, ed entro un anno i tre uomini erano sposati e stavano costruendo casa dietro alla stazione. Poi un cacciatore vi si stabilì, concordando di fare affari con la stazione commerciale sul cibo che catturava in cambio di terra per la sua casa. Poi giunse un uomo con i suoi due figli, che costruiva e riparava barche. E il paese continuò a crescere.

Ben presto l'insediamento in crescita venne a contatto (e in conflitto) con una tribù di hobgoblin che aveva sempre catturato pesci nei fiumi appena sopra alle cascate. Gli umani scacciarono gli hobgoblin, ma questi considerano ancora le cime dei dirupi legittimamente loro, e periodicamente attaccano la città o minacciano il traffico delle chiatte lungo uno dei fiumi.

Luoghi di Tre Cascate

I seguenti posti sono ben noti a tutti gli abitanti della città, e chiunque può fornire indicazioni ai visitatori che tentino di spostarsi da un posto all'altro.

Vecchia Stazione: La stazione commerciale originale esiste ancora, a due isolati dalle cascate nel centro del Secondo Molo. Questo piccolo edificio di pietra liscia è diventato una locanda popolare, dove i mercanti spesso discutono di affari davanti a una birra. I viaggiatori che vogliono vendere della merce spesso si dirigono prima alla Vecchia Stazione e annunciano quello che hanno prima di sedersi a un tavolo: quindi le parti interessate si avvicinano per discutere i termini.

Gli avventurieri spesso usano la Vecchia Stazione come un comodo luogo di incontro, perché è facile da raggiungere e tutti sanno dov'è. Funziona anche come "sala di assunzione" improvvisata per i clienti che hanno bisogno di forza lavoro specializzata (in altre parole, avventurieri).

Municipio: Questo grosso e imponente edificio di pietra è situato lungo il bordo del Terzo Molo, affacciato sulle cascate. Qui si riunisce il consiglio cittadino, e gli uffici del sindaco occupano la maggior parte del secondo piano. Chiunque sia arrestato dalla guardia cittadina viene portato al municipio per essere processato ed eventualmente condannato.

I processi di solito sono equi anche se in qualche modo affrettati; le corti di Tre Cascate si occupano di così tante dispute tra mercanti che le questioni criminali vengono messe da parte, a meno che non siano particolarmente famose o spettacolari.

Gogna ("La Quiete"): Appena dietro al municipio c'è un lungo edificio basso di pietra. Questo è la Gogna, la prigione e l'alloggio della guardia cittadina. Una caserma è situata dietro all'edificio, mentre davanti ci sono le celle e l'ufficio del capitano. Gli abitanti si considerano fortunati se non hanno mai visto l'interno dell'edificio.

Gli abitanti di Tre Cascate chiamano la Gogna con il nome "La Quiete" perché le sue pareti sono notoriamente così spesse che è il solo posto in città dove non si riesce a sentire il monotono rombo delle cascate. Un cittadino potrebbe lamentarsi, "La guardia mi ha sorpreso ubriaco e molesto nel Quarto Molo, così ho dovuto passare tre giorni nella Quiete."

Torre dei maghi: Un'alta torre quadrata di pietra vicino all'estremità del Terzo Molo è la sede della locale gilda di maghi, e anche la sua scuola. Gli aspiranti maghi viaggiano fino a Tre Cascate in cerca di addestramento, ma l'autorità della torre accetta solo una manciata di studenti.

Alcuni cittadini sono preoccupati all'idea di avere in mezzo a loro dei maghi studenti addestrati solo in parte. Altri fanno notare che la scuola fornisce un'eccellente difesa contro qualunque cosa scenda navigando lungo il fiume e che è molto meglio avere i maghi dalla propria parte che contro.

La torre è qualcosa di più di un semplice luogo di istruzione. Come per molte delle istituzioni di Tre Cascate, la torre dei maghi ha una partecipazione attiva nelle attività commerciali. Libri degli incantesimi, rari componenti per incantesimi, pozioni e pergamene sono tutti in vendita nella torre (con una probabilità dell'80% che un qualsiasi oggetto del valore di 500 mo o meno sia disponibile).

Cantieri navali: I cantieri navali (e le botteghe collaterali che intrecciano cordami e cuciono vele) coprono la maggior parte del Primo Molo. Tutti nella regione sanno che Tre Cascate produce le barche migliori, e i mercanti qui comprano o affittano le loro navi. I laboratori in cima al dirupo costruiscono le parti delle navi, che sono poi fatte scendere fino alla darsena sulle piattaforme con pulegge per l'assemblaggio finale.

I marinai si ritrovano nella taverna dell'Ancora Arrugginita lungo i cantieri navali, alcuni con la speranza di unirsi alla ciurma di una chiatta mercantile e altri per bersi la loro parte dei profitti di un viaggio commerciale.

Il Primo Molo è un quartiere turbolento con la sua parte di crimini da strada. I pericoli più grossi per gli incauti visitatori sono le squadre che eseguono arruolamenti forzati perlustrando di notte le strade e i vicoli dei cantieri. Dopo avere sottomesso gli sventurati passanti con manganelli e randelli, le squadre depositano le vittime prive di sensi sulle navi attraccate sotto le cascate. Quando le vittime si risvegliano, ormai sono nel bel mezzo del Lago Schiuma Argentea dirette a una

terra lontana... essendosi involontariamente uniti alla ciurma di una nave.

Boccale Spumeggiante: L'osteria più popolare sulla banchina, come viene chiamata l'area lungo il lago, è il Boccale Spumeggiante. Questa grande taverna confortevole offre stanze pulite, buona birra, buon cibo e gli ultimi pettegolezzi su e giù dai fiumi. I bardi fanno qui la loro prima sosta quando arrivano e gareggiano per il diritto di suonare una sera nella mescita.

Mercato libero: I mercanti e gli artigiani affermati hanno botteghe e magazzini, ma molti venditori ambulanti non possono permettersi un tale posto oppure compiono visite così infrequenti che non vale la pena comprare una bottega. Invece, si riuniscono nel mercato libero, un grande bazar all'aperto nel Secondo Molo a est della Vecchia Stazione. Qui tutti possono rivendicare uno spazio e stendere una coperta per terra o montare una bancarella di legno, e mettere in mostra la propria mercanzia. Le guardie cittadine insistono perché i venditori ambulanti lascino lo spazio per camminare tra le cose in mostra e si assicurano che non ci siano problemi. Tutti quelli che obbediscono a queste regole possono vendere liberamente.

Uno che guadagna al mercato libero potrebbe finire per comprare o affittare una bancarella permanente lungo il perimetro del mercato. Le bancarelle hanno costi più elevati: non solo di affitto ma a causa delle tasse imponibili della città per quelli che vendono in strutture fisse. Nonostante i prezzi più alti, le bancarelle sono un buon affare perché i clienti possono trovare più facilmente un mercante con una posizione specifica in mezzo alla confusione del mercato.

Generalmente gli oggetti di valore fino a 300 mo si trovano al mercato libero, ma serve una prova di Raccogliere Informazioni CD 20 per trovare qualcuno che compri o venda esattamente l'oggetto in questione.

Personalità di Tre Cascate

I seguenti cittadini sono probabili contatti e mecenati per avventurieri che usano Tre Cascate come base.

Mastro Nathan Olander: Le famiglie Tetherlee e Olander sono ancora cittadini potenti in città, sia perché i loro antenati fondarono Tre Cascate sia perché le due famiglie spesso generano persone carismatiche e lavoratrici. L'attuale Mastro Olander (aristocratico 10 umano) non fa eccezione. Sta servendo il suo terzo mandato come sindaco della città e primo magistrato. Il sindaco è ben voluto allo stesso modo dai visitatori e dai cittadini perché ha una certa reputazione come persona capace di eliminare le lungaggini burocratiche e fare da mediatore in una spinosa disputa.

La famiglia Olander è ricca e possiede ancora parecchi posti di valore in città, ma il sindaco non mostra alcun interesse ad accrescere quelle ricchezze. Invece, Olander è interessato a mantenere Tre Cascate pulita e sicura, i suoi cittadini felici e ricchi. Dimostra apertamente la sua scarsa considerazione per la minaccia rappresentata dai goblinoidi nelle foreste. Anche se Olander di tanto in tanto si preoccupa degli hobgoblin, comprende l'importanza di mantenere la fiducia dei cittadini nel governo della città, per questo fa mostra di non essere preoccupato dalle razzie degli hobgoblin o da simili minacce.

Alastair Lim: Jonathan Lim e i suoi figli Van e Ben fondarono i cantieri navali dopo che ottennero il permesso dai fratelli Tetherlee e da Willem Olander di insediarsi vicino alla loro stazione commerciale. Da allora, i cantieri sono cresciuti fino a coprire la maggior parte del Primo Molo e sono diventati una delle attività più fiorenti della città. Alastair Lim (esperto 10 umano) possiede e dirige la più grande compagnia di costruzioni navali della città, i Cantieri Lim, ed è il padrone di fatto dei cantieri in generale.

Lim non ha un'autorità ufficiale sui suoi pari, ma quando dà un ordine, quelli obbediscono. Forse è così perché la sua famiglia ha fondato i cantieri. Forse è così perché la sua attività è ancora la più grande e la più prospera. Oppure potrebbe essere perché Lim, un grosso uomo tarchiato con massicce mani pieni di cicatrici e una folta barba nera, potrebbe schiacciarli tutti con la stessa facilità con cui pianta i chiodi nelle travi.

Notizie di qualsiasi impresa azzardata che coinvolga spostamenti per via d'acqua dentro o fuori da Tre Cascate alla fine raggiungono la scrivania di Lim, quindi lui spesso ingaggia avventurieri indipendenti che affrontino problemi quali la pirateria sulle sponde occidentali del lago o il banditismo più a monte in uno dei fiumi.

Geryn e Molly Banon: Questa allegra coppia possiede e dirige il Boccale Spumeggiante. Sono entrambi amichevoli, premurosi con i loro ospiti e protettivi con i loro clienti. Geryn (esperto 3 umano) è un uomo alto e smilzo con un pigro sorriso e un umorismo pungente, mentre sua moglie Molly (esperta 3 umana) è bassa e rotonda, e ama ridere.

Due aspetti della città per cui i Banon dimostrano poca pazienza sono la burocrazia del municipio e la Gogna (dove Molly ha scontato qualche breve sentenza da ragazza). Se i PG hanno bisogno di un rifugio sicuro dalla guardia cittadina, Geryn e Molly lo offriranno loro volentieri.

Lissandra: Due decadi or sono, una donna alta e magra con i capelli bianchi come la neve giunse a Tre Cascate e si diresse alla torre dei maghi. Venne fatta entrare immediatamente e divenne uno degli istruttori. Da allora, Lissandra (maga 13 umana) è diventata la signora della torre e il capo della gilda locale. Raramente esce dalla torre se non per comprare derrate al mercato, e sebbene sia sempre educata, il tono pacato e i penetranti occhi verdi terrorizzano la gente. Coloro che si sono addestrati sotto di lei dicono che è una maga di grande potere, e un'istruttrice esigente ma equa.

Capitano Tonalsin: Oleg Tonalsin (guerriero 12 umano) è il capitano della guardia cittadina. Ha ricoperto questa carica per quattro anni e molto probabilmente la manterrà finché non sarà troppo vecchio per impugnare una spada. Tonalsin piace a tutti: un uomo alto dalle spalle larghe con una folta barba castana come i capelli, Tonalsin è tranquillo ma affabile e preferisce parlare invece che combattere. Questo non significa che non possa combattere, come possono ben attestare gli ubriachi e i malandrini, ma tenta sempre prima di dirimere i litigi pacificamente.

A differenza delle altre autorità cittadine, Tonalsin è chiaramente preoccupato dei goblin e hobgoblin nella foresta circostante. Alcuni ranger hanno riferito di avere visto gruppi più numerosi di goblinoidi ai margini della foresta, che potrebbe significare che gli hobgoblin si stanno preparando a saccheggiare Tre Cascate e rivendicare per loro le cime dei dirupi.

CREARE PERSONAGGI UMANI

Gli umani non ottengono bonus ai loro punteggi di caratteristica, nessuna qualità speciale come la scurovisione e nessun'altra capacità speciale. Ma sono comunque una delle razze più popolari da interpretare poiché iniziano a giocare con un talento gratis e 4 punti abilità in più rispetto a quelli di altre razze, e ottengono 1 punto abilità extra ad ogni livello dopo quello. Inoltre, la loro versatilità significa che gli umani possono scegliere qualsiasi classe come classe preferita. Gli umani godono anche del vantaggio che, essendo onnipresenti, la loro presenza è accettata (o almeno tollerata) praticamente ovunque, riducendo così qualsiasi stigma razziale iniziale.

OPZIONI SPECIALI DEGLI UMANI

Come umano, il personaggio si qualifica per alcuni talenti specifici degli umani e classi di prestigio inaccessibili a PG di altre razze, tutti descritti nei Capitoli 5 e 6 di questo volume.

Talenti: Abile Allievo, Destino Eroico, Destino Impavido, Destino Protetto.

Classi di prestigio: Camaleonte, spirito urbano.

UMANI COME PERSONAGGI

Gli umani sono estremamente polivalenti. Non hanno una specifica classe preferita e nessuno dei loro punteggi di caratteristica viene penalizzato.

Bardo: I bardi sono comuni nelle culture umane con una ricca tradizione orale, ma siccome la musica e la narrazione sono parte di ogni cultura, possono essere trovati praticamente ovunque. I bardi umani sono eccellenti nell'oliare gli ingranaggi nelle situazioni sociali e ottimi negoziatori e arbitri quando trattano con altre razze. I bardi umani tendono a essere viaggiatori esperti e veri pluri-culturalisti, a loro agio in molte società umane e non umane.

Barbaro: I barbari umani vagano in alcune delle distese più remote del mondo. Isolati dal resto della civiltà, questi intrepidi individui vivono di pura e semplice forza e tenacia. A seconda dei loro rapporti con altre razze confinanti, i barbari possono essere di mentalità più aperta (rispettando qualsiasi razza che sia abbastanza resistente da sopravvivere) oppure estremamente xenofobi e sospettosi degli stranieri. A differenza dei barbari di altre razze che molto spesso rifiutano la civiltà, i barbari umani spesso dimostrano un fanciullesco rapimento per gli ornamenti della civiltà, come gli edifici alti, gli spettacoli raffinati e l'assoluto numero di persone affollate nella tipica città umana.

Chierico: Considerando lo zelo con cui gli umani venerano le loro divinità, i chierici sono comuni. I chierici umani adorano l'intera gamma delle divinità, dal benevolente fino all'abietto. I chierici servono come spina dorsale di qualsiasi comunità, prendendosi cura dei loro greggi con la fede e la saggezza come strumenti.

Druido: Gli umani a volte sono attirati dal potere e dalla maestosità della natura selvaggia, fino ad apprenderne i segreti e a proteggerla dal male. Alcuni si guadagnano un riluttante rispetto da parte degli elfi e di altri abitanti della foresta grazie alla loro dedizione al mondo naturale. Molti druidi umani si ribellano alla loro stessa razza, nel tentativo di annullare la violazione di altri umani nelle incontaminate zone selvagge.

Guerriero: Dall'ardito cavaliere al nerboruto armigero, i guerrieri umani sono sia comuni che rispettati. Grazie al loro talento extra al 1° livello, i guerrieri umani conoscono più "trucchetti" dei guerrieri di altre razze, ed enfatizzano questo vantaggio sul campo di battaglia. Molti guerrieri hanno imparato i rudimenti del combattimento in un esercito nazionale o in una milizia locale.

Ladro: Anche se non così intrinsecamente furtivi o agili come i ladri di qualche altra razza, i ladri umani godono di punti abilità aggiuntivi che si dimostrano preziosi. Alcuni ladri umani rimangono generici, mentre altri scelgono una specialità su cui focalizzare la loro attenzione: svuotare tasche, lavoretti ai piani alti o imbrogli dialettici. Questi ladri si sentono a casa in particolare nelle grandi città e nelle metropoli dove vivono molti umani.

Mago: Nonostante la loro giovane età come razza e la loro breve vita individuale, gli umani diventano ottimi maghi grazie alla determinazione, alla tenacia e alla dedizione. Grazie al loro talento aggiuntivo, i maghi umani possono concentrarsi rapidamente su qualche aspetto della magia, facendolo decisamente proprio. Siccome i maghi di solito hanno alti punteggi di Intelligenza, un mago umano spesso avrà un'alta quantità di punti abilità da spendere.

Monaco: La mera varietà di culture umane è terreno fertile per le discipline esoteriche mentali e fisiche che sono il pane quotidiano di un monaco. Il talento extra ottenuto al 1° livello aiuta un monaco umano a creare il proprio "stile" di arti marziali.

Paladino: Il paladino umano catalizza la sua ambizione e aggressività nella pulsione a intraprendere missioni pericolose e a proteggere gli indifesi dal male. Molti paladini umani venerano Heironeous o St. Cuthbert.

Ranger: Esploratori furtivi e segugi determinati, i ranger umani possono disprezzare i loro simili che vivono in città e onorare quelle razze che hanno uno stile di vita naturale. I ranger sono spesso più felici in frontiera, dove possono adoperare le loro abilità nell'interesse della civiltà senza doverci vivere. Un ranger umano si sta sempre muovendo in avanti, premendo contro i confini della mappa e scoprendo nuove terre che altri possono colonizzare.

Stregone: Gli umani sono stati i primi a dichiarare che gli stregoni hanno sangue draconico che scorre nelle loro vene. Carismatici e impetuosi, gli stregoni umani spesso si considerano migliori di quanti li circondano, indipendentemente da razza, classe o condizione sociale.



Illustrazione di C. Lukacs

Nel mondo di D&D, sia i mezzelfi che i mezzorchi ampliano le normali definizioni di razza. Nessuna delle due ha una propria cultura unica, ma al contrario si barcamenano tra due società disparate. I mezzelfi e i mezzorchi reagiscono alla loro duplice eredità in modo differente. I mezzelfi tentano di raggiungere un equilibrio tra il loro sangue elfico e il sangue umano, mentre i mezzorchi rifiutano sia gli orchi che gli umani, spesso perché orchi e umani li rifiutano. Un mezzelfo compie un notevole sforzo nel tentativo di inserirsi nonostante la sua natura ibrida. Un mezzorco compie altrettanto sforzo per farsi strada nel mondo e tenere la società a distanza.

Mezzelfi e mezzorchi raramente vivono in comunità omogenee di loro simili. Alcuni vivono, rispettivamente, in mezzo agli elfi o agli orchi, ma più spesso vivono tra gli umani, come una minoranza razziale oppure in una comunità di simili emarginati sanguemisti. Raramente si sentono a casa in mezzo agli umani, poiché il sangue elfico od orchesco che scorre nelle loro vene non può mai essere completamente negato. Perfino un mezzelfo o mezzorco cresciuto tra gli umani fin dalla nascita ha uno sguardo sulla vita colorato dalla sua eredità razziale.

Razze del Destino si concentra su come queste due razze ibride interagiscono con il loro lato umano, in particolare per i mezzelfi e mezzorchi che sono cresciuti in una società umana. Questo capitolo descrive come i mezzelfi e i mezzorchi si confrontino e contrappongano al resto dell'umanità.

I mezzelfi stanno con un piede in ognuna delle due culture: una società elfica ricca di storia e tradizione, e una società umana stimolante e sempre mutevole. Col passare del tempo, i mezzelfi diventano abili a cambiare marcia e riconciliare le due metà della loro eredità.

I mezzorchi, dall'altra parte, sono oltraggiati e disprezzati dagli orchi (i quali li ritengono troppo deboli) e dagli umani (i quali li ritengono troppo brutali). Queste creature sono lo zimbello degli scherzi, il bersaglio degli insulti e il soggetto di frequenti discriminazioni e attacchi insensati. E tutta l'attenzione negativa deriva da qualcosa che il mezzorco non può cambiare: il suo retaggio.

Nonostante questo ostacolo, i mezzorchi sopravvivono. Molte persone suppongono che esista solo una manciata di mezzorchi, ma in realtà moltissimi di loro vagano nel mondo, cercando invano un posto che li accetti per quel che sono, invece che odiarli per la loro natura.

MEZZELFI: UN GIORNO QUALUNQUE

Il consigliere della gilda Tal Remar è già sveglio quando le luci del mattino filtrano attraverso l'intricato paravento a traliccio che blocca la sua vista sulla capitale provinciale. Dopo essersi vestito, il giovane reggente legge i vari rapporti sparsi sulla sua scrivania. I barbari stanno saccheggiando le carovane nel lontano est, e l'insulso ciambellano sta di nuovo chiedendo che le tasse siano abbassate in tre territori.

Afferra con noncuranza una porzione di frutta squisita che deborda dalla zuppiera sulla sua scrivania. Ignora la cameriera umana che silenziosamente è uscita dall'angolo buio in cui stava aspettando e comincia a pulire il disordine che lui ha lasciato. È tempo di incontrare suo zio, un rappresentante delle nazioni elfiche.

Dopo avere resistito a un'ora di saluti rigorosamente educati e a un'altra ora di valutazioni di suo zio sull'attuale crisi diplomatica, Tal Remar finalmente ha l'occasione di parlare. "Mi sembra, onorato zio, che tu ti aspetti che gli umani esibiscano più pazienza di quanta non ne abbiano già dimostrata," dice Tal. "Puoi anche attendere decadi per ottenere la risposta che desideri dal re, ma le tue controparti umane saranno morte e stecchite prima che accada. È per questo che pensi che stiano insistendo per una conclusione. Vogliono soltanto risolvere la questione prima di rimbambirsi."

Tal e suo zio parlano per un'altra ora, scambiandosi aneddoti sulla scriteriata velocità degli affari umani, poi l'elfo parte per la sua ambasciata mentre Tal ritorna in ufficio. Rivolgendosi alla sua cameriera, esclama, "Perché la diplomazia ci impiega sempre così tanto? Ho sprecato l'intera mattinata in una conversazione che poteva svolgersi in cinque minuti!"

La cameriera alza le spalle mentre Tal dice, "Com'è frustrante. Forse il circolo dei duellanti gentiluomini mi darà divertimenti un po' più celeri questo pomeriggio."

PSICOLOGIA DEI MEZZELFI

Al centro della psicologia dei mezzelfi è la pulsione a unire caratteristiche disparate. I mezzelfi sono unificatori e mediatori naturali. Il desiderio di sintesi e unità è forte in un mezzelfo, sia che stia tentando di mediare un accordo con un acerrimo rivale oppure che stia provando a riconciliare le sue eredità elfica e umana.

INFANZIA DIFFICILE

I mezzelfi hanno infanzie complicate, indipendentemente da chi li sta crescendo. Un mezzelfo allevato tra gli umani invecchia sia fisicamente che mentalmente in modo più lento dei suoi pari. Anche se può sembrare abbia un corpo maturo, un mezzelfo "adolescente" può ancora conservare la visione del mondo di un bambino molto più piccolo.

Questa differenza pone un dilemma ai suoi genitori o tutori: con chi gioca e impara un mezzelfo bambino? Se messo con i suoi compagni cronologici, sarà il più piccolo e il più immaturo, e lo scarto diventerà sempre più grande con il passare degli anni. D'altra parte, educare un mezzelfo bambino con i suoi compagni di pari sviluppo significa un percorso dolorosamente lento attraverso l'infanzia. Dalla prospettiva del mezzelfo, gli amici umani maturano tutti rapidamente mentre il mezzelfo rimane fermo allo stesso punto. Per una di queste ragioni, un mezzelfo bambino spesso si allontana dal mondo, cercando la solitudine dove può.

CALMA ESTERIORE, TUMULTO INTERIORE

Una volta che un mezzelfo sopravvive alla sua lunghissima infanzia e adolescenza, risulta molto più sereno e pacato di quelli di molte altre razze, almeno esteriormente. I mezzelfi si muovono con una grazia fluida e hanno un dono intuitivo a vedere la bellezza nel mondo quotidiano. Come gli elfi, i mezzelfi hanno la tendenza a essere pazienti e ad avere una visione del futuro a lungo termine. Sono relativamente tranquilli di fronte agli intoppi minori, comprendendo che tali difficoltà alla lunga non hanno molta importanza. I mezzelfi dimostrano più interesse per il canto, la poesia e l'arte di molti umani. In una comunità che rispetta bardi, artisti o musicisti, questa affinità può permettere a un mezzelfo di essere accettato socialmente.

Ma nel cuore e nella mente del mezzelfo, la storia è diversa. L'ambizione e l'adattabilità umane sono in costante braccio di ferro con la pazienza e il rispetto per la tradizione dell'elfo. Un mezzelfo raggiunge veramente l'età adulta quando riesce a trovare un qualche tipo di equilibrio tra le due metà della sua natura. E quando accade, il mezzelfo comincia a cercare altre cose da riparare, sintetizzare e riunire.

MENTALITÀ DA STRANIERO

Per un osservatore umano, il tipico mezzelfo mantiene il distacco per cui sono noti gli elfi. Ne risulta che molti umani considerano i mezzelfi quasi altezzosi quanti gli elfi. Alcuni mezzelfi che vivono in mezzo agli umani tentano di confutare questo atteggiamento facendo ogni sforzo per dimostrare quanto sono rilassati e disponibili. Quei mezzelfi che riescono a far sentire gli umani a proprio agio in loro presenza scoprono che la loro eloquenza li aiuta a farsi strada nella società.

I mezzelfi fanno molta fatica a convincere gli elfi a trattarli con rispetto. Molti elfi considerano i mezzelfi tarchiati, maldestri e privi della delicatezza e finezza che gli elfi apprezzano. A meno che non sia insolitamente acuto e percettivo, un mezzelfo sembra sempre un po' più lento del normale in mezzo agli elfi e potrebbe essere trattato come leggermente inferiore. Se la tensione è alta tra elfi e umani, i mezzelfi spesso sono trattati ancora peggio, a volte considerati corrotti o maledetti.

A causa del loro retaggio misto, i mezzelfi non hanno mai realmente la sensazione di appartenere a una razza o all'altra. Sia in mezzo agli umani che agli elfi, i mezzelfi adottano la personalità dello straniero cortese: parla il loro linguaggio e desidera condividere rispettosamente i loro usi e costumi. È ben informato e affascinante, ma è improbabile che ci si dimentichi che viene da un altro paese.

Questa mentalità da straniero implica che pochi mezzelfi sono stupiti quando incontrano una cultura nuova e insolita. Quei mezzelfi che abbracciano la civiltà diventano veri cosmopoliti, sperimentando tutto quello che la vita ha da offrire. Il loro sangue umano trasmette loro l'entusiasmo di vivere, mentre il lato elfico permette loro di apprezzare tutto ancora di più.

VITA DEI MEZZELFI

Sempre intenti a riconciliare la loro presenza in due società decisamente poco compatibili, i mezzelfi talvolta adottano qualcosa in più della mentalità da straniero. Adottano un vero e proprio stile di vita da straniero, vagando tra luoghi in cui possono nascondere il loro lignaggio nell'anonimato o

in cui l'eredità di un individuo non importa così tanto come in altre località.

I mezzelfi di solito adottano una posizione intermedia tra l'energico stile di vita degli umani e il languido modo di vivere degli elfi. Fare così è un altro modo per il mezzelfo di riconciliare la sua duplice natura, ma questo atteggiamento di compromesso lo allontana dallo stile di vita e dalla visione di entrambi i genitori.

TEMPO LIBERO

Grazie alla loro lunga prospettiva di vita (rispetto a quella degli umani), i mezzelfi hanno la libertà di sperimentare innumerevoli forme di divertimento nel corso degli anni. Molti si rivolgono alle arti per trovare conforto, e così facendo diventano collezionisti di opere raffinate, creando magnifiche raccolte che combinano più metodi espressivi da culture differenti.

Come gli elfi, i mezzelfi tendono a concentrare la loro attenzione su una disciplina, aderendo a essa oppure seguendola starordinariamente bene. Un mezzelfo che colleziona porcellane rare, ad esempio, non sarà contento finché non riesce a trovare ogni singolo pezzo manufatto da un particolare artigiano famoso. I mezzelfi errabondi si accontentano di collezionare cose effimere, quali poemi, canzoni e opere musicali, tutte cose che possono essere trasportate ovunque.

I mezzelfi condividono anche il desiderio degli elfi di consacrare anni a una materia esclusiva per vedere se sono portati per essa. Un umano potrebbe impallidire alla prospettiva di passare cinque anni ad addestrarsi per diventare un pittore, per poi decidere che non ne vale lo sforzo e appendere per sempre il pennello al chiodo. Ma i mezzelfi hanno una vita più lunga e quindi sono inclini a spendere più tempo nel perseguire tali svaghi.

I mezzelfi apprezzano molte delle stesse forme di intrattenimento degli umani. Si divertono a gozzovigliare e a giocare d'azzardo, ma trovano che i piaceri di tali passatempi siano tutti troppo fugaci. I mezzelfi traggono parecchio piacere anche dagli stessi svaghi amati dagli elfi, purché possano fare appello alla pazienza per il ritmo tranquillo e il metodo esoterico che gli elfi applicano ai loro giochi e alla loro esecuzione di spettacoli e canzoni. I mezzelfi educati dagli elfi amano soprattutto i divertimenti elfici, e desiderano ardentemente l'eleganza e la bellezza delle attività di svago elfiche una volta che si sono confrontati con l'aspra bruttezza che si trova al di fuori dei loro reami nativi.

I mezzelfi rifuggono dagli sport sanguinari a cui partecipano i membri delle culture umane, specialmente quelli che coinvolgono animali, come lotte tra orsi, scontri tra galli e combattimenti di cani. Molti trovano ripugnante anche la caccia per divertimento, considerandola irrispettosa dell'ordine naturale delle cose e uno spreco di risorse preziose. (La caccia per sostentamento o sopravvivenza fa parte dell'ordine naturale ed è largamente accettata o almeno tollerata dai mezzelfi.) Anche il combattimento gladiatorio è visto con disapprovazione, poiché molti mezzelfi non riescono a comprendere perché gli umani tollerino la violenza per l'arricchimento degli scommettitori e il divertimento di bestie già sazie.

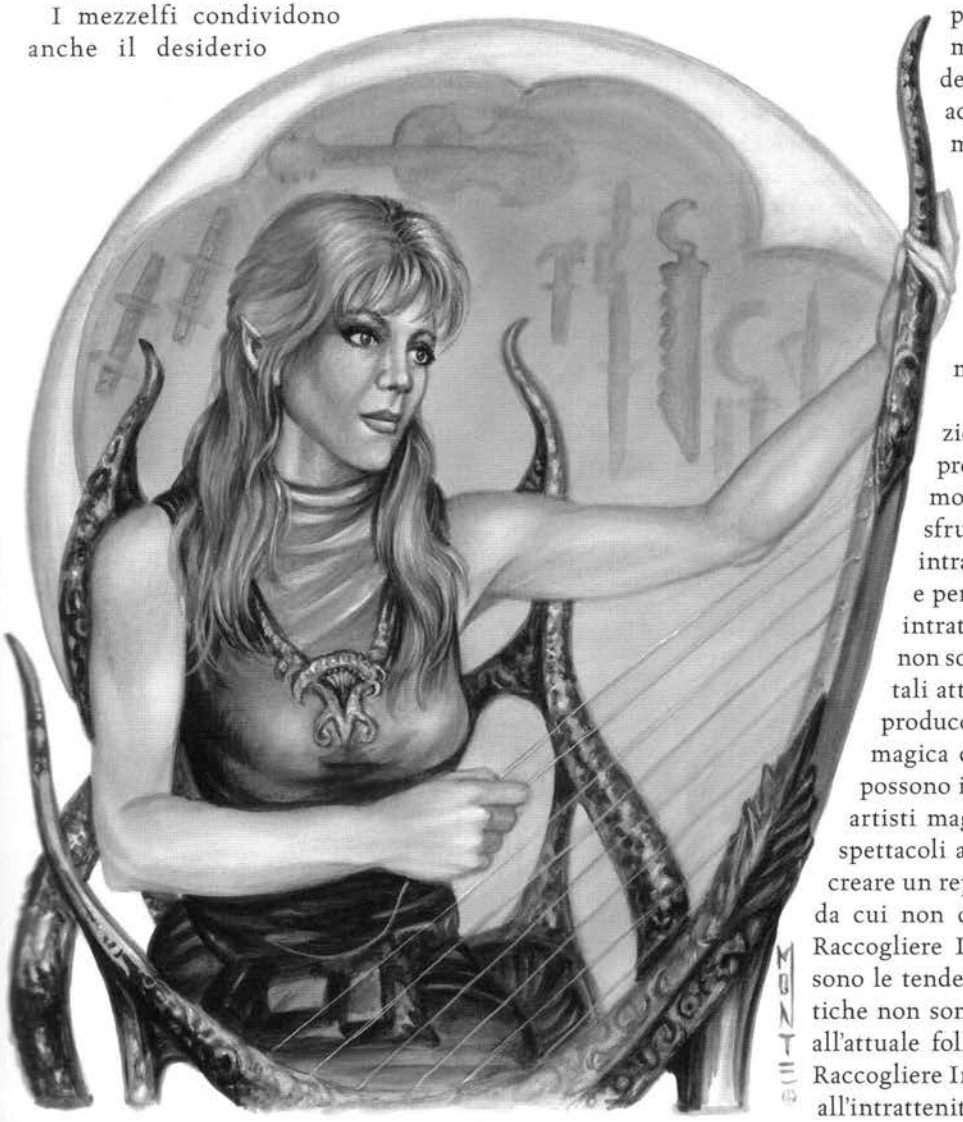


Illustrazione di M. Moore

Le abilità artigianali dei mezzelfi non sono seconde a nessuno

Grazie alla loro naturale inclinazione alla magia oltre che alla loro predisposizione per le abilità sociali, molti mezzelfi maghi e stregoni sfruttano la loro magia per diventare intrattenitori, fondendo potere arcano e persuasione personale per eseguire intrattenimenti spettacolari. Anche se non sono intrinsecamente talentuosi in tali attività come gli gnomi, i mezzelfi producono scaltre esibizioni di maestria magica che stimolano il pensiero e che possono ispirare le masse. Molti di questi artisti magici preferiscono adattare i loro spettacoli ai gusti del pubblico, invece che creare un repertorio di divertimenti e svaghi da cui non deviare mai, sfruttando l'abilità Raccogliere Informazioni per scoprire quali sono le tendenze più alla moda o quali tematiche non sono ancora state esplorate davanti all'attuale folla. Generalmente, una prova di Raccogliere Informazioni con CD 20 consente all'intrattenitore di saperne abbastanza su un

pubblico potenziale da ottenere un bonus di circostanza +2 alla successiva prova di Intrattenere.

ARTI E MESTIERI

I mezzelfi hanno una innata propensione a creare bellissime opere d'arte. Devono ringraziare il loro sangue elfico che garantisce un occhio attento a vedere la maestosità e l'ingegnosità del mondo naturale e la raffinatezza per apprezzarlo, mentre il lato umano dà loro l'energia e la pulsione a creare con sorprendente velocità e dedizione. Alcuni lo fanno per la fama e la ricchezza, mentre altri creano arte per il gusto di farlo, perché li aiuta a trovare uno sfogo per altre frustrazioni che potrebbero avere, oppure semplicemente per far passare gli anni. I mezzelfi artisti hanno una vita abbastanza lunga per essere prolifici, stemperati da un umano senso di urgenza in modo da non soffermarsi troppo a lungo su un singolo progetto.

Anche se i mezzelfi artigiani padroneggiano praticamente tutte le discipline artistiche, molti diventano veri maestri in musica, poesia, canto e danza, soprattutto se sono cresciuti in mezzo agli elfi. Quelli con una predisposizione per la magia hanno imparato come mescolare le loro doti per il canto e l'arte visiva con il potere dell'occulto per creare opere veramente sorprendenti.

Gli umani trovano i mezzelfi bardi particolarmente piacevoli, siccome aggiungono alle loro opere un senso di raffinatezza e una profonda conoscenza di molti argomenti.

In generale, il pubblico umano risponde bene ai mezzelfi poiché hanno il mistero esotico degli elfi ma sono ben preparati sull'esperienza umana. Assistere all'esibizione o alla maestria di un mezzelfo è un modo per gli umani di sperimentare la prospettiva di un elfo senza doverla abbracciare completamente. I critici, però, hanno fatto notare che l'arte dei mezzelfi tendenzialmente possiede una dolorosa sensazione di melanconia e nostalgia che è difficile da articolare, una cosa che può essere una dimensione aggiunta oppure un tratto negativo, a seconda della persona che assiste.

Gli elfi tendono ad amare od odiare l'arte prodotta dai mezzelfi. Alcuni elfi considerano le opere d'arte dei mezzelfi gradevoli, coraggiose e innovative, poiché contengono elementi che mancano nell'arte della loro gente. Un'altra fazione considera l'arte dei mezzelfi rozza, spiacevole e priva di raffinatezza come risultato dell'influenza umana. Un mezzelfo artista che tenti di impressionare gli elfi può cedere alle richieste del suo pubblico e "rigare dritto" oppure può rifiutare il compromesso, considerando quelle opinioni negative meno che infondate.

I mezzelfi artigiani dimostrano altrettanto orgoglio e abilità nei loro lavori di qualsiasi altro artista di talento. Grazie alla prospettiva a lungo termine della razza, gli oggetti prodotti dai mezzelfi sono costruiti per durare nel tempo (qualcosa che i nani ammirano a denti stretti), ma sono anche pensati con in mente l'estetica. La pazienza di un mezzelfo può frustrare un cliente umano che necessita di un oggetto particolare fatto con una certa fretta. D'altro canto, gli elfi possono non apprezzare l'abilità artigiana dei mezzelfi, considerandola troppo affrettata come realizzazione. Le forme d'arte per cui il tempo di creazione non è un problema, come la musica improvvisata, ottengono apprezzamenti da parte degli elfi.

Come gli elfi, i mezzelfi preferiscono lavorare con materiali naturali: legno, pietra e corteccia, oltre che materie più morbide, come tessuto e carta. I mezzelfi artigiani non sono famosi per lavorare con i metalli, anche se alcuni di quelli addestrati come fabbri tra gli umani possono produrre lavori eleganti che incorporano fluide forme naturali.

TECNOLOGIA E MAGIA

A causa del sangue elfico che scorre nelle loro vene, molti mezzelfi trovano che il legame con la magia arcana sia facile e naturale. Molti mezzelfi diventano maghi o stregoni potenti, soprattutto quelli che sono stati addestrati in mezzo ad altri elfi. I mezzelfi che sono cresciuti tra gli umani sono rinomati per essere adattabili e più aperti ad accettare nuove idee e forme magiche.

Come gli elfi, i mezzelfi hanno un profondo legame con il mondo naturale e sono più abili dei membri di molte altre razze nel vedere l'interazione tra forme di vita e forze che agiscono in natura. Quando messo di fronte a un problema che non può essere risolto con metodi comuni, un mezzelfo è incline a tentare di risolverlo con metodi magici oppure con un approccio radicalmente diverso. Gli elfi si meravigliano di come un mezzelfo possa escogitare quella che loro considerano un'innovazione chiaramente elfica, mentre gli umani allo stesso tempo sono rapidi nell'attribuire la nuova idea all'abilità e versatilità umane.

I mezzelfi maghi sono noti per essere più numerosi dei mezzelfi stregoni, principalmente grazie alla propensione per quelli di sangue elfico a comprendere intuitivamente i metodi e le forme del mestiere di mago. I mezzelfi maghi possono raggiungere poteri incredibili e dimostrare grande eterogeneità, grazie al loro prolungato arco di vita (in confronto a quello degli umani), alla comprensione del mondo naturale e all'innovativa capacità di pensare "fuori dagli schemi". I mezzelfi sono più comuni tra gli iscritti a scuole di maghi guidate da umani che non nelle scuole degli elfi, principalmente perché gli umani sono più propensi a rischiare e sperimentare degli elfi. Nondimeno, i mezzelfi portano nuove intuizioni e innovazioni nella magia elfica, che a discapito delle migliaia di anni di utilizzo ancora non fornisce tutte le risposte.

L'essere mago alletta i mezzelfi per un'altra ragione: è una buona sintesi tra le loro due eredità. Un mezzelfo mago è soddisfatto ogni volta che può combinare l'antica sapienza elfica con la dinamica ricerca umana.

I mezzelfi stregoni, sebbene non così comuni come i maghi, appaiono con una frequenza che richiama attenzione nella comunità arcana. In molti modi, questi stregoni sono all'apice della loro professione, poiché gli stregoni sono naturalmente carismatici e i mezzelfi sono naturalmente di bell'aspetto. Se gli stregoni umani vengono notati per il loro comportamento vistoso, quasi teatrale, i mezzelfi sono altrettanto intriganti a causa della loro aura e della loro personalità esotica.

La magia divina non è altrettanto naturale per i mezzelfi, ma vi sono esempi numerosi di un mezzelfo

che ha raccolto il vessillo della causa di una divinità particolare. I mezzelfi chierici di solito venerano divinità dedite alla natura, come Corellon Larethian, Ehlonna e, in rare circostanze, Obad-Hai. I mezzelfi cresciuti tra gli umani sono rinomati per adorare praticamente qualsiasi divinità umana, in particolare Pelor, Fharlanghn e Olidammara.

I mezzelfi particolarmente ribelli venerano una divinità associata a qualsiasi società di cui non fanno parte (Corellon Larethian tra gli umani e Ehlonna tra gli elfi, ad esempio). Molti mezzelfi chierici tentano di riconciliare le fedi religiose umana ed elfica non scegliendo alcuna divinità, ma invece selezionando domini compatibili con scopi sia umani che elfici.

I mezzelfi druidi sono molto più comuni dei mezzelfi chierici, soprattutto grazie al legame che tutti i mezzelfi hanno con il mondo naturale. Le società umane ed elfiche a volte costringono i mezzelfi a vivere per conto loro nelle profondità delle foreste del mondo, dove arrivano a percepire il potere, la maestosità e il pericolo che offrono le zone selvagge. I mezzelfi druidi di solito hanno un atteggiamento più positivo nei confronti degli elfi che non degli umani, siccome gli elfi dimostrano maggior rispetto degli umani per vegetali e animali.

La tecnologia è spesso difficile da comprendere per i mezzelfi. Se cresciuto tra gli elfi, un mezzelfo guarda i congegni meccanici con sospetto e sdegno, considerandoli un influsso malefico sul mondo naturale. Tra gli umani, un mezzelfo potrebbe essere più incline ad armeggiare la tecnologia, o almeno a riconoscerne l'esistenza, ma esistono ben pochi esempi di mezzelfi che abbiano completamente abbracciato la tecnologia. I mezzelfi capiscono che la tecnologia ha un grande potenziale per semplificare la vita di quelli che la usano ma sembrano tralasciarne inconsciamente l'importanza nella loro vita di tutti i giorni, considerandola solo come un'altra "arma" che in futuro può essere utilizzata in modo sbagliato da quanti non apprezzano come dovrebbe essere sfruttata.

Detto questo, alcuni mezzelfi si oppongono agli stereotipi e studiano le scienze da principiante della tecnologia con lo stesso zelo con cui i mezzelfi artisti e bardi studiano canto, pittura e danza. Ancora una volta, benedetti da una durata della vita più lunga degli umani, i mezzelfi che studiano o progettano oggetti tecnologici possono produrre creazioni stupefacenti. Come qualsiasi altra cosa che creano, i congegni tecnologici manufatti dai mezzelfi sono spesso una meravigliosa fusione di praticità e bellezza. Gli artigiani spesso tentano di creare oggetti tecnologici che non solo funzionino in modo appropriato, ma che abbiano solo un impatto minimo sul terreno circostante.

MEZZELFI IN GUERRA

In generale, i mezzelfi vedono la guerra come un male necessario che dovrebbe essere affrontato prontamente allo scopo di togliersi il pensiero. Un mezzelfo in guerra fa ogni sforzo per combinare l'efficienza umana con la grazia elfica. Il risultato, incarnato in un mezzelfo che è addestrato ed equipaggiato per la guerra in modo



Un mezzelfo mago utilizza la sua predisposizione alla magia e alla tecnologia allo stesso tempo

Illustrazione di E. Cox

appropriato, è un combattente con un austero stile di combattimento che non spreca neanche un movimento ed elimina un nemico dopo l'altro senza mostrare alcuna emozione.

I mezzelfi imparano le tecniche marziali e ricevono un addestramento in qualsiasi tradizione militare sia predominante nella loro società di nascita. Gli elfi vengono addestrati fin da piccoli (relativamente parlando) sul modo di maneggiare una lama e un arco; molti mezzelfi ricevono lo stesso addestramento. Le tecniche degli elfi enfatizzano movimenti veloci e guizzanti, rapidi movimenti con la spada e tattiche di guerriglia che traggono vantaggio dai loro sensi acuiti, rapidità e tempo di reazione. Anche se i mezzelfi non sono così agili come gli elfi di sangue puro, fanno del loro meglio per emulare queste tattiche.

I mezzelfi che fanno parte di un esercito elfico di solito sono relegati nelle prime file, dove la loro natura più resistente e la corporatura più grossa (se paragonata agli elfi) gli consente di rimanere più a lungo in mischia, mentre i loro fratelli più agili bersagliano i nemici con le frecce e li colpiscono sui lati. I mezzelfi possono risentire di questo trattamento, pensando di essere visti come dei meticci infetti che vengono spinti avanti nella zona più pericolosa del campo di battaglia.

Se allevato tra gli umani, un mezzelfo apprende le tattiche dell'arte della guerra comuni in quella società. Non bisognerebbe dimenticare, però, che anche se lo stile di combattimento di una società umana enfatizza la forza bruta e gli attacchi decisi, un mezzelfo conserva comunque l'eleganza che deriva dal suo sangue elfico. Se i mezzelfi sono comuni in un esercito a prevalenza umana, trovano una loro nicchia in ruoli che sfruttano colpi rapidi e furtivi: esploratori, schermidori e cecchini.

I mezzelfi incantatori, soprattutto gli stregoni, emulano le stesse tattiche di guerriglia, ma usando uno sbarramento di incantesimi invece che di frecce. I mezzelfi incantatori al servizio degli elfi fanno un uso estensivo di incantesimi *sonno* e ammaliamenti, che possono utilizzare senza timore di influenzare se stessi o i propri compagni.

Siccome si spostano così tanto e si associano con molte altre razze, i mezzelfi possono essere incontrati anche nelle fila degli eserciti di altre razze. I mezzelfi mercenari sono comuni, cambiando di continuo nazione in balia degli eventi di guerra. Non pochi mezzelfi hanno combattuto insieme a gnomi, halfling o alleati più esotici. Elfi o umani possono esitare davanti a queste alleanze, ma i mezzelfi semplicemente alzano le spalle e affermano che sono pronti a combattere per qualsiasi gruppo che li accetti per quello che sono. I nani sono la razza con meno probabilità di utilizzare dei mezzelfi, ma alcuni clan apprezzano il loro valore come esploratori e schermidori.

A causa della loro propensione alla guerriglia, i mezzelfi hanno difficoltà a comprendere il ruolo delle macchine da guerra in combattimento e possono sottovalutarne l'uso e il potere.

Questo mezzelfo ranger utilizza l'ambiente circostante per avvantaggiarsi contro i nemici

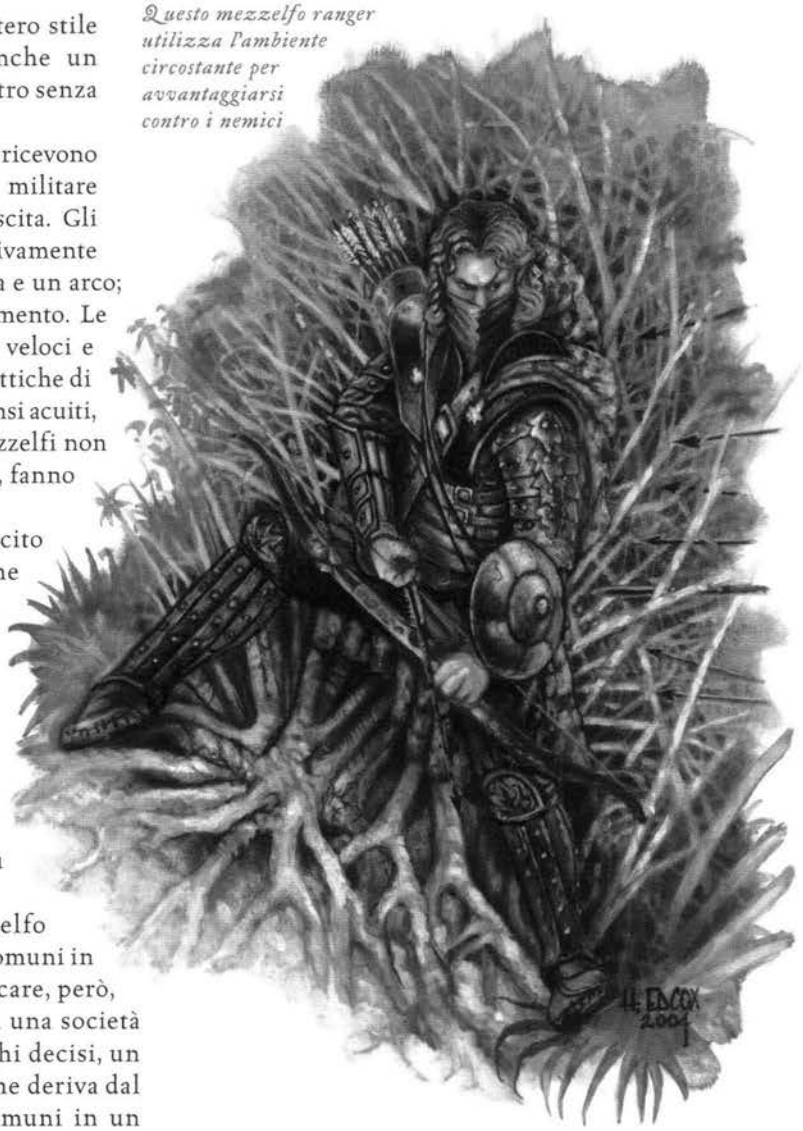


Illustrazione di E. Cox

Consigli per l'interpretazione: Considerare l'atteggiamento del proprio personaggio riguardo all'arte della guerra organizzata. Quali guerre principali si sono svolte durante la vita del personaggio? Ha avuto esperienza della guerra come soldato o come civile? Considerare anche cosa pensa il personaggio dei soldati che combattono di mestiere, e dei monarchi che ordinano agli altri di andare in battaglia dalla sicurezza delle loro fortezze reali.

SOCIETÀ E CULTURA DEI MEZZELFI

I mezzelfi si trovano a metà strada tra due culture: le inventive e ambiziose società umane e le antiche e pacate comunità elfiche. All'interno di ognuna delle due società, i mezzelfi si creano una sorta di compromesso culturale, fondendo le tradizioni della loro duplice eredità al meglio delle loro possibilità.

In molti casi, i mezzelfi esprimono la loro duplice natura inserendosi quando riescono e incorporando gli aspetti migliori di entrambe le culture quando non riescono. Non stanno solo tentando di riconciliare le due metà della loro psiche, ma cercano di armonizzare e sintetizzare i membri di questi due gruppi così

estranei l'uno dall'altro. I mezzelfi cresciuti tra gli umani (una maggioranza della razza) agiscono più come elfi, dimostrando raffinatezza e un certo amore per le arti. Quando i mezzelfi vivono in mezzo agli elfi, spesso sono i membri più ambiziosi e attivi della loro comunità. I mezzelfi quindi formano un ponte tra cultura umana ed elfica, offrendo a entrambe un volto familiare e qualche esotica tendenza comportamentale.

Un modo con cui i mezzelfi enfatizzano la loro duplice eredità è scegliendo un nome che rifletta la parte assente dei loro antenati. Un mezzelfo tra gli umani spesso sceglie un nome elfico, mentre uno che vive con gli elfi sceglie un nome che segua le abitudini umane. Il risultante nome dal suono straniero ricorda sia al mezzelfo che a quanti lo circondano che lui e gli altri mezzelfi stanno in disparte di un mezzo passo rispetto al resto della società.

Alcuni mezzelfi vivono in piccole comunità composte interamente da compagni mezzelfi. Queste comunità spesso nascono da quartieri segregati dal punto di vista razziale in brulicanti metropoli o grandi insediamenti famigliari che crescono nei villaggi. Quando due mezzelfi si accoppiano, la progenie è un altro mezzelfo, quindi queste comunità possono mantenersi all'infinito. Le comunità di mezzelfi generalmente seguono le tradizioni umane e sono situate in territori umani. Tuttavia, società elfiche più xenofobe potrebbero avere degli insediamenti di mezzelfi esiliati appena fuori dai loro confini, e i membri di alcune comunità di mezzelfi rifiutano le usanze sia degli umani che degli elfi per poter sviluppare una loro cultura esotica unica.



Molti mezzelfi abbandonano il proprio retaggio elfico per andarsene per la propria strada

Illustrazione di J. Miracola

MEZZELFI E ALTRE RAZZE

Inserendosi ovunque senza però mai appartenere a nessun luogo, i mezzelfi hanno un'interazione con altre razze che dipende dalla comprensione e dal compromesso. Molti mezzelfi fanno del loro meglio per ambientarsi bene in qualunque società vivano, ma viene continuamente ricordato loro quanto siano diversi. Alcuni mezzelfi risentono degli usi e delle tradizioni della loro società ospite, ma molti accettano nuove esperienze e tentano di metterle in relazione con qualcosa di più familiare.

Elfi: I mezzelfi hanno reazioni emotive complesse quando si tratta dei loro fratelli elfi. Se è cresciuto in mezzo agli elfi, un mezzelfo spesso deve affrontare l'atteggiamento paternalistico o il palese sussiego che viene dagli elfi che provano sdegno per la giovane età cronologica del mezzelfo. Molti mezzelfi reagiscono a questo trattamento con gelosia e rancore. Alcuni tentano di compensare esageratamente comportandosi nel modo più "maturo" ed "elfico" possibile, imparando voracemente le complessità della cultura al meglio delle loro possibilità. Altri mezzelfi non superano mai la loro sensazione di inferiorità e finiscono per allontanarsi dai loro fratelli elfi, guardandoli con ripugnanza e livore.

Molti mezzelfi cercano di ottenere la via di mezzo, imparando e rispettando la loro eredità elfica anche se capiscono che non potranno mai veramente fare parte di quella società. Questi individui di solito sono pieni di spirito vagabondo, spesso si allontanano per esplorare il mondo ma ogni tanto tornano indietro per ricongiungersi con il bellissimo e sereno stile di vita degli elfi.

Gnomi: I mezzelfi guardano in modo favorevole gli gnomi, divertendosi per il loro spirito zelante nei confronti della vita. Gli gnomi di solito sorvolano rapidamente sull'eredità mista di un mezzelfo, non considerandola assolutamente un problema. Purché il mezzelfo sia amichevole, premuroso e stia allo scherzo, chi se ne frega chi erano i suoi genitori?

I mezzelfi che se ne vanno dalla casa dei loro genitori elfici o umani spesso trovano rifugio nei piccoli villaggi o insediamenti degli gnomi, che li accolgono a braccia aperte. I mezzelfi apprezzano l'opportunità di unirsi a una tale comunità, anche se devono lottare con lo stare piegati e accovacciati per la maggior parte del tempo.

Goliath: I mezzelfi hanno un atteggiamento cautamente positivo nei confronti dei goliath (una nuova razza descritta in *Razze di Pietra*). Sebbene siano giustamente un po' intimiditi dalla prodezza fisica di questi umanoidi, riescono anche a guardare al di là del comportamento

primitivo dei goliath per trovare una cultura ricca e un profondo rispetto per il mondo in cui vivono i goliath. Alcuni mezzelfi sono contenti di vivere tra le tribù di goliath, che considerano i mezzelfi solamente "bassi" anziché "di sangue misto".

Halfling: In modo simile agli gnomi, gli halfling sono buoni compagni per i mezzelfi poiché gli halfling sorvolano sulla questione del sangue misto. I mezzelfi capiscono e apprezzano lo stile di vita nomade di molti halfling, e alcuni passano anni a viaggiare con un clan di halfling mentre esplorano nuovi territori. Anch'essi relativamente bassi e magri, i mezzelfi non danno molto peso alla statura non certo imponente degli halfling. I mezzelfi ammirano le caratteristiche che rendono gli halfling esperti di sopravvivenza e capaci di affrontare le avversità con una risata.

Illumian: I mezzelfi condividono un'affinità con gli illumian (una nuova razza decritta nel Capitolo 3) poiché ciascuna delle due razze è esteriormente umana ma interiormente decisamente diversa dagli umani. Gli attuali esperimenti degli illumian per diventare l'incarnazione vivente di un linguaggio magico sono affascinanti per molti mezzelfi.

Mezzorchi: I mezzelfi mostrano una marcata scortesia nei confronti dei mezzorchi, in parte almeno perché la loro eredità parallela colpisce fastidiosamente vicino al segno. I mezzorchi pensano che i mezzelfi siano troppo codardi per farsi strada nel mondo, e che continuino a far finta di essere qualcosa che non sono.

Sia gli elfi che gli umani hanno seri contrasti con gli orchi, quindi i mezzelfi conservano questo senso di sospetto e diffidenza. Inoltre, la profonda differenza nella raffinatezza sociale delle due razze fa sentire i mezzelfi superiori ai mezzorchi. Molti mezzelfi pensano di avere preso i tratti migliori di entrambe le razze, mentre i mezzorchi hanno ricevuto i peggiori.

Alcuni mezzelfi passano sopra a questo pregiudizio e capiscono che loro e i mezzorchi hanno molto in comune. Entrambi i gruppi sono stigmatizzati e trattati con diffidenza, dopotutto.

Nani: I mezzelfi di solito considerano i nani inflessibili e incapaci di compromesso, e non riescono a capire perché i nani non possano negoziare e sperimentare maggiormente. Tuttavia, alcuni aspetti della società nanica piacciono ai mezzelfi. I nani comprendono meglio degli umani la "visione a lungo termine", e non sono neanche lontanamente pretenziosi come gli elfi.

I nani, a loro volta, considerano i mezzelfi vittime di una cattiva unione, con un bagaglio ereditario che comprende sia la frivolezza degli elfi che l'arroganza degli umani. I nani fanno molta fatica a capire lo spirito vagabondo che si impadronisce di molti mezzelfi. I saggi nani sanno che i mezzelfi sono intermediari accettabili tra bande rivali di nani e elfi, aiutando a promuovere uno spirito di collaborazione quando una crisi minaccia entrambe le razze.

Umani: Come gli umani hanno sentimenti misti nei confronti dei mezzelfi, così i mezzelfi hanno opinioni che variano decisamente sugli umani. Il particolare atteggiamento di un mezzelfo verso l'umanità dipende dalla cultura in cui è cresciuto. Se è stato accettato in quella cultura, probabilmente avrà una visione positiva nei confronti degli umani. Se è stato trattato duramente, il suo atteggiamento sarà molto più negativo e risentito. Anche un mezzelfo che accetta completamente la società e le abitudini umane può sentire la differenza tra se stesso e i suoi fratelli umani di sangue puro. I mezzelfi ammirano la passione, la determinazione e il senso di avventura dell'umanità, ma sono costernati dalla sua imprevidenza, propensione alla violenza e tendenza alla xenofobia. I mezzelfi diventano ambasciatori improvvisati in terre umane (che lo vogliano o meno) grazie alle loro naturali abilità sociali. Si sforzano di spianare il terreno tra gli umani e altre razze, anche se solo per continuare a sopravvivere.

RELIGIONE DEI MEZZELFI

Il luogo in cui crescono i mezzelfi determina in gran parte le divinità da loro venerate. I mezzelfi cresciuti tra gli elfi tendono ad adorare Corellon Larethian. Quelli allevati dagli umani venerano una delle divinità umane, spesso Ehlonna, Fharlanghn, Boccob o Olidammara.

Nel contempo, i mezzelfi sanno che la loro eredità deriva da due mondi differenti, quindi le tradizioni religiose dell'altra metà del loro retaggio esercitano una notevole attrazione. Molti mezzelfi attraversano una crisi di devozione a un certo punto della loro vita, e in

MEZZELFI: NEGOZIATORI NATURALI

Grazie ai loro bonus razziali alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni, i mezzelfi ricoprono naturalmente i ruoli di negoziatori, arbitri e diplomatici. Mancando di una società e cultura loro, è naturale che i mezzelfi rimangano sul confine tra gruppi differenti, sfruttando le loro abilità e grazia per appianare i problemi e le ostilità. Anche se questa condizione potrebbe sembrare adatta a una classe di prestigio, è invece possibile applicare il rispetto garantito a un negoziatore come tratto di portata razziale.

Come opzione, è possibile decidere che i mezzelfi abbiano un'elevata condizione sociale sia tra gli umani che tra gli elfi, se accettano il ruolo di negoziatori. I negoziatori possono provenire da qualsiasi classe, ma dovrebbero avere il numero massimo di gradi possibili in Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni. Ovviamente, i membri di classi focalizzate socialmente, come il bardo o il ladro funzionano al meglio come negoziatori, ma alcune culture diffidano di questi tipi di persone e hanno un grande rispetto per chierici o guerrieri. Oltre ad avere i requisiti di abilità, i negoziatori devono essere decisamente neutrali e non devono giurare obbedienza a nessuna delle due parti. Alcuni di questi negoziatori viaggiano in tutte le terre, offrendo i loro servigi dove sono necessari.

Un negoziatore in un gruppo di avventurieri brillerà al meglio le volte in cui può usare le sue abilità per parlamentare e risolvere i problemi. Il DM non deve necessariamente limitare l'uso di queste abilità alle ambientazioni urbane: un negoziatore in mezzo a una zona selvaggia può essere ben rispettato da una banda di hobgoblin.

quel frangente alcuni si convertono all'adorazione di una divinità differente. Molti dei mezzelfi chierici di Ehlonna sono cresciuti rivolgendo le loro preghiere a Corellon Larethian, ad esempio, ma la loro curiosità naturale sugli dei umani in seguito li ha spinti verso Ehlonna, e dopo molti esami di coscienza, hanno promesso la loro fedeltà alla Signora delle Terre Boschive. Perfino coloro che resistono al fascino di cambiare religione sono propensi a dedicarsi sia alle fedi degli elfi che a quelle degli umani, cosa che li aiuta a sentirsi a loro agio sia con le tradizioni religiose umane che con quelle elfiche.

STORIA E FOLCLORE DEI MEZZELFI

I mezzelfi non hanno grandi nazioni che possono considerare loro, e ben pochi miti e leggende di una qualche importanza. Tuttavia, tendono a essere bramosi cantastorie, che deliziano il pubblico con fiabe e folclore dalle tradizioni sia umane che elfiche.

I mezzelfi spesso condividono una storia dalla metà "esotica" della loro natura. In un gruppo di umani, un mezzelfo racconterà la storia di come Corellon Larethian ha spento l'occhio di Gruumsh. Agli elfi invece racconterà "Lakeem e il richiamo del mare" (una leggenda umana descritta a pagina 24).

LINGUAGGIO DEI MEZZELFI

I mezzelfi sono naturalmente bilingui, perché parlano sia il Comune che l'Elfico, ma la loro competenza nell'uso dell'Elfico non è perfetta come quella di un elfo. Un leggero accento umano spesso si insinua negli schemi linguistici di un mezzelfo, e qualsiasi elfo può notare una traccia di dialetto Mezzelfico in un mezzelfo che pronuncia più di qualche frase. Di norma occorre una prova di Camuffare con CD 15 perché un mezzelfo che cerca di fingersi elfo riesca a mascherare l'accento.

I mezzelfi parlano il Comune perfettamente, e possono amare a tal punto il linguaggio da diventare esperti oratori o scrittori. Molti mezzelfi intraprendono la vita da bardo, e i migliori parlano il Comune meglio di un umano di sangue puro.

INSEDIAMENTI DEI MEZZELFI

I mezzelfi sono orgogliosi di riuscire a inserirsi in qualsiasi comunità si trovino; di conseguenza, sono rare le comunità segregate dominate dai mezzelfi. È molto più comune trovare un cugino mezzelfo che vive con una famiglia elfica in un villaggio in cima agli alberi oppure un mezzelfo menestrello che esercita il proprio mestiere lungo un percorso fluviale disseminato da paesi umani.

Quando esistono comunità di mezzelfi, tendono a essere molto piccole e di solito sono create per ordine di qualcun altro. Un tiranno umano potrebbe spostare tutti gli abitanti mezzelfi di una città in un quartiere ghetto, oppure una comunità elfica ossessionata dalla "purezza" potrebbe inviare tutti i mezzelfi della zona in esilio al margine della foresta. Ogni tanto, un mezzelfo persuasivo riesce a riunire un agglomerato di mezzelfi in una comunità con la promessa di creare una casa dove tutti potranno realmente sentirsi inseriti.

CREARE PERSONAGGI MEZZELFI

Il mezzelfo è una buona scelta per la razza del proprio personaggio se si sa con certezza che si andrà a interagire con i PNG senza mostrare direttamente loro la punta della spada. I mezzelfi sono negoziatori e diplomatici naturali e il personaggio avrà un vantaggio razziale quando tenterà di farsi dare informazioni dall'oste oppure di convincere il drago a lasciar passare lui e i suoi amici.

Questa scelta non implica necessariamente che il ladro e il bardo sono le classi adatte, o che deve spendere molti punti abilità in Diplomazia e Raccogliere Informazioni. È possibile interpretare altrettanto facilmente un mezzelfo guerriero che è appena più articolato della maggior parte dei guerrieri, oppure un mezzelfo mago che si mescola meglio della maggior parte dei suoi compatrioti di altre razze. Finché si desidera un personaggio che ami conversare con i PNG, il mezzelfo è un'ottima scelta come razza indipendentemente dalla classe che si persegue.

OPZIONI SPECIALI DEI MEZZELFI

Un personaggio mezzelfo si qualifica per alcuni talenti e classi di prestigio inaccessibili a PG di altre razze (o di molte altre razze), come descritto nei Capitoli 5 e 6 di questo volume.

Talenti: Background Eterogeneo, Destino Eroico, Destino Impavido, Destino Protetto, Intuito Complementare, Personalità Affabile, Retaggio Umano.

Classi di prestigio: Campione dei reietti, militante delle Cicatrici.

MEZZELFI COME PERSONAGGI

Come gli umani, i mezzelfi hanno molte opzioni a disposizione quando determinano una classe. Grazie al loro sangue elfico, molti mezzelfi diventano maghi, anche se molti di quei personaggi possiedono livelli in una o più altre classi. I mezzelfi hanno una grazia sociale naturale che consente loro di eccellere nelle situazioni interpersonali e di conseguenza molti mezzelfi sono attirati nei ranghi dei bardi. Anche i mezzelfi stregoni traggono benefici dall'uso di certe abilità sociali, che sono rese tutte più potenti se quel personaggio ha un alto punteggio di Carisma.

Indipendentemente da quale classe si scelga, bisogna considerare di spendere alcuni punti abilità in Diplomazia e Raccogliere Informazioni, anche se per il personaggio sono abilità di classe incrociata. Grazie ai bonus razziali che si ricevono già per avere scelto questa razza, il personaggio sarà ancora migliore dopo avere aggiunto anche qualche punto abilità. I mezzelfi sono naturalmente considerati eccellenti portavoce e potrebbero essere costretti in quel ruolo, anche se non sono preparati.

Barbaro: I mezzelfi cresciuti in terre lontane che offrono ben poco in termini di civilizzazione spesso seguono la via del barbaro. Questo è particolarmente vero se un mezzelfo è stato allevato in mezzo a elfi selvaggi oppure è stato abbandonato dai genitori in giovanissima età per provvedere a se stesso. I bonus del mezzelfo alle prove di Ascoltare e Osservare, oltre che la visione crepuscolare, sono decisamente compatibili con le abilità e i bisogni della classe del barbaro.

Bardo: I mezzelfi bardi sono estremamente comuni, grazie ai bonus razziali del mezzelfo alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni. I mezzelfi viaggiano parecchio e un bardo può collezionare un numero ingente di racconti e canzoni mentre esplora nuovi territori.

Vedi "Livelli di sostituzione razziale" nel Capitolo 6: "Opzioni per i personaggi" per ulteriori opzioni per i mezzelfi bardi.

Chierico: I chierici sono relativamente rari tra i mezzelfi. Come menzionato in precedenza, molti mezzelfi chierici venerano Corellon Larethian, una divinità umana oppure nessuna divinità. Molti mezzelfi chierici scelgono divinità che esemplificano la natura e molti acquisiscono livelli da druido per ottenere poteri aggiuntivi che siano legati al potere della natura.

Druido: I mezzelfi druidi sono comuni, spesso incontrati a vivere al margine tra territori umani ed elfici. Quelli cresciuti tra gli elfi si concentrano decisamente sul ritirarsi nella natura, mentre quelli allevati dagli umani tendono a diventare ambasciatori e sovrintendenti del territorio, negoziando la pace tra gruppi che potrebbero danneggiare le zone selvagge che loro amano tanto.

Guerriero: Siccome i mezzelfi non possono trarre beneficio dall'aumentata Destrezza degli elfi né dal talento extra ottenuto dagli umani, il guerriero può non sembrare una scelta ovvia per la classe di un mezzelfo. Tuttavia, i mezzelfi in qualche modo sono più resistenti degli elfi (cosa che permette loro di partecipare più a lungo a un combattimento) e più vigili degli umani (cosa che li rende eccellenti nelle schermaglie o in qualche altra forma di combattimento che si affidi più alla velocità e alla rapidità che non alla forza bruta).

Vedi "Livelli di sostituzione razziale" nel Capitolo 6: "Opzioni per i personaggi" per ulteriori opzioni per i mezzelfi guerrieri.

Ladro: Così come il bardo, anche il ladro è una classe estremamente diffusa tra i mezzelfi per via della loro predisposizione alle abilità Diplomazia e Raccogliere Informazioni, e per il loro ruolo di negoziatori e intermediari.

Mago: Molti mezzelfi acquisiscono almeno qualche livello da mago, soprattutto se sono cresciuti tra gli elfi. Detto ciò, i mezzelfi maghi sono difficili da classificare; tra loro, hanno studiato virtualmente ogni variazione di arti arcane. Siccome i mezzelfi preferiscono rimanere in movimento, i mezzelfi maghi scelgono talenti e abilità che non richiedano loro di restare fermi; ad esempio, molti rifuggono dai talenti di creazione oggetto.

Monaco: Come il guerriero, anche il monaco non è una scelta di classe ovvia per un mezzelfo. Tuttavia, i sensi affinati della razza sono utili per i monaci furtivi che si muovono come il vento e colpiscono dalle ombre. Inoltre, i monasteri sono ben noti per accettare gli individui in base alle loro capacità e ai loro meriti, non per il loro lignaggio. Un mezzelfo potrebbe trovare conforto e pace in un monastero quando nessun altro posto lo accetta.

Paladino: I mezzelfi paladini sono ancora più rari dei mezzelfi chierici. Mentre i paladini umani sono spesso rispettati per la loro devozione alla divinità, i mezzelfi paladini hanno una visione più ecumenica... tuttavia puniscono i malvagi con altrettanta determinazione. Molti mezzelfi paladini evitano lo stereotipo del combattente pesantemente corazzato e armato, agendo con rapidità e alacrità per impartire giustizia. I mezzelfi paladini sono più comuni tra i mezzelfi educati dagli umani che non tra quelli cresciuti dagli elfi.

Ranger: I mezzelfi sono ranger superbi, grazie in parte ai loro sensi affinati. Il loro sangue elfico spesso conta come beneficio quando trattano con creature della foresta, in particolare folletti, che potrebbero diffidare di qualsiasi altro genere di personaggio. I mezzelfi ranger hanno una leggera tendenza verso il cammino dell'arciere piuttosto che quello del combattimento a due armi, soprattutto se sono cresciuti tra gli elfi.

Vedi "Livelli di sostituzione razziale" nel Capitolo 6: "Opzioni per i personaggi" per ulteriori opzioni per i mezzelfi ranger.

Stregone: I mezzelfi stregoni sono ancora più roboanti e fuori dagli standard delle loro controparti umane. Sebbene Diplomazia e Raccogliere Informazioni siano per loro abilità di classe incrociata, molti mezzelfi stregoni acquisiscono gradi in queste abilità, cosa che li rende molto più attraenti dell'incantatore medio.

MEZZORCHI: UN GIORNO QUALUNQUE

"Svegliati e vattene. Non vogliamo gente come te qui," insiste il guardiano. "Sorveglio i dintorni e tu non sei il benvenuto."

Perché? Il mezzorco Tersh voleva chiedere. *Ho pagato per vitto e alloggio...Porto affari, e belle monete sonanti. Non voglio iniziare risse, ovviamente, né fare l'attaccabrighe. Perché non sono il benvenuto?* Ma sapeva il motivo.

"Vattene e non tornare più," ordina l'uomo, e Tersh soffoca una risata. "Altrimenti..."

La minaccia lo fa ringhiare. *Una minaccia? Da questo fragile ometto con la faccia paffuta e i capelli sottili?*

Alzandosi in tutta la sua altezza, Tersh butta indietro il cappuccio, soppesa il randello sulla spalla e guarda in cagnesco l'uomo. "Altrimenti cosa?" ringhia. "Mi attaccherai? Forza... non vedo l'ora." Scopre completamente le zanne e fa un passo avanti.

Non serve altro. L'uomo fugge via di corsa, con il fodero che sbatte contro la gamba. Tersh sorride, quindi sospira. *È stato divertente, ma devo imparare a non perdere il controllo in questo modo...*

PSICOLOGIA DEI MEZZORCHI

Respinti da entrambe le parti della loro eredità, i mezzorchi sono ribelli che non si inseriscono nella società, e spesso non *vogliono* inserirsi nella società. Il loro tratto psicologico centrale, sviluppato come meccanismo di difesa, è una testarda vena indipendente che tiene tutto e tutti a una certa distanza.

Nella migliore delle ipotesi, i mezzorchi sono indipendenti e guardinghi, sempre all'erta per il pericolo da ogni direzione. Nella peggiore, sono bombe a orologeria cariche di odio, che si scagliano contro qualunque cosa si avvicini troppo, che sia un alleato o un nemico.

RAPIDI NEI GIUDIZI, PRONTI ALL'IRA

I mezzorchi trascorrono la loro vita guardandosi alle spalle, in attesa del prossimo colpo da inferire. Quando raggiungono l'età adulta, molti sono già stati ingannati e traditi così tante volte che non si fidano facilmente di nessuno. Il tipico mezzorco viene abbandonato alla nascita, maltrattato durante tutta l'infanzia ed esiliato nelle zone selvagge da adolescente. Come risultato, molti dei mezzorchi che raggiungono la maturità sono scaltri e guardinghi al punto di essere paranoici.

I mezzorchi sono stati in pericolo per tutta la loro vita, quindi hanno imparato a valutare in un baleno la situazione e a reagire di conseguenza. E la loro testarda vena indipendente implica che si atterranno a quella prima valutazione anche se dopo sospettano di essersi sbagliati. Più di un mezzorco ha attaccato un passante solo per poi accorgersi che il suo "nemico" non voleva fargli alcun male. I mezzorchi, però, capiscono che prendersi il tempo di osservare in modo ragionato una minaccia è un lusso che non sempre si possono permettere.

I mezzorchi, come sono rapidi nel giudicare, sono anche altrettanto rapidi nel cambiare umore.

Come gli orchi, tendono a essere imbronciati e irascibili, ringhiando o scagliandosi contro qualunque cosa non sia di loro gradimento. Preferiscono l'azione alla riflessione e preferirebbero regolare una discussione con il combattimento piuttosto che con le parole. I mezzorchi palesano le loro emozioni, diventando selvaggiamente esuberanti quando sono felici e profondamente meditabondi quando sono scontenti. Forse a causa di questa schiettezza nel mostrare i loro sentimenti, i mezzorchi disprezzano gli inganni e le bugie e di solito rispondono a tali offese con soverchiante violenza.

Un mezzorco cresciuto tra gli umani deve imparare a tenere sotto controllo i suoi scatti d'ira più violenti. Possono esistere eccezioni, se gli umani di una comunità sono a loro volta particolarmente barbarici, ma ben pochi insediamenti tollereranno chiunque attacchi con poca o nessuna provocazione. Molti mezzorchi apprendono a convogliare la loro rabbia in ire focalizzate (alcuni di essi diventando così la quintessenza del barbaro), mentre continuano a sforzarsi di raggiungere l'elusivo traguardo di uno stato mentale contemplativo.

Siccome i mezzorchi sono creature dal giudizio rapido, hanno grosse difficoltà a occuparsi di mansioni che richiedano un ragionamento prolungato e ricco di sfumature. Molte discussioni filosofiche non solo sono troppo profonde per molti mezzorchi, ma li annoiano senza fine. Anche se molti mezzorchi sono decisamente più intelligenti dei loro genitori orchi, mantengono tutti (con vari gradi) un intelletto piuttosto brutale che tende a classificare le persone, gli oggetti e i concetti in termini di bianco-o-nero. Per un mezzorco, una creatura, un'idea o una cosa è buona, cattiva o indegna della sua ulteriore attenzione.

INFANZIA BRUTALE

Molti mezzorchi crescono nascondendosi dai bambini umani di sangue puro, stanchi del bombardamento di prese in giro e insulti a cui si trovano soggetti. Gli adulti umani di sangue puro possono essere altrettanto crudeli, quindi un mezzorco spesso trova rifugio solo tra i suoi parenti più stretti, supponendo che non sia stato abbandonato da piccolo (che è il destino di molti mezzorchi poco dopo essere venuti al mondo).

Una volta che un mezzorco in una comunità umana raggiunge la pubertà, per lui la vita cambia, ma non diventa più facile. Ancora chiaramente diverso come aspetto dagli altri bambini, ora è anche evidentemente più grosso e più forte, molto più capace di difendersi dai prepotenti. Siccome i mezzorchi maturano in modo leggermente più rapido degli umani, un mezzorco adolescente può avere quasi raggiunto la sua altezza e il suo peso definitivi, cosa che può dare del filo da torcere ai bambini umani che lo circondano.

Molti mezzorchi crescono per diventare a loro volta dei prepotenti, nell'intento di ripagare i bambini di anni di umiliazioni. Dopo che un mezzorco è stato tormentato durante tutta la sua infanzia, è comprensibile che ora si goda il fatto di essere più grosso e più forte della maggior parte dei bambini umani, forse perfino abbastanza formidabile da fare indietreggiare gli umani adulti.

Gli atteggiamenti sottintesi delle altre persone nei confronti della razza, però, non cambiano solo perché un mezzorco mette su qualche chilo extra di muscoli. Tutt'al più, la differenza fisica tra mezzorchi e umani rafforza lo stereotipo. Gli umani presuppongono che i mezzorchi siano prepotenti e brutali e i giovani mezzorchi senza volerlo esasperano quel timore. Nel momento in cui un mezzorco matura a sufficienza da apprendere come comportarsi "bene" nella società umana, spesso il danno è già stato fatto. Come risultato, molti mezzorchi se ne vanno da casa poco prima o appena dopo avere raggiunto l'età adulta. Scappano per trovare un posto in cui la gente non li conosca, nella speranza di ricominciare da capo.

Consigli per l'interpretazione: La chiave per conoscere o comprendere qualsiasi mezzorco si trova nei genitori del personaggio. Se il proprio personaggio è un mezzorco, riflettere su chi erano i genitori e come si sono conosciuti. Il concepimento e la nascita del personaggio è stato il risultato dell'amore, di un matrimonio combinato o di un rapimento? Considerare anche la sua infanzia: il personaggio potrebbe essere stato allevato dai genitori, dato in adozione o abbandonato perché creduto morto.

PRIVI DI POSTO NELLA SOCIETÀ

Le società umane di solito relegano i mezzorchi ai margini, dove riescono a campare in una misera esistenza a livello di sussistenza mediante l'elemosina, lavoretti servili o mettendo

in vendita le loro formidabili abilità di combattimento. A causa di questo trattamento, molti mezzorchi diventano aspri e pieni di risentimento nei confronti degli umani, covando profondi rancori che durano per tutta la vita. Qualche fortunato mezzorco cresce in società di vedute più aperte che non giudicano il valore in base all'identità razziale; tuttavia anche quegli individui si trovano di fronte al dilagante pregiudizio non appena visitano il mondo.

I mezzorchi che sono allevati dagli orchi generalmente diventano superficialmente simili ai loro fratelli più brutali. Devono essere duri e impietosi per sopravvivere, anche se la loro maggiore saggezza gli consente di essere più scaltri nei tentativi di sopravvivenza. I mezzorchi cresciuti in una tribù o comunità orchesca imparano a rispettare la forza più di qualsiasi altra qualità e hanno difficoltà a comprendere le sfumature dell'astuzia, del tatto e della diplomazia.

Consigli per l'interpretazione: Pensare a come il proprio personaggio risponde agli sguardi truci, alla scortesia e alla schietta iniquità della discriminazione. Il personaggio potrebbe tentare di nascondere cos'è, oppure potrebbe crogiolarsi nella propria identità razziale grazie al fattore intimidatorio che offre. Potrebbe sperare che gli amici e i vicini dimentichino o tralascino il suo retaggio, oppure potrebbe mostrare orgogliosamente la propria natura di mezzorco, sfidando chiunque a fissarlo o schernirlo.

RETAGGIO DI VERGOGNA

Indipendentemente da dove sono cresciuti, tutti i mezzorchi condividono una sensazione di vergogna. Nel profondo, ogni mezzorco ha la sensazione di imbarazzare entrambe le razze dei suoi genitori, e che la gente lo tratta come un mostro perché lo è. Questo senso di vergogna persiste anche quando il mezzorco in questione è un modello di virtù e la vergogna proprio non è meritata. La bassa autostima di un mezzorco è una ferita che non guarirà mai, sebbene il suo dolore possa essere alleviato di tanto in tanto.

Questo atteggiamento è radicato al centro della mentalità del mezzorco. Sia la sua famiglia umana che la sua famiglia orchesca trattano un mezzorco come un parente povero e ne scherniscono i difetti. Gli orchi ridono dei mezzorchi per la loro relativa fragilità e la taglia meno imponente. Gli umani li deridono per i capelli ispidi, la pelle grigiastra e la goffaggine intellettuale e sociale.

VIVERE NEL PRESENTE

I mezzorchi hanno l'arco di vita più corto di qualsiasi razza comune. Anche se sopravvivono alle loro varie avventure, ben pochi mezzorchi vivono fino a superare i 70 o 75 anni, e 60 anni è considerata un'età avanzata.

Come conseguenza di questa situazione, i mezzorchi prendono la loro vita molto seriamente o assolutamente alla leggera. Alcuni individui assaporano ogni momento, cercando di trarre tutta la soddisfazione possibile dalla vita prima che termini. Altri hanno la sensazione che, siccome la loro vita è così breve e brutale, nulla conta veramente ed essi fanno tutto ciò che passa loro per la mente senza pensare alle conseguenze.

Ad esempio, pochi mezzorchi risparmiano denaro; preferiscono spendere tutto quello che possiedono immediatamente, finché possono. Allo stesso tempo, i mezzorchi raramente si preoccupano degli oggetti costosi. Possono concedersi il lusso di buon cibo, buon vino e buone armi e armature, ma i mobili eleganti, i bei vestiti e le case lussuose sembrano spese sciocche per qualcuno che potrebbe non vivere abbastanza da godersele completamente.

STEREOTIPO DELLO STUPIDO

Tutti suppongono che i mezzorchi sono forti ma stupidi, e quindi fin da giovani viene loro insegnato a fare affidamento sulla loro prodezza fisica invece che sul loro intelletto. Molti mezzorchi credono che la forza sia la loro unica risorsa, quindi si adagiano nel ruolo di "grande e stupido" poiché si rassegnano a esso e la società se lo aspetta.

I mezzorchi possono essere rapidi e furtivi, ma molti invece vanno a sbattere da ogni parte perché non si considerano agili né silenziosi e quindi non hanno mai affinato certe abilità. I mezzorchi ladri sono rari ma sorprendentemente efficaci, in parte perché nessuno si aspetta che un mezzorco possa riuscire a nascondersi e strisciare furtivamente.

VITA DEI MEZZORCHI

I mezzorchi si fanno strada da soli nel mondo e, così facendo, tendono a crearsi un loro stile di vita personale. I mezzorchi di rado incontrano altri della loro razza, quindi la sola guida che hanno per come vivere uno stile di vita da mezzorco è lo stereotipo spesso crudele sostenuto da umani od orchi. Che un mezzorco viva tra gli umani, tra gli orchi o da solo, certe simpatie e antipatie innate si manifestano nell'individuo. La rigida educazione di un mezzorco incoraggia e nutre questi atteggiamenti istintivi.

Molti mezzorchi hanno uno stile di vita dominato dal desiderio di sopravvivere e di evitare i coinvolgimenti con le società che li hanno respinti. Crescono difendendosi dai prepotenti per poi imparare a diventare prepotenti a loro volta. Questo tipo di vita lascia ben poco tempo all'introspezione o al rilassamento. I mezzorchi sono creature di azione, in parte perché tutti si aspettano in loro questa caratteristica. Sono considerati troppo stupidi per riflettere sulle cose, troppo tonti per organizzare e ne risulta che molti mezzorchi si abbandonano a questa convinzione, buttandosi a testa bassa nelle situazioni invece che soppesare le loro azioni prima di compierle. I mezzorchi vengono allevati convinti che la loro taglia e forza (in confronto agli umani) sono le loro grandi risorse, e quindi cercano attività che si concentrino su queste caratteristiche. Quando non sono fuori all'avventura, molti mezzorchi cacciano, si impegnano in allenamenti fisici oppure fanno pratica con le armi.

TEMPO LIBERO

I mezzorchi apprezzano i semplici piaceri della vita. Amano bere, mangiare, fare baldoria, cantare canzoni chiassose e ogni tanto gettarsi in una zuffa che permetta di mettere alla prova il loro coraggio.

La musica forte, le risse pericolose e copiose quantità di alcol hanno lo stesso effetto su un mezzorco: gli consentono di perdersi momentaneamente nella sensazione e

dimenticare la sofferenza e la crudeltà della sua esistenza. Quando un mezzorco colpisce un tamburo con tutta la sua potenza oppure frantuma uno scheletro, non sta pensando al proprio retaggio o al suo posto nella società. È completamente preso dal momento e incurante di tutto il resto perché irrilevante.

Siccome le azioni fisiche forniscono sensazioni così viscerali, i mezzorchi si divertono molto a correre, lottare e compiere prove di forza, soprattutto quando sono in gara tra loro. Anche i mezzorchi che hanno controllato il loro comportamento violento mostrano comunque segni di aggressione e sono almeno moderatamente competitivi.

Quando si abbandonano alle sensazioni del momento, durante qualche forma di intensa attività fisica, a molti mezzorchi manca il buon senso per capire quando raggiungono il limite. Si spingono talmente avanti che si ammalano o si feriscono, oppure feriscono qualcun altro.

ARTI E MESTIERI

I mezzorchi hanno una scarsa comprensione degli sforzi creativi e non riescono a capire cosa gli altri vedano nei dipinti, nelle sculture e in certe forme di musica. Tuttavia, i mezzorchi trovano diletto nel ritmo della musica primitiva e nell'esibizione di immagini grezze: l'aspetto selvaggio di tali "forme d'arte" piace al loro sangue orchesco.

Quando i mezzorchi apprezzano l'arte, è quasi sempre come destinatari e non come creatori. Negli anni della loro formazione, i mezzorchi impugnano più spesso le spade che i pennelli e gli scudi invece degli strumenti da intaglio. Ciononostante, alcuni mezzorchi prendono un pennello o una paletta o un cesello e imparano a creare begli oggetti. Molti membri della razza si accontentano di ammirare tali opere e ogni tanto di comprarle con il denaro che guadagnano con la vendita del loro talento da combattenti. I mezzorchi sono particolarmente amanti dell'arte che illustra paesaggi idilliaci, poiché queste opere forniscono una finestra su un mondo in cui altrimenti non potrebbero entrare.

TECNOLOGIA E MAGIA

Ai mezzorchi raramente viene insegnato a leggere e scrivere, e ancora meno imparano argomenti di elevato spessore. Ne risulta che molti mestieri tecnici sono fuori dalla loro portata, e ben pochi crederebbero che un mezzorco possa essere un inventore o un ingegnere. I mezzorchi, però, sono relativamente scaltri e spesso riescono a individuare gli elementi concreti di un nuovo congegno o i difetti di natura pragmatica.

I mezzorchi non hanno problemi a utilizzare i congegni, e molti sono desiderosi di provare nuovi tipi di equipaggiamento. La loro stessa vita ha mostrato che l'aspetto esteriore non sempre è un indicatore chiave di qualità, quindi mantengono una mente aperta a nuove idee e nuovi strumenti. Tuttavia i mezzorchi sono utilizzatori, non creatori, di queste idee e strumenti.

Questa tendenza da "utilizzatore, non creatore" si estende anche alla magia. Pochi mezzorchi studiano la magia, in parte perché molti incantatori e molte chiese rifiutano anche solo di prendere in considerazione la loro ammissione come studenti. Ciononostante, i mezzorchi non hanno alcuna obiezione innata alla magia; molti sono disposti a lavorare con gli incantatori, combattere per loro e utilizzare gli oggetti magici che creano. I mezzorchi incantatori sono rarissimi, ma quei pochi sono decisamente



Due mezzorchi si preparano al combattimento mediante una danza sfrenata

Illustrazione di R. Spencer

rispettati, poiché portano una determinazione e una resistenza nell'uso della magia che ben pochi altri possono eguagliare. Gli altri maghi automaticamente prendono sul serio un mezzorco incantatore: se è abbastanza capace da superare gli intrinseci svantaggi della sua razza, è abbastanza capace da suscitare preoccupazione.

Gli stranieri spesso presuppongono che la relativa stupidità dei mezzorchi li spinga a rifiutare la tecnologia e la magia. Questo presupposto è falso e privo di fondamenta. I mezzorchi non sono svegli se paragonati ai loro fratelli umani, ma hanno capacità di pensiero di gran lunga superiori ai loro parenti orchi. Qualche raro mezzorco si dimostra piuttosto intelligente e perfino studioso, se gli viene data l'opportunità di mostrare cosa può fare.

MEZZORCHI IN GUERRA

Dai mezzorchi ci si aspetta che siano eccellenti in combattimento, e molti effettivamente lo sono. La loro forza e taglia forniscono un vantaggio innato su un gran numero di nemici, e molti imparano a convogliare l'ira della loro infanzia nel furore sul campo di battaglia, divenendo avversari letali. Naturalmente, nessuno si aspetta che si preoccupino di strategie, e come risultato molti mezzorchi servono solamente come soldati di fanteria e truppe di assalto, per essere inviati qui e là in tutto il campo di battaglia come sottoufficiali di situazione.



Un anziano mezzorco apprezza l'impiego come buttafuori nella taverna locale

Illustrazione di J. Nelson

I mezzorchi sono più scaltri di quanto molte persone comprendano, e la loro esperienza con la sofferenza e il sacrificio fornisce loro la capacità di comprendere bene i metodi di eserciti e soldati. I mezzorchi sono esploratori eccellenti, poiché possono coprire le distanze con gran velocità e possono eliminare qualsiasi soldato nemico che incontrano lungo la strada. Siccome i mezzorchi possiedono la scurovisione, sono particolarmente bravi nell'esplorazione e ricognizione notturna.

SOCIETÀ E CULTURA DEI MEZZORCHI

Disquisire di società dei mezzorchi è difficile, poiché esistono ben poche di tali società. I mezzorchi raramente si incontrano tra loro, e quasi mai si riuniscono in numeri maggiori di quelli che possono essere accolti in un singolo accampamento mobile. Soprattutto in giovane età, alcuni mezzorchi sono convinti di essere le sole creature del loro genere, e si considerano incidenti di accoppiamento invece che membri di una razza distinta.

Molti mezzorchi crescono in una comunità umana oppure in una tribù orchesca. Adottano gli atteggiamenti e gli interessi di quella cultura, anche se spesso vengono allo stesso tempo ostracizzati da quella cultura. In ciò si trova parte del motivo per cui i mezzorchi non formano delle loro comunità. Fin dalla nascita viene loro insegnato che appartengono a nessun luogo o a nessun gruppo, e che non potranno mai essere completamente inseriti. Di conseguenza, suppongono di non avere un vero posto nel mondo e che nessun altro potrebbe voler vivere vicino a loro.

Nella comunità umane, i mezzorchi sono trattati come le pecore nere, i bastardi e gli idioti del gruppo. Subiscono abusi ogni giorno; sono tollerati solo in virtù dei loro genitori e, quando invecchiano, per la loro forza. Ogni giorno un mezzorco tra gli umani sente come gli orchi siano creature ripugnanti (considerate nulla più di animali che camminano eretti) e gli viene detto che dovrebbe tentare di nascondere quella parte del suo retaggio.

Gli orchi crescono i bambini mezzorchi nella convinzione che gli umani siano deboli e decadenti, e che un mezzorco debba essere forte per sconfiggere in se stesso questi aspetti vulnerabili. I mezzorchi in una tribù di orchi vengono insultati e subiscono abusi tanto gravemente quanto quelli in una comunità umana, ma gli orchi giustificano questo trattamento come metodo per rendere i mezzorchi più forti e resistenti. Le tribù orchesche scoraggiano i mezzorchi

dall'impegnarsi in ragionamenti individuali, spingendoli a perdersi nella mentalità tribale. Se questo indottrinamento ha successo, un giovane mezzorco si considera un vero orco intrappolato in un corpo da mezzorco.

CONFORTO DELL'AMICIZIA

I mezzorchi sostengono di non cercare né una casa né degli amici. Solo quando un mezzorco aiuta gli altri e si affeziona a un luogo (di solito contrariamente ai metri di valutazione di un mezzorco), allora comprende il valore dell'amicizia. Anche allora, un mezzorco è restio ad ammettere tali sentimenti e riluttante ad abbassare la guardia.

Gli avventurieri sono i candidati più probabili a diventare compagni di un mezzorco. Molti di quanti seguono il cammino dell'avventuriero hanno visto cose molto più strane e orrende di un mezzorco, che per loro è semplicemente una persona a cui capita di essere più grossa e più rozza di un umano medio. Molti mezzorchi si attengono a uno stile di vita da avventuriero nonostante i pericoli: non per guadagnarsi fama e fortuna (sebbene anche quello sia uno scopo), ma perché gli avventurieri li trattano alla pari e parlano loro senza timore.

I mezzorchi più vecchi spesso si sistemano in paesi commerciali e in altri posti dove si raccolgono gli avventurieri. Molti diventano buttafuori nelle taverne, un lavoro in cui sono utili la loro taglia e forza. Alcuni mezzorchi avventurieri in pensione aprono osterie e locande per conto loro, sfruttando il loro aspetto spaventoso e la reputazione da avventurieri per attirare sia i residenti che i viaggiatori.

I mezzorchi apprezzano l'amicizia e il rispetto in modo superiore ai membri di qualsiasi altra razza, poiché le sperimentano molto raramente. Un tipico mezzorco farà qualsiasi cosa per i suoi amici, e li aiuterà senza fare domande. Tuttavia guadagnarsi la fiducia di un mezzorco è difficile, perfino per i suoi amici: anni passati a sopportare gli insulti hanno insegnato ai mezzorchi a essere cauti nei confronti delle altre persone e ad aspettarsi parole aspre invece che gentili.

I mezzorchi non sono certo servili e adulatori con la gente per vincerne il rispetto. Sanno per esperienza che tali metodi incoraggiano solo un'approvazione falsa e transitoria, nella migliore delle ipotesi. Invece, molti mezzorchi agiscono in modo naturale, respingendo le persone fastidiose e aspettando di vedere se mai qualcuno possa accettarli per quello che sono.

MEZZORCHI E ALTRE RAZZE

I mezzorchi trascorrono la vita circondati da membri di altre razze. Raramente vedono altri mezzorchi, ma di solito vivono in mezzo agli umani o agli orchi e spesso interagiscono con nani, elfi, halfling e gnomi.

Nonostante i loro modi ostili, i mezzorchi allevati dagli umani spesso sono più tolleranti nei confronti delle altre razze di chiunque altro nella comunità, ovvero sono scortesi con elfi e nani quanto lo sono con gli umani. Anche quegli individui hanno sperimentato di persona l'essere odiati perché sono diversi, quindi sono meno propensi a disdegnare altri emarginati.

I mezzorchi cresciuti dagli orchi sono l'opposto. Imparano a odiare chiunque non sia un orco e a disprezzare nani ed elfi in particolare. Le sezioni che seguono si occupano principalmente di mezzorchi che sono cresciuti in mezzo agli umani.

Elfi: Ogni mezzorco sa che gli elfi lo guardano dall'alto in basso, e quindi offre in cambio un furibondo risentimento per il disprezzo degli elfi.

Detto ciò, alcuni mezzorchi desiderano segretamente di poter essere più simili agli elfi. Gli elfi sono leggiadri, aggraziati, magici ed enigmatici: tutto quello che non è un mezzorco.

Gnomi: Gli gnomi e i mezzorchi hanno ben poco in comune. Una razza è piccola, veloce e astuta; l'altra è grossa, forte e per nulla interessata ai congegni o alla magia. Ma entrambe le razze non apprezzano gli umani, gli elfi e i nani che li accantonano perché poco importanti, quindi c'è almeno un po' di terreno comune.

Goliath: Molti mezzorchi non hanno mai incontrato un goliath e non sanno nemmeno dell'esistenza di questa razza che vive segregata. Quelli che viaggiano in montagna, però, spesso arrivano a rispettare queste creature "pietrose". In compenso, i goliath che incontrano dei mezzorchi sono sorpresi dallo scoprire che i mezzorchi dimostrano più rispetto nei confronti della natura di alcune altre razze e che vivono con un legame più stretto con la terra e i loro istinti. I mezzorchi barbari che vivono vicino a una tribù di goliath barbari sono spesso ospiti benvenuti che visitano, cacciano e commerciano regolarmente con la tribù.

Halfling: Di tutte le razze, gli halfling sono quelli con meno elementi in comune con i mezzorchi. Per un mezzorco, un halfling in pratica è un umano ma su scala più piccola: possiede l'intelligenza e la sagace crudeltà degli umani, ma non la taglia e la forza degli umani. Gli halfling vedono i mezzorchi come l'incarnazione di tutto ciò che è grosso e brutale negli umani. Le due razze non vanno molto d'accordo, e mezzorchi e halfling trascorrono insieme meno tempo possibile.

Illumian: I mezzorchi hanno scarsi contatti con gli illumian, e una razza di bibliotecari esoterici non suscita in loro un gran interesse.

Mezzelfi: I mezzorchi invidiano i mezzelfi, a volte fino al punto di odiarli. Vedono i mezzelfi come persone che dovrebbero essere loro compari, essendo mezzo-umani come loro; ma la loro altra metà è elfica, conferendo loro grazia e bellezza, mentre i mezzorchi soffrono per l'inettitudine sociale e la bruttezza. I mezzelfi generalmente sono accettati dai membri di entrambe le razze dei loro genitori, mentre i mezzorchi devono lottare per essere accettati anche solo da una dei loro.

Molti mezzelfi disprezzano i mezzorchi, o perlomeno si sentono a disagio in loro presenza, forse perché vederli ricorda ai mezzelfi come è stata facile la loro vita e quante cose hanno dato per scontate.

Nani: I mezzorchi pensano che i nani sarebbero divertenti se non fossero così pericolosi. Queste basse creature tarchiate sono sempre così serie, pronte a dare giudizi e concentrate sul loro compito, eppure possono bere per giorni e starsene seduti a cantare per tutta la notte. I mezzorchi rispettano i nani per la loro forza, e ammirano la loro abilità sia con le armi che con la pietra, ma pensano che i nani dovrebbero imparare a lasciarsi un po' andare. Comunque, i nani sono buoni compagni, perché tengono sempre fede alla parola data e sono bravi combattenti. Questi due elementi a volte uniscono i nani e i mezzorchi, e i membri delle due razze possono essere compagni sorprendentemente leali.

Umani: Come regola generale, i mezzorchi crescono tra gli umani e trascorrono la maggior parte del tempo con loro. Ciononostante, molti umani vedono i mezzorchi come rappresentanti di qualcosa di incompleto o corrotto, e quindi non vanno mai al di là del generico pregiudizio per un reale apprezzamento dell'individuo. Come conseguenza, i mezzorchi sono diffidenti in presenza di umani: sanno per lunga esperienza quanto possa essere pericolosa questa gente.

Non bisogna dimenticare che le sezioni precedenti descrivono solo i mezzorchi che sono stati allevati dagli umani. Un tipico mezzorco cresciuto dagli orchi odierebbe elfi e nani, diffiderebbe degli umani e considererebbe gnomi e halfling odiose creature buone solo come divertimento, vittime di torture e cibo.

RELIGIONE DEI MEZZORCHI

I mezzorchi sono seguaci di una religione orchesca o di una religione umana, a seconda di dove sono cresciuti. Non esiste alcuna divinità dei mezzorchi, e i mezzorchi non si sono mai riuniti per concentrare le loro preghiere su una singola entità.

Quelli che crescono in tribù di orchi seguono Gruumsh, il dio principale degli orchi. Gruumsh è una divinità della guerra e della forza, due delle specialità di un mezzorco, e quindi molti mezzorchi la trovano una divinità interessante da seguire, perché assetata di sangue.

Gruumsh insegna che i deboli non dovrebbero essere tollerati e che tutti devono sforzarsi di ottenere forza e resistenza fisica. Insegna anche l'odio nei confronti di elfi e nani. Siccome queste razze odiano gli orchi (e, per associazione, tutti i mezzorchi cresciuti tra gli orchi), sembra più che ragionevole odiarli di rimando. Gruumsh è una divinità dell'azione, che richiede sacrifici e vittorie in battaglia invece che preghiere. Quindi, fa buona accoppiata con la propensione dei mezzorchi all'azione e alla violenza.

Un mezzorco allevato in una comunità umana può venerare qualunque divinità umana fosse riverita nella zona e dal suo genitore umano. Kord si concentra sulla forza e l'attività, e i mezzorchi possono trovarsi in sintonia con lui. Heironeous promuove il coraggio e l'onore, due ideali per cui i mezzorchi possono sforzarsi. Alcuni dei mezzorchi più nobili sono stati seguaci di Heironeous, e questo dio ha una mente abbastanza aperta da permettere perfino mezzorchi paladini (sebbene siano rari).

I mezzorchi che crescono da soli nelle zone selvagge raramente hanno una religione, poiché nessuno ha loro insegnato qualcosa sugli dei. Quelli che più tardi scoprono le divinità possono seguire Obad-Hai, riponendo la loro fede nella natura e nella neutralità.

STORIA E FOLCLORE DEI MEZZORCHI

Come menzionato prima, i mezzorchi pensano di essere gli unici che subiscono un triste fato, e pochi capiscono che esistono altre creature come loro, come razza se non come sangue. Quindi, i mezzorchi non hanno una storia organizzata e nessun folclore, poiché la razza non ha la coesione di altre razze. I mezzorchi semplicemente non hanno le piazze del paese, i menestrelli erranti e i fumosi falò da campo richiesti per mantenere una tradizione orale. Un mezzorco di solito si considera umano od orchesco come retaggio, e prende la sua storia e il suo folclore da quella razza di genitori.

LINGUAGGIO DEI MEZZORCHI

I mezzorchi non hanno un loro linguaggio. Ogni mezzorco impara il linguaggio della sua comunità nativa: Comune in un insediamento umano oppure Orchesco in una tribù di orchi. Molti accampamenti di orchi parlano anche il Comune, allo scopo di commerciare con gli altri e di spiarli, quindi i mezzorchi che vivono con gli orchi spesso parlano entrambi i linguaggi. A causa delle loro piccole zanne, però, i mezzorchi parlano il Comune con difficoltà, farfugliando in modo indistinto le parole. Per compensare, molti scelgono di parlare lentamente quando parlano in Comune ma questo serve solo a rafforzare lo stereotipo che i mezzorchi siano tardi e stupidi.

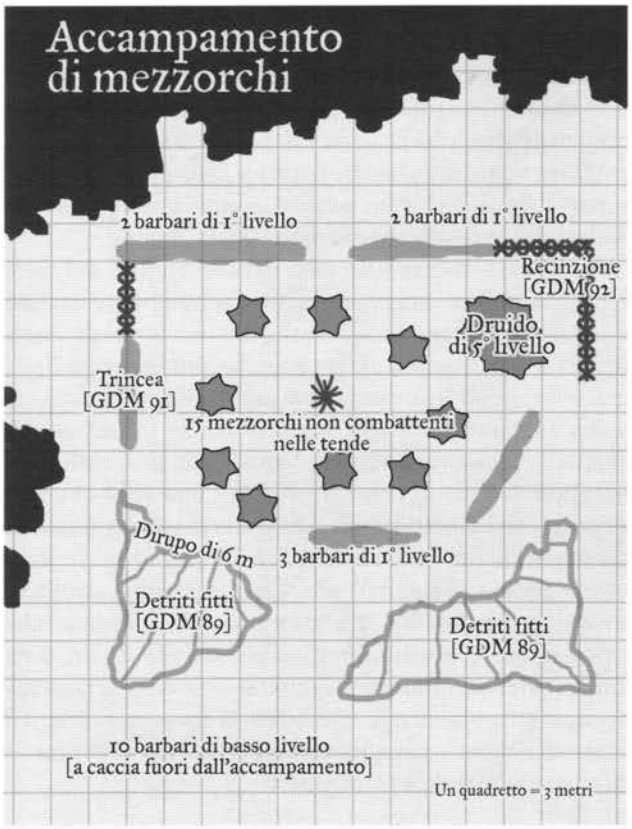
Pochissimi mezzorchi imparano a leggere e a scrivere. Gli orchi se ne fanno ben poco dell'alfabetismo, e gli umani non vedono il motivo di cercare di insegnare ai bambini mezzorchi una capacità di cui probabilmente non avranno mai bisogno e che potrebbero essere troppo tonti per riuscire a imparare.

I mezzorchi che viaggiano per il mondo spesso sono sbalorditi dallo scoprire che molti linguaggi hanno forme scritte. Alcuni studiano avidamente la scrittura dopo che hanno visto usarla, diventando abbastanza competenti per leggere segnali, mappe e menù e per scrivere il loro nome e frasi semplici. Alcuni mezzorchi imparano anche altri linguaggi, stupendo gli umani con la loro competenza in Draconico, Nanico, Gigante e Goblin. Pochissimi mezzorchi giungono a padroneggiare l'Elfico, poiché quel linguaggio è troppo musicale per le loro voci aspre... e anche perché comunque i mezzorchi hanno ben poco da dire agli elfi.

INSEDIAMENTI DEI MEZZORCHI

I mezzorchi, quando si stabiliscono definitivamente, di solito si trovano in paesi umani o in villaggi orcheschi. Molte altre razze non accettano la loro presenza. Anche se un mezzorco viene accettato da un halfling, da un elfo o da un nano, la famiglia e i vicini dell'amico spesso non condivideranno questo sentimento. Molti mezzorchi evitano completamente il problema stabilendosi nelle foreste o in cima alle montagne, molto lontano da altre persone. Vanno a caccia, a pesca e coltivano per nutrirsi, recandosi saltuariamente fino al più vicino villaggio per rifornimenti e notizie.

I mezzorchi spesso rappresentano una piccola percentuale della popolazione in una grande città umana. Gli umani sono la sola razza principale, a parte gli orchi, che accetta i mezzorchi, e gli abitanti delle grandi città sono più tolleranti nei confronti di atteggiamenti e aspetti diversi di quelli che vivono nei piccoli paesi. In una città, un mezzorco può perdersi nella folla e potrebbe perfino non essere la persona più grossa, più forte e più bestiale in giro. Le città, inoltre, forniscono eccellenti opportunità di



impiego e i mezzorchi negli ambienti urbani fanno poca fatica a trovare lavoro come guardie del corpo, buttafuori, braccianti o mercenari.

CREARE PERSONAGGI MEZZORCHI

I mezzorchi possono essere allo stesso tempo sia estremamente facili che estremamente difficili da interpretare. Da una parte, molti mezzorchi hanno agganci per il personaggio non complicati: sono grossi, forti, attivi e non troppo brillanti. I mezzorchi sono anche individui privi di una storia razziale o una cultura razziale che guidi il loro comportamento. Questo significa che il giocatore può decidere da zero com'è il suo personaggio mezzorco, come agisce, da dove viene e cosa cerca nella vita.

Dall'altra parte, i personaggi mezzorchi sono difficili da interpretare poiché le altre persone presuppongono che siano stupidi, sgarbati e assetati di sangue come i loro parenti orchi. Sconfiggere quegli stereotipi è una sfida, sia quando sono coinvolti altri personaggi giocanti che quando si interagisce con i PNG. Alcuni villaggi e paesi non permetteranno ai mezzorchi di entrare, anche se accoglieranno a braccia aperte nani, elfi e gnomi. Le taverne preferiranno chiudere invece che servire un mezzorco, e le locande diventeranno stranamente piene ogni volta che un mezzorco desidera una stanza. Quel che è peggio, la sua famiglia umana pensa che sia troppo simile a un orco e i suoi parenti orchi che sia troppo umano. I mezzorchi semplicemente non possono vincere.

Siccome la prodezza fisica e la forza sono elementi intrinseci dei personaggi mezzorchi, i giocatori dovrebbero sfruttare il più possibile questi tratti a proprio vantaggio, mentre li si bilancia con altri attributi. Nessuno si aspetta che un mezzorco sia veloce a muoversi, quindi una buona Destrezza può fornirgli un vantaggio in combattimento. Siccome tutti suppongono che un personaggio sia stupido, si potrebbe assegnare al mezzorco un alto punteggio di Intelligenza o Saggezza, e fornirgli abilità quali Ascoltare e Percepire Intenzioni. Il mezzorco imparerà cose che nessun altro impara, solo perché nessuno comprende che lui può capirle. Fare del personaggio un ladro o un incantatore è un altro modo divertente di andare contro gli stereotipi, ed è facile per il mezzorco nascondere la sua vera classe. Se un mezzorco porta un randello, tutti quelli che lo vedo suppongono che sia un guerriero o un barbaro.

OPZIONI SPECIALI DEI MEZZORCHI

Un personaggio mezzorco si qualifica per alcuni talenti e classi di prestigio inaccessibili a PG di altre razze (o di molte altre razze), come descritto nei Capitoli 5 e 6 di questo volume.

Talenti: Background Eterogeneo, Condotta Minacciosa, Destino Eroico, Destino Impavido, Destino Protetto, Ira Incanalata, Retaggio Umano.

Classi di prestigio: Bruto minaccioso, campione dei reietti.

MEZZORCHI COME PERSONAGGI

I mezzorchi sono più adatti per la classe del barbaro, in cui possono sfruttare al massimo la loro forza e taglia. Ma essere forte e resistente raramente è uno svantaggio e i mezzorchi come razza sono più versatili di quanto molte persone realizzino.

Barbaro: Questa è la classe più comune per i mezzorchi, in parte per la loro forza e in parte per la loro educazione. I mezzorchi cresciuti dagli orchi spesso diventano barbari dopo essersene andati da casa.

Bardo: Questa probabilmente è la classe più difficile in cui i mezzorchi possano avere successo: il basso Carisma li mette in posizione di svantaggio, così come il loro aspetto bestiale. Tuttavia, un mezzorco bardo di successo sicuramente rimetterebbe in riga la gente e attirerebbe la loro attenzione, e la sua rarità intrigherebbe sia gli spettatori che i mecenati.

Chierico: I mezzorchi chierici di solito venerano Gruumsh o uno degli dei più orientati alla fisicità, come Kord. Si concentrano su incantesimi che potenziano la forza e la resistenza fisica, e su qualunque cosa li aiuti in battaglia. I mezzorchi chierici che combattono contro i non morti sono rari a causa del Carisma svantaggioso del mezzorco. Indipendentemente dalla loro religione, i mezzorchi chierici predicano che i sacrifici sono prove che solo i fedeli possono superare.

Druido: Siccome i mezzorchi vivono lontani da altra gente, possono apprezzare la natura. Questo tratto li rende candidati adeguati per la classe del druido. Possono anche sapere molto sulla flora e sulla fauna locale, poiché vivono raccogliendo il loro cibo.

Guerriero: Questa è la seconda classe più popolare per i mezzorchi, poiché la loro forza naturale funziona bene insieme all'addestramento con le armi di un guerriero. I mezzorchi guerrieri tendono a selezionare Incalzare e altri talenti basati sulla Forza.

Ladro: Nessuno supporrebbe che un mezzorco sia un ladro, vero? Ma perché no? Sono grossi e forti, ma non così maldestri come pensa molta gente, e la loro taglia e il loro aspetto fanno sì che siano gli ultimi che chiunque sospetterebbe di essere ladri. I punti abilità del ladro compensano perfettamente la mancanza di intelligenza del mezzorco, mentre la forza di un mezzorco combinata con il privilegio di classe di attacco furtivo del ladro può infliggere un colpo mortale.

Mago: Molti mezzorchi possono sì e no leggere e scrivere, ma per quelli che possono, questa classe è un'interessante scelta di carriera. Chi penserebbe mai che un mezzorco possa essere un mago? Sostenuto dalla forza di un mezzorco, il bastone ferrato di un mago diventa un'arma efficace.

Monaco: A prima vista, questa combinazione razza-classe potrebbe sembrare ridicola: un mezzorco monaco? Ma i monaci si concentrano sul miglioramento dell'individuo e sull'essere autosufficiente, due aspetti che si adattano alla situazione del mezzorco. E, siccome la maggior parte dei mezzorchi ha avuto una vita difficile, la disciplina del cammino del monaco a loro viene naturale.

Paladino: I mezzorchi paladini sono rari essenzialmente per due ragioni: i mezzorchi non amano le regole e molte divinità non li considererebbero mai degni del loro favore. Heironeous, però, valuta individualmente ogni candidato e ha accettato in più occasioni mezzorchi paladini come seguaci. Dopotutto, possono combattere e potrebbero diventare potenti simboli dell'ordine, se addestrati in modo appropriato.

Ranger: I mezzorchi trascorrono molto del loro tempo da soli in mezzo alla natura selvaggia, cacciando e seguendo tracce, quindi il ranger è una scelta di classe naturale per loro. La classe è anche più versatile della classe del guerriero: nessuno si aspetta che un mezzorco abbia accesso alla magia, soprattutto se impugna una spada. I mezzorchi ranger hanno più probabilità di scegliere lo stile di combattimento a due armi che non lo stile di combattimento dell'arciere, perché possono sfruttare ancora di più la loro forza in mischia.

Stregone: I mezzorchi non diventano bravi stregoni. La classe dipende dal Carisma per avere successo, che tipicamente è la caratteristica più debole di un mezzorco. Tuttavia, tali personaggi non sono completamente sconosciuti, e ai livelli più bassi la forza naturale del mezzorco aiuta a rimediare alla mancanza di abilità da combattimento dello stregone.



Illustrazione di J. Nelson

Questo giovane mezzorco ha scelto la carriera da guerriero



Illustrazione di C. Lukacs

Gli illumian sono una razza creata mediante la stregoneria. Attraverso un rituale meticoloso hanno sviluppato un legame mistico con le rune magiche che compongono il loro alfabeto. Sigilli splendenti li circondano, garantendo loro il potere di un linguaggio mistico incarnato.

UN GIORNO QUALUNQUE

Ala Sanguinaria Zhaolei si sveglia prima dell'alba al tintinnio delle campanelle nella fortezza-monastero di Ala Sanguinaria. Dopo mezz'ora di esercizi di ginnastica ritmica nella sua piccola stanza di pietra, indossa le vesti personali, quindi un candido mantello che indica il suo status di cadetta all'interno della cabala.

Cammina lungo il corridoio fino alla sala comune per condividere un pasto di zuppa, pane e tè con gli altri membri cadetti della cabala. Come è loro abitudine, gli iniziati mangiano in silenzio nella stanza poco illuminata, alla sola luce che è prodotta dai loro sigilli che roteano lentamente.

Fermandosi dopo l'ultimo sorso di tè, Zhaolei medita brevemente sul suo programma della giornata. Quindi si presenta in biblioteca, dove continua la traduzione dall'Illumian all'Elfico de *I Codicilli di Vyurek l'Anziano*. Trascrivendo con attenzione, Zhaolei redige con lentezza esasperante, ripetendo ogni parola più e più volte nella sua mente. Sospetta che Ala Sanguinaria Thotho, il bibliotecario, la metterà alla prova sul volume quando avrà finito di tradurlo. Dopo avere ricevuto un voto scarso in "memoria di lettura" la scorsa stagione, è più determinata di quanto non sia mai stata a eccellere nei suoi studi.

Zhaolei ha quasi finito un capitolo quando le campanelle suonano di nuovo. Si dirige velocemente verso il cortile, ansiosa di mettere mano a una delle armi migliori per l'addestramento marziale. Lungo la strada ripassa mentalmente l'esercizio di estrazione rapida che ha continuato a praticare nelle due settimane passate. Oggi è l'ultimo giorno di addestramento prima che il maestro d'armi, Ala Sanguinaria Rulya, distribuisca una serie di prove con le spade. Zhaolei estrae la spada una volta dopo l'altra, desiderando ardentemente che il suo braccio rimanga fermo così che la punta della spada non vibri minimamente. Rulya è un pignolo dell'"arma immobile".

Dopo esattamente 101 ripetizioni dell'esercizio di addestramento, Zhaolei e gli altri studenti della sua classe d'armi sgranocchiano un po' di frutta e noci nel cortile della fortezza della cabala. A differenza della colazione, il pranzo è pensato come un momento sociale. Zhaolei cerca Ala Sanguinaria Kurret, che ha finito una traduzione dei *Codicilli* l'anno scorso. Dopo avere atteso pazientemente che finisse una conversazione sull'affilatura delle spade, Zhaolei gli chiede dei *Codicilli*... e dell'esame che probabilmente affronterà quando avrà completato la traduzione.

"Sai che sarebbe ingiusto che ti aiutassi," dice Kurret. "E hai del coraggio a chiederlo. Quand'ero nella tua situazione, io ero troppo impegnato a memorizzare

i commenti di Galgan sui *Codicilli* per importunare gli studenti più vecchi."

Zhaolei si inchina educatamente e si allontana. Sgranocchiando una prugna, si domanda se Kurret stesse lasciando cadere un'allusione, la stesse sviando intenzionalmente o fosse semplicemente imprudente quando ha menzionato il saggio Galgan. Allusioni e false indicazioni sono entrambe possibili da parte di Kurret, ma un commento imprudente sarebbe fuori questione per qualsiasi Ala Sanguinaria.

Dopo pranzo, gli studenti si accoppiano per i duelli con le spade di legno. Il cozzare delle lame smussate riempie l'aria per i prescritti cicli da 1 minuto, dopo i quali gli studenti si girano per fronteggiare un nuovo avversario. Zhaolei vince otto volte e perde nove. *Forse mi sono concentrata sulla tecnica e ho trascurato la strategia*, pensa. *Devo osservare i miei compagni più attentamente e ricordare gli eventuali punti deboli.*

Stanca per l'addestramento (per non dire dolente per esattamente nove lividi), Zhaolei ritorna in camera per un'ora di meditazione privata. Le campanelle suonano di nuovo e Zhaolei rapidamente scarta il mantello bianco e la veste esterna per una semplice casacca grigia. Quindi si trascina a stento fino al vestibolo della fortezza per il lavoro collettivo.

Anche se la mansione assegnata di solito è servile (e noiosa fino all'istupidimento), Zhaolei attende con ansia il lavoro collettivo. È l'unico momento della giornata in cui vede i membri anziani della cabala, oltre che i bambini della cabala. La matrona della cabala, Ala Sanguinaria Haitao, assegna i gruppi per spazzare, cucinare, raccogliere la legna e gli innumerevoli lavoretti di importanza secondaria, almeno fino a che non vengono trascurati. Haitao ricorda a tutti i presenti di "contemplare la volontà collettiva della cabala," e Zhaolei sorride, pensando all'abilità dialettica con la quale Haitao abbia chiesto alla gente di fare silenzio.

Nonostante le ammonizioni di Haitao, Zhaolei ha una piacevole conversazione con i membri del suo gruppo di lavoro mentre lava i pavimenti dei corridoi, anche se la conversazione è interrotta da frequenti giri spacca schiena al pozzo della cabala. Haitao mischia membri cadetti e anziani della cabala nei gruppi di lavoro, quindi Zhaolei dà un'occhiata negli altri circoli della cabala. Questa sera, due membri anziani stanno parlando di un giro nella foresta che circonda la fortezza della cabala. *Magari un giorno apprenderò sufficienti conoscenze da erborista e magie naturali per poter correre nella foresta.* Zhaolei vede la foresta al di là delle mura della cabala solo quando un gruppo di lavoro la porta negli alloggi al piano superiore, che hanno piccole finestre sbarrate. *Mi domando se la foresta è veramente così pericolosa come dicono.*

Le lievi campanelle della cena suonano, e i membri del gruppo di lavoro di Zhaolei rapidamente ripongono le loro scope e si tolgono i vestiti da lavoro prima di presentarsi a cena. Come per la colazione, la cena è pensata come un momento meditativo. A differenza della colazione, la cena è calda, saporita e soddisfacente. Assaporando una mela cotta, Zhaolei medita sulla probabilità che un giorno sia lei a raccogliere le mele.

Dopo cena, Zhaolei ha del tempo "libero", che secondo le regole della cabala significa che può studiare in biblioteca o fare degli esercizi di ginnastica ritmica. Zhaolei va dritta difilato allo scaffale della biblioteca dove si trova *Commenti su Vyurek* di Galgan. Legge Galgan finché non le si chiudono gli occhi, poi si sforza di sfogliare un secondo libro che ha scelto: *La mia vita tra i druidi* di Ala Sanguinaria Uuthan.

Scommetto che i druidi mangiano mele nella foresta tutti i giorni, medita Zhaolei mentre si trascina a letto.

DESCRIZIONE

A differenza dei due capitoli precedenti, che presentano razze già descritte nel *Manuale del Giocatore*, questo capitolo fornisce una descrizione completa di una nuova razza conosciuta come illumian, i loro tratti razziali e tutte le altre informazioni necessarie per creare personaggi illumian.

PANORAMICA

Gli illumian sono umanoidi contemplativi, determinati e ambiziosi, a cui viene insegnato fin da giovane età a padroneggiare ogni campo di studio.

Personalità: Gli illumian tendono a essere cauti e spesso scelgono di studiare una situazione e sviluppare un piano prima di agire.

Sono anche orgogliosi del loro retaggio come illumian, decantando le virtù degli illumian in generale e della loro cabala in particolare per chiunque li ascolti.

Descrizione fisica: Gli illumian assomigliano agli umani che per primi appresero il Rituale delle Parole Incarnate: pelle pallida e leggermente più alti della media. Più della metà degli illumian sono pelati, mentre gli altri hanno capelli biondi o rossi. La barba è praticamente sconosciuta.

Naturalmente, le loro caratteristiche più significative sono i sigilli luminosi che fluttuano sulla testa, girando in cerchio all'infinito. Questi sigilli sono descritti in dettaglio più avanti.

Gli illumian (anche quelli poveri) preferiscono i vestiti più costosi che possono permettersi, con ricami eleganti, lunghe tuniche con cappe e molteplici strati. I loro abiti voluminosi fanno sembrare gli illumian più grandi e muscolosi di quanto non siano in realtà. Gli illumian sono disgustati dallo sporco e fanno grossi sforzi per tenere puliti i loro vestiti, perfino nelle zone selvagge o nei dungeon.

Tra gli illumian è comune anche un elaborato trucco del viso, in particolare tra i più vecchi che si sono già accoppiati per la loro cabala. Mentre alcuni umani si truccano per sembrare più attraenti, gli illumian si truccano per la ragione opposta: per tenere lontani gli altri. Più è sgargiante e bizzarro il trucco di un individuo, più è probabile che desideri essere lasciato in pace.

Relazioni: Gli illumian considerano gli umani una razza fraterna ma rimangono in un certo senso distaccati: dopotutto, gli illumian hanno rinunciato alla pura umanità quando hanno intrapreso il Rituale delle Parole Incarnate. Gli elfi sono ammirati per la lunga durata della loro vita, l'amore per l'apprendimento e la facilità con la magia, mentre i nani sono visti come artigiani molto esperti ma con poco altro da offrire. Gli illumian a confronto con gli gnomi e gli halfling talvolta permettono che un po' di paternalismo filtri attraverso i loro sforzi per essere educati, trattando inconsciamente i piccoletti come bambini.

Ogniqualvolta ne hanno la possibilità, gli illumian cercano terreno comune con specie che dimostrano un certo amore per l'apprendimento, come i draghi e gli esterni. Al contrario, gli illumian considerano i githyanki nemici implacabili

da quando questi ultimi hanno scoperto e saccheggiato la Grande Biblioteca degli illumian sul Piano Astrale. Ad eccezione di quelli delle cabale del sussurro sepolcrale (descritte sotto), gli illumian aborrono i non morti.

Allineamento: Le cabale che formano la spina dorsale della società degli illumian mantengono codici d'onore che si aspettano vengano seguiti dai membri, quindi gli illumian hanno una tendenza verso allineamenti legali. Le cabale del mormorio (descritte sotto) cercano il potere nel disordine delle parole inventate, e quindi hanno tendenze più caotiche.

Territori illumian: Gli illumian di solito formano una piccola comunità lontano dalla civiltà, dove sono liberi di portare avanti i loro piani senza interferenze esterne. Alcune cabale (o gruppi di cabale alleate) occupano edifici o quartieri nelle maggiori città umane, dove alla fine il loro aspetto smette di suscitare una particolare curiosità. Molte cabale hanno accesso a un portale magico che spedisce gli illumian alla Città d'Ombra di Elirhondas, una brulicante metropoli in cui gli illumian compongono la stragrande maggioranza della popolazione.

Religione: Gli illumian chierici principalmente venerano Tarmuid, il Primo, che inventò il Rituale delle Parole Incarnate e pronunciò le parole che crearono gli illumian secoli fa. Da allora, pochi altri illumian (soprattutto quelli che hanno partecipato al primo vero Rituale delle Parole Incarnate) sono ascesi allo status divino eseguendo un'enunciazione finale (descritta sotto). Tarmuid e quelle divinità illumian sono descritte nel "Pantheon degli illumian", più avanti in questo capitolo.

Linguaggio: Gli illumian parlano il linguaggio che Tarmuid scoprì (o inventò, secondo alcune cabale): il linguaggio magico che diede potere al rituale che creò i primi illumian. Perfino i neonati possono parlare l'Illumian (lentamente e male) a pochi giorni dalla nascita. I non illumian non hanno una istintiva comprensione del linguaggio e lo trovano molto difficile da imparare. Siccome non sono infuse magicamente dal linguaggio come gli illumian, le altre persone che parlano l'Illumian non ricevono alcun potere dalle centinaia di sigilli che formano l'alfabeto del linguaggio.

Nomi: I nomi propri degli illumian sono quasi sempre di due o tre sillabe, scelte tra le sillabe che hanno una connotazione positiva (i paragrafi seguenti contengono un elenco di buone scelte per un PG illumian). Gli illumian, inoltre, prendono per sé il nome della loro cabala. Poiché le cabale aiutano a definire il posto nel mondo di un illumian, gli illumian mettono prima il nome della cabala, seguito dal nome proprio. Quando parlano in Comune, gli illumian generalmente traducono il nome della loro cabala ma lasciano il nome proprio in Illumian perché molto probabilmente non ha un esatto corrispondente in Comune.

Nomi maschili: Abthek, Byerek, Duensel, Ghautar, Hautra, Iarmid, Kaulesh, Kyrish, Ooleg, Shelkau, Vyurek, Yeylea.

Nomi femminili: Andrin, Chalaum, Eallie, Fraona, Nuele, Prekish, Querik, Rhealoo, Sreiska, Woothal, Xiroth, Zhaolei.

Nomi di cabala: Ala Sanguinaria, Custode del Crepuscolo, Nube Vagante, Picco Gelato, Sognatore Inerte, Vento Tempestoso, Vessillo Nero.

Avventurieri: Gli illumian viaggiano per imparare di più sul mondo che li circonda in nome delle loro cabale, ogni tanto intraprendendo missioni pericolose per conto dei capi delle cabale. Ben pochi illumian sono stati espulsi dalle cabale, ma è molto più probabile che un illumian avventuriero se ne sia andato volontariamente, nella speranza di ottenere conoscenze e potere sufficienti ad attirare altri illumian e così fondare una nuova cabala. Gli illumian trascorrono un certo numero dei loro anni da adolescenti o giovani adulti vagando per il mondo, sognando di essere il maestro al centro di una potente cabala di illumian.

TRATTI RAZZIALI DEGLI ILLUMIAN

- Umanoide (umano): Gli illumian sono creature umanoidi con il sottotipo umano.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, gli illumian non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- Gli illumian hanno una velocità di base sul terreno di 9 metri.
- Sigilli luminosi (Sop): I sigilli che orbitano intorno alla testa di un illumian risplendono debolmente, fornendo un'illuminazione pari a quella di una candela. Gli illumian possono far scomparire i loro sigilli concentrandosi per un momento (un'azione standard), ma non ricevono i benefici dei sigilli e non possono usare nessuna capacità speciale garantita dalle parole in Illumian (vedi sotto) mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

  I sigilli luminosi (compresi i sigilli di potere, vedi sotto) sono incorporei e svaniscono in qualsiasi materiale tocchino. I sigilli di un illumian rimangono presenti e attivi anche quando l'illumian assume un'altra forma, a meno che non perda le sue capacità soprannaturali come risultato del cambiamento di forma. Un illumian mago che lancia un incantesimo *metamorfosi* su di sé conserva i sigilli, ma un illumian che diventa uno zombi li perde.
- Risonanza dei glifi (Str): Gli illumian sono l'incarnazione fisica di un linguaggio magico, quindi interagiscono in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Questo gruppo comprende tutti gli incantesimi il cui nome contiene la parola glifo, runa, sigillo o simbolo (tali incantesimi nel *Manuale del Giocatore* includono *glifo di interdizione, glifo di interdizione superiore, rune esplosive, sigillo del serpente* e i vari incantesimi *simbolo*). Quando un illumian incontra tali magie, si verifica una delle due cose: la risonanza dell'illumian domina l'incantesimo oppure la magia straniera corrompe il linguaggio mistico che definisce l'illumian. Gli illumian hanno una penalità razziale di -4 ai tiri salvezza contro questi effetti se il loro livello è inferiore al livello dell'incantatore dell'incantesimo. Se il livello di un illumian è pari o superiore del livello dell'incantatore dell'incantesimo, è immune all'effetto.
- Sigilli di potere (Sop): In aggiunta alla schiera di sigilli luminosi che risplendono debolmente e orbitano intorno alla sua testa, un illumian di 1° livello ha un singolo sigillo di potere di splendore intenso che gli garantisce certi bonus (vedi sotto). Un sigillo di potere può essere distinto dagli altri sigilli che circondano un illumian con una prova

di Osservare con CD 10 e identificato con una prova di Conoscenze (arcane) con CD 15.

Quando raggiunge il 2° livello in qualsiasi classe, un illumian ottiene un secondo diverso sigillo di potere e il bonus garantito da ogni sigillo di potere aumenta a +2. In base alla combinazione di sigilli di potere che sceglie, un illumian ottiene una o più capacità speciali extra (vedi "Parole in Illumian", sotto). Il beneficio di ogni sigillo di potere è indicato di seguito, insieme alla traduzione Comune del nome in Illumian di ogni sigillo.

Aesh ("*vigore*"): Bonus di +1 alle prove di Forza e alle prove di abilità basate sulla Forza.

Hoon ("*vita*"): Bonus di +1 alle prove di Saggezza, alle prove di Costituzione e alle prove di abilità basate sulla Saggezza o sulla Costituzione.

Krau ("*magia*"): Bonus di +1 al livello dell'incantatore di tutti gli incantesimi e le capacità magiche (fino a un valore massimo pari al livello di personaggio dell'illumian).

Naen ("*mente*"): Bonus di +1 alle prove di Intelligenza e alle prove di abilità basate sull'Intelligenza.

Uur ("*grazia*"): Bonus di +1 alle prove di Destrezza e alle prove di abilità basate sulla Destrezza.

Vaul ("*anima*"): Bonus di +1 alle prove di Carisma e alle prove di abilità basate sul Carisma.

- Parole in Illumian (Sop): Ogni combinazione di due nomi di sigilli di potere compongono una parola in Illumian di grande potere, e quindi garantisce capacità extra a un personaggio che possiede quei due sigilli di potere. Il beneficio di ogni parola di potere è descritto di seguito:

Aeshkrau: L'illumian può usare il proprio punteggio di Forza per determinare gli incantesimi bonus che ottiene per un alto punteggio di caratteristica, invece del normale punteggio di caratteristica usato dalla sua classe per determinare questo privilegio. Se ha più di una classe di incantatore, può usare il proprio punteggio di Forza al posto di uno qualsiasi o di tutti i punteggi di caratteristica usati da quelle classi a questo scopo.

Aeshoon: Due volte al giorno, l'illumian può spendere un tentativo di scacciare o di intimorire come azione veloce per ottenere un bonus ai tiri per i danni da arma pari al suo bonus di Saggezza. Questo effetto dura fino all'inizio del suo turno successivo e si applica solo alle armi per cui ha selezionato il talento Arma Focalizzata.

Aeshuur: Quando l'illumian infligge danni a un bersaglio con un attacco furtivo o un colpo critico, ottiene un bonus di schivare +2 alla sua CA contro quel bersaglio fino all'inizio del proprio turno successivo.

Hoonkrau: L'illumian può spendere un tentativo di scacciare non morti come azione veloce per aggiungere 1d8 danni ai danni curati da qualsiasi incantesimo *curare* che lancia prima della fine del suo turno successivo, oppure spendere un tentativo di intimorire non morti come azione veloce per aggiungere 1d8 danni ai danni inflitti da qualsiasi incantesimo *infliggere* che lancia prima della fine del suo turno successivo. L'illumian può usare questa capacità due volte al giorno.

Hoonvaul: Due volte al giorno, l'illumian può spendere uno slot incantesimo (ma non uno slot che contiene un incantesimo preparato) come azione veloce per ottenere un bonus pari al livello dell'incantesimo alle prove di scacciare, ai tiri per i danni di scacciare e ai tiri per colpire e per i danni quando compie un attacco per punire. Questo effetto dura fino all'inizio del turno successivo dell'illumian.

Naenaesh: Mentre l'illumian prepara gli incantesimi, può scegliere di lasciare vuoti fino a due slot incantesimo per ottenere la capacità di lanciare qualsiasi altro incantesimo (o incantesimi) preparato dello stesso livello come se fosse stato preparato con il talento Incantesimi Immobili. Questo effetto dura fino alla volta successiva che l'illumian prepara gli incantesimi. Non può riempire lo slot incantesimo (o gli slot) vuoto fino alla volta successiva che prepara gli incantesimi.

Naenhoon: Due volte al giorno, l'illumian può spendere uno o più tentativi di scacciare o intimorire non morti come azione veloce per aggiungere un effetto di metamagia a un incantesimo che sta lanciando, senza alcun effetto sul tempo di lancio né sul livello effettivo dell'incantesimo. Deve avere il talento di metamagia il cui effetto vuole applicare. L'illumian deve spendere un numero di tentativi di scacciare o intimorire non morti pari al normale modificatore di livello del talento di metamagia (ad esempio, applicare un effetto di Incantesimi Potenziati costa due tentativi di scacciare

DIETRO IL SIPARIO: SIGILLI DI POTERE DEGLI ILLUMIAN

Anche se i sigilli di potere degli illumian sono utili a molti personaggi, i personaggi multiclasse traggono il massimo beneficio dalle parole in Illumian. Ciò è stato fatto di proposito: gli illumian apprezzano la multiclasse e tali obiettivi sono comuni tra la loro gente.

Il DM dovrebbe resistere alla tentazione di aggiungere semplicemente più sigilli di potere senza considerare attentamente le implicazioni. Esiste un numero definito di sigilli di potere illumian. Questo limita il numero di parole in Illumian nel gioco, cosa che impedisce che il numero di opzioni a disposizione dei personaggi illumian diventi eccessivo. Aggiungere anche solo un sigillo di potere all'elenco crea altre sei nuove combinazioni e aumenta drasticamente il numero di parole in Illumian a disposizione degli illumian con due sigilli di potere.

Se il DM sceglie di modificare la selezione di sigilli di potere disponibili nel proprio gioco, deve fare attenzione. In generale, i sigilli di potere non aggiungono nulla direttamente alla prodezza in combattimento di un personaggio di classe singola. Un sigillo di potere che garantisce un bonus ai tiri per colpire o ai tiri per i danni, per esempio, non sarebbe una buona aggiunta. Non solo darebbe beneficio ai personaggi di classe singola tanto quanto o anche più dei personaggi multiclasse, ma il suo livello di potere lo renderebbe molto più attraente di qualsiasi altro sigillo di potere. Perfino il sigillo di potere *krau* migliora solo il livello dell'incantatore di un incantatore multiclasse o di un personaggio il cui livello dell'incantatore non è già pari al suo livello del personaggio (come un paladino o un ranger), e quindi non è allettante per gli incantatori di classe singola.

Qualsiasi nuova parola in Illumian che il DM crea dovrebbe premiare i personaggi multiclasse più dei personaggi a classe singola.

o intimorire). Se sceglie di applicare l'effetto di Incantesimi Intensificati, gli costa un tentativo di scacciare per ogni livello di cui intensifica l'incantesimo, fino a un massimo di 9° livello.

Naenkrau: Mentre l'illumian prepara gli incantesimi, può scegliere di lasciare vuoti fino a due slot incantesimi per aggiungere +1 alle CD dei tiri salvezza di tutti gli altri suoi incantesimi di quel livello (compresi gli incantesimi derivanti da classi diverse). Se lascia vuoti due slot incantesimo, devono essere a livelli di incantesimo differenti. Questo effetto dura fino alla volta successiva che l'illumian prepara gli incantesimi. Non può riempire lo slot incantesimo (o gli slot) vuoto fino alla volta successiva che prepara gli incantesimi.

Uurhoon: Due volte al giorno, l'illumian può spendere uno slot incantesimo (ma non uno slot che contiene un incantesimo preparato) come azione veloce per ottenere un bonus cognitivo pari al suo bonus di Saggezza ai tiri salvezza sui Riflessi e al suo bonus di Destrezza alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi. Questo effetto dura 1 minuto per livello dello slot incantesimo speso.

Uurkrau: L'illumian può usare il proprio punteggio di Destrezza per determinare gli incantesimi bonus che ottiene per un alto punteggio di caratteristica, invece del normale punteggio di caratteristica usato dalla sua classe per determinare questo privilegio. Se ha più di una classe di incantatore, può usare il proprio punteggio di Destrezza al posto di uno qualsiasi o di tutti i punteggi di caratteristica usati da quelle classi a questo scopo.

Uurnaen: Mentre l'illumian prepara gli incantesimi, può scegliere di lasciare vuoto uno slot incantesimo di 1° o 2° livello per aggiungere un bonus cognitivo pari al livello dello slot incantesimo ai tiri per colpire quando esegue un colpo senz'armi o un attacco furtivo. Questo effetto dura fino alla volta successiva che l'illumian prepara gli incantesimi. Non può riempire lo slot incantesimo vuoto fino alla volta successiva che prepara gli incantesimi.

Vaulaesh: Due volte al giorno, l'illumian può spendere uno slot incantesimo (ma non uno slot che contiene un incantesimo preparato) come azione veloce per ottenere un bonus cognitivo pari al livello dell'incantesimo alla CA e ai tiri per i danni da arma. Questo effetto dura fino all'inizio del successivo turno dell'illumian, e il bonus ai danni si applica solo alle armi per cui ha selezionato il talento Arma Focalizzata.

Vaulkrau: Due volte al giorno, l'illumian può spendere uno slot incantesimo (ma non uno slot che contiene un incantesimo preparato) come azione immediata per ottenere un bonus cognitivo pari al livello dell'incantesimo al successivo tiro salvezza che effettua prima dell'inizio del suo turno successivo.

Vaulnaen: Due volte al giorno, l'illumian può usare uno slot incantesimo (ma non uno slot che contiene un incantesimo preparato) per lanciare spontaneamente uno qualsiasi dei suoi incantesimi preparati dello stesso livello dell'incantesimo. Ad esempio, un bardo di 3° livello/mago di 1° livello che ha preparato *mani brucianti* come incantesimo da mago potrebbe usare uno dei suoi slot incantesimo da bardo di 1° livello per lanciare *mani brucianti*. L'incantesimo viene lanciato usando il livello dell'incantatore a cui è stato preparato (il bardo/mago dell'esempio precedente lancerebbe *mani brucianti* come un incantatore di 1° livello).

Vauluur: L'illumian può spendere uno slot incantesimo (ma non uno slot che contiene un incantesimo preparato) come azione veloce per aggiungere 1d6 per livello dell'incantesimo ai suoi tiri per i danni da colpo senz'armi e ai suoi tiri per i danni da attacco furtivo. Questo effetto dura fino all'inizio del suo turno successivo, e può usarlo due volte al giorno.

- Enunciazione finale (Str): Quando un illumian muore, il suo corpo rilascia il linguaggio Illumian immagazzinato al suo interno. Per 1 round per Dado Vita dell'illumian, chiunque si trovi a portata di orecchio dell'illumian sente ululare sillabe in Illumian: generalmente borbottii, ma ogni tanto una frase profetica o una maledizione finale contro i nemici dell'illumian. Non è necessario che il corpo dell'illumian rimanga intatto perché si verifichi l'enunciazione finale. Anche se un illumian soccombe a un incantesimo *disintegrazione*, la sua voce disincarnata pronuncia comunque strani borbottii per parecchi round.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore "ombra": Il retaggio magico degli illumian è legato al Piano delle Ombre.
- Alfabetismo superiore: Gli illumian sono sempre eruditi, indipendentemente dalla loro classe del personaggio. Parlare Linguaggi è sempre una abilità di classe per gli illumian, indipendentemente dalla classe.
- Linguaggi automatici: Comune e Illumian. Linguaggi bonus: Qualsiasi, tranne i linguaggi segreti (come il Druidico). Gli illumian amano i linguaggi e viaggiano in ogni dove per imparare nuovi linguaggi da altre razze.
- Classe preferita: Qualsiasi. Quando si determina se un illumian multiclasse subisce una penalità ai punti esperienza, la sua classe di livello più alto non conta. (Vedi "PE per personaggi multiclasse", pagina 60 del *Manuale del Giocatore*.) Gli illumian hanno una grandissima stima della versatilità e molti membri della razza sono personaggi multiclasse. Inoltre, gli illumian paladini e monaci possono lasciare queste classi e ritornare a esse senza penalità.

Tabella 3-1: Età iniziale casuale

Razza	Età adulta	Semplice[1]	Moderata[2]	Complessa[3]
Illumian	20 anni	+2d4	+3d6	+4d6

1 Le classi semplici sono barbaro, ladro e stregone.
2 Le classi moderate sono bardo, guerriero, paladino e ranger.
3 Le classi complesse sono chierico, druido, mago e monaco.

Tabella 3-2: Effetti dell'invecchiamento

Razza	Mezz'età	Vecchiaia	Venerabile	Età massima
Illumian	50 anni	75 anni	100 anni	+4d20

Tabella 3-3: Altezza e peso iniziali casuali

Razza	Altezza base	Modificatore altezza	Peso base	Modificatore peso
Illumian maschio	147,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	55 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Illumian femmina	135 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	40 kg	x (2d4) x 0,5 kg

PSICOLOGIA

Gli illumian sono guidati dalla necessità di comprendere una situazione, per poi padroneggiarla. Un illumian vuole essere colui che trova il difetto nella strategia della guardia nera, o che lancia l'incantesimo perfetto per distruggere per sempre il lich. Gli illumian preferirebbero perdere una battaglia con un avversario superiore che sconfiggere un nemico meno abile, soprattutto se fossero in grado di dimostrare coraggio e cervello nello sforzo perdente. Vincere e perdere non contano, ma conta la padronanza (e la padronanza e la vittoria tendono ad andare di pari passo).

Naturalmente, gli illumian sono abbastanza realistici da riconoscere che nessun individuo può padroneggiare tutto. Di conseguenza, gli illumian si accontentano di dimostrare competenza in imprese al di là della loro "vera chiamata". Un illumian guerriero, ad esempio, potrebbe cercare di padroneggiare l'uso del mazzafrusto doppio, ma prenderà gradi sufficienti in Cavalcare per considerarsi un cavaliere competente.

Il rovescio della medaglia della pulsione di un illumian verso la padronanza è la sua predilezione per la varietà. Una volta che un illumian è soddisfatto del suo livello di competenza e padronanza in un'area specifica, passerà entusiasticamente a qualcosa di nuovo. Questo desiderio di varietà alla fine spinge gli illumian al di là delle mura della roccaforte della loro cabala. Gli illumian spesso compiono progressi in campi completamente diversi, che è il motivo per cui gli illumian di livello da medio ad alto sono così spesso personaggi multiclasse. Un illumian paladino, ad esempio, potrebbe essere finalmente soddisfatto del suo valore marziale e ora cerca di diventare esperto nelle oscure arti della furtività e del sotterfugio acquisendo uno o due livelli nella classe del ladro.

Consigli per l'interpretazione: Se si sta interpretando un personaggio illumian, non bisogna dimenticare che un illumian è spinto a studiare una situazione prima di buttarvisi. Il personaggio è più propenso a preparare le azioni in combattimento e perfino a soffermarsi prima di agire, per realizzare un senso migliore di come uno scontro si sta sviluppando.

Un personaggio illumian è smanioso di dimostrare la sua padronanza. Se il personaggio ha fiducia nelle sue capacità, potrebbe correre rischi ulteriori per vincere una battaglia o una gara in modo spettacolare. In un duello di spada, potrebbe tentare di disarmare un nemico ferito e costringerlo ad arrendersi invece che mettere fine allo scontro il più presto possibile. Sarà tentato di usare *carne in pietra* quando *blocca persone* sarebbe altrettanto efficace. Ma quando la sua vita e i suoi compagni sono in pericolo, non si impegnerà in inutili dimostrazioni di potere.

ILLUMIAN COSPIRATORI

La pulsione alla padronanza tra gli illumian si manifesta in un altro modo: una complessa struttura sociale gerarchica. In qualsiasi gruppo, un illumian è profondamente consapevole della propria posizione nella gerarchia. Ancora più degli umani, gli illumian hanno un impulso istintivo ad essere in cima alla loro gerarchia. La competizione per la posizione sociale è totalmente naturale per gli illumian ed essi sono sconcertati dalle strutture sociali che limitano l'avanzamento per nascita, sesso, razza o altre peculiarità immutabili. Fino a che non hanno studiato la questione, gli illumian potrebbero fare fatica a capire perché un servo non possa diventare un signore o perché il vecchio re mantenga la corona quando i suoi figli sono chiaramente governanti più abili.

Quando la struttura sociale in questione è interamente popolata da illumian (come nel caso di moltissime cabale di illumian), la competizione per la condizione sociale può diventare intensa, con ogni illumian che complotta per la propria ascesa al potere mentre protegge la sua posizione contro la rapacità dei rivali. Ma siccome la pulsione alla padronanza per gli illumian è così istintiva, raramente se la prendono sul piano personale per i flussi e riflussi delle fortune politiche all'interno di una cabala. Gli illumian sono abbastanza pragmatici da capire che, all'interno di una cabala, il rivale di oggi potrebbe essere l'alleato di domani. Non portano rancore a meno che le macchinazioni politiche dei loro compagni non abbiano risultati insolitamente crudeli o distruttivi.

Gli illumian amano il linguaggio e sono socialmente molto attivi, coinvolgendo appassionatamente sia amici che stranieri nelle conversazioni. Ma proprio come per altre attività, un illumian non sta conversando solamente per spirito di cameratismo. Sta valutando la sua posizione relativa nella gerarchia sociale, tentando di apprendere il più possibile sul suo compagno di conversazione, e cercando opportunità per dimostrare la propria padronanza di una conversazione. I sagaci conversatori che passano il tempo a parlare con gli illumian hanno la sensazione che ogni loro singola parola venga vagliata attentamente. Sentono di essere "soppesati" perfino in conversazioni distratte, come se l'illumian stesse cercando potenziali alleati e possibili rivali.

Consigli per l'interpretazione: La tendenza degli illumian a fomentare complotti e intrighi non è una scusa per diffondere zizzania all'interno del gruppo del proprio personaggio, né al tavolo da gioco. Ma un personaggio illumian probabilmente è molto interessato a chi governa il regno, e ancora più interessato a chi tira le fila da dietro al trono. Un personaggio illumian tende ad essere il primo a sospettare il doppio gioco da parte di mecenati o alleati, e un illumian particolarmente immorale probabilmente è il primo personaggio a suggerire di fare il doppio gioco se può aiutare il gruppo.

VITA DEGLI ILLUMIAN

Il mondo esterno vede gli illumian come cospiratori ossessionati dal potere che si rinchiudono in roccaforti isolate... e c'è sicuramente un elemento di verità dietro a questo stereotipo. Ma ciò che i non illumian non capiscono è che gli illumian non vorrebbero che fosse diversamente. Gli illumian apprezzano l'opportunità di manipolare il potere da dietro le quinte, poiché farlo dimostra la loro padronanza mentre sfruttano la cautela studiata che è un marchio degli illumian.

Gli illumian vivono in roccaforti isolate conosciute come cabale. Ogni cabala forma una rete di sostegno e addestramento per le macchinazioni dei capi anziani. In parti uguali fortezza, monastero, collegio e avamposto, la cabala è il centro della vita illumian. Quasi tutti gli illumian crescono all'interno delle mura di una cabala, imparando una professione dagli istruttori della cabala e sforzandosi di conquistare un posto alla "Tavola Nera" dove i capi della cabala governano.

La vita di ogni giorno di un illumian è dettata dai bisogni della cabala. Gli illumian più giovani trascorrono il tempo addestrandosi, mentre gli anziani eseguono gli ordini della Tavola Nera. In base alla situazione e alle capacità di un illumian particolare, le istruzioni della Tavola Nera possono essere qualsiasi cosa da "Fai funzionare la fornace della ceramica della cabala" a "Evoca un potente elementale e costringilo a servire la cabala", a "Elimina il sindaco del paese umano a nord."

Anche se le mansioni quotidiane di un illumian variano decisamente, è possibile fare qualche generalizzazione sulla vita all'interno delle mura di una cabala.

TEMPO LIBERO

Gli illumian considerano il concetto dello svago in quanto tale come una nozione estranea. Insegnano ai loro figli fin dalla nascita che il tempo libero è uno spreco: gli esercizi di ginnastica ritmica o la meditazione sono sostituti accettabili se non possono trovare qualcosa di più produttivo da fare. Un illumian non è mai più felice di quando mette in gioco le sue abilità e i suoi poteri nel tentativo di ottenere la padronanza. Dissolvere gli incantesimi protettivi di un rivale, rubare un libro di leggende dal tesoro di un drago o tagliare tutte le teste di un idra, così si diverte un illumian.

Ma anche se gli illumian sdegnano lo svago, bramano la varietà nei loro studi ed esercizi. Gli illumian tendono ad essere pazienti e concentrati sul conseguimento di uno scopo, sminuendo l'importanza dei semplici piaceri quali uno spettacolo di marionette sul bordo della strada o un boccale di birra nella taverna locale. Veramente preferirebbero apprendere un dialetto meridionale del Draconico, riaffilare i quadrelli della loro balestra od osservare i turni di pattugliamento della guardia cittadina.

Questo non significa che gli illumian siano dei guastafeste. Un illumian viaggiatore potrebbe trovare un avversario per una partita a scacchi a tarda notte in un elfo membro del gruppo, ma rifiuterebbe la semplice idea che gli scacchi siano uno svago, considerando invece il gioco come addestramento al pensiero strategico e all'anticipazione delle future mosse di un avversario. Allo stesso modo, un illumian potrebbe considerare un gioco di carte come un esercizio di memorizzazione e probabilità matematiche. Altri accusano gli illumian di togliere il divertimento dagli avvenimenti di tutti i giorni, ma essi traggono un alto grado di soddisfazione dal trasformare banali attività in addestramento utile.

Consigli per l'interpretazione: Quando il personaggio di chiunque altro si sta riposando e rilassando, considerare come il proprio illumian sta trascorrendo il tempo. Si offre volontario per ogni compito umile, purché sostenga lo sforzo del gruppo nel suo complesso. Gli piace fare la guardia di notte, non gli importa dover scavare fortificazioni e considera un'interessante attività copiare mappe antiche. Il personaggio, inoltre, preferisce le attività "utili" piuttosto che quelle futili. Perché passare una notte oziando nella stanza comune della taverna quando si potrebbe intrecciare nuovi pezzi per una cotta di maglia?

ARTI E MESTIERI

Gli illumian apprezzano e assaporano i lussi della vita (dal sapore dei cibi piccanti alla poesia di canto epico allo scintillio di un pendente di pietre preziose), ma il godimento di questi piaceri è subordinato a uno scopo più prosaico. Un illumian si interessa di più al nutrimento del cibo, al sapere magico incorporato nel poema epico e alla ricchezza portatile del pendente.

Gli illumian creano arte per tre motivi: per ispirare i loro compagni, per trasmettere informazioni e per mettere in mostra le loro abilità come artisti.

Stilisticamente, gli illumian preferiscono una specie di realismo idealizzato nella loro arte. La ritrattistica è particolarmente comune, nella forma di un busto di marmo, di un dipinto a olio o di un disegno a carboncino su un foglio sparso o in un tomo storico. Molte cabale illumian hanno nelle loro fortezze una "sala dei destini onorati", piena di busti in marmo e dipinti a olio di campioni e figure storiche importanti per la cabala.

Gli affreschi sulle pareti che generalmente decorano gli interni di una cabala rappresentano ritratti di gruppo di illumian importanti per la cabala, oltre che scene di battaglia che raffigurano illumian mentre uccidono mostri e sconfiggono nemici. Sia i ritratti che le scene di battaglia sono decisamente

Tabella 3-4: Oggetti d'arte degli illumian

d%	Valore	Esempi
01-10	1d10x10 mo	Ciotola di legno con monogrammi intagliati, statuetta d'avorio di Tarmuid, orecchini d'argento a forma di teschio
11-25	3d6x10 mo	Veste di lana o cotone ricamata, mappa regionale miniata, calice di vetro inciso
26-40	1d6x100 mo	Dipinto di paesaggio a olio, pendente a forma di gufo con occhi di perla, collana tempestata di giada
41-50	1d10x100 mo	Manoscritto su foglio singolo miniato, bracciale d'oro, borsetta di conchiglia con intarsi di madreperla
51-60	2d6x100 mo	Veste di raso ricamata, maschera da lupo con denti di perla, spazzola di rame brunito
61-70	3d6x100 mo	Girocollo di giada a forma di serpente, guanti intrecciati con filo di argento lunare
71-80	4d6x100 mo	Ritratto a olio, veste di seta ricamata, pugnale con lama ondulata e pomo di zaffiro
81-85	5d6x100 mo	Serie di manoscritti a più volumi miniati, calice dorato con *immagine permanente* di sigilli in Illumian che fluttuano su di esso, monocolo di cristallo su raffinata catenina di platino
86-90	1d4x1.000 mo	Scena di battaglia a olio, maschera di drago di giada, scatola per gioielli intagliata a forma di gatto addormentato
91-95	1d6x1.000 mo	Veste di seta di ragno ricamata, martelletto incastonato di gemme, stivali borchiati con opali
96-99	2d4x1.000 mo	Ritratto di gruppo a olio con cornice d'oro, set di braccialetti di perle nere, busto di marmo con *immagine permanente* di sigilli in Illumian che fluttuano su di esso
100	2d6x1.000 mo	Enciclopedia miniata, statuetta di drago coperta di smeraldi o rubini, vesti tempestate di diamanti

artificiosi, con gli illumian più importanti che occupano posizioni più alte nel dipinto. I dipinti illumian tradizionali non raffigurano mai qualcuno che guarda dall'alto in basso l'illumian centrale: i loro occhi sono sempre più bassi dei sigilli che circondano la testa dell'illumian.

Un altro concetto stilistico comune nell'arte illumian sono i sigilli stessi, che sono un'eccezione alla tendenza verso il realismo degli illumian. I ritratti illumian tradizionali non mostrano i reali sigilli che fluttuano intorno alla testa di un illumian particolare. Invece, l'artista dipinge il nome del soggetto (in Illumian) dove di norma dovrebbero fluttuare i sigilli. Gli scultori impiegano una tecnica simile, ma i limiti del mezzo espressivo implicano che essi fanno affidamento sulla magia di illusione per creare i nomi fluttuanti.

Perfino i gioielli e le arti decorative degli illumian seguono la tendenza al realismo. I manufatti illumian sono pensati per rappresentare una creatura o un oggetto specifici: una collana che sembra un serpente, un pendente di rubini che sembra una goccia di sangue su un palmo aperto e così via. Similmente, anche i ricami e altre decorazioni sui vestiti raffigurano oggetti reali. L'orlo di un mantello, ad esempio, molto probabilmente ha una foglia ricamata o un disegno con venature, non una semplice striscia o un disegno astratto.

Tesoro: Gli oggetti d'arte nella Tabella 3-4 (vedi pagina precedente) sono particolarmente dimostrativi della cultura degli illumian. Possono sostituire o integrare i tesori generati nella Tabella 3-7, pagina 55 della *Guida del* DUNGEON MASTER.

Inoltre, certi oggetti comuni hanno più probabilità di comparire tra i tesori degli illumian. Gli arnesi da artigiano perfetti prendono la forma di eleganti attrezzi da calligrafo e i trucchi per il camuffamento (che comprendono una selezione di cosmetici rari) hanno il doppio delle probabilità di comparire. Eliminare la voce degli attrezzi da scalatore nella Tabella 3-8, pagina 56 della *Guida del* DUNGEON MASTER e sostituirli con 59-68 "Trucchi per il camuffamento" (50 mo).

TECNOLOGIA E MAGIA

Un rituale magico creò i primi illumian e come risultato la razza ha stretti legami con la magia. Inoltre, la predisposizione degli illumian per i linguaggi e l'amore per la parola scritta spingono molti di essi verso l'addestramento da mago, almeno come attività secondaria rispetto alle loro altre occupazioni.

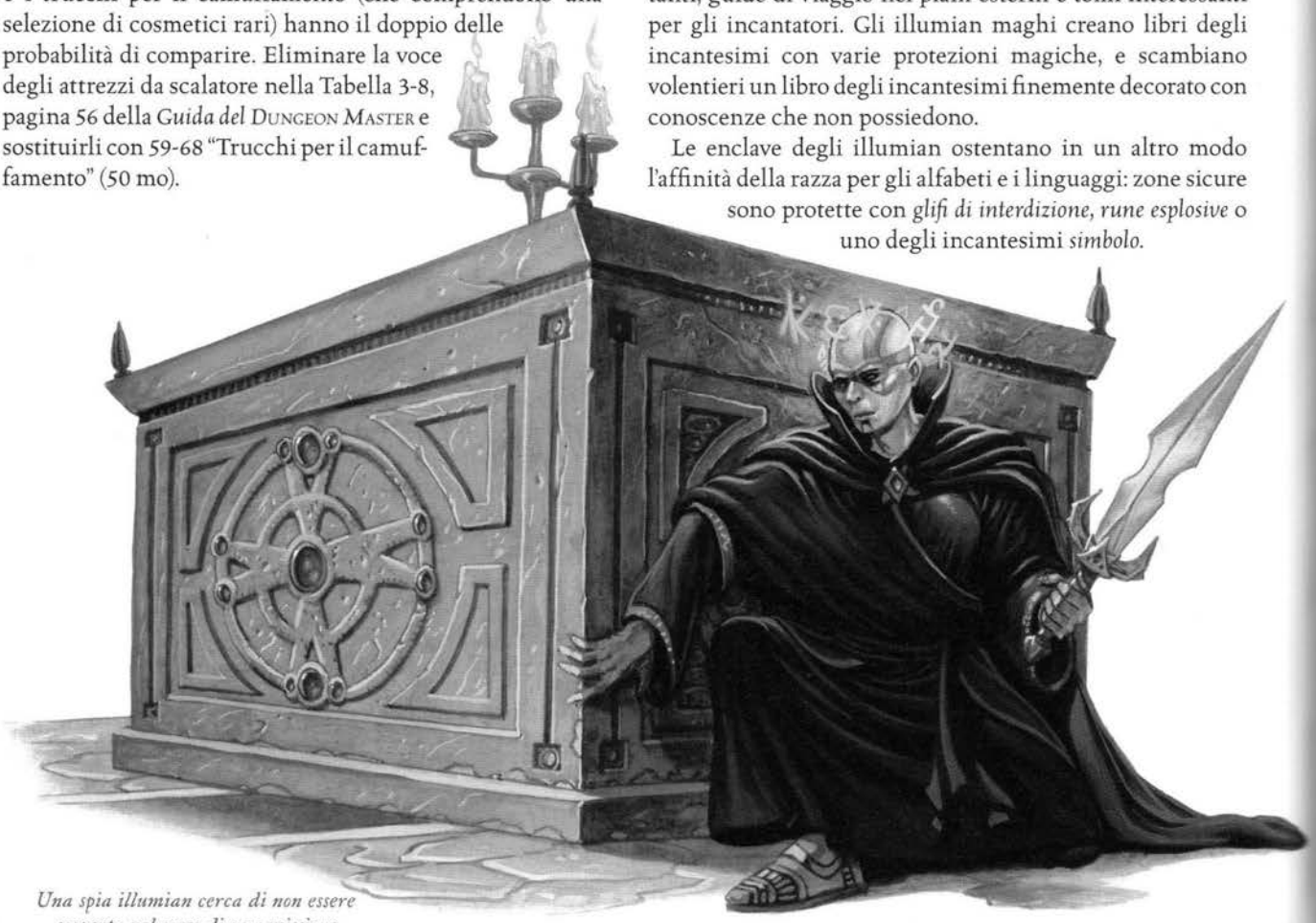
Siccome gli illumian hanno un retaggio magico così forte, hanno una notevole stima dello studio di tali arti. Un illumian che apprende i più grandi segreti arcani non sta solo espandendo lo studio della magia, ma approfondendo le forze che hanno creato la sua razza.

I maghi divinatori e illusionisti sono particolarmente comuni tra gli illumian, poiché quegli incantesimi sono così utili in un mondo pieno di intrigo e spionaggio. Tuttavia, i maghi e gli stregoni più potenti della razza comprendono una moltitudine di incantesimi di ammaliamento nei loro repertori. Gli incantesimi *parola del potere*, più di tutti gli ammaliamenti, sono considerati con soggezione particolare da parte degli illumian.

Gli illumian sono una razza giovane e le loro divinità hanno raggiunto lo status divino solo negli ultimi secoli. Come risultato, essi non dimostrano lo stesso fervore per la magia divina degli umani. Gli illumian chierici sono altrettanto propensi ad adorare una divinità non illumian (oppure venerare una serie di principi filosofici) di quanto lo sono a pregare un dio illumian.

Le enclave degli illumian presentano sempre una vasta biblioteca di testi arcani, bestiari, biografie di maghi importanti, guide di viaggio nei piani esterni e tomi interessanti per gli incantatori. Gli illumian maghi creano libri degli incantesimi con varie protezioni magiche, e scambiano volentieri un libro degli incantesimi finemente decorato con conoscenze che non possiedono.

Le enclave degli illumian ostentano in un altro modo l'affinità della razza per gli alfabeti e i linguaggi: zone sicure sono protette con *glifi di interdizione, rune esplosive* o uno degli incantesimi *simbolo*.



Una spia illumian cerca di non essere scoperta nel corso di una missione

Illustrazione di J. Nelson

Molte enclave di illumian includono anche un portale magico che conduce a Elirhondas, la città illumian sul Piano delle Ombre. Le enclave degli illumian più vecchie conservano ancora i portali verso il Piano Astrale, dove un tempo si trovava la Grande Biblioteca degli illumian, prima che i githyanki la saccheggiassero secoli fa.

ILLUMIAN IN GUERRA

Quando parecchi secoli fa Tarmuid creò i primi illumian, ordinò loro di formare cabale su tutta la superficie del mondo: un ordine che gli illumian presero a cuore. Gli illumian non governano apertamente grandi città o nazioni, sebbene più di un monarca sia sotto la segreta influenza o il controllo di una cabala di illumian. Le guerre degli illumian tendenzialmente sono eventi su piccola scala che coinvolgono una manciata di cabale e meno di un migliaio di illumian. Ma ciò che manca in grandiosità epica, le battaglie degli illumian lo compensano con il sotterfugio e la spietatezza.

Un conflitto tra illumian si verifica più comunemente quando due cabale si ritrovano a lavorare con scopi contrapposti e sono incapaci di risolvere la questione diplomaticamente. Tali "guerre silenziose" iniziano con vari trucchi sporchi, poi si aggravano gradualmente fino al sabotaggio e all'assassinio prima di culminare in un assalto in piena regola alla fortezza di una delle cabale. Gli illumian sfruttano i non illumian come alleati volontari o burattini disinformati, ma in entrambi i casi molte delle perdite in una guerra silenziosa sono all'oscuro della vera natura della battaglia.

Per esempio, la cabala Ala Sanguinaria fornisce un'assistenza nascosta alla chiesa di St. Cuthbert nel ducato di Rossalia, mentre la cabala Picchio Grigio sta lavorando per infiltrarsi nella corte del duca di Rossalia. Quando si sviluppa uno scisma tra il duca e la chiesa, le cabale Ala Sanguinaria e Picchio Grigio si ritrovano in guerra l'una contro l'altra. La guerra silenziosa inizia quando un magistrato controllato da Picchio Grigio revoca i diritti di cittadinanza per i membri di Ala Sanguinaria che operano apertamente con la chiesa di St. Cuthbert. Le Ali Sanguinarie ricambiano rivelando crimini di guerra nel passato del magistrato, costringendolo a ritirarsi in disgrazia. Sebbene nessuno sia caduto in battaglia e le due fazioni non si siano parlate direttamente, la guerra silenziosa è stata dichiarata tra le Ali Sanguinarie e i Picchi Grigi.

I Picchi Grigi interrompono magicamente vari rituali religiosi eseguiti dai chierici di St. Cuthbert e le Ali Sanguinarie forniscono armi ai banditi che vivono nell'entroterra rurale di Rossalia. Anche se gli altri cittadini del ducato non lo capiscono, sono stati trascinati anch'essi nella guerra silenziosa: gli attacchi dei banditi allontanano i soldati del duca e diminuisce la presenza nei templi di St. Cuthbert. Quindi una squadra di ladri Picchi Grigi sottrae un certo numero di reliquie dalla principale cattedrale di St. Cuthbert, offrendo di restituirle se i chierici di St. Cuthbert rifiutano la loro fedeltà alla cabala Ala Sanguinaria. Come reazione, i Picchi Grigi falliscono appositamente un tentativo di assassinio del duca, ma l'assassino dichiara la propria fedeltà alle Ali Sanguinarie prima di uccidersi.

Mentre i banditi spalleggiati dalle Ali Sanguinarie minacciano la capitale della provincia, le Ali Sanguinarie stringono un accordo (molto costoso) con la cabala Sole Nordico per apprendere la posizione della fortezza della cabala Picchio Grigio. Le Ali Sanguinarie assaltano la fortezza con ogni membro della cabala che riescono a radunare e ogni mercenario che possono permettersi. L'attacco di sorpresa è un successo, la maggior parte dei Picchi Grigi viene uccisa o catturata, e le Ali Sanguinarie recuperano le reliquie di St. Cuthbert. Le Ali Sanguinarie hanno vinto, ma sono impoverite ed esposte. La cabala Sole Nordico sa da fonte sicura quanto sia debole la cabala Ala Sanguinaria e ora si prepara a espandere la sua influenza in Rossalia.

Accade di rado che una cabala illumian scelga come bersaglio specifico un'altra cabala. Spesso questo accade perché il bersaglio ha accesso a magie, conoscenze o a una fonte di potere che la cabala che aggredisce vorrebbe per sé. Questa attività è particolarmente comune tra cabale dell'ascensione e cabale del guanto (descritte più avanti), che tendono a essere più aggressive degli altri tipi di cabale.

Anche se gli illumian molto spesso combattono tra loro, questo non significa che ogni cabala sia troppo paranoica per fidarsi dei suoi compagni. Gli illumian sono decisamente pragmatici e comprendono il valore degli alleati affidabili. Quando due cabale stringono un'alleanza, di solito si scambiano un certo numero di membri, rivelano congiuntamente dei segreti l'una all'altra e intrecciano il più possibile le loro operazioni. Più è stretta l'integrazione tra due cabale alleate, minori sono le probabilità che si verifichi un tradimento, poiché ognuna delle cabale può mandare in fumo rapidamente le operazioni dell'altra.

Siccome gli illumian vivono in fortezze isolate e costruiscono i loro complotti con sagacia, è raro che un esercito di non illumian faccia loro guerra. Ma se il complotto di palazzo di una cabala va storto, un re adirato potrebbe indire una crociata e assediare la fortezza della cabala in questione. Gli illumian raramente affrontano tali minacce a testa bassa. Sono più propensi a fomentare la rivoluzione altrove per distrarre il re, oppure a corrompere i capi militari dell'armata punitiva, spesso con la magia, qualche bustarella oppure promesse di potere.

SOCIETÀ E CULTURA

Il principale legame sociale percepito da un tipico illumian è nei confronti della sua cabala. Siccome la cabala cresce i suoi figli tutti insieme, i legami famigliari non sono affatto così importanti come lo sono per altre razze, ma la lealtà verso la cabala viene rinforzata giorno dopo giorno all'interno delle mura dell'enclave.

Una cabala ha tra i cento e i trecento membri. In ogni momento, più del 90% dei membri di una cabala vive dentro alle mura dell'enclave-fortezza della cabala. Qui essi studiano, educano i loro figli, provvedono alle difese della cabala e ordiscono complotti da usare nel mondo esterno. Alcuni illumian non si allontanano mai dalla sicurezza dell'enclave della loro cabala, anche se molti di tanto in tanto si spingono al di fuori delle mura in missione.

STRUTTURA DELLA CABALA

Ogni cabala ha una propria struttura, ma molte aderiscono in termini generali alla struttura delle prime cabale fondate da Tarmuid quando creò la razza illumian e ordinò ai suoi membri di spargersi in tutto il mondo.

Un consiglio di anziani conosciuto come Tavola Nera governa ogni cabala. Essi stabiliscono gli obiettivi

generali per ognuno dei direttivi della cabala: gruppi di parecchie dozzine di illumian con a capo un direttore. I direttori prendono le decisioni quotidiane che mandano avanti la cabala, da come acquisire le provviste a quali esperimenti magici tentare.

Una cabala potrebbe mantenere i direttivi per la difesa, l'educazione dei bambini, le ricerche magiche, lo spionaggio, la lealtà interna, l'acquisizione delle risorse e la religione. La Tavola Nera assegna tutti gli illumian adulti a un direttivo, e il direttore a capo di quel direttivo assegna i compiti giornalieri che portano avanti gli scopi del direttivo (e per estensione della cabala).

Molte cabale comprendono qualche membro non illumian, ma questi individui raramente interagiscono con la cultura dell'enclave, ma agiscono invece come intermediari o spie a lungo termine nelle comunità più grandi vicine all'enclave. I membri di altre razze considerano opprimente e monotona la permanenza per lungo tempo in una cabala di illumian. Le visite brevi, invece, sono un'altra cosa. Gli illumian tendenzialmente sono ospitali (con gli ospiti invitati, comunque) e premurosi, quindi quelli che hanno trascorso una settimana o due tra le mura di un'enclave illumian notano più la sua natura ordinata e pacifica che non gli aspetti irreggimentati e fortemente motivati della vita della cabala.

Tavola Nera: Le cabale originarie fissarono nove posti alla Tavola Nera, anche se le dimensioni di questo corpo governante possono variare tra sei e dodici. Solamente gli illumian possono sedersi alla Tavola Nera e lo fanno per tutta la vita. Quando c'è un posto vacante alla Tavola Nera, coloro che ne fanno parte mandano un invito (spesso, ma non sempre, a un attuale direttore) a qualcuno che soddisfi almeno due terzi di quanti siedono attualmente alla Tavola Nera.

Di norma, l'illumian più vecchio alla Tavola Nera funge da presidente quando il gruppo si riunisce, ma ogni partecipante alla tavola ha eguale diritto di parlare negli affari della cabala. L'illumian più giovane alla Tavola Nera funziona come legame tra il corpo governativo e il resto della comunità, emanando i decreti e riferendo le questioni importanti alla Tavola Nera per essere esaminate. Gli altri illumian che siedono alla Tavola Nera rimangono in disparte dal resto della cabala, preferendo la compagnia dei loro compagni e gustandosi la deferenza che gli altri illumian dimostrano nei loro confronti.

Direttore: Mentre quelli che siedono alla Tavola Nera possono essere figure distaccate e misteriose, i direttori sono i capi a disposizione della cabala e i membri meglio conosciuti (se non sempre i più popolari). Le cabale hanno tra i sei e i dodici direttivi, ognuno con dozzine di membri. Alcuni direttivi gestiscono compiti comuni necessari per far funzionare la comunità, come raccogliere cibo, occuparsi dell'enclave e allevare i bambini. Altri direttivi gestiscono lavori più pericolosi o difficili: proteggere la cabala dagli attacchi, tenere sotto sorveglianza i rivali o condurre esperimenti magici.

I direttori seguono le decisioni della Tavola Nera e possono essere rimossi o riassegnati per decreto del corpo governativo. In pratica questo accade solo quando l'etica o la competenza di un direttore viene messa in discussione, poiché i pessimi direttori gettano un'ombra sulla Tavola Nera che li ha nominati. I direttori sospettati di trasgressione o colpevoli di frequenti fallimenti vengono convocati dalla Tavola Nera molto prima che il resto della cabala sappia di una crisi di autorità.

I direttori di grandi direttivi autorizzano sottodirettori per prendere decisioni su questioni minori. Ad esempio, il direttore di un grande direttivo per la difesa della cabala potrebbe avere sottodirettori per il turno di guardia di giorno, il turno di guardia di notte, le difese magiche, le riserve strategiche e l'addestramento. I direttori possono ingaggiare o licenziare i sottodirettori a loro piacimento.

Arbitro: Quasi ogni cabala ha un direttivo di giustizia, che in una piccola cabala è composto da un unico illumian: l'arbitro. Un arbitro funge da giudice e giuria per i crimini commessi all'interno

Illustrazione di R. Spencer



I governatori di una cabala illumian assumono molto seriamente le proprie responsabilità

delle mura dell'enclave della cabala: ordina gli arresti, interroga i testimoni, risolve il caso e assegna la punizione. Se la cabala ha più di qualche dozzina di membri, il direttivo di giustizia includerà sottoarbitri che fungono da investigatori e ufficiali di corte per l'arbitro. I sottoarbitri possono eseguire gli arresti, interrogare i sospetti e fare ricerche sul diritto illumian dei casi passati, ma solo l'arbitro può emettere le sentenze.

Custode del sapere: Anche i direttivi del sapere sono comuni tra le cabale illumian. Il direttore, chiamato custode del sapere, ha funzione di bibliotecario capo della cabala. Dai custodi del sapere ci si aspetta che abbiano una buona familiarità con i tomi in loro custodia, e ne risulta che i custodi del sapere siano grandi saggi e ricercatori. Molti illumian aspirano alla posizione di custodi del sapere grazie al loro amore per il linguaggio. In alcune cabale, il custode del sapere gode di una considerazione maggiore degli illumian che siedono alla Tavola Nera.

Ultimo seme: Fin dai primissimi giorni della razza illumian, le cabale hanno inviato uno o più membri validi a vivere lontano dall'enclave. Questi membri, conosciuti come ultimi semi, hanno un unico dovere: ricostruire la cabala se dovesse capitare una disgrazia. Agli ultimi semi vengono consegnate copie dei testi chiave degli illumian, così che possano dare inizio a una nuova biblioteca se necessario, ed essi sanno come contattare cabale amiche per avere aiuto.

Anche se gli illumian concordano che essere scelto come ultimo seme sia un grande onore (essi sono considerati modelli degli ideali della cabala), molti accettano l'onore con grande riluttanza. Un ultimo seme deve vivere lontano dalla sicurezza della cabala, visitandola solo brevemente. Per gli illumian che sono cresciuti nell'ambiente strutturato della loro enclave, il mondo esterno può essere un posto solitario e disorientante.

Consigli per l'interpretazione: Riflettere sulla posizione che il proprio personaggio aveva nella sua cabala prima di diventare un avventuriero, e su come interagiva con le autorità della cabala. Forse ha studiato come braccio destro del custode del sapere o magari l'arbitro ha indagato su di lui per un crimine che non ha commesso.

TIPI DI CABALE

Sebbene tutte le cabale illumian abbiano la stessa struttura complessiva (governanti della Tavola Nera che istruiscono più direttivi, tutti nascosti in un'enclave isolata), hanno però differenti scopi. Una cabala che è in comunione con gli spiriti degli antenati dei suoi membri ha scopi diversi, e quindi una differente serie di direttivi, rispetto a una cabala devota a proteggere la Foresta Gamrakian da ulteriori danni.

Cabale dell'ascensione

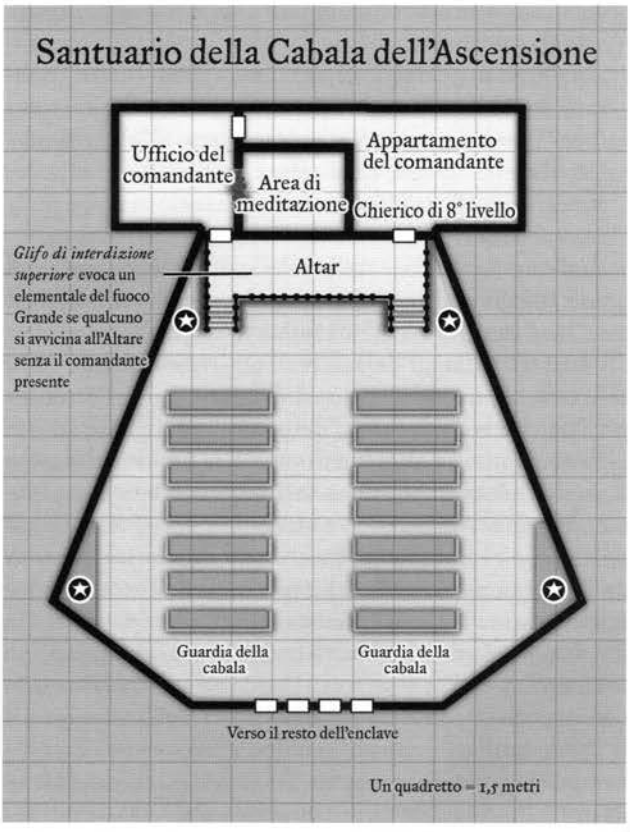
Tra i tipi più misteriosi di cabala, le cabale dell'ascensione esistono per aiutare uno o più dei loro membri a conseguire lo status divino. Dopo che Tarmuid creò il Rituale delle Parole Incarnate, trascorse il resto della sua vita mortale cercando di trovare un modo con cui il linguaggio Illumian esprimesse una condizione divina. Vi riuscì in punto di morte, e l'enunciazione finale di Tarmuid ha ispirato altri illumian a tentare la stessa impresa. Fino ad ora solo una manciata di illumian ha eseguito con successo enunciazioni finali (vedi "Divinità illumian", più avanti). Nonostante la bassa percentuale di successo, dozzine di cabale in tutto il multiverso conducono con fervore ricerche magiche nella speranza di preparare un illumian prescelto a tentare un'enunciazione finale e prendere il manto della divinità.

Alcune cabale dell'ascensione sono poco più che culti di personalità governate dal più potente illumian ivi residente. Altre hanno fatto notevoli progressi nello svelare i segreti dell'immortalità e del potere divino.

Le cabale dell'ascensione prendono spesso il nome dall'illumian che cerca l'ascesa divina con l'aiuto della cabala. Cabale dell'ascensione importanti includono Ascendente Valak, Chelshae, Figli di Galadan, Passo Finale e Zhukasti.

Direttivi tipici: Le cabale dell'ascensione mantengono l'usuale schiera di direttivi, chiamati con nomi in onore dell'illumian aspirante dio. Ad esempio, la cabala Figli di Galadan chiama il suo direttivo informativo Gli Occhi di Galadan, il direttivo di difesa I Pugni di Galadan e il direttivo delle risorse La Munificenza di Galadan. La scorta personale e i servitori dell'aspirante divinità formano un direttivo a parte, e i direttivi legati alla ricerca raggiungono le dimensioni maggiori che la cabala riesca a gestire.

Complotti: Le cabale dell'ascensione tengono d'occhio i loro vicini (per meglio proteggere l'illumian in ascesa), ma la maggior parte dei loro complotti riguardano rintracciare conoscenze sull'enunciazione finale e sul processo di ascensione. Questo significa raccogliere conoscenze da cabale illumian rivali, che siano cabale dell'ascensione o altro. Una cabala dell'ascensione rivale potrebbe possedere aspetti prima sconosciuti dell'enun-



ciazione finale e cabale di tipi diversi potrebbero avere nelle loro storie e nei loro tomi arcani indizi per l'ascensione. Siccome le cabale custodiscono gelosamente le loro conoscenze, le cabale dell'ascensione non esitano a ricorrere a inganni, ladrocinio o violenza per acquisire le informazioni che cercano.

I complotti all'interno della cabala sono altrettanto feroci nelle cabale dell'ascensione. I membri di una cabala di medio e alto livello si destreggiano continuamente per raggiungere una certa posizione, tentano di ingraziarsi l'aspirante divinità adulandola o perfino di soppiantare l'ascendente nel suo cammino alla condizione divina.

Nemici e alleati: Sono più numerose le cabale dell'ascensione che collassano internamente che quelle distrutte dall'esterno. Ciò a causa delle lotte intestine sull'illumian prescelto per l'ascensione che dividono la cabala, oppure la cabala si disperde dopo che un candidato alla divinità non riesce a eseguire un'appropriata enunciazione finale. Più raramente, una cabala dell'ascensione soccombe a una forza esterna quale un'altra cabala dell'ascensione, una cabala più forte infuriata per le ricerche troppo aggressive del sapere, o qualche forza magica o mostruosa che la cabala ha scatenato senza volere.

Le cabale dell'ascensione hanno pochi nemici esterni, e allo stesso modo pochi alleati. L'ascensione può fruttare ben poco a un'alleanza se non una promessa del favore di un dio quando avviene l'ascensione, e quella è una promessa che ben pochi non illumian prendono seriamente. Illumian particolarmente carismatici a capo di una cabala dell'ascensione a volte possono fondare un loro culto del mistero e attrarre seguaci non illumian.

Personaggi tipici: I seguenti personaggi sono tipici per coloro che crescono nelle cabale dell'ascensione.

- Un illumian chierico di Tarmuid che si allontana volontariamente da una cabala dell'ascensione, tormentato dai dubbi se Tarmuid voglia che altri illumian raggiungano uno status divino.
- Un illumian guerriero/mago il cui spirito è stato giudicato non abbastanza forte per conseguire la divinità, ma il cui fratello maggiore è un candidato all'ascensione.
- Un illumian ranger/bardo che cammina per il mondo, in cerca di indizi sull'enunciazione finale in nome della sua cabala dell'ascensione.

Enclave: Le enclave delle cabale dell'ascensione sembrano templi o chiese. Comprendono santuari, altari e zone riservate per varie cerimonie in onore dell'aspirante divinità. Gli alloggi dell'ascendente generalmente sono sontuosi, se non altro a causa della gara tra i vari direttivi per fare piacere alla futura divinità.

In confronto ad altri tipi di cabale, le cabale dell'ascensione difendono poco le loro enclave. Tendono a possedere meno magie, conoscenze e ricchezze delle altre cabale poiché sono interamente focalizzate sul conseguimento dell'ascensione. L'enclave di una cabala dell'ascensione è relativamente facile da trovare, ma il mondo esterno la considera solo un altro culto in una zona selvaggia.

Spunti per l'avventura: Dopo avere acquisito una conoscenza importante per una cabala dell'ascensione, i PG sono invitati a rimanere nell'enclave mentre l'ascendente tenta un'enunciazione finale. Ma l'enunciazione finale fallisce, e gli illumian incolpano i PG, accusandoli di avere fornito manoscritti alterati per ordine di una cabala dell'ascensione rivale. Gli illumian tentano di imprigionare i PG all'interno della loro enclave e i PG devono sfuggire alle grinfie degli illumian che li incolpano della morte di un illumian che era all'apice dell'immortalità.

Cabale del calamaio

Mentre le cabale della vendetta danno battaglia ai githyanki, le cabale del calamaio tentano invece di riunire le conoscenze che gli illumian hanno perso quando i githyanki hanno saccheggiato la Biblioteca del Sublime. Avide collezioniste di libri, le cabale del calamaio non si fermano davanti a niente per acquisire i tomi che ancora non possiedono. Le loro biblioteche sono eccellenti, cosa che le rende un bersaglio per le forze che bramano il sapere nascosto sugli scaffali delle enclave degli illumian.

Direttivi tipici: I due direttivi più importanti in una cabala del calamaio sono il direttivo di acquisizione (che acquisisce i nuovi tomi e le conoscenze per la biblioteca della cabala) e il direttivo delle collezioni (che organizza, effettua ricerche e protegge la biblioteca). Gli altri direttivi esistono solamente per assistere questi due direttivi e gli illumian alla Tavola Nera di una cabala del calamaio sono quasi tutti ex direttori di acquisizione e di collezioni.

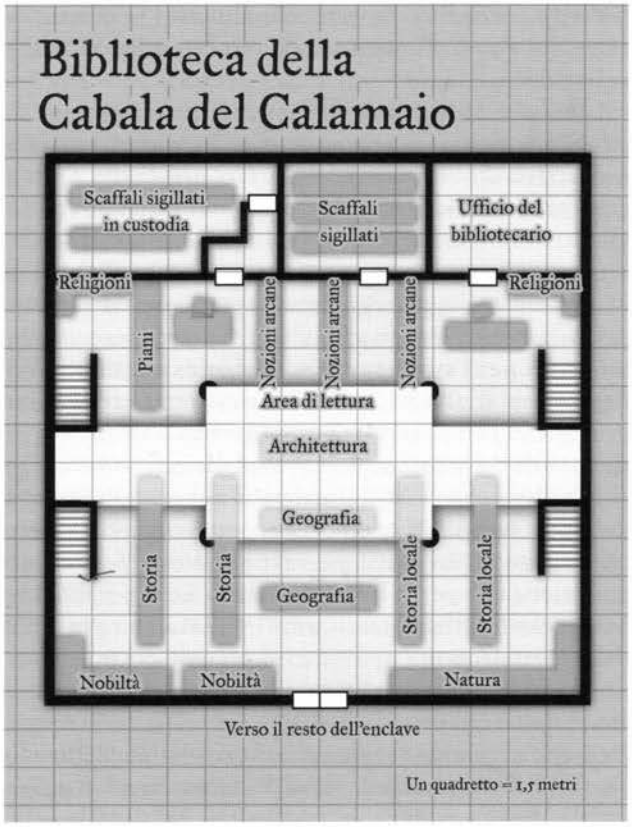
Le cabale del calamaio includono anche direttivi sociali dediti al lavoro con le biblioteche nelle comunità vicine, spesso in un collegio di maghi o in un tempio principale. Gli illumian accettano che i loro saggi compongano il personale della biblioteca e fanno prestiti dalla biblioteca della cabala del calamaio in cambio dell'accesso agli scaffali. Anche se gli illumian bibliotecari estraggono rapidamente tutto il sapere utile dalla biblioteca in cui lavorano, dopo rimangono per sorvegliare l'arrivo di nuovi libri.

Complotti: Una cabala del calamaio fa del proprio meglio per ottenere libri nuovi o scoperti di recente, quindi il direttivo di acquisizione è in prima linea nei complotti della cabala. Un direttivo di acquisizione potrebbe ingaggiare degli esploratori che scavino in antiche rovine oppure potrebbe finanziare un lungo viaggio per acquisire un'opera di grande valore, a volte da un venditore compiacente, ma spesso senza che ne sia a conoscenza l'attuale proprietario del libro.

Anche le cabale del calamaio spesso hanno complotti interni. Un conflitto può emergere tra il direttivo di acquisizione e il direttivo sociale se una biblioteca esterna ha conoscenze importanti. Il direttivo di acquisizione vuole impossessarsi direttamente del materiale, ma il direttivo sociale vuole preservare il rapporto con la biblioteca esterna.

Nemici e alleati: Le cabale del calamaio mantengono rapporti amichevoli con altri tipi di cabale di illumian: hanno motivo di essere cordiali, e tutte le cabale riconoscono il valore di ricostruire il deposito di conoscenze che un tempo era la più grande ricchezza degli illumian.

Attraverso i loro direttivi sociali, le cabale del calamaio sviluppano potenti alleati tra i collegi di maghi, le biblioteche religiose e i collezionisti di leggende. Anche



se queste alleanze sono dilaganti, non sempre sono profonde. Ad esempio, la chiesa di Boccob può apprezzare i bibliotecari di una cabala del calamaio, ma questo non significa che indirebbe una crociata per salvare la cabala da un attacco dei githyanki.

Personaggi tipici: I seguenti personaggi sono tipici per coloro che crescono in una cabala del calamaio.

- Un illumian mago/ladro che se ne va dalla biblioteca della cabala per sfruttare le sue oscure conoscenze su come aggirare le antiche trappole e le interdizioni protettive di un complesso di rovine.
- Un illumian chierico/ranger che viaggia per il mondo acquisendo libri rari in nome della sua cabala.
- Un illumian paladino che tenta di portare a termine una serie di missioni che si riferiscono a un testo antico, *Le Prove di Fuoco di Fornace Yushao.*

Enclave: Le cabale sono piene fino all'orlo di libri, mappe, pergamene e conoscenze in tutte le sue forme. Gli scaffali si allineano perfino nei corridoi dell'enclave di una cabala del calamaio. La biblioteca centrale di solito è stracolma di trappole che uccidono o imprigionano gli intrusi lasciando intatti i fragili volumi.

Ogni enclave di una cabala del calamaio dispone di un santuario dedicato ad Aulasha (vedi "Religione", più avanti) ed essa è una figura di primo piano in molte delle opere d'arte e delle decorazioni architettoniche. Le enclave delle cabale del calamaio mantengono anche la solita schiera di laboratori magici oltre che di officine per la fabbricazione della carta, la rilegatura dei libri e simili. Se la cabala ha un direttivo sociale attivo, l'enclave crea portali magici verso le biblioteche lontane dove lavorano i suoi bibliotecari.

Spunti per l'avventura: Alcuni esploratori di recente hanno scoperto le rovine di un'antica cultura, semisepolte da una massiccia tempesta di sabbia in un deserto lontano. Una cabala del calamaio vuole che i PG si rechino in tutta fretta alle rovine e si impossessino di tutti i testi preziosi prima che i cercatori di tesori sparpaglino ciò che contengono le rovine in almeno un centinaio di bazar diversi.

Cabale delle catene

Le cabale delle catene sono uno dei due tipi più comuni di cabale illumian (le cabale del guanto sono l'altro). Le cabale delle catene si gloriano delle loro straordinarie reti spionistiche, che si infiltrano nei vicini centri di potere quali governi, chiese e perfino tane di mostri. Il mantenimento della situazione di fatto (con la cabala tenuta al sicuro per osservare tutto) è il più importante scopo di una cabala delle catene.

Famose cabale delle catene includono Ala Sanguinaria, Fuoco di Fornace, Sognatore Inerte, Terzo Orizzonte e Vessillo Nero.

Direttivi tipici: Una cabala delle catene dispone di un direttivo di spionaggio per ogni potere nella sua regione limitrofa, di solito denominata con la locuzione "Occhi su". Ad esempio, la cabala Ala Sanguinaria è preoccupata per le macchinazioni della nobiltà di Sumberton, per la tribù di goblinoidi Fauce Infernale guidata dai barghest nella foresta vicina, e per un misterioso gruppo di cultisti di draghi che venerano Tiamat. Le Ali Sanguinarie hanno un direttivo Occhi su Sumberton, un direttivo Occhi su Fauce Infernale e un direttivo Occhi su Tiamat.

Praticamente tutte le cabale includono un direttivo con un mandato per osservare il mondo esterno, ma i direttivi delle catene "Occhi su" sono più aggressivi degli altri. Quando il soggetto dello spionaggio minaccia la stabilità della regione, un direttivo agisce di nascosto (manovre diplomatiche, sabotaggio o perfino assassinio) per tenere al sicuro gli illumian e mantenere intatta la struttura di potere esistente.

Le cabale delle catene mantengono anche direttivi interni responsabili di amministrare l'enclave e direttivi educativi che si occupino degli illumian giovani. Direttivi consacrati alla difesa e alle ricerche dell'enclave sono presenti praticamente in tutte le cabale delle catene.

Complotti: Le cabale delle catene, agendo attraverso i loro direttivi "Occhi su", dedicano i loro sforzi a sostenere la situazione di fatto. Di solito, i non illumian non sanno neppure dell'esistenza della cabala, e se lo sapessero, non sarebbero necessariamente contenti. Per ogni cabala delle catene che mantiene una tranquilla provincia libera da mostri predatori e imbrogli politici, un'altra cabala delle catene mantiene al potere un tiranno e il suo popolo impoverito. Le cabale delle catene tendenzialmente sono amorali, interessate solo a preservare le condizioni esistenti e a mantenersi discrete e sicure.

I complotti all'interno della cabala sono particolarmente diffusi nelle cabale delle catene. I direttivi responsabili dello spionaggio sul mondo esterno complottano l'uno contro l'altro mentre competono per le risorse della cabala e per l'attenzione della Tavola Nera. Alcuni si spingono fino a inserire agenti nei ranghi di un direttivo rivale o a sabotare le missioni cruciali per mettere in imbarazzo il direttivo rivale e indebolirlo politicamente. La Tavola

Nera soffoca le rivalità troppo accalorate quando le scopre, a meno che la rivalità non si sia aggravata fino al punto da coinvolgere i membri stessi della Tavola Nera.

Nemici e alleati I direttivi "Occhi su" apprezzano gli agenti che si confondono con i loro bersagli, quindi le cabale delle catene utilizzano alleati non illumian: umanoidi che vivono nelle vicinanze o che hanno significativo potere politico. I mutaforma, come i doppelganger, sono attirati con tesori perché si uniscano a una cabala delle catene, oppure minacciati di smascheramento, se disdegnano le offerte della cabala.

Una cabala delle catene tende ad avere pochissimi nemici poiché è abile nel rimanere segreta, o almeno a deviare l'attenzione da sé in una crisi. Ma per definizione, i direttivi "Occhi su" scelgono come bersaglio le forze al potere vicine all'enclave della cabala. Se un governo o altro potere regionale scopre prove dello spionaggio da parte degli illumian (e sopravvive alle missioni destabilizzanti che gli illumian sicuramente scatenano), la cabala delle catene si è creata un nemico potente e motivato.

Personaggi tipici: I seguenti personaggi sono tipici per coloro che crescono nelle cabale delle catene.

- Un illumian ladro/stregone fiducioso nella propria capacità di infiltrarsi dappertutto in qualsiasi momento.
- Un illumian barbaro/druido che ha trascorso così tanto tempo sotto copertura come sciamano della tribù che si domanda dove sia riposta la sua vera fedeltà.
- Un illumian bardo che viaggia nel mondo, trasmettendo e ricevendo messaggi segreti per gli agenti di un direttivo "Occhi su".

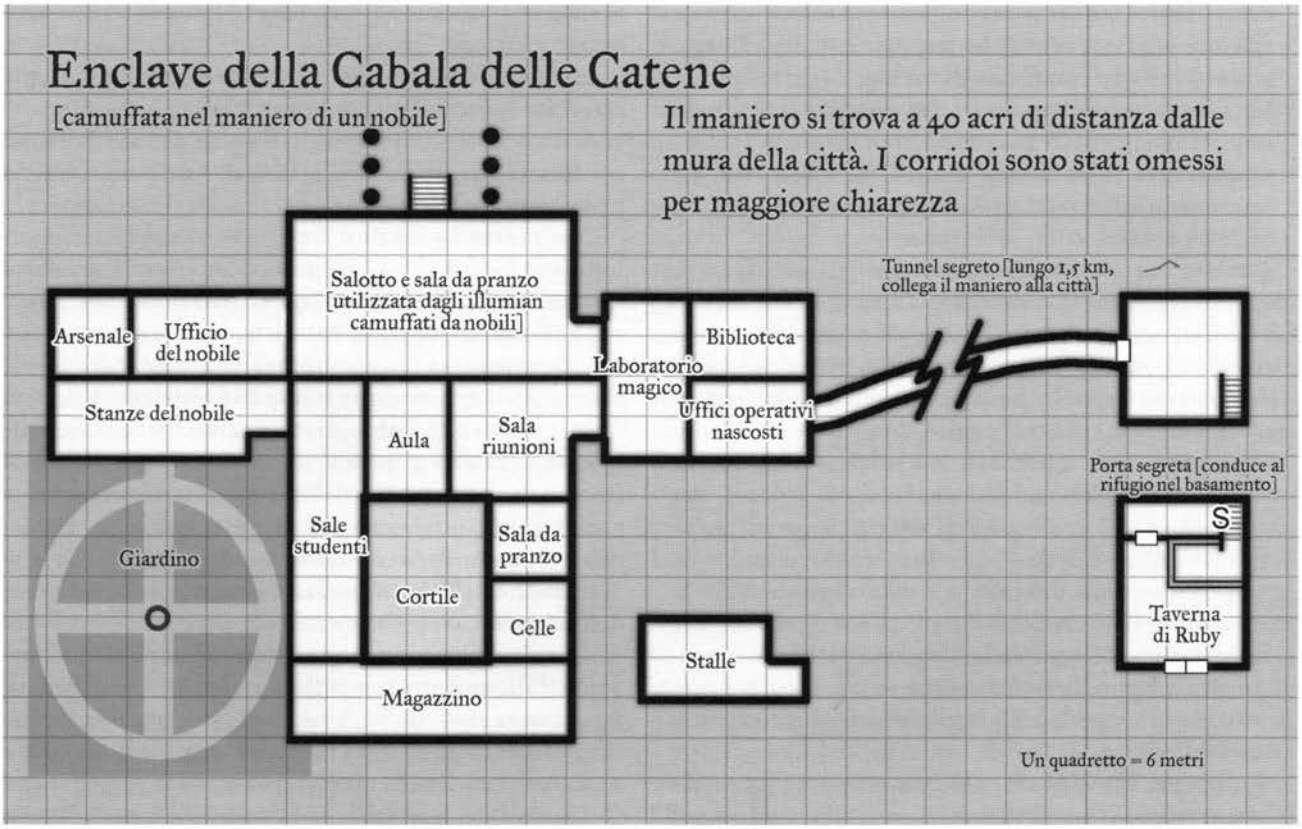
Enclave: Siccome compiono ogni sforzo in azioni nascoste, le cabale delle catene hanno enclave relativamente modeste, come una fortezza ben sorvegliata in mezzo al nulla. Alcune cabale delle catene costruiscono portali o *cerchi di teletrasporto* che aiutano i loro agenti a viaggiare avanti e indietro tra i loro bersagli e l'enclave della cabala.

Le cabale delle catene sviluppano anche una rete di rifugi sicuri e covi segreti in cui i membri possono incontrarsi senza ritornare all'enclave principale. Questi posti sono ben nascosti e dotati di molte trappole contro gli intrusi. Un tunnel di assedio abbandonato, catacombe dimenticate e un modesto appartamento sopra la bottega di un mercante sono rifugi dove le spie di una cabala delle catene possono incontrarsi in segreto.

Spunti per l'avventura: Nonostante i migliori sforzi degli agenti illumian, il re ha concesso terre e titolo a tre generali in pensione: terre proprio vicino all'enclave di una cabala delle catene. La cabala delle catene si rivolge ai PG, chiedendo loro di infiltrarsi nel cerchio interno dei nuovi nobili. Quando ci riescono, vengono a sapere che i generali in pensione erano noti sia per la loro ambizione che per la loro spietatezza. Ecco perché il re ha concesso loro un territorio il più lontano possibile dalla capitale.

Cabale dell'eclisse

Nessuno sa quante cabale dell'eclisse esistano. Quando Tarmuid, il creatore della razza illumian, formò le prime cabale, diede a ognuna un frammento del Rituale delle Parole Incarnate e ordinò agli illumian di tenerlo al sicuro. Le cabale dell'eclisse non si sono spinte al di là del mandato originale di Tarmuid. Si mantengono più segrete possibile, consacrate completamente a proteggere la parte del rituale in loro possesso. La perfetta cabala dell'eclisse svanisce poco dopo la sua fondazione, riapparendo solo quando il popolo illumian ha bisogno di riassemblare il Rituale delle Parole Incarnate.



Non sono molto conosciuti, ma Artiglio di Rubino, Custode del Crepuscolo, Nube Vagante, Tenebra Perenne e Torre Nera sono tutti nomi di cabale dell'eclisse.

Direttivi tipici: Le cabale dell'eclisse mantengono gli stessi direttivi delle altre cabale: amministrazione, difesa, educazione e risorse. Se una cabala dell'eclisse ha un direttivo di spionaggio o un direttivo di ricerca, di solito è piuttosto piccolo.

Complotti: Le cabale dell'eclisse tendono ad essere attirate nei complotti involontariamente, poiché tutto quello che interessa loro è di mantenere segreta la loro esistenza. Una cabala potrebbe dover essere costretta all'azione contro qualcuno che ha appreso il loro segreto. Inoltre, i membri di una cabala dell'eclisse potrebbero avere bisogno di allontanarsi periodicamente dall'enclave per rinnovare le sue protezioni magiche o per acquisire risorse che l'enclave non riesce a produrre autonomamente. Infine, le cabale dell'eclisse sono depositi per oggetti e conoscenze fin dai primissimi giorni degli illumian.

Nemici e alleati: Una cabala dell'eclisse rifiuta un'alleanza nelle rare occasioni in cui qualcuno riesce a trovarla. Nessuno è affidabile al di fuori della cabala, neppure un illumian non dell'eclisse ben intenzionato. Le cabale dell'eclisse fanno affidamento quasi esclusivamente su alleati la cui lealtà sia fuori questione, come costrutti e creature evocate.

Personaggi tipici: I seguenti personaggi sono tipici per coloro che crescono nelle cabale dell'eclisse.

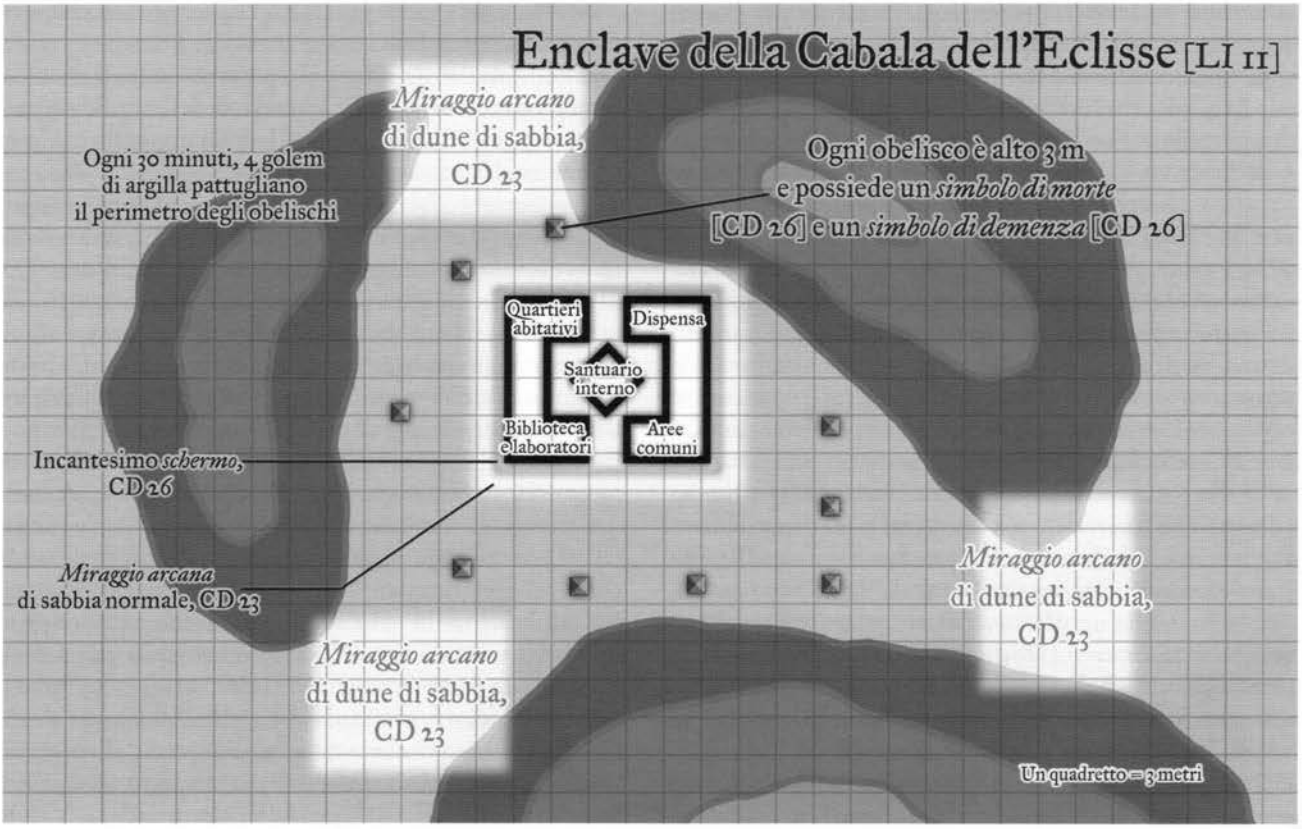
- Un illumian ladro che desidera disperatamente sfuggire alla noia dell'enclave e vedere con i propri occhi il mondo esterno.
- Un illumian chierico/paladino in missione per trovare un raro oggetto magico che ripristini le illusioni intorno all'enclave che stanno svanendo.
- Un illumian ranger/mago esiliato da una cabala dell'eclisse per un crimine che non riesce a ricordare. La cabala ha cancellato la sua memoria così che non possa rivelare la posizione dell'enclave.

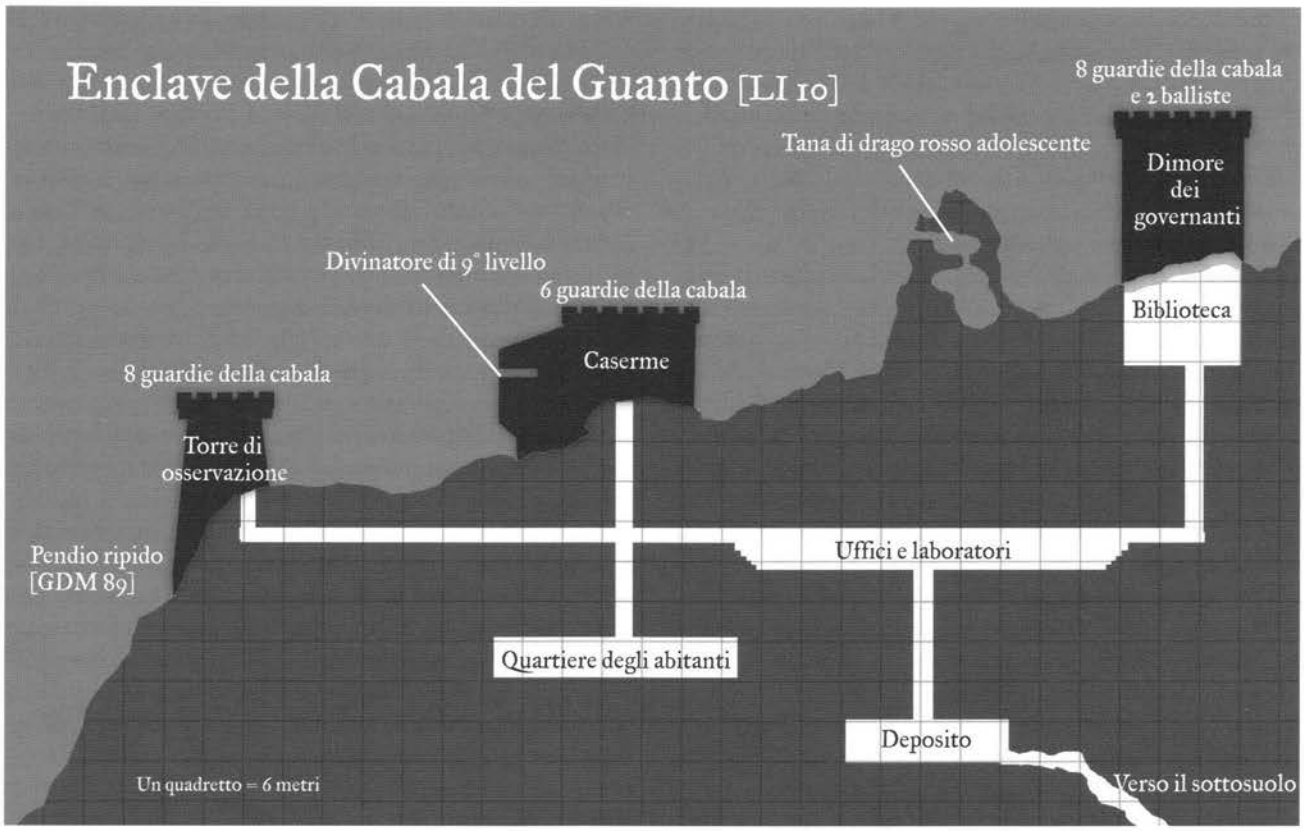
Enclave: Le cabale dell'eclisse sono le enclave con la migliore protezione. Sono sempre situate in posti inaccessibili e isolati lontano da occhi indiscreti, protette da strati su strati di illusioni e mimetismo normale. Un intruso che faccia breccia nei veli che celano un'enclave dell'eclisse deve scontrarsi con una fortezza protetta da molte trappole e sorvegliata da costrutti magici e illumian pronti a tutto pur di mantenere segreta la loro esistenza.

Spunti per l'avventura: Un ricercatore in una cabala dell'eclisse scatena per sbaglio una epidemia magica che spazza via quasi tutta la cabala. Un illumian si teletrasporta lontano e ingaggia i PG perché portino all'enclave le loro magie di guarigione. I PG devono trovare l'enclave e riuscire a entrarvi, ma la loro guida illumian non è mai stata all'esterno e non sa nulla delle difese della cabala. Dopo che i PG si sono occupati dell'epidemia, dovranno lottare con gli illumian che sono loro grati, ma non certo disposti a lasciare che qualcuno se ne vada dall'enclave conoscendone la posizione.

Cabale del guanto

Mentre le cabale delle catene tessono una ragnatela di intrighi per mantenere la situazione di fatto, le cabale del guanto sfruttano lo spionaggio come mezzo di controllo. Esse non hanno a disposizione degli eserciti, quindi impiegano una combinazione di diplomazia, magia e inganno per esercitare influenza sui capi politici e religiosi vicini alla loro enclave.





Le cabale del guanto importanti comprendono Cavaliere Pallido, Corno di Guerra, Fiamma Nera, Picco Gelato e Vento Tempestoso.

Direttivi tipici: Le cabale del guanto dispongono dei classici direttivi focalizzati sulla manutenzione della cabala: risorse, educazione, difesa e ricerca. Ma siccome il mondo esterno attira la loro attenzione, le cabale del guanto producono un certo numero di agenti che lavorano al di fuori delle mura dell'enclave. Le cabale del guanto organizzano più direttivi dedicati a sforzi diplomatici, spionaggio e azioni militari in scala ridotta, suddivisi sia per il tipo di attività che per il bersaglio. Ad esempio, un direttivo potrebbe essere responsabile della diplomazia e dello spionaggio contro il Barone Vulreget, mentre un altro direttivo spia l'esercito del barone e un terzo gestisce i rapporti della cabala con i ribelli che cercano di far capitolare il barone.

Siccome le cabale del guanto cercano tutto il potere e il controllo che riescono a gestire, i direttivi all'interno di una particolare cabala del guanto mutano in base alle proprie vittorie e alle sconfitte. Un direttivo incaricato di rovesciare l'autorità di una chiesa in una provincia particolare, ad esempio, si scioglie o assume nuovi incarichi una volta che è riuscito a distruggere la chiesa. Ne risulta che i direttivi all'interno di una cabala del guanto potrebbero avere nomi vaghi o nomi che non descrivono quello che stanno facendo al momento. La cabala Vento Tempestoso, per esempio, ha un direttivo di progetti speciali che si occupa di questioni di lealtà interna, un direttivo della terza colonna che gestisce le minacce magiche e un direttivo d'onore che addestra le squadre di assalto, che vengono poi sfruttate dagli altri direttivi.

Complotti: Le cabale del guanto sono ambiziose e sempre attive, fomentando continuamente complotti contro poteri politici, religiosi e magici. Il governo locale vicino a una cabala del guanto è sempre pieno zeppo di spie al soldo degli illumian, e una cabala del guanto di successo ha anche conseguito il controllo diretto o indiretto sulle azioni del governo. Similmente, una cabala del guanto tenta di controllare o respingere gli individui potenti o i mostri (come il mago nella torre misteriosa o il drago blu rintanato nelle vicinanze).

Le cabale del guanto più efficaci agiscono come burattinai, sfruttando le loro pedine per controllare gli altri. Ad esempio, una cabala del guanto potrebbe usare il ricatto e la magia per controllare il comandante di una guarnigione militare, poi far ribellare quella guarnigione contro la comunità elfica in una foresta vicina. Oppure la cabala del guanto potrebbe fare in modo che la guarnigione impegni le sue truppe in una crociata religiosa patrocinata dalla chiesa locale di Heironeous in cambio della collocazione di alcuni illumian tra i livelli più alti dei sacerdoti.

Nemici e alleati: Le cabale del guanto raramente sono senza nemici: qualsiasi gruppo che sia finito dalla parte sbagliata di un complotto di una cabala del guanto è un nemico potenziale. D'altra parte, se i piani della cabala si realizzano, al nemico raramente rimane potere sufficiente per riuscire a vendicarsi degli illumian. Un'attenta cabala del guanto può evitare le rappresaglie per i complotti falliti coprendo le proprie tracce e facendo ricadere la colpa sui non illumian. Tuttavia nessuna macchinazione è infallibile e molte cabale del guanto sono state distrutte da assedi militari, attacchi magici, crociate religiose e assassini da parte di società segrete.

Proprio come una cabala del guanto può avere praticamente chiunque come nemico, può anche allearsi con quasi chiunque. La cabale del guanto sono interessate solamente al potere e al controllo, e se un'alleanza aiuta

a raggiungere tali scopi, la Tavola Nera della cabala raramente si rifiuta di stringere un patto. Perfino un accordo con i githyanki non è del tutto fuori questione, anche se qualsiasi cabala di cui si sappia che ha trattato con essi verrebbe ostracizzata dagli altri illumian.

Una cabala del guanto ha un unico nemico implacabile: un'altra cabala del guanto. Quando due cabale del guanto tentano di controllare la stessa preda, il conflitto si trasforma rapidamente in guerra; le cabale del guanto riconoscono facilmente le "impronte" degli illumian rivali. Le cabale del guanto a volte combattono contro cabale delle catene, che considerano gli sforzi delle cabale del guanto come un'ingerenza. Ma siccome le cabale del guanto e le cabale delle catene cercano prede diverse, esiste la possibilità di un patto di mutuo vantaggio (trasformare una cabala delle catene n una rete di spie per una cabala del guanto, che poi rivolge la sua attenzione altrove).

Personaggi tipici: I seguenti personaggi sono tipici per coloro che crescono in cabale del guanto.

- Un illumian ladro addestrato fin dalla nascita come maestro del camuffamento e dell'assassinio, ma poi sedotto da un potenziale bersaglio e convinto a lasciarsi alle spalle la cabala per sempre.
- Un illumian chierico/stregone che è l'unico sopravvissuto di una cabala del guanto distrutta dai demoni e che non si fermerà davanti a niente per ricostruire la cabala.
- Un illumian guerriero/ranger inviato nel mondo esterno da una potente cabala del guanto per identificare futuri bersagli per le macchinazioni della cabala.

Enclave: Le cabale del guanto sanno che è solo una questione di tempo prima che riescano a far adirare qualcuno con tutte le carte in regola per attaccare l'enclave. Quindi, le cabale del guanto non risparmiano alcuno sforzo per assicurarsi che qualsiasi attacco contro l'enclave sia decisamente costoso per gli aggressori. Ma a differenza delle cabale dell'eclisse, le cabale del guanto si sforzano meno di mantenere segreta la posizione della loro enclave, scegliendo invece di rendere l'enclave chiaramente più problematica che degna di essere attaccata. Una cabala del guanto potrebbe fondare un'enclave dentro a una palude, in mezzo a una ripida catena montuosa o sepolta nelle profondità della terra. Ogni enclave presenta forti spalti chiaramente potenziati con la magia, oltre che difensori mostruosi quali draghi e giganti.

Dentro a un'enclave, l'attenzione si sposta da una dimostrazione di forza a una dimostrazione di potere e ricchezza. Fastose decorazioni interne arricchiscono le zone visitate dai non illumian, la cosa migliore per corteggiare i visitatori dell'enclave come potenziali alleati. Colorate magie illusorie, statue animate con la magia e servitori riccamente vestiti danno l'impressione che la cabala abbia un certo successo e che quindi un'alleanza potrebbe essere redditizia.

Spunti per l'avventura: Un'orda di orchi barbari sta invadendo le terre colonizzate vicino a una cabala del guanto. La cabala invia i PG a neutralizzare o disperdere l'orda con qualsiasi mezzo necessario. Alcune settimane dopo avere intrapreso la missione, i PG ricevono nuovi ordini, direttamente dalla Tavola Nera: condurre l'orda di orchi alla capitale e saccheggiare il palazzo.

Cabale del mormorio

A differenza di altri tipi di cabale, le cabale del mormorio attraggono illumian caotici. Tendono a essere cabale più piccole, ma hanno una funzione importante: sono responsabili della creazione di nuove parole nel linguaggio Illumian. Le cabale del mormorio compiono esperimenti con sillabe, parole e frasi senza senso. Generalmente creano solo farfugliamenti incomprensibili, ma ogni tanto producono una parola o una frase con un significato mistico in precedenza sconosciuto agli studiosi illumian.

Per il resto le cabale del mormorio funzionano come le tipiche cabale illumian. Complottano contro strutture di potere nelle loro vicinanze, proteggono la loro enclave dagli attacchi e accumulano conoscenze magiche e storiche.

Le cabale del mormorio prendono nomi privi di senso. Famose cabale del mormorio includono Abracadavere, Alatortuga, Bocca Verde, Cacciatore Aperto e Penna Spada.

Direttivi tipici: Mentre le altre cabale scelgono nomi prosaici o tematici per i loro direttivi, le cabale del mormorio usano nomi fantasiosi o assurdi. Anche se questa abitudine può rendere confusi gli stranieri, coloro che crescono tra le mura dell'enclave di una cabala del mormorio conoscono i nomi dei direttivi grazie all'uso quotidiano.

La cabala del Cacciatore Aperto, ad esempio, usa un gergo a rima per nominare i suoi direttivi. Il direttivo di pretesa gestisce la difesa, il direttivo di bugia si occupa della magia e il direttivo di balistica della logistica.

Complotti: Le cabale del mormorio si consacrano a varie forme di studi magici esoterici, che comprendono esperimenti per incrementare il vocabolario del linguaggio Illumian. I saggi all'interno delle cabale del mormorio asseriscono che quando tutto nell'universo potrà essere descritto perfettamente in Illumian, quelli che parlano il linguaggio saranno in grado di rimodellare la realtà semplicemente pronunciando ogni loro desiderio. I membri di livello da medio ad alto di una cabala del mormorio raramente si allontanano dall'enclave poiché sono troppo impegnati con rituali ed esperimenti magici.

La difesa e le operazioni quotidiane dell'enclave della cabala competono ai membri di più basso livello e a quanti hanno minore interesse per le faccende magiche. Le cabale del mormorio mantengono un contingente di illumian barbari di guardia contro gli attacchi nemici; gli illumian delle cabale del mormorio di solito hanno almeno qualche livello nella classe del barbaro, che rappresenta una giovane vita trascorsa di guardia all'enclave. Le cabale del mormorio a volte tentano di infiltrarsi nelle comunità vicine o di esercitare un'influenza politica su scala regionale, ma sono troppo isolazioniste per compiere sforzi concertati contro il mondo esterno.

Nemici e alleati: Le cabale del mormorio assistono le comunità di emarginati, che poi si stabiliscono all'interno o vicino all'enclave della cabala. Data la loro abitudine a formulare frasi insensate, gli illumian delle cabale del mormorio tendono ad essere meno propensi degli altri a dare giudizi. La cabala Penna Spada, per esempio, attira

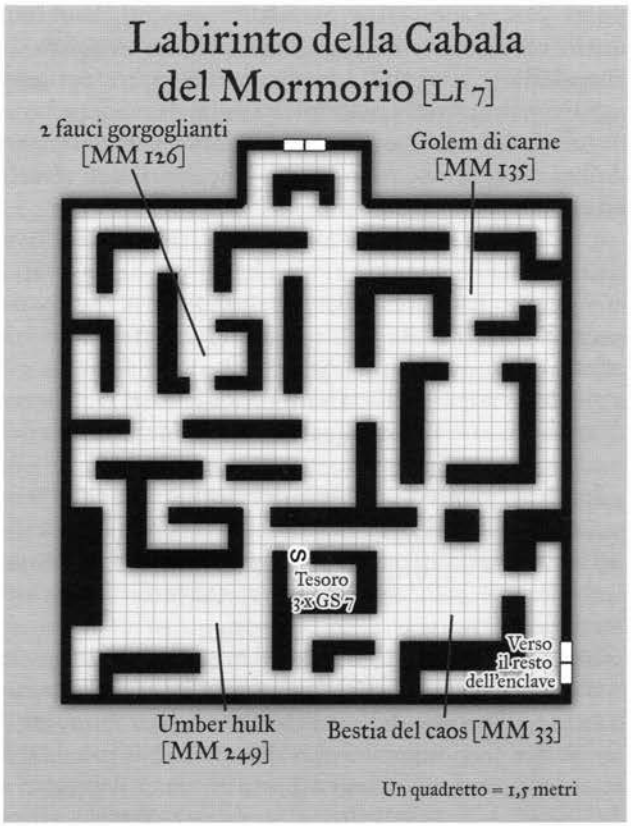
i drider da tutti i reami sotterranei nella sua enclave labirintica. Diverse cabale del mormorio collaborano con licantropi o tiefling, mezzo-celestiali e simili creature ibride. Siccome le cabale del mormorio presentano passaggi disorientanti e labirinti, le cabale tengono come guardiani dei minotauri addestrati.

Le cabale del mormorio se ne stanno per conto loro, quindi non hanno molti nemici. Le Penne Spade combattono con i drow perché gli illumian danno rifugio ai drider, ma non vi è nessun altro motivo per l'inimicizia tra i due gruppi.

Personaggi tipici: I seguenti personaggi sono tipici per coloro che crescono in cabale del mormorio.

- Un illumian barbaro inviato nel vasto mondo con l'ordine profetico di "radunare un esercito di solitari e riportarli marciando dove non sono mai stati." La profezia è forse incomprensibile o il suo significato verrà rivelato col tempo?
- Un illumian chierico/druido in cerca di leggende su una creatura chimerica che ha l'aspetto di un drago piumato con quattro ali, e che parla fluentemente l'Illumian.
- Un illumian barbaro/bardo che brama nuove esperienze che ispireranno nuove parole nel linguaggio Illumian.

Enclave: Le cabale del mormorio costruiscono enclave sotterranee così che ci siano meno probabilità di essere disturbate. Quasi tutte presentano corridoi contorti, passaggi senza sbocco, frequenti illusioni e una pletora di porte segrete. La natura labirintica dell'enclave di una cabala del mormorio è la sua difesa migliore. Gli intrusi diventano così confusi quando tentano di farsi strada attraverso un'enclave che la cabala può radunare un'efficace difesa che sfrutta tattiche di guerriglia, per poi catturare gli intrusi quando scoprono che non riescono a trovare l'uscita.



Spunti per l'avventura: Una cabala del mormorio sta pagando profumatamente per esemplari vivi di parecchi mostri rari. I ricercatori della cabala vogliono creare nomi per le creature nel linguaggio Illumian, ma per farlo hanno bisogno di esemplari vivi. I PG devono cacciare i mostri e tenerli in vita, ma sedati abbastanza a lungo da riportarli fino all'enclave labirintica della cabala del mormorio.

Cabale della radice

Le cabale della radice, le più rare cabale di illumian, stabiliscono le enclave nelle zone selvagge più isolate e impervie che il mondo abbia da offrire. Le cabale della radice sono ferventi difensori delle foreste, delle montagne e delle paludi che considerano la loro casa, proteggendo l'area intorno all'enclave dai mostri predatori e dalla colonizzazione delle razze civilizzate. Nella solitudine che offre l'isolamento, studiano la flora e la fauna locali, tentando di attingere all'energia vitale del mondo naturale.

Famose cabale della radice comprendono Brina Gelata, Canto delle Maree, Fauce di Quercia, Foglia d'Autunno e Spina Contorta.

Direttivi tipici: Le cabale della radice contengono un direttivo di spigolatori responsabile della raccolta del cibo nelle terre circostanti, un direttivo predatore che pattuglia l'area in cerca di intrusi, un direttivo di allevamento che istruisce i giovani, un direttivo seminatore che protegge e fornisce sostentamento alla terra e un direttivo radicale che esegue ricerche magiche sull'energia vitale.

Complotti: Le cabale della radice si danno un gran da fare per mantenere sicuro il loro territorio dalle bestie predatrici e dalle invasioni della civiltà. Una tipica cabala della radice potrebbe tentare di spaventare dei pionieri umani per mandarli via, seminare zizzania in un clan di giganti vicini oppure acquisire il balsamo magico che arresta un'epidemia di ruggine delle piante.

Nemici e alleati: Le cabale della radice collaborano con creature intelligenti delle quali è risaputo che vivano in accordo con la natura, come i centauri, i goliath (descritti in *Razze di Pietra*) e i lucertoloidi. Altre si alleano con i folletti inclini ad aiutare a proteggere le loro terre, come le driadi e le ninfe. Le cabale della radice più aspre si fidano solo dei vegetali e degli animali, affidandosi a flora e fauna potenziate dai druidi per i guardiani.

Le cabale della radice si tengono fuori dalla politica degli illumian, quindi i loro unici nemici sono coloro che minacciano l'ecosistema che circonda l'enclave della cabala. Le cabale della radice spesso devono respingere gli intrusi, che quegli intrusi siano colonizzatori umani ben intenzionati, eserciti di orchi saccheggiatori o aggressivi clan di giganti. Le cabale della radice che sfruttano le loro terre per esperimenti magici a volte attirano le ire di sedicenti difensori del mondo naturale, quali treant, druidi non illumian e gruppi organizzati di licantropi.

Personaggi tipici: I seguenti personaggi sono tipici per coloro che crescono in una cabala della radice.

- Un illumian druido/ranger il cui duro lavoro in nome della cabala gli ha fruttato un anno "sabbatico," nella speranza che duri abbastanza per saziare la sua voglia di viaggiare.
- Un illumian chierico di Obad-Hai che è l'unico sopravvissuto della sua cabala, che è stata distrutta da uno stormo di draghi verdi predatori.
- Un illumian druido/bardo, inviato da una cabala della radice ad apprendere tutto quel che può sulle "terre in lungo e in largo", che comunica magicamente con i suoi maestri durante le sue avventure.

Enclave: Le cabale della radice sfruttano il terreno naturale a loro disposizione per costruire l'enclave. Talvolta le loro enclave sono mimetizzate con il terreno, come ad esempio una enclave a dungeon sotto una collinetta coperta di muschio. Più spesso le loro enclave sembrano bizzarre strutture che risaltano sul terreno circostante mentre ne fanno ovviamente parte; le cabale della radice vogliono che l'architettura delle loro enclave indichi che "Queste terre sono sotto la nostra protezione." In una foresta, una cabala della radice potrebbe essere un intrico sferico di rami sostenuti da dozzine di massicci tronchi di quercia, con rami animati sistemati in modo da afferrare gli intrusi. Un'enclave di montagna potrebbe essere un'armoniosa serie di torri attaccate a una rupe scoscesa all'estremità di uno stretto canalone chiuso. Un'enclave sotterranea potrebbe essere un dedalo di cunicoli interamente scavato all'interno di una stalagmite in una enorme caverna sottoterra.

Spunti per l'avventura: Un'anomala sequenza di raccolti insufficienti suscita un'indagine da parte dei PG, e la pista ben presto porta a una vicina cabala della radice. La cabala sta attingendo all'energia vitale del suolo della regione per i suoi esperimenti magici. I PG devono convincere la cabala a terminare le sperimentazioni, costringerla a farlo con le maniere forti oppure trovarle una fonte alternativa di energia magica.

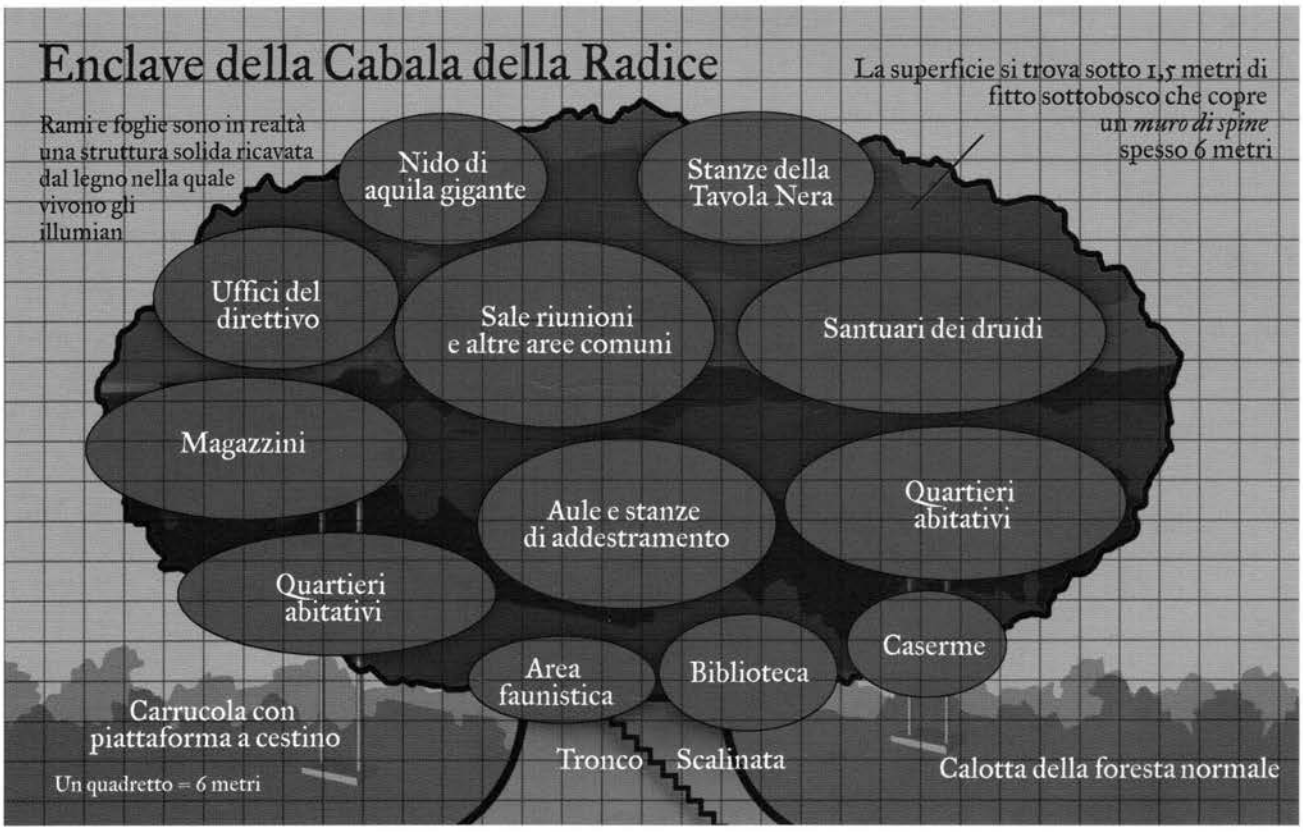
Cabale del sussurro sepolcrale

Come gli altri illumian, i membri delle cabale del sussurro sepolcrale parlano l'Illumian in modo fluente... ma lo parlano con i morti. Le cabale del sussurro sepolcrale mantengono i loro membri anziani attivi dopo la morte trasformandoli in lich, vampiri o simili non morti. I ricercatori del sussurro sepolcrale studiano la necromanzia tralasciando le altre scuole di magia, e i servitori non morti sorvegliano le sinistre enclave delle cabale del sussurro sepolcrale.

Gli illumian delle cabale del sussurro sepolcrale si considerano più pragmatici del resto della loro razza. Non c'è bisogno di perdere la saggezza accumulata dalla cabala a causa della vecchiaia o di disgrazie, asseriscono, quando i rituali necromantici possono tenere in vita quelli che siedono alla Tavola Nera, e che così contribuiscono ai programmi della cabala, per sempre.

Le cabale del sussurro sepolcrale importanti comprendono Oscuro Risveglio, Sapienza Rinata, Scava Cripte, Sudario Nero e Ultimo Velo.

Direttivi tipici: In aggiunta ai soliti direttivi di sicurezza, informazioni, ricerche ed educazione, le cabale del sussurro sepolcrale mantengono un direttivo di acquisizione (che acquisisce cadaveri insoliti o degni di nota dal mondo esterno), un direttivo dei rituali (che gestisce le attività di sepoltura e conservazione dei cadaveri) e un direttivo di governo mortuario (che si occupa del controllo quotidiano dei servitori non morti della cabala). Il direttivo di amministrazione, responsabile



del nutrimento e dell'assistenza agli abitanti dell'enclave, tende ad essere più piccolo e meno potente che in altri tipi di cabale perché molti membri delle cabale del sussurro sepolcrale non richiedono sostentamento né comodità da creature vive.

Complotti: Le cabale del sussurro sepolcrale sono a conoscenza che gran parte degli abitanti del mondo esterno non comprende la loro estasi per la necromanzia e i non morti; di tanto in tanto, paladini crociati e vari altri benefattori impiccioni hanno messo a ferro e fuoco enclave del sussurro sepolcrale. Le cabale del sussurro sepolcrale si affidano alla saggezza e all'autorità di non morti potenti, quindi un attacco riuscito può lasciare una cabala del sussurro sepolcrale priva di tale autorità. Le cabale del sussurro sepolcrale, quindi, sono paranoiche sulla sicurezza delle loro enclave. Si infiltrano aggressivamente in qualsiasi struttura di potere vicina (politica, religiosa o magica) e mantengono una rete di agenti che le avvertano di potenziali minacce.

Le cabale del sussurro sepolcrale agognano le conoscenze necromantiche di tutti i tipi, facendo ogni sforzo per acquisire tomi che descrivano in dettaglio i punti più delicati dei rituali per diventare lich, i vari modi per contattare un'anima dopo la morte e simili argomenti. Ogni tanto si impegnano anche a disseppellire cadaveri, rubare il corpo di un nobile, di un eroe o di un importante cittadino deceduto di recente. Una volta che il cadavere è nascosto al sicuro dentro all'enclave della cabala del sussurro sepolcrale, gli illumian lo rianimano, trasformando il corpo in un leale servitore non morto oppure compiendo su di esso altri esperimenti.

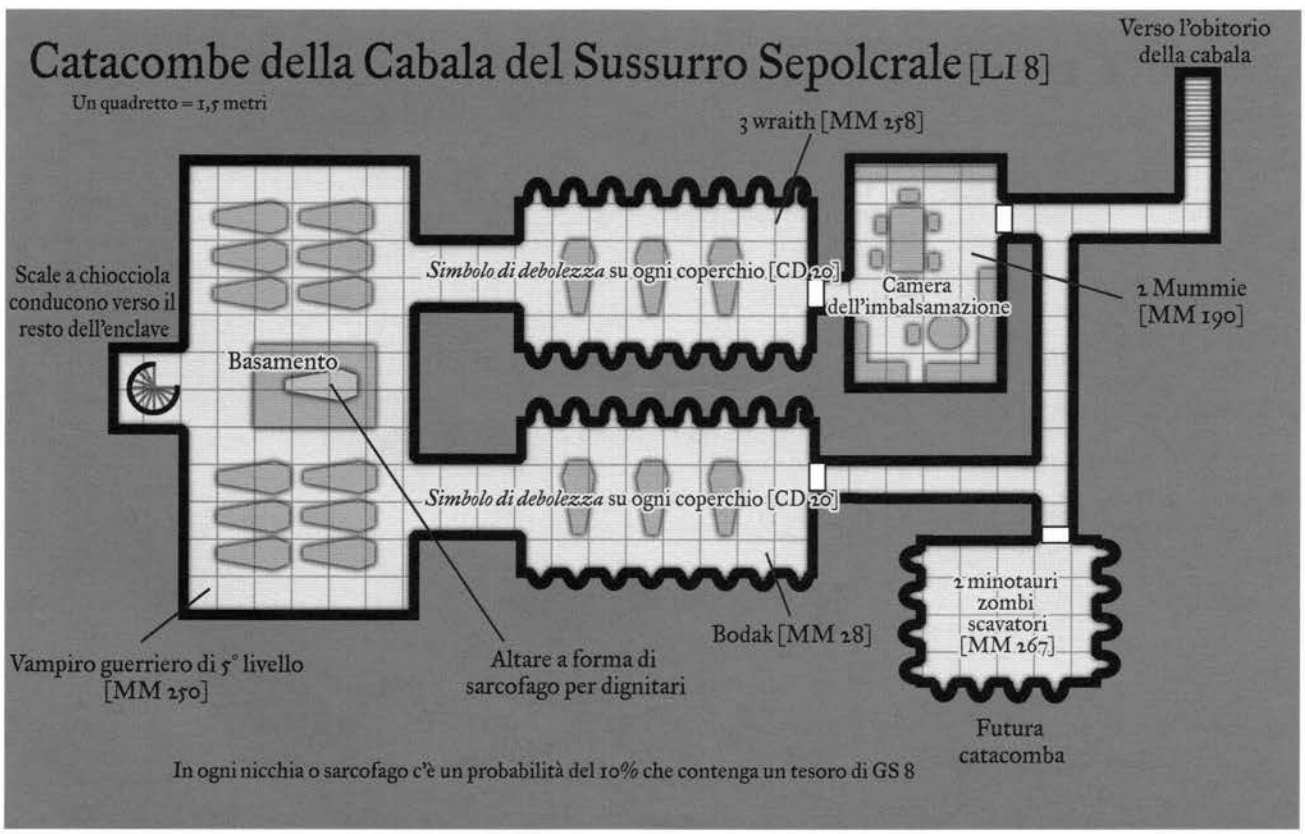
Nemici e alleati: Le creature non morte svolgono le funzioni basilari all'interno di una cabala del sussurro sepolcrale. Zombi e scheletri eseguono molto del lavoro manuale della cabala, mentre ghoul e wight proteggono l'enclave dagli attacchi. Ombre e spettri fungono da spie della cabala nel mondo esterno. Tuttavia, i non morti intelligenti in realtà sono membri della cabala, non semplici servitori. Una cabala del sussurro sepolcrale di solito annovera vampiri o lich tra i membri della sua Tavola Nera.

Personaggi tipici: Anche se i membri di una cabala del sussurro sepolcrale tendono verso il male, non è necessario che siano tutti di quell'allineamento. Gli illumian nelle cabale del sussurro sepolcrale considerano la creazione dei non morti come un compito necessario per mantenere intatta l'autorità della cabala, non come una terribile blasfemia che corrompe sia il corpo che lo spirito. I seguenti personaggi sono tipici per coloro che crescono in una cabala del sussurro sepolcrale.

- Un illumian chierica di Pelor che ha mantenuto segrete la sua paura e la sua avversione per i non morti. Dopo un'infanzia circondata da creature che le facevano ribrezzo, è ansiosa di distruggere i non morti e imprigionare coloro che li generano.
- Un illumian mago/monaco interessato ad affinare sia il corpo che la mente, con qualsiasi mezzo necessario.
- Un illumian bardo/chierico che venera Wee Jas ed è incuriosito dai metodi per ingannare la morte senza ricorrere alle tradizionali pratiche per diventare lich o vampiro.

Enclave: Le enclave del sussurro sepolcrale presentano estese catacombe. Mentre le catacombe brulicano di non morti deambulanti, esse sono dominate da cadaveri che giacciono in vari stati di conservazione, in attesa di resurrezione, conversione a non morti o utilizzo rituale.

Spunti per l'avventura: Uno dei PG è morto nel bel mezzo di un'avventura, e gli altri personaggi stanno



riportando il cadavere a un tempio benevolo per la resurrezione. Lungo la strada, servitori e illumian membri di una cabala del sussurro sepolcrale tendono loro ripetuti agguati. La cabala crede, a torto o ragione, che il PG morto possieda informazioni che essi possono acquisire con *parlare con i morti* o con rituali necromantici meno piacevoli.

Cabale della vendetta

Le cabale della vendetta sono il tipo di cabala più recente che sia emerso nella società degli illumian, e il tipo di cabala meno diffuso. In un certo senso sono più comuni all'esterno del Piano Materiale, poiché un'area extraplanare fornisce loro un accesso più rapido ai loro più acerrimi nemici.

Le cabale della vendetta esistono per cacciare e uccidere tutti i githyanki che riescono a trovare, per vendicarsi della distruzione della Biblioteca del Sublime degli illumian (vedi sotto).

Importanti cabale della vendetta includono Ammazzagith, Cacciatore Astrale, Pagina Strappata, Sangue Amaro e Solenne Giuramento.

Direttivi tipici: Come altre cabale, le cabale della vendetta sono divise in direttivi, ma hanno un'organizzazione militare all'interno di ogni direttivo. Gli stessi direttivi hanno nomi ispirati ai militari, come fanteria, quartier generale e servizi segreti. A capo di ogni direttivo c'è un capitano, sostenuto da una rete di sottotenenti oltre che di illumian soldati semplici.

Complotti: Il compito ordinario di una cabala della vendetta consiste principalmente nel cercare di vendicarsi dei githyanki che hanno saccheggiato la Biblioteca del Sublime. Le cabale della vendetta combinano l'azione diretta (squadre di assalto di illumian che vagano per il Piano Astrale in cerca di githyanki da uccidere) con interventi più ingegnosi (fornire ai mind flayer le mappe delle città dei githyanki e aiutare le squadre di assalto dei githzerai). Le cabale della vendetta fanno ragionevolmente attenzione a evitare rappresaglie da parte dei githyanki, ma se una cabala della vendetta può adescare githyanki ad attaccare la propria enclave, quella è solo un'altra opportunità di uccidere altri nemici odiati.

Nemici e alleati: I githyanki ovviamente sono in cima alla lista dei nemici di una cabala della vendetta. Molte cabale si disinteressano di altri nemici, a meno che non minaccino direttamente il benessere della cabala. I githyanki di comunità o unità militari che hanno partecipato fisicamente al saccheggio della Biblioteca del Sublime sono particolarmente odiati. Gli illumian di solito possono identificare tali githyanki, se è conosciuta abbastanza la loro storia, e non viene mostrata loro nessuna pietà.

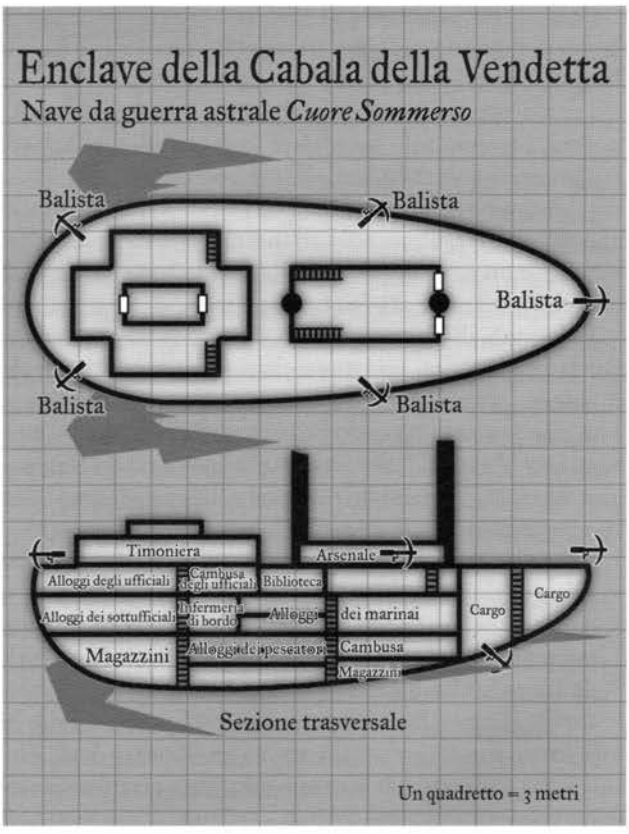
Le cabale della vendetta hanno una causa comune con i due nemici tradizionali dei githyanki: githzerai e mind flayer. Siccome i githzerai e gli illumian condividono una prospettiva legale e l'amore per l'apprendimento, la collaborazione tra essi è normale. Le alleanze con i mind flayer si verificano meno spesso, semplicemente perché i mind flayer sono alleati decisamente inquietanti. Inoltre, i mind flayer sembrano esageratamente curiosi riguardo alle conoscenze contenute all'interno della Biblioteca del Sublime, quindi le cabale della vendetta si domandano se non abbiano ulteriori motivazioni che li spingono a cacciare i githyanki che l'hanno saccheggiata.

Personaggi tipici: I seguenti personaggi sono tipici per coloro che crescono in una cabala della vendetta.

- Un illumian paladino che cerca un drago d'argento come destriero per poter sfidare i githyanki in sella a draghi rossi.
- Un illumian guerriero/mago che si ritira sul Piano Materiale, desideroso di lasciarsi alle spalle l'incessante guerra con i githyanki.
- Un illumian bardo/ladro affascinato dal recupero dei libri sottratti alla Biblioteca del Sublime e poi sparpagliati in giro per il multiverso.

Enclave: Ancora più delle altre cabale, le enclave delle cabale della vendetta sono accampamenti fortificati. Molte sono fortezze circondate da mura in territori desolati e isolati del Piano Materiale o del Piano delle Ombre, sebbene qualche cabala della vendetta crei navi-fortezza galleggianti che vanno alla deriva nella foschia del Piano Astrale. Quasi tutte le enclave delle cabale della vendetta hanno uno o più portali planari al loro interno, che conducono al Piano Astrale oppure alla città d'ombra di Elirhondas.

Spunti per l'avventura: Usando notevoli magie di illusione e ammaliamento, una spia dei githyanki si è infiltrata in una cabala della vendetta e sta passando informazioni riservate ai githyanki sulle razzie degli illumian. Siccome i membri della Tavola Nera della cabala non sanno di chi si possono fidare all'interno della cabala, invitano i PG ad alloggiare nella loro enclave per un certo periodo e a rivelare il traditore.



LEGGE E GIUSTIZIA

La legge degli illumian si trova interamente nelle mani dell'arbitro di ogni cabala, che fa rispettare le leggi della cabala e distribuisce le punizioni. Nessuno, visitatore o membro della cabala, è fuori dalla portata dell'arbitro per i crimini che si verificano all'interno delle mura dell'enclave oppure durante una missione della cabala. L'arbitro gestisce ogni aspetto del sistema giudiziario degli illumian, dalle indagini su un crimine fino al processo e alla sentenza.

L'arbitro è a capo del direttivo di giustizia e indaga personalmente sui crimini più gravi, assegnando ai suoi subalterni i casi più semplici (sempre che la cabala sia abbastanza grande da giustificare degli assistenti). Qualsiasi membro del direttivo di giustizia può eseguire arresti, ma solo l'arbitro può giudicare la colpevolezza o innocenza di qualcuno. L'arbitro è più che un semplice giudice, però. L'arbitro interroga i testimoni e gli indiziati e può interrompere un processo per raccogliere delle prove. Quando un arbitro è soddisfatto perché in possesso di tutte le prove rilevanti, emette un giudizio (e una sentenza, se necessario) su due piedi.

Il codice delle leggi degli illumian varia da cabala a cabala. Siccome gli illumian amano così intensamente la parola scritta, gli arbitri custodiscono una biblioteca legislativa piena di decreti della Tavola Nera, precedenti legali e opinioni anteriori a cui possono ricorrere per suggerimenti. Riguardo a ciò, il sistema giudiziario degli illumian è più simile a un sistema giuridico moderno che non a uno medievale. Tuttavia, la nozione di un giudice imparziale e di una giuria separata è estraneo agli illumian. Un arbitro ha il controllo totale del procedimento legale, che è efficiente se l'arbitro è equo e competente, ma potenzialmente pericoloso se l'arbitro ha un secondo fine.

Coloro che pensano che la decisione di un arbitro è ingiusta possono redigere un appello scritto alla Tavola Nera. I membri della Tavola Nera devono leggere l'appello, ma non devono necessariamente agire di conseguenza. Di norma, possono solo rovesciare la decisione dell'arbitro rimuovendo quest'ultimo dalla sua posizione, ma possono cambiare una punizione con un decreto. Il diritto di appello non è limitato solo all'indiziato; le vittime o altre parti lese possono appellarsi alla Tavola Nera se pensano che una punizione sia stata troppo mite.

La formula illumian di condanna include il risarcimento per la vittima, una punizione dissuasiva e qualche grado di stigma sociale per il criminale. Gli arbitri impiegano una grande creatività nello sviluppo delle punizioni, che si adattano dal punto di vista tematico al crimine. Ad esempio, a un illumian condannato per avere avvelenato il vino di un rivale potrebbe essere assegnata la seguente punizione:

- Pagare uno stipendio annuale alla vittima (risarcimento).
- Ad ogni pasto, servire la vittima (stigma sociale).
- Assaggiare ogni portata prima di offrirla alla vittima, ma senza ricevere altro cibo e quindi indugiare sull'orlo dell'inedia (dissuasione).

Consigli per l'interpretazione: Il personaggio ha affrontato direttamente il sistema giudiziario degli illumian, ma nelle vesti di accusato, vittima o semplicemente spettatore?

VIAGGIATORI E RINNEGATI

Non tutti gli illumian appartengono a una cabala, e anche quelli che fanno parte della società illumian non trascorrono necessariamente tutto il loro tempo a rispondere a un direttore o alla Tavola Nera. Un illumian potrebbe intraprendere la vita dell'avventuriero per moltissime ragioni.

Agente esterno: Le cabale sono smaniose di apprendere il più possibile sulla vita al di fuori delle mura delle loro enclave, quindi inviano dei rappresentanti (giovani illumian addestrati nell'autodifesa) a esplorare il mondo circostante. Finché l'illumian fornisce rapporti periodici sulle sue attività e sulla sua posizione (di persona o mediante corrispondenza magica), le cabale sono contente di permettere che questo "servizio distaccato" duri per anni.

Cercatore del sapere: Le cabale agognano i tomi rari, le mappe di rovine scoperte di recente e gli oggetti specifici di importanza storica o magica. Esse inviano membri addestrati nel mondo esterno in missioni di acquisizione. Finché un illumian particolare continua a effettuare preziosi "ritrovamenti" di tanto in tanto, una cabala lo lascia continuare a scavare nelle rovine.

Rinnegato: Le cabale non bandiscono i membri come punizione: un illumian conosce troppi dei segreti della sua cabala per essere inviato nel mondo esterno con del rancore nei confronti della cabala in cui è cresciuto. A volte, però, un illumian fugge dall'enclave della sua cabala piuttosto che affrontare il giudizio (giusto o ingiusto) di un arbitro. L'arbitro (e per estensione la cabala) è abbastanza pragmatico da soppesare il valore di ricatturare un illumian rinnegato contro il costo di manodopera che un tale inseguimento richiederebbe.

Orfano: Non tutte le cabale durano per sempre. I sopravvissuti di una cabala distrutta dai rivali devono farsi strada nel mondo nel miglior modo possibile fino a che non si uniscono a un'altra cabala oppure non ne fondano una loro. Alcuni illumian, una volta che hanno gustato l'indipendenza, rigettano per sempre la vita da cabala, vivendo tra gli umani o tra altre razze e senza più associarsi con la loro razza.

Consigli per l'interpretazione: In quanto illumian, il personaggio viene da una società ristretta e isolata. La ragione del personaggio per rimanersene in disparte (almeno fino a un certo punto) da quella società la dice lunga sulle sue motivazioni.

RELIGIONE DEGLI ILLUMIAN

In generale, i nani venerano Moradin e gli elfi Corellon Larethian: o, perlomeno, divinità associate alla loro razza. Ma gli illumian non hanno la lunga storia né gli dei potenti di quelle razze. Forse un quarto di tutti gli illumian venera le stesse divinità dei loro antenati umani prima che il Rituale delle Parole Incarnate li trasformassero in illumian. Alcuni illumian non adorano alcun dio, cercando invece una guida in filosofie più astratte. Gli altri venerano illumian che sono ascesi allo status divino negli ultimi pochi secoli.

DIVINITÀ UMANE

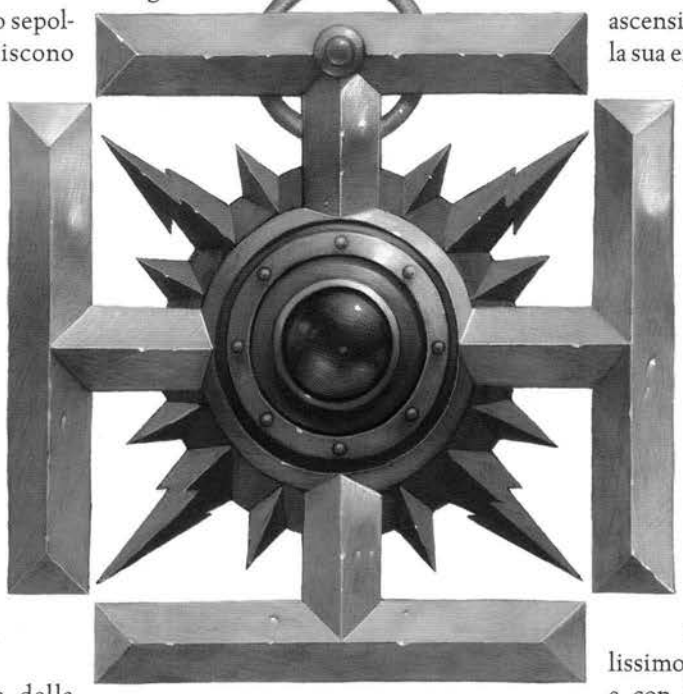
Gli dei della magia e dell'apprendimento trovano un pubblico accogliente tra gli illumian, con Boccob che viene riverito in modo particolare. Boccob da solo viene venerato da un numero maggiore di illumian rispetto a tutte le altre diviniutà umane messe assieme. Ai fedeli di Boccob viene promesso dai suoi chierici che diventeranno bibliotecari nella sua grande biblioteca, circondati costantemente dall'illimitata saggezza delle epoche passate, ammesso che vivano una vita dedita all'apprendimento.

Vecna mantiene una certa influenza tra gli illumian malvagi: il loro amore per le cospirazioni si adatta perfettamente all'area di influenza dei segreti di Vecna. Le cabale del sussurro sepolcrale in particolare costruiscono santuari dedicati a Vecna in cui tramano complotti di perfidia e dominazione dei non morti.

FILOSOFIA ASTRATTA

Forse un quarto delle cabale illumian non hanno santuari dedicati a divinità specifiche dentro le loro mura, e i chierici della cabala disapprovano l'adorazione delle divinità. Invece, insegnano la devozione a una filosofia o a un principio astratti, incarnati in uno o più domini da chierico.

Per esempio, una cabala della radice illumian potrebbe avere dei chierici che insegnano la riverenza per la legge naturale e per l'"incontestabile ordine delle stagioni della vita." Quei chierici hanno accesso ai domini Animale, Vegetale e della Legge e consigliano ai membri della cabala di obbedire ai dettami della cabala e di proteggere le terre a loro affidate. I chierici di una cabala del guanto che controllano di nascosto una potente gilda mercantile hanno accesso ai domini del Viaggio e dell'Inganno, la cosa migliore per estendere per chilometri e chilometri la stretta segreta della cabala.



Simbolo sacro di Tarmuid

PANTHEON DEGLI ILLUMIAN

Sempre più spesso le cabale dimostrano almeno un'adesione puramente formale al pantheon illumian, sebbene le divinità rappresentate siano state loro stesse mortali nei ricordi delle razze più longeve. Soprattutto Tarmuid è amato da quasi tutti gli illumian indipendentemente dall'allineamento, perché ha creato la razza e finora l'ha sempre protetta.

Le cabale dell'ascensione venerano sempre uno o più membri del pantheon illumian, perché stanno cercando di entrarvi a far parte. La metà delle altre cabale hanno santuari dedicati a Tarmuid e almeno ad alcune delle altre divinità illumian.

TARMUID, IL PRIMO

Semidivinità (Legale Neutrale)

Tarmuid, il mago/monaco che creò il Rituale delle Parole Incarnate, fu il primo illumian e il creatore della razza illumian. Dopo avere mostrato agli altri umani come anch'essi potessero trasformarsi in illumian, ha trascorso il resto della sua vita compiendo ricerche su come il linguaggio Illumian che era infuso nel suo corpo potesse possedere il segreto della vita eterna. Per decadi ha cercato invano un mezzo di ascensione. Poi, in punto di morte, la sua enunciazione finale conteneva parole di potere trasfigurante ed egli è diventato una semidivinità protettrice del popolo illumian.

Ai giorni nostri, Tarmuid vive nel Castello del Sigillo Infinito nel cuore della metropoli d'ombra illumian di Elirhondas, da dove invia i suoi chierici e seguaci a eliminare le minacce per la razza illumian: spesso con metodi astuti, ma ogni tanto con una schiacciante crociata.

Quando Tarmuid appare ai suoi fedeli, ha l'aspetto di un illumian pallido ma bellissimo, in bianche vesti splendenti, e con tutte le lettere dell'alfabeto Illumian che gli vorticano sulla testa.

Area di influenza: Illumian, magia, linguaggi.

Domini: Legge, Magia, Protezione.

Addestramento dei chierici: I chierici di Tarmuid sono molto esperti nella storia degli illumian e imparano il maggior numero possibile di linguaggi. Gli accoliti della fede di Tarmuid imparano le scritture traducendo il testo sacro in altri linguaggi, poi ritraducendolo in Illumian. Gli adoratori di Tarmuid si vantano anche della loro capacità di memorizzare lunghi brani liturgici e recitarli parola per parola.

I chierici di Tarmuid scacciano i non morti invece che intimorirli e lanciano incantesimi *curare* spontaneamente.

Missioni: Tarmuid invia i suoi rappresentanti nel mondo per scoprire nuovi tipi di magia o per proteggere un numero significativo di illumian da una minaccia. Ha anche chierici inquisitori di alto livello che lavorano di nascosto nelle cabale, assicurandosi che esse aderiscano ai principi che Tarmuid stabilì quando creò le prime cabale. Ogniqualvolta si manifesta un complotto che coinvolge il Rituale delle Parole Incarnate, gli agenti di Tarmuid sono presenti per assicurarsi che il rituale rimanga suddiviso, ma in mano illumian.

Preghiere: Le preghiere di Tarmuid, pronunciate esclusivamente in Illumian, tendono ad essere verbose e a presentare un linguaggio forbito. Invece che chiedere direttamente

Illustrazione di W. England

aiuto a Tarmuid, le preghiere di intercessione chiedono a Tarmuid di aiutare il fedele a svelare i segreti del proprio potere interiore.

Santuari: I santuari dedicati a Tarmuid sono in posizione preminente nell'enclave di ogni cabala in cui gli illumian lo venerano, e perfino le cabale che non lo adorano attivamente mantengono un piccolo santuario come monumento storico e per i visitatori illumian. Questi santuari di solito presentano un busto di Tarmuid (con una *immagine permanente* per l'aureola di sigilli) sopra a un altare nero. Le pareti sono coperte di scritture e precetti in lettere dorate o dipinte in modo elaborato, che esortano gli illumian ad attingere al loro potere interiore.

Rituali: Ogni volta che nasce un illumian, l'intera cabala si riunisce per recitare "Il Rituale Rinnovato," un rifacimento della prima esecuzione di Tarmuid del Rituale delle Parole Incarnate. Il rituale non viene eseguito realmente: è complicato e potenzialmente mortale, e le istruzioni sono suddivise in centinaia di parti e sparse tra le cabale. Gli illumian fanno appello ai chierici di Tarmuid anche per benedire gli edifici di una nuova enclave e la formazione di nuove cabale.

Araldo e alleati: Tarmuid usa un illumian monaco di 20° livello come araldo; Vuliak è il nome dell'attuale araldo. Invia arconti segugi, zelekhut e marut in risposta agli incantesimi *alleato planare*.

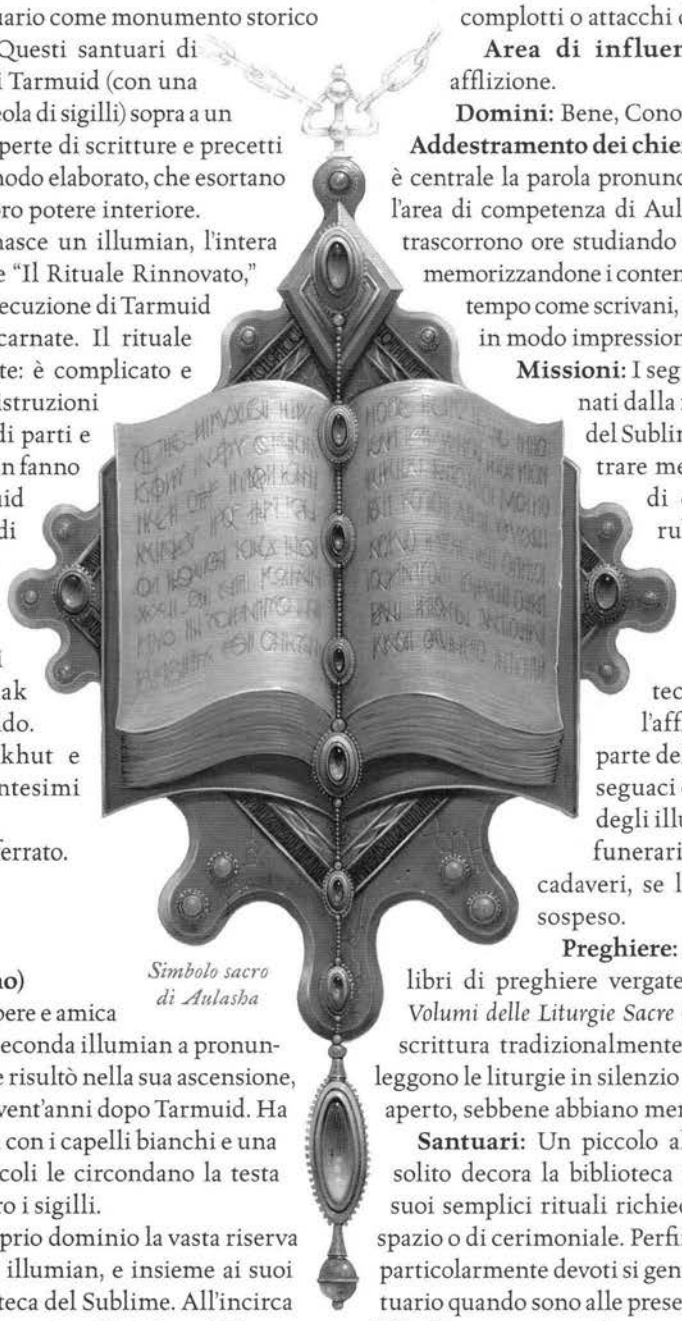
Arma preferita: Bastone ferrato.

Illustrazione di W. England

AULASHA, LA BIBLIOTECARIA

Semidivinità (Legale Buono)

Aulasha, una maestra del sapere e amica di infanzia di Tarmuid, fu la seconda illumian a pronunciare l'enunciazione finale che risultò nella sua ascensione, diventando una divinità solo vent'anni dopo Tarmuid. Ha l'aspetto di un'affabile megera con i capelli bianchi e una tunica marrone; libri minuscoli le circondano la testa dove altrimenti fluttuerebbero i sigilli.



Simbolo sacro di Aulasha

Aulasha ha preso come proprio dominio la vasta riserva di conoscenze e sapere degli illumian, e insieme ai suoi seguaci ha costruito la Biblioteca del Sublime. All'incirca un centinaio di anni fa, un esercito di githyanki ha saccheggiato e depredato la biblioteca, costringendo Aulasha ad andarsene con solo una parte del suo clero.

Oggigiorno, solo i suoi chierici più fidati sanno dove si trovi. Aulasha vaga inesorabilmente per il cosmo alla ricerca del contenuto della sua biblioteca e i suoi seguaci hanno giurato solennemente di ricostruirla ancora migliore di prima. Aulasha era così addolorata dopo la distruzione della biblioteca che ha aggiunto cordoglio e afflizione alla sua area di influenza e viene venerata ogni volta che un illumian piange la perdita di un amico o soffre per una simile tragedia.

La distruzione della Biblioteca del Sublime è stata la più grande tragedia del popolo illumian e non tutti gli illumian hanno perdonato Aulasha per avere "permesso" che i githyanki la devastassero. Un culto attivo di illumian cerca di distruggere la fede di Aulasha e perfino di mettere fine alla sua condizione divina poiché hanno l'impressione che essa abbia tradito il popolo illumian. Il culto, conosciuto come Rispetto Solo per i Valorosi, rivendica seguaci in dozzine di cabale, e i chierici di Aulasha stanno sempre in guardia contro complotti o attacchi diretti da parte dei cultisti.

Area di influenza: Apprendimento, libri, afflizione.

Domini: Bene, Conoscenza, Legge.

Addestramento dei chierici: Se nella fede di Tardmuid è centrale la parola pronunciata, la parola scritta è invece l'area di competenza di Aulasha. I suoi aspiranti chierici trascorrono ore studiando attentamente tomi religiosi e memorizzandone i contenuti. Molti impiegano il proprio tempo come scrivani, creando copie nuove (e miniate in modo impressionante) di libri importanti.

Missioni: I seguaci di Aulasha sono ossessionati dalla ricostruzione della Biblioteca del Sublime; pertanto, si possono incontrare mentre perlustrano ogni piano di esistenza in cerca dei tomi rubati dai githyanki. Migliaia di seguaci di Aulasha sgobbano ogni giorno nella metropoli d'ombra di Elirhondas per costruire una nuova biblioteca. Siccome Aulasha ha preso l'afflizione e il cordoglio come parte della sua area di influenza, i suoi seguaci di alto livello ora si occupano degli illumian morti, celebrando i riti funerari oppure riportando in vita i cadaveri, se l'anima ha delle faccende in sospeso.

Preghiere: Aulasha ha prescritto parecchi libri di preghiere vergate a mano, conosciuti come i *Volumi delle Liturgie Sacre* (o i Libri Cremisi, per la loro scrittura tradizionalmente rossa). I seguaci di Aulasha leggono le liturgie in silenzio oppure le recitano con il libro aperto, sebbene abbiano memorizzato le parole.

Santuari: Un piccolo altare dedicato ad Aulasha di solito decora la biblioteca dell'enclave di ogni cabala; i suoi semplici rituali richiedono ben poco in termini di spazio o di cerimoniale. Perfino i bibliotecari che non sono particolarmente devoti si genuflettono in direzione del santuario quando sono alle prese con ricerche particolarmente difficili, oppure quando non riescono proprio a trovare un libro smarrito.

Rituali: Di recente, i chierici di Aulasha hanno cominciato a celebrare riti funerari che per tradizione fanno parte del repertorio dei chierici di Glautru. A differenza dei rituali di Glautru, i funerali di Aulasha enfatizzano la partecipazione del pubblico, con ogni amico e famigliare che offre una benedizione, un caro ricordo oppure una parola di conforto ai sopravvissuti.

Araldo e alleati: L'araldo di Aulasha, un solar, è morto difendendo la Biblioteca del Sublime dai githyanki e Aulasha non ha nominato un sostituto. I suoi alleati planari preferiti sono gli arconti segugi, gli arconti tromba e i planetar.

Arma preferita: Martello da guerra.

GLAUTRU, IL VEGGENTE

Semidivinità (Neutrale)

Glautru era un illumian chierico di Boccob prima di ascendere egli stesso alla divinità parecchi secoli dopo Tarmuid e Aulasha. Ogni tanto si reca in visita da Boccob, ma prende molto seriamente le proprie responsabilità come divinità del fato illumian e considera Boccob un saggio collega, non più degno di venerazione.

Gli illumian chierici dicono che la vista di Glautru è talmente sviluppata che egli possa leggere l'intero destino di un illumian (dalla nascita fino alla morte e oltre) semplicemente esaminando la sua aura per un attimo. Quando Glautru incontra qualcuno di nuovo, ci mette un attimo per studiare l'aura dell'individuo, esprime un commento criptico, poi apre il suo libro per trascrivere cosa ha scoperto. Nessun altro all'infuori di Glautru ha mai tentato di leggere il libro ed è rimasto in vita.

Glautru di solito ha l'aspetto di un uomo con una tunica porpora e una barbetta bianca, che porta in una mano un massiccio libro rilegato in ferro. Dove dovrebbero esserci le gambe c'è una colonna di fuoco che lo fa levitare a pochi centimetri da terra e lo fa muovere in avanti.

Glautru valuta le immensità del fato e del destino da una fortezza labirintica di fiamme sul Piano Elementale del Fuoco. Ogni tanto un visitatore si imbatte per errore in un dedalo infuocato (come quando fallisce uno *spostamento planare* o un simile incantesimo) e si trova di fronte Glautru, seccato che le sue meditazioni siano state interrotte.



Simbolo sacro di Glautru

Area di influenza: Profezia, fato, vita e morte.

Domini: Destino (vedi pagina 163), Fuoco, Guarigione, Morte.

Addestramento dei chierici: I chierici di Glautru trascorrono moltissimo tempo in meditazione, fissando un fuoco guizzante per ore e ore e tentando di scorgere una profezia nelle fiamme danzanti. Ricevono anche un addestramento nelle arti curative, lavorando nell'infermeria di un'enclave oppure in un ospedale esterno.

I chierici di Glautru intimoriscono i non morti invece di scacciarli e lanciano spontaneamente incantesimi *infliggere*.

Missioni: Quando si tratta di questioni di fato e profezie, i seguaci di Glautru si infilano nel bel mezzo del problema. Come Aulasha, Glautru invia i suoi seguaci di alto livello a occuparsi di questioni di vita e di morte, comprese resurrezioni e sforzi per recuperare anime di illumian che sono state in qualche modo rubate o imprigionate.

Preghiere: Le preghiere rivolte a Glautru sono enigmatiche e difficili da comprendere per gli altri poiché si riferiscono a sogni e presagi di cui solo il fedele ha fatto esperienza. Generalmente sono proclamate al futuro: "Glautru benedirà questo luogo, mentre soffierà le foglie dagli alberi... le foglie di rosso acceso e arancione bruciato. Ma Glautru non mi abbandonerà mai..." sono le prime parole di una preghiera comune per benedire una nuova casa di culto, ad esempio.

Santuari: I sacerdoti di Glautru tengono un braciere d'oro sempre acceso al centro dei santuari del Veggente. Decorazioni aggiuntive sono rare. Per tradizione, solo mobili lavorati in modo grezzo e nessuna opera d'arte di alcun tipo sono benaccetti nei luoghi di culto di Glautru. Tuttavia, sono presenti parecchi oggetti di natura divinatoria quali dadi, fonti d'acqua e cristalli.

Rituali: I rituali di Glautru sono divinatori, sempre alla ricerca di consiglio nel "legame di Glautru con il cosmo infuocato." Siccome Glautru conosce il fato di ogni illumian, i suoi chierici tradizionalmente celebrano i funerali illumian, tetri eventi in cui un chierico recita la linea genealogica dell'illumian morto, sottolinea brevemente una lezione da imparare dal fato del deceduto, quindi crema il corpo.

Araldo e alleati: L'araldo di Glautru è un dragone nero. Come alleati planari, invia elementali del fuoco Medi, Grandi ed Enormi.

Arma preferita: Spada lunga.

SOORINEK, LA SCETTICA

Semidivinità (Legale Malvagio)

In vita, Soorinek era una potente illumian stregona che definiva la religione come "semplici cerimoniali ideati per sottrarre potere ai creduloni e ai deboli di carattere." Immaginarsi la sua sorpresa quando la sua enunciazione finale risultò nella sua ascensione alla divinità. Da allora ha l'aspetto di una illumian dalla pelle nera con un *jharis* (l'equivalente del punto interrogativo nel linguaggio Illumian) che le fluttua intorno alla testa.

Soorinek ha assunto il suo nuovo ruolo con un misto di entusiasmo e riluttanza. Si è resa conto rapidamente del potere che poteva portarle una chiesa organizzata, quindi ha scelto la sottrazione di segreti e lo spionaggio, che erano il suo segno distintivo nella vita, come sua area di influenza nella divinità. Tuttavia è contraria a comportarsi come una divinità onnisciente e onnipresente, e sfrutta il potere della sua chiesa per abbattere chiunque o qualsiasi gruppo che vada oltre il suo posto legittimo e la sua autorità. Più di un re potente, un generale orgoglioso e un sacerdote pio è caduto vittima degli astuti complotti dei seguaci di Soorinek. Perfino le divinità sue pari non sono immuni all'impulso di Soorinek ad assicurarsi che nessuno approfitti della propria posizione.

Soorinek dirige la sua chiesa da una cittadella a forma di sfera grigia sospesa nel nulla del Piano dell'Energia Negativa. Tuttavia ultimamente sta passando più tempo a conferire con gli arcidiavoli dei Nove Inferi che nel suo solitario palazzo sferico.

Area di influenza: Intrigo, segreti, tradimento.

Illustrazione di W. England

Domini: Fortuna, Inganno, Male.

Addestramento dei chierici: Soorinek aizza uno contro l'altro i suoi aspiranti chierici fin dal primo giorno di addestramento in seminario, annunciando che solo i primi quattro di un certo gruppo diventeranno sacerdoti. Una serie di prove ed esami fornisce agli accoliti un'ampia opportunità di tradirsi e sabotarsi a vicenda, così che solo quelli molto esperti nelle manipolazioni politiche diventeranno chierici di Soorinek.

Missioni: "L'unghia più appuntita ottiene la lima," recita uno dei proverbi di Soorinek con cui ordina ai suoi servitori di neutralizzare o abbattere una struttura di potere che abbia oltrepassato i propri limiti. A volte sceglie come bersagli cabale potenti e ambiziose, inviando i suoi fedeli a ridurle all'obbedienza. Inoltre, spinge i suoi chierici e seguaci a lavorare come agenti della vendetta illumian, esortandoli ad attaccare qualsiasi gruppo che abbia leso gli illumian.

Simbolo sacro di Soorinek

Preghiere: Le preghiere a Soorinek iniziano con la frase "Soorinek dice..." e prendono la forma di proverbi. Non ci sono preghiere di gruppo nella fede di Soorinek e le sue preghiere di intercessione descrivono un discepolo di Soorinek solo contro il mondo.

Santuari: I santuari di Soorinek presentano dipinti sgargianti, con affreschi sulle pareti che raffigurano illumian sul punto di compiere gesta quali uccidere mostri, marciare in guerra oppure lanciare incantesimi potenti. Ma non raffigurano mai in realtà le grandi gesta in atto; per tradizione, ogni viso di illumian è dipinto rivolto verso lo stesso punto: una parete completamente vuota all'estremità più lontana del santuario. I mobili tendenzialmente sono semplici e personalizzati, con sedie piuttosto che panche e cuscini invece che inginocchiatoi.

Rituali: I chierici di Soorinek offrono un certo numero di rituali per gli illumian che cercano una benedizione della buona sorte, o della cattiva sorte per un odiato rivale. Di solito le cerimonie sono brevi eventi faccia a faccia tra il sacerdote e il fedele. I chierici di Soorinek stimano moltissimo la riservatezza, quindi un illumian generalmente si sente a suo agio a celebrare un rituale che auguri cattiva sorte a un nemico, fiducioso che il chierico non parlerà a nessuno della celebrazione del rituale.

Araldo e alleati: L'araldo di Soorinek (e si dice suo consorte) è un diavolo della fossa. Soorinek invia diavoli barbuti, diavoli d'ossa e diavoli del ghiaccio in risposta agli incantesimi *alleato planare*.

Arma preferita: Scimitarra.

SYERET, IL LATORE DI LUCE

Semidivinità (Caotico Buono)

Raffigurato nei dipinti e nelle sculture come un illumian in armatura dorata con in mano una torcia sovradimensionata, il bardo Syeret fu il quinto illumian ad ascendere alla condizione divina e il primo a farlo come capo di una cabala dell'ascensione. Da allora ha preso sotto la sua protezione le cabale dell'ascensione, promettendo di "usare la mia torcia per illuminare la via verso la divinità per tutti." Syeret è altrettanto popolare tra le cabale del mormorio, poiché apprezza la creatività e le sue preghiere incorporano parole inventate.

Syeret divenne una divinità meno di tre secoli fa e non ha ancora scelto una base permanente. Ha iniziato la costruzione di un palazzo parecchie volte in mezzo alla polvere bianca del terzo strato di Arborea, solo per ricominciare di nuovo quando lo colpisce una nuova ispirazione architettonica.

Area di influenza: Ispirazione, luce, creatività.

Domini: Caos, Sole, Viaggio.

Addestramento dei chierici: I chierici di Syeret, oltre a imparare le canzoni e le scritture essenziali per la vita religiosa, devono creare un capolavoro artistico di un qualche tipo prima di essere ammessi al sacerdozio. Siccome molti dei seguaci di Syeret hanno un addestramento bardico, gli inni e le opere musicali sono i capolavori degli accoliti più comuni, ma gli aspiranti chierici potrebbero optare per opere teatrali, oratorie o figurative come dipinti e sculture.

Missioni: A Syeret piacciono le cose nuove, quindi i suoi seguaci permettono la nascita di oggetti e idee appena create. Aiutano a fondare le cabale, creare nuovi capolavori di conoscenze magiche e raccogliere le materie prime per nuovi oggetti magici e artefatti per il popolo illumian.

Simbolo sacro di Syeret

Preghiere: Syeret pretende che i suoi fedeli improvvisino le loro preghiere, che tendono ad essere ritmiche e in rima. È comune che le preghiere a Syeret comprendano parole prive di senso per giustificare una rima e sillabe ripetute per mantenere intatto il ritmo di una preghiera.

Santuari: *Fiamme perenni* e altre forme di luce magica illuminano ogni angolo dei santuari di Syeret. L'arte abbonda, così come la musica (strumenti animati suonano da soli anche quando non c'è nessuno in giro). Per

Illustrazione di W. England

attenersi all'ordine di Syeret di creare in continuazione, i fedeli mantengono i suoi santuari in un perpetuo stato di rinnovo decorativo. Un curioso che si reca in un santuario potrebbe scrostare la vernice sulle pareti e trovare dozzine di strati differenti, ognuno di colore diverso.

Rituali: I chierici di Syeret cercano possibilmente di benedire tutte le nuove creazioni e hanno un'estesa collezione di cerimoniali per ogni cosa, dalla costruzione di una nuova enclave a un arco lungo appena teso. I fedeli di Syeret celebrano con rituali le feste stagionali degli equinozi e dei solstizi: occasioni festose in cui gli illumian ringraziano per la sicurezza dell'enclave e il progresso continuo della loro razza.

Araldo e alleati: Syeret utilizza un fuoco fatuo di 18 DV come araldo. Geni janni, guardinal leonal e angeli planetar sono di norma i suoi alleati planari.

Arma preferita: Mazza.

WATHAKU, IL SILENZIOSO

Semidivinità (Neutrale Malvagio)

Wathaku è il più giovane degli dei illumian, avendo conseguito la divinità meno di un secolo fa. Se Wathaku riesce nel suo intento, sarà anche l'ultimo illumian ad ascendere alla condizione divina. Wathaku non cerca altro che la morte di tutti gli illumian, la distruzione degli dei illumian suoi compagni e la fine del linguaggio Illumian.

La motivazione alle spalle dei desideri di Wathaku è un mistero, perché pochissime fonti documentano la vita di Wathaku prima di diventare una divinità. Per il momento, la sua chiesa è poco più di un culto segreto, considerato fuorilegge in quasi ogni cabala illumian. Eppure, alcuni pazzi e disperati trovano motivo di vivere secondo la filosofia nichilista di Wathaku, quindi la sua religione con il passare degli anni è cresciuta lentamente. I chierici di Wathaku (che generalmente fingono di venerare un altro dio o nessun dio in particolare) tentano di rubare i frammenti del Rituale delle Parole Incarnate che custodisce ogni cabala. Se Wathaku potesse impossessarsi di una copia completa del rituale, forse potrebbe invertirlo e cancellare letteralmente il linguaggio Illumian, distruggendo nel processo tutti gli illumian.

Quando si degna di comparire davanti ai suoi seguaci, Wathaku ha l'aspetto di un illumian corpulento con la pelle tesa dove dovrebbe essere la bocca e un'unica linea d'argento dove dovrebbero fluttuare i suoi sigilli. Wathaku non ha una fortezza o base conosciuta, ma si muove piuttosto in incognito da cabala a cabala assumendo la forma di illumian mortali.

Area di influenza: Entropia, ira, epiloghi.

Domini: Distruzione, Male, Forza.

Addestramento dei chierici: I sommi sacerdoti di Wathaku non lo ammettono mai fino a che l'addestramento non è quasi completo, ma tutti gli aspiranti chierici devono superare una prova segreta, anche dopo che hanno memorizzato le preghiere e i passaggi delle scritture necessari. Ogni chierico deve uccidere di nascosto un illumian e trascrivere la sua enunciazione finale, che viene aggiunta a un tesoro segreto di manoscritti raccolti dalla chiesa di Wathaku.

Missioni: Wathaku esiste per cancellare tutto ciò che è illumian. I suoi agenti lavorano in segreto per provocare il crollo delle cabale illumian e lo scioglimento dei loro complotti. Qualunque cosa le altre divinità illumian progettino, i seguaci di Wathaku tentano di ostacolarla.

Preghiere: Per mantenere fede al suo nome, Wathaku non ha preghiere parlate. Invece, i suoi fedeli meditano su una preghiera particolare, ripetendola nella loro mente mentre meditano. Una testa leggermente inclinata e le palpebre chiuse per poco tempo sono la sola indicazione esteriore che un seguace di Wathaku sta pregando.

Santuari: Wathaku preferisce santuari non formali poiché la sua è una religione segreta. Quando un gruppo di fedeli si riunisce, appoggiano statuette grezze su uno scaffale ed eseguono le loro preghiere silenziose, poi si separano subito dopo.

Rituali: L'unica cerimonia di Wathaku è un rituale di iniziazione, talmente infarcito di attività disgustose che in seguito i fedeli presenti dispongono degli elementi per ricattare il nuovo iniziato. Questa minaccia aiuta ad assicurarsi la lealtà (e il silenzio) perenne di ogni iniziato, anche se più tardi la sua fede dovesse vacillare.

Simbolo sacro di Wathaku

Araldo e alleati: Wathaku non ha un araldo: egli ignora una situazione oppure se ne occupa personalmente. Risponde agli incantesimi *alleato planare* con demoni succubi, demoni recuperatori e demoni marilith.

Arma preferita: Morning star.

STORIA E FOLCLORE

In quanto popolo amante dei libri, gli illumian hanno una conoscenza approfondita dei loro racconti. Le tradizioni e le leggi delle loro cabale sono loro inculcate fin da giovanissima età. Ma siccome le cabale illumian non si mescolano molto tra loro, gli illumian hanno meno folclore e storia comune condivisi rispetto a molte razze. Tuttavia, alcuni avvenimenti sono così cruciali per la storia illumian che ogni bambino li conosce. Altri si sono diffusi da una cabala all'altra nel corso dei secoli, crescendo e travisandosi con ogni narrazione fino a diventare leggende che non si trovano in nessun libro di storia degli illumian.

Illustrazione di W. England

RITUALE DELLE PAROLE INCARNATE

L'evento più importante della storia illumian è la fondazione della razza stessa: un avvenimento che si è verificato solo qualche secolo fa.

Tarmuid era un monaco, uno studioso e un mago potente che viveva in un monastero su un'isola lontana. Linguista naturale, egli iniziò a notare certi schemi negli antichi testi magici che stava traducendo. Col passare del tempo, Tarmuid scoprì uno schema comune sul modo in cui vari linguaggi antichi esprimevano concetti magici. Dopo anni di ricerche ed esperimenti, Tarmuid sviluppò un suo linguaggio, basato sui fondamenti dell'espressione magica. Tarmuid chiamò questo linguaggio, inventato dall'ossatura di linguaggi morti da tempo, Illumian.

Mentre Tarmuid diventava sempre più esperto a parlare in Illumian, notava che ogni parola pronunciata trasportava un residuo di potere magico che si infondeva sia in chi parlava che in chiunque ascoltasse le parole. Tarmuid cercò un modo di usare il linguaggio stesso per creare un ricettacolo che fosse sensibile al potere all'interno delle sue parole. Dopo innumerevoli esperimenti falliti, Tarmuid sviluppò il Rituale delle Parole Incarnate, un rituale parlato che avrebbe trasformato ogni umano che lo sentisse in una creatura infusa del potere del linguaggio Illumian. Attraverso il rituale, ciò che un tempo era umano sarebbe diventato illumian: il linguaggio Illumian in tangibile forma umanoide.

Tarmuid eseguì il rituale su di sé, diventando il primo illumian al mondo. Condivise subito la sua scoperta con gli umani che vivevano nel monastero, e anch'essi divennero illumian. Solo dopo avere creato parecchie centinaia di illumian, Tarmuid iniziò a preoccuparsi che il Rituale delle Parole Incarnate potesse essere distorto per altri scopi, creando trasformazioni meno utili o perfino enunciazioni che distruggessero coloro che le ascoltavano.

Tarmuid convinse i suoi compagni illumian del pericolo del rituale, ma essi a loro volta lo persuasero a non distruggere le istruzioni per celebrare il Rituale delle Parole Incarnate. Invece, gli illumian si divisero in piccoli gruppi e si sparpagliarono in tutto il globo, ogni gruppo portando con sé una parte delle istruzioni del rituale. Quei gruppi ben presto evolsero nelle cabale che oggi sono le fondamenta della società illumian, e ogni cabala custodisce ancora una parte del Rituale delle Parole Incarnate. Siccome ora gli illumian riproducono bambini illumian normalmente, il rituale non è più necessario per mantenere la razza illumian.

Spunti per l'avventura: Mediante ladrocinio, omicidio e sotterfugio, i cultisti di Wathaku hanno assemblato molte delle parti del Rituale delle Parole Incarnate. Fondamentalmente, intendono invertire il rituale e "annullare la creazione" degli illumian ovunque. I PG devono cacciare gli agenti di Wathaku da cabala a cabala, nel tentativo di salvaguardare le parti del rituale che Wathaku ancora non possiede.

VIAGGIO DI KAODEI

I racconti popolari tra gli illumian sostengono che Tarmuid eseguì il Rituale delle Parole Incarnate un'ultima volta in segreto prima di suddividere le istruzioni e sparpagliare gli illumian in tutto il mondo. L'unico umano a udire l'ultima esecuzione del rituale fu un bardo di nome Kaodei, che si trovava per caso in visita al monastero quando Tarmuid creò i primi illumian.

Tarmuid fece una rischiosa modifica improvvisata al rituale mentre lo eseguiva davanti a Kaodei. Come risultato, Kaodei divenne un illumian che non invecchia mai, sospeso per sempre come un giovane adulto. Kaodei non è immortale, narra la leggenda, ma non invecchia naturalmente e deve solo temere una morte accidentale o violenta.

A tutt'oggi, Kaodei cammina sulla terra per ordine di Tarmuid, viaggiando da cabala a cabala e salvaguardando il futuro della razza illumian. Kaodei è un incantatore potente e un maestro del camuffamento, narrano le leggende, quindi non rivela la sua vera natura. A questo illumian sono attribuite dozzine di sforzi eroici in nome del suo popolo, spesso arrivando proprio quando gli illumian messi alle strette stanno perdendo le speranze.

Spunti per l'avventura: Un misterioso illumian giace delirante e malato, facendosi chiamare "Kaodei" e descrivendo come i doppelganger si sono infiltrati in una cabala illumian. I PG devono decidere se sia meglio tentare di trovare una cura per la malattia di Kaodei oppure precipitarsi alla cabala e fare il lavoro di Kaodei per conto suo. Potrebbero cercare di capire se l'illumian malato sia realmente Kaodei o semplicemente un illumian ispirato dalla sua leggenda.

ASCENSIONE DI TARMUID

Dopo avere suddiviso il Rituale delle Parole Incarnate e avere sparso le cabale illumian nel mondo, Tarmuid si ritirò nei suoi laboratori per affinare ulteriormente il linguaggio Illumian e studiarne l'interazione con vari fenomeni magici. Tenne con sé i suoi amici più stretti come una cabala personale, e osservò che quando gli incantatori divini presenti tra essi pregavano per le loro preghiere, le loro parole si fondevano con la magia in un modo più unico che raro.

Iniziò così il secondo grande progetto di ricerca di Tarmuid: scoprire il legame tra il linguaggio Illumian e il potere divino degli dei. Per decadi Tarmuid tentò di utilizzare il linguaggio Illumian per attingere al potere divino, inutilmente. Anche mentre il suo corpo iniziava a deperire, egli insistette nei suoi tentativi di incanalare il potere divino con le sue parole.

In punto di morte, Tarmuid intonò una cantilena incessante in Illumian, pronunciando parole e concetti sia emozionanti che sconcertanti per gli illumian che lo accudivano. Una notte il cuore di Tarmuid venne meno e il fondatore della razza illumian iniziò la sua enunciazione finale, mentre le parole Illumian dentro di lui ritornavano al cosmo.

In quella enunciazione finale, l'ultima espressione istintiva di Tarmuid riuscì dove i suoi sforzi coscienti avevano fallito. Tarmuid si ritrovò restituito alla vita e traboccante di energia divina: un semidio di cui ogni parola era un'esplosione di potere divino. Dopo avere trascorso un po' di tempo in solitudine per comprendere il suo nuovo ruolo, Tarmuid cominciò a rivelarsi alle

cabale illumian, promettendo solennemente di condurre la razza verso un luminoso futuro.

Spunti per l'avventura: Il membro più anziano di una cabala dell'ascensione è quasi pronto a fare la sua enunciazione finale, magari per unirsi a Tarmuid nei ranghi divini. Chiede ai PG di recuperare una potente spada magica, così che possa portarla con sé nella divinità. Se i PG ci riescono, possono ottenere una ricompensa dalla più recente divinità degli illumian, ma devono procurargli la spada prima che esegua l'enunciazione finale.

SACCHEGGIO DELLA BIBLIOTECA

In quanto razza fondata da studiosi e ossessionata dal linguaggio, gli illumian sono inveterati collezionisti di libri. La più grande raccolta del loro sapere era la Biblioteca del Sublime, una fortezza sul Piano Astrale dove perfino il tomo più fragile era immune dal decadimento del tempo. Protetta dalla semidea Aulasha la Bibliotecaria, una città di illumian crebbe intorno alla biblioteca, collaborando alle ricerche sulla magia, sul multiverso e su misteri ancora più esoterici. Si narra che le discussioni all'interno dei saloni della biblioteca avrebbero fatto impallidire i saggi della terra per quanto grandi fossero le conoscenze e la saggezza ivi accumulate.

Ma il sapere stesso è un tesoro, e non tutti erano contenti di lasciare che gli illumian lo tenessero esclusivamente per sé. Secoli or sono, un potente esercito di githyanki guidato dalla regina lich Vlaakith in persona, assediò la Biblioteca del Sublime, desiderosi di acquisire le conoscenze all'interno dei tomi. Gli illumian della biblioteca opposero una difesa che fu sia strategicamente brillante che spaventosamente disperata, ma alla fine i githyanki erano troppo numerosi e potenti. Si impossessarono e depredarono la biblioteca, trucidando tutti gli illumian che non erano fuggiti. In seguito il tesoro di saggezza all'interno della Biblioteca del Sublime si dimostrò troppo abbondante per gli avidi githyanki, che iniziarono a combattere tra loro per il possesso dei libri. Varie fazioni di githyanki fuggirono con parti della collezione della biblioteca e molti altri libri andarono persi nelle battaglie che seguirono all'invasione.

Nonostante l'attacco si sia verificato anni fa, il racconto della Biblioteca del Sublime è ancora ragione di disperazione per gli illumian. Ancora oggi, gli illumian odiano i githyanki con una passione che soverchia il solito pragmatismo degli illumian nei confronti delle altre razze. Alcuni illumian portano rancore contro la dea-bibliotecaria Aulasha, perché non è stata in grado di impedire il saccheggio della biblioteca. Esistono intere cabale con lo scopo precipuo di ricostruire la raccolta del sapere illumian finché non eguagli di nuovo gli scaffali della Biblioteca del Sublime.

Spunti per l'avventura: Si vocifera che una fazione dei githyanki abbia riassemblato una copia funzionante del Rituale delle Parole Incarnate dai volumi contenuti nella Biblioteca del Sublime. I githyanki stanno cercando ulteriori conoscenze dell'Illumian, che permetteranno



Illustrazione di R. Sardinha

La Biblioteca del Sublime è stata devastata, ma alcuni suoi segreti ancora attendono di essere scoperti

loro di adattare il rituale per trasformare i githyanki in illumian. I PG devono impedire che i githyanki acquisiscano le conoscenze che desiderano, interrompere direttamente il rituale oppure sabotarlo piazzando nelle mani dei githyanki conoscenze illumian false ma plausibili.

COSTRUZIONE DI ELIRHONDAS

Poco dopo il saccheggio della Biblioteca del Sublime, Tarmuid apparve a ogni cabala illumian. Ordinò che ciascuna di esse inviasse "un valido rappresentante" in una località nelle profondità del Piano delle Ombre indicata da un anello concentrico di vulcani che eruttavano materia d'ombra in uno schema regolare, in senso orario. Entro poche settimane, migliaia di illumian erano accampati all'interno della vallata vulcanica, in attesa che Tarmuid annunciasse una controffensiva contro i githyanki per la distruzione della Biblioteca del Sublime.

Invece, Tarmuid apparve davanti alla moltitudine e disse semplicemente, "Costruite una città qui." Gli illumian riuniti discussero brevemente e parecchi scettici ritornarono sul Piano Materiale. Quelli che rimasero iniziarono a usare la magia per costruire gli edifici, dando origine a quella che ora è la metropoli d'ombra illumian di Elirhondas.

Nonostante le potenti magie utilizzate dagli illumian, il processo di costruzione non fu né rapido né facile. La natura sempre mutante del Piano delle Ombre provocava sconcertanti problemi strutturali, e ci volle una notevole quantità di ingegnosità degli illumian per rendere la regione abbastanza stabile da mantenere intatta la città. Peggio ancora, i costruttori dovettero lottare con assalti quasi costanti da parte di vari immondi, orde di non morti e di una forza di assalto di githyanki. Nonostante questi ostacoli, gli illumian ebbero successo e oggi Elirhondas è il più grande insediamento di illumian che si possa trovare nel multiverso.

Molti degli illumian che costruirono la città vi rimasero, formando la cabala Elirhondas che governa la città ai giorni nostri. Altri ritornarono alle loro cabale e sono ora annoverati tra i più grandi eroi degli illumian. Per molti illumian, la costruzione di Elirhondas fu una stimolante rivalsa al tragico saccheggio della Biblioteca del Sublime. I costruttori di Elirhondas furono in grado di mettere da parte la loro tendenza naturale al complotto e al sotterfugio per collaborare a un bene comune: un rifugio per ogni illumian indipendentemente dall'affiliazione alla cabala.

Spunti per l'avventura: Per molti anni una cabala illumian ha riverito il suo rappresentante alla chiamata di Tarmuid, ma una cabala rivale ha scoperto prove che l'eroe illumian in realtà fu uno scettico che se ne andò dal Piano delle Ombre prima che la città fosse costruita, per poi più tardi dichiarare di avere partecipato alla costruzione di Elirhondas. I PG devono viaggiare fino a Elirhondas e chiedere agli illumian di alto rango che vi abitano se il loro compagno membro della cabala è un eroe o una canaglia. Mentre sono là, i PG iniziano a sospettare che le risposte che ricevono abbiano più a che fare con la politica illumian che con la verità, quindi devono indagare di nascosto.

RICERCA DELLA RADICEPURA

La radicepura è una sostanza a cui si fa riferimento nei libri delle leggende delle cabale della radice, ma nessun illumian può dichiarare di possederla o di averne padroneggiato la creazione. Centinaia di illumian erboristi e druidi hanno trascorso la vita in cerca della radicepura, ispirati da un resoconto della sua scoperta casuale negli *Annali di Falce Quercia Nellek*.

Gli *Annali*, un libro di appunti di laboratorio pieno di annotazioni di un illumian druido di nome Nellek, descrivono una serie di esperimenti che prevedono di innestare varie radici potenziate magicamente nei treant, successivamente piantare i semi prodotti dai treant, incrociare gli arbusti risultanti, e infine innestare gli arbusti gli uni negli altri e ripetere il procedimento. Nellek trascrisse le informazioni su centinaia di fallimenti, sulla creazione di una dozzina di specie vegetali sane ma normali e su un risultato spettacolare: un potente arbusto con radici che estraevano pura energia magica da una fonte sconosciuta. Nellek spiega come l'energia magica dell'arbusto di radicepura, quando convogliata nei vegetali vicini, li facesse crescere a dieci volte il loro solito ritmo. Quando convogliata nei membri della cabala, l'energia di radicepura forniva loro capacità da incantatore quasi illimitate e una salute perfetta.

Dopo avere condotto esperimenti preliminari, Nellek prese alcuni rami dall'arbusto per innestarli altrove e continuare l'esperimento. Anche se prese solo pochi rametti, l'arbusto di radicepura originale si ammalò e morì. Gli sforzi di Nellek per far crescere un altro arbusto di radicepura fallirono ed egli morì come un botanico amareggiato e frustrato.

Dagli esperimenti iniziali di Nellek, dozzine di illumian hanno tentato di spingere le loro ricerche sui suoi passi e far crescere da soli la radicepura. Nessuno di loro è riuscito a capire dove Nellek abbia sbagliato, e quindi nessuno ha coltivato un'altra radicepura. Ma il miraggio del potere illimitato attira ancora le menti illumian più brillanti, spingendole a vagare nelle foreste in cerca di rare talee per i loro esperimenti di innesto.

Spunti per l'avventura: Una moria delle piante si è abbattuta sulle terre boschive a pascolo del piano di Arborea: una cabala della radice ha creato un arbusto simile a una radicepura che attinge all'essenza stessa di Arborea per il Piano Materiale. I PG devono trovare la cabala della radice e convincere i suoi membri a smetterla di sottrarre l'energia di Arborea.

SEGRETO PERSECUTORE

Il folclore illumian di solito ha una funzione educativa, e ben pochi racconti sono istruttivi quanto il segreto persecutore. Al centro della storia (i cui dettagli differiscono con ogni narratore) c'è un segreto condiviso da due illumian: un segreto che si fa strada attraverso il tempo e lo spazio per rovinare le sorti di entrambi gli illumian. In altre parole, il segreto stesso va a scovare le persone che hanno tradito la sua fiducia.

I cantastorie illumian sono particolarmente orgogliosi di escogitare varianti elaborate della storia del segreto persecutore, ma la struttura è sempre la stessa. Nel rac-

conto, un illumian confida qualcosa a un altro illumian e poi i due illumian vengono separati senza alcuna speranza di riunirsi. Uno dei due illumian tradisce la fiducia in lui riposta e racconta il segreto, convinto di non fare nulla di male: dopotutto, chi gli ha fatto la confidenza è talmente lontano che rivelarne il segreto non può far male.

Gli illumian bardi migliori si guadagnano da vivere con la parte centrale della storia. Descrivono il tortuoso cammino che prende il segreto mentre viene passato da una persona all'altra, e più sono intelligenti i passi che segue il segreto nel suo cammino, meglio è. In parecchi punti della narrazione sembra che il segreto alla fine trovi riposo, per non essere mai più rivelato, ma poi in un qualche modo viene trasmesso a un nuovo personaggio della storia.

La storia del segreto persecutore termina quando il segreto viene rivelato in presenza del secondo illumian, provocando ogni tipo di disgrazia e sventura. Questa disgrazia viene riflessa indietro sull'illumian che ne ha tradito la fiducia per primo, portando a una fine tragica, ma soddisfacente della storia.

Spunti per l'avventura: Un incauto PG si lascia sfuggire un segreto, che continua a saltare fuori nei momenti più inopportuni (e alla fine più pericolosi). Il PG sta forse vivendo la storia del segreto persecutore, oppure c'è un'aperta campagna tra gli illumian per diffondere questo segreto particolare?

LINGUAGGIO

Gli illumian sono stati letteralmente costruiti a partire dal loro linguaggio, infusi dalla sua essenza. È quindi comprensibile che si tratti di un linguaggio complesso. L'alfabeto Illumian ha più di mille simboli, ognuno corrispondente a un'intera sillaba, non solo a un unico suono.

Le sillabe Illumian spesso hanno loro stesse un certo grado di significato. Ad esempio, il sigillo *vaul* compare nelle parole Illumian per morte (*kreevaul*), resurrezione (*vaulagrea*) e rispetto per i propri antenati (*nevaulak*). Ma una parola Illumian è più della somma delle sue sillabe, e non tutte le parole che riguardano l'anima contengono al sillaba *vaul*.

Come effetto secondario, la forma scritta dell'alfabeto Illumian basato sulle sillabe è straordinariamente compatta. Anche una parola lunga può essere espressa in quattro o cinque lettere, quindi i libri degli illumian hanno meno pagine (o contengono più informazioni) dei libri scritti in altri linguaggi.

FRASARIO ILLUMIAN

Se si sta interpretando un personaggio illumian, si possono usare le seguenti frasi in Illumian al tavolo da gioco. In base al proprio stile interpretativo, è possibile usare le reali parole Illumian oppure le loro traduzioni in Comune.

Pauthak kireyu! Alla lettera, "Pressa il vantaggio!" Il grido di battaglia illumian più comune, lanciato mentre i soldati illumian caricano contro le fila nemiche.

Tabella 3-5: Sillabe Illumian

d%	Sillaba	d%	Sillaba	d%	Sillaba
01	ab	35	jah	69	ruth
02	ak	36	jool	70	ryea
03	all	37	jur	71	sath
04	am	38	kal	72	sek
05	an	39	keh	73	shah
06	ash	40	khur	74	shel
07	av	41	klah	75	shur
08	bak	42	kroat	76	siiv
09	bal	43	lash	77	skir
10	baur	44	lea	78	stak
11	bav	45	luur	79	syel
12	cal	46	mal	80	tau
13	chel	47	man	81	thak
14	cher	48	mem	82	thi
15	crea	49	moor	83	thool
16	dau	50	nahl	84	tla
17	dav	51	nath	85	toor
18	dool	52	noal	86	trel
19	ea	53	nuon	87	ua
20	ehn	54	nyel	88	ul
21	ehv	55	oa	89	uo
22	eo	56	ol	90	urr
23	faur	57	oo	91	vel
24	flan	58	oth	92	vesh
25	gak	59	peh	93	voon
26	gau	60	pith	94	wau
27	griel	61	pla	95	wen
28	haal	62	pran	96	yao
29	hau	63	ptah	97	yeh
30	hen	64	quel	98	yi
31	hrek	65	quo	99	zhao
32	ia	66	rao	100	zur
33	ill	67	rell		
34	io	68	ruk		

Skellek zey! Un altro grido di battaglia che significa "Vendi cara la pelle," urlato per incitare i soldati quando gli illumian sono sulla difensiva.

Tarmuid boradu. Questa frase, che si traduce con "Tarmuid ti sorveglia," ha un doppio significato. Può essere usata come parola di conforto nei momenti bui in cui l'aiuto di Tarmuid sarebbe apprezzato, oppure quando un illumian si sta comportando in modo imbarazzante o inefficace (che Tarmuid molto probabilmente disapproverebbe).

Gau halak. Un insulto pesante in Illumian, che si traduce all'incirca con "pagina bianca." Gli illumian usano questo termine per descrivere chiunque o qualunque cosa sia uno spreco o non sfrutti le proprie potenzialità.

Yeshae tal! Col significato di "Per il rituale!" questa è un'esclamazione comune di sorpresa o esasperazione.

Tar vu yote. Usata per descrivere qualcosa di completo o insolitamente grande, questa frase non ha una traduzione letterale. Tuttavia il linguaggio Illumian usa dieci simboli dell'alfabeto che servono come numeri, e di quei simboli, *tar* è il primo e *yote* è l'ultimo. Quindi, l'espressione ha un significato simile alla frase in Comune "dall'A alla Z," sebbene sia usata in modo più ampio.

Pretak chalu, ru faalu waskal. Un comune proverbio illumian, "L'illumian senza fuoco interiore non può scaldare gli altri." Viene usato per incoraggiare il miglioramento interiore in un modo che dia beneficio all'intera cabala.

Tabella 3-6: Nomi di cabale illumian

d%	Prima parola	Seconda parola
01-04	Ala	Sanguinaria
05-08	Sognatore	Inerte
09-12	Vessillo	Nero (o altro colore)
13-16	Primo (o altro numero ordinale)	Orizzonte
17-20	Fuoco	Fornace
21-24	Vento	Tempestoso
25-29	Cavaliere	Pallido
30-33	Corno (o altro strumento)	Guerra
34-37	Picco	Gelato
38-41	Custode	Crepuscolo
42-45	Nube	Vagante
46-49	Artiglio	Rubino (o altra gemma)
50-53	Tenebra	Perenne
54-57	Cacciatore	Astrale (o di altro piano)
58-61	Sangue	Amaro
62-65	Giuramento	Solenne
66-69	Scava	Cripte
70-73	Ultimo	Velo
74-77	Torre	Oscura
78-81	Sapienza	Rinata
82-85	Foglia	Autunno (o altra stagione)
86-89	Ammazza	Spina
90-93	Canto	Maree
94-97	Fauce	Quercia (o altro vegetale)
98-100	Ala	Spada (o altra arma)

Relakak ghautra ne kalu vash. Un altro proverbio illumian, alla lettera "Dichiarare un vincitore alla fine della partita." Viene usato per incitare un perdente in qualsiasi genere di scontro o gara, oppure per mettere in guardia un concorrente favorito di non dare per scontata la vittoria.

NOMI DEGLI ILLUMIAN

Dopo che gli illumian si dispersero nelle varie cabale, si fece strada una semplice convenzione denominativa. Ogni illumian prende il nome della sua cabala come nome di famiglia, e gli viene dato un nome proprio dai genitori. Per sottolineare l'importanza della cabala nella vita degli illumian, di solito essi si fanno riconoscere dagli stranieri fornendo prima il nome della loro cabala, poi il loro nome proprio. Dentro le mura della loro enclave e tra gli altri membri della cabala, usano solo il nome proprio. Dopotutto, in una cabala illumian, il nome di famiglia è superfluo perché è uguale per tutti.

I nomi propri non hanno alcun significato intrinseco in Illumian: sono semplicemente identificatori di due o tre sillabe. I nomi delle cabale illumian generalmente sono composti da semplici parole nel linguaggio Illumian.

Quando un nome illumian viene pronunciato in un linguaggio diverso dall'Illumian, il nome proprio è intraducibile e viene pronunciato così com'è scritto. Il nome della cabala viene tradotto in un composto equivalente quale "Ala Sanguinaria" o "Fauce di Quercia".

Creazione dei nomi casuale: I nomi propri illumian quasi sempre hanno due o tre sillabe. Siccome l'alfabeto dell'Illumian ha più di mille componenti, esistono incalcolabili combinazioni possibili. La Tabella 3-5, nella pagina precedente, dovrebbe essere sufficiente a fornire un nome casuale creato rapidamente. Tirare sulla tabella due o tre volte e combinare le sillabe, modificare i suoni se necessario così che il nome abbia un suono piacevole.

È possibile creare un nome di cabala al volo consultando la Tabella 3-6 e tirando una volta per ogni colonna, creando così un nome composito.

ESEMPIO DI CABALA: ALA SANGUINARIA

Ala Sanguinaria è una tipica cabala delle catene. Annoverando più di duecento membri, si concentra sul mantenere la provincia di Rossalia in pace e priva di conflitti.

L'enclave di Ala Sanguinaria è un edificio in granito creato con la magia al centro della foresta Rossaliana, lontano dagli sguardi indiscreti della civiltà. Le Ali Sanguinarie mantengono un portale magico verso un rifugio sotterraneo a Sumberton, la città più vicina di dimensioni ragionevoli, e un portale planare che si collega a Elirhondas una volta alla settimana.

Parecchie decadi or sono, la cabala Ala Sanguinaria aveva una stretta alleanza con la chiesa locale di St. Cuthbert, combinando le proprie forze con i cavalieri della chiesa per respingere gli attacchi dei mostri nella provincia. Ma una cabala rivale, i Picchi Grigi, sovvertì il rapporto delle Ali Sanguinarie con la chiesa, che non si fida più degli illumian di nessuna affiliazione. All'incirca una decade fa, i Picchi Grigi e le Ali Sanguinarie si sono scontrati in guerra, e le Ali Sanguinarie ne sono uscite vittoriose. Però, la guerra ha favorito l'instabilità in tutta la regione, quindi da allora le Ali Sanguinarie si sono concentrate sul ristabilire i contatti (e un certo controllo) sui vari poteri della regione.

La cabala Ala Sanguinaria ha tre direttivi principali che sorvegliano il resto di Rossalia: Occhi su Sumberton, Occhi su Fauce Infernale e Occhi su Tiamat.

Occhi su Sumberton: I membri delle classi nobiliari di Rossalia vivono in una condizione semifeudale. Molti mantengono eserciti privati di cavalieri che pattugliano le loro terre, e non si fanno scrupoli di farsi ogni tanto guerra l'uno con l'altro per un affronto reale o immaginario. Le corti nobiliari nella città di Sumberton sono fosse di serpenti di alleanze e tradimenti, e il direttivo Occhi su Sumberton sfrutta una rete di spie, informatori remunerati e alleati con le loro stesse idee per evitare che gli scontri si diffondano in tutta la regione. Questo di solito significa "convincere" un nobile particolarmente violento a trattenersi dall'attaccare un vicino o dall'interrompere un'alleanza di nobili prima che possa dominare la politica della regione.

Spunti per l'avventura: Il direttivo Occhi su Sumberton ha usato la diplomazia, la magia di ammaliamento e il ricatto per impedire a Lord Macazril di pianificare una guerra contro Lord Tartan (e il paese degli gnomi sotto la protezione di Tartan), ma senza risultato. Il direttivo ingaggia i PG per infiltrarsi nella fortezza di Macazril e sabotare la sua capacità di combattere alla vigilia della battaglia.

Occhi su Fauce Infernale: Negli ultimi due anni, la tribù goblin Fauce Infernale si è spostata lungo i confini di Rossalia, di tanto in tanto razziando le comunità insediate. Piccoli gruppi di illumian d'elite, insieme a una tribù di centauri alleata, finora hanno scoraggiato incursioni più serie. Ma la tribù Fauce Infernale è abbastanza grande da mettere alle strette le Ali Sanguinarie qualora dovessero

fermare un'invasione della Fauce Infernale, quindi la cabala sta prendendo in considerazione macchinazioni che eliminino i capi barghest della tribù (e probabilmente disperdano la tribù) oppure la inducano a compiere razzie in una provincia diversa.

Spunti per l'avventura: La tribù Fauce Infernale ha catturato due illumian esploratori della cabala Ala Sanguinaria per farli interrogare dai barghest. Se i goblin di Fauce Infernale vengono a sapere che le Ali Sanguinarie li hanno ostacolati per anni, potrebbero marciare dritti contro l'enclave Ala Sanguinaria. I PG devono liberare gli illumian esploratori catturati prima che rivelino la verità sugli sforzi della cabala Ala Sanguinaria.

Occhi su Tiamat: La Tavola Nera della cabala Ala Sanguinaria ha creato il direttivo Occhi su Tiamat solamente tre mesi fa. Gli agenti del direttivo Occhi su Sumberton hanno scoperto e distrutto una congrega di nobili adoratori di Tiamat. Una misteriosa corrispondenza trovata nel tempio segreto ha rivelato l'esistenza, ma non la posizione, di nuclei di un culto di Tiamat diffuso nella regione. Il direttivo sta sfruttando tutte le tecniche investigative di cui dispone per trovare i nuclei ed eliminarli prima che possano tramare una congiura ispirata al drago malvagio che minacci tutta Rossalia.

Spunti per l'avventura: Il direttivo scopre il nome di un cultista di Tiamat tra i minatori nelle montagne di Rossalia. I PG devono infiltrarsi nella miniera, guadagnarsi la fiducia del cultista e fingere di unirsi al culto, bilanciando le loro false identità con il loro dovere nei confronti della cabala finché non abbiano appreso abbastanza da interrompere le attività del culto.

IMPORTANTI MEMBRI DELLA CABALA

I seguenti PNG sono membri importanti della cabala Ala Sanguinaria. Hanno statistiche appropriate alla loro posizione, quindi è possibile sfruttarli anche se non si sta usando la cabala Ala Sanguinaria.

Ala Sanguinaria Ruthek, Tavola Nera

Ruthek è il più vecchio delle Ali Sanguinarie che siedono alla Tavola Nera e ha moltissima influenza sui programmi della Tavola Nera stessa. Col passare delle decadi, ha visto la cabala Ala Sanguinaria estendere la propria portata su molta della provincia di Rossalia, poi sopravvivere a un'aspra guerra con una cabala rivale, i Picchi Grigi. La sua è una voce cauta alla Tavola Nera, che esorta la cabala a consolidare i propri guadagni invece che fomentare nuovi complotti aggressivi.

Sebbene la sua lealtà sia fuori discussione, Ruthek non si fa scrupolo di usare le risorse della cabala per scopi personali. Il figlio più vecchio fa una vita di lusso e indolenza come ultimo seme ben accudito. Ruthek ha una figlia più vecchia che è scomparsa durante le battaglie della cabala con i Picchi Grigi, e periodicamente egli insiste che uno dei direttivi "Occhi su" intraprenda una missione per cercarla. La magia divinatoria ha rivelato che la figlia di Ruthek è viva, ma la cabala non riesce a individuare dove si trovi.

Ala Sanguinaria Ruthek: Illumian stregone 12/bardo 5; GS 17; umanoide Medio (umano); DV 5d6+5 più 12d4+12; pf 64; Iniz +5; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 17; Att base +9; Lotta +8; Att +9 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale di ferro freddo perfetto); Att comp +9/+4 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale di ferro freddo perfetto); AS incantesimi; QS musica bardica 5 volte al giorno (controcanto, affascinare, ispirare competenza, ispirare coraggio), conoscenze bardiche +7, risonanza dei glifi, parola in Illumian, sigilli luminosi, sigilli di potere, RI 18; AL N; TS Temp +10, Rifl +12, Vol +17; For 8, Des 10, Cos 13, Int 14, Sag 12, Car 25.

Abilità e talenti: Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +22, Diplomazia +21, Intimidire +11, Intrattenere +17, Percepire Intenzioni +9, Raccogliere Informazioni +17, Raggirare +29, Sapienza Magica +24 Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, ; Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene, Sigillo Impercettibile.

Linguaggi: Comune, Illumian, Draconico, Auran.

Musica bardica: Utilizzare musica bardica cinque volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Controcanto (Sop): Usare musica o poesie per contrastare effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Usare musica o poesie per far diventare una o più creature affascinate da lui.

Ispirare competenza (Sop): Usare musica o poesie per aiutare un alleato a eseguire con successo un compito.

Ispirare coraggio (Sop): Usare musica o poesie per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Risonanza dei glifi (Str): In quanto illumian, Ruthek interagisce in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi pagina 53 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere di Ruthek gli fornisce la parola in Illumian *vaulkrau*. Mentre prepara gli incantesimi, può scegliere di lasciare vuoto uno slot incantesimo allo scopo di aggiungere un bonus cognitivo pari al livello dell'incantesimo al successivo tiro salvezza.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa di Ruthek forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *krau* di Ruthek garantisce un bonus di +2 al suo livello dell'incantatore (incluso). Il suo sigillo di potere *vaul* garantisce un bonus di +2 alle prove di Carisma e alle prove di abilità basate sul Carisma (incluso).

Incantesimi da bardo conosciuti (3/5/3 al giorno; 7° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere, evoca strumento, lampo* (CD 17), *lettura del magico, messaggio, suono fantasma* (CD 17); 1° - *charme su persone* (CD 18), *identificare, immagine silenziosa, ipnosi*; 2° - *calmare emozioni, estasiare* (CD 19), *linguaggi*.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/7/6/4 al giorno; 14° livello dell'incantatore): 0 - *fiotto acido, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, luci danzanti, mano*

magica, raggio di gelo, resistenza, riparare; 1° - *caduta morbida, camuffare se stesso, dardo incantato, foschia occultante, scudo*; 2° - *freccia acida di Melf, individuazione dei pensieri* (CD 19), *polvere luccicante, scassinare, serratura arcana*; 3° - *fulmine* (CD 20), *suggestione* (CD 20), *velocità, volare*; 4° - *charme sui mostri* (CD 21), *paura* (CD 21), *scutare* (CD 21); 5° - *cono di freddo* (CD 22), *teletrasporto*; 6° - *costrizione/cerca*.

Proprietà: Mantello del carisma+6, tunica dell'arcimago, anello di protezione+2, pergamena con *dissolvi magie superiore* e *visione del vero*, pugnale di ferro freddo perfetto.

Ala Sanguinaria Gulthau, Tavola Nera

Essendo l'illumian più giovane che siede tra i capi della cabala, Gulthau è il portavoce della Tavola Nera. A differenza delle altre Ali Sanguinarie alla Tavola Nera, Gulthau osserva regolarmente i membri comuni della cabala mentre eseguono i loro compiti, e ritiene molto importante consultarsi ogni giorno con ciascuno dei direttori della cabala.

Gulthau è un fervente adoratore di Tarmuid, ed è pronto a decantare le virtù di un idoneo atteggiamento secondo cui la cabala viene prima di tutto. È anche interessato in modo particolare alle misure difensive della cabala, poiché ha partecipato di persona ai combattimenti durante la guerra contro i Picchi Grigi e non desidera per nulla ripetere l'esperienza. Gulthau non va d'accordo con l'arbitro Mulao perché è infastidito dalle sue continue indagini che saltuariamente risultano in accuse e processi.

Ala Sanguinaria Gulthau: Illumian ladro 5/chierico 8; GS 13; umanoide Medio (umano); DV 5d6+5 più 8d8+8; pf 66; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta +9; Att +12 in mischia (1d6+1/18-20, *stocco+1*); Att comp +12/+7 in mischia (1d6+1/18-20, *stocco+1*); AS attacco furtivo +3d6, incantesimi, scacciare non morti 4 volte al giorno (+1, 2d6+9, 8°); QS eludere, risonanza dei glifi, parola in Illumian, sigilli luminosi, sigilli di potere, scoprire trappole, percepire trappole +1, schivare prodigioso; AL LB; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +13; For 10, Des 14, Cos 12, Int 8, Sag 22, Car 13.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +15, Equilibrio +6, Intimidire +11, Osservare +14, Percepire Intenzioni +16, Raccogliere Informazioni +9, Raggirare +9, Saltare +2, Sapienza Magica +5; Arma Accurata, Incantare in Combattimento, Mescere Pozioni, Negoziatore, Scrivere Pergamene.

Linguaggi: Comune, Illumian.

Attacco furtivo (Str): Gulthau infligge 3d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza ravvicinata. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Gulthau potrebbe scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se Gulthau viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Risonanza dei glifi (Str): In quanto illumian, Gulthau interagisce in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi pagina 53 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere di Gulthau gli fornisce la parola in Illumian *uurnaen*. Mentre prepara gli incantesimi, può scegliere di lasciare vuoto uno slot incantesimo di 1° livello o di 2° livello allo scopo di aggiungere un bonus cognitivo pari al livello dell'incantesimo al suo successivo tiro per colpire quando compie un colpo senz'armi o un attacco furtivo.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa di Gulthau forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *uur* di Gulthau garantisce un bonus di +2 alle prove di Destrezza e alle prove di abilità basate sulla Destrezza (incluso). Il suo sigillo di potere *naen* garantisce un bonus di +2 alle prove di Intelligenza e alle prove di abilità basate sull'Intelligenza (incluso).

Scoprire trappole (Str): Gulthau può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Gulthau conserva il bonus di Destrezza alla CA anche quando colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Incantesimi da chierico preparati (8° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (3), *lettura del magico, luce, riparare*; 1° - *benedizione, comprensione dei linguaggi, favore divino, individuazione del male, rimuovi paura, santuario*[D], *scudo della fede*; 2° - *blocca persone* (CD 18), *calmare emozioni*[D], *consacrare, scudo su altri, zona di verità*, uno slot vuoto; 3° - *cerchio magico contro il male, dissolvi magie, luce diurna, protezione dall'energia*[D], *rimuovi maledizione*; 4° - *ira dell'ordine*[DL] (CD 20), *potere divino, ristorare, rivela bugie*.

D: Incantesimo di dominio. Domini: Legge (lancia incantesimi legali [L] a livello dell'incantatore +1), Protezione (interdizione protettiva garantisce bonus di resistenza +8 al successivo tiro salvezza, 1 volta al giorno).

Proprietà: Cuoio borchiato+1, stocco+1, talismano della saggezza+4, collana del rosario minore, pergamena con *cura ferite critiche*, acquasanta e polvere d'argento (per incantesimo *consacrare*), due anelli di platino (per incantesimo *scudo su altri*).

Ala Sanguinaria Kerrea, Direttrice di Occhi su Sumberton

Kerrea è la nuova direttrice del direttivo Occhi su Sumberton, il più grande dei direttivi di spionaggio della cabala Ala Sanguinaria. Ha ereditato l'incarico dopo che il precedente direttore è morto in circostanze misteriose, ed essa ha resistito a una delle indagini dell'arbitro Mulao non appena assunto l'incarico; egli sospettava che Kerrea avesse eliminato il suo superiore per ottenere l'incarico.

Nonostante un inizio difficile, Kerrea ha infuso nuova vitalità nel suo direttivo e trascorre molto tempo a visitare i suoi agenti e contatti nella città di Sumberton quanto ne trascorre nell'enclave Ala Sanguinaria. Le Ali Sanguinarie all'interno del suo direttivo le sono profondamente leali, ma gli altri direttivi la considerano piuttosto temeraria e invidiano un direttore il cui direttivo consuma più di una parte "equa" delle risorse della cabala.

Ala Sanguinaria Kerrea: Illumian ladra 12; GS 12; umanoide Medio (umano); DV 12d6-12; pf 30; Iniz +5; Vel 9 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 19; Att base +9; Lotta +10; Att +15 in mischia (1d4+2/17-20, *pugnale ritornante+1*) o +15 a distanza (1d4+2/17-20, *pugnale ritornante+1*); Att comp +15/+10 in mischia (1d4+2/17-20, *pugnale ritornante+1*) o +15 a distanza (1d4+2/17-20, *pugnale ritornante+1*); AS attacco furtivo +6d6; QS eludere, risonanza dei glifi, parola in Illumian, schivare prodigioso migliorato, sigilli luminosi, sigilli di potere, mente sfuggente, scoprire trappole, percepire trappole +4, schivare prodigioso; AL CN; TS Temp +3, Rifl +13, Vol +5; For 13, Des 20, Cos 8, Int 10, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +24, Ascoltare +16, Cercare +15, Diplomazia +4, Disattivare Congegni +10, Equilibrio +9, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +27, Nascondersi +27, Osservare +16, Raggirare +7, Saltare +10, Scassinare Serrature +17; Arma Accurata, Attacco Rapido, Critico Migliorato (pugnale), Mobilità, Schivare.

Linguaggi: Comune, Illumian.

Attacco furtivo (Str): Kerrea infligge 6d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza ravvicinata. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Kerrea potrebbe scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se Kerrea viene esposta a un qualsiasi effetto che normalmente le permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Risonanza dei glifi (Str): In quanto illumian, Kerrea interagisce in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi pagina 53 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere di Kerrea le fornisce la parola in Illumian *aeshuur*. Quando infligge danni a un bersaglio con un attacco furtivo o con un colpo critico, ottiene un bonus di schivare +2 alla CA contro quel bersaglio fino all'inizio del proprio turno successivo.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Non può essere attaccata ai fianchi e può subire un attacco furtivo solo da un personaggio che abbia almeno sedici livelli da ladro.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa di Kerrea forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *aesh* di Kerrea garantisce un bonus di +2 alle prove di Forza e alle prove di abilità basate sulla Forza (incluso). Il suo sigillo di potere *uur* garantisce un bonus di +2 alle prove di Destrezza e alle prove di abilità basate sulla Destrezza (incluso).

Mente sfuggente (Str): Kerrea ha una seconda possibilità di divincolarsi da tutti gli incantesimi ed effetti di ammaliamento. Anche se ha fallito il tiro salvezza sulla Volontà iniziale, può tirare di nuovo il tiro salvezza (stessa CD) nel round successivo; deve accettare il risultato del secondo tiro salvezza.

Scoprire trappole (Str): Kerrea può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Kerrea conserva il bonus di Destrezza alla CA anche quando colta alla sprovvista o colpita da un avversario invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzata o altrimenti immobile).

Proprietà: Pugnale ritornante+1, cuoio borchiato+1, guanti della destrezza+2, mantello elfico, stivali elfici, medaglione dei pensieri.

Ala Sanguinaria Mulao, Arbitro

Mulao è stato l'arbitro della cabala Ala Sanguinaria per più di due decadi, e per ben due volte ha respinto l'offerta di unirsi alla Tavola Nera. È vecchio quasi quanto Ruthek, ma usa un massacrante regime di esercizi di ginnastica ritmica per mantenersi in forma, spesso unendosi alle classi di esercizi per adolescenti o all'addestramento alle armi del direttivo di difesa.

Mulao ha una profonda venerazione per la legge degli illumian, ma gli piace la parte investigativa del suo lavoro molto più che l'esercizio del potere giudiziario. Mulao trascorre molto del suo tempo andando in giro a spiare nell'enclave, facendo domande sui membri della cabala, ma è raro che riveli esattamente su chi o cosa stia indagando. Quando giunge il momento di assegnare la punizione, Mulao semplicemente consulta i precedenti legali attinenti e assegna un castigo giustificato storicamente, senza interesse per la specificità del caso.

L'attuale ossessione di Mulao sono le voci sulla presenza di una spia nella cabala Ala Sanguinaria, e nessuna Ala Sanguinaria è al di sopra di ogni sospetto. Mulao sta seriamente considerando di organizzare un'operazione "trappola" in cui vengono rivelate informazioni segrete (e false) alla cabala in generale. Quando quelle informazioni fuoriescono al di là delle mura dell'enclave, Mulao avrà ottenuto un indizio importante.

Ala Sanguinaria Mulao: Illumian paladino 2/chierico 9; GS 11; umanoide Medio (umano); DV 2d10+2 più 9d8+9; pf 62; Iniz -1; Vel 6 m; CA 18, contatto 9, colto alla sprovvista 18; Att base +8; Lotta +13; Att +15 in mischia

(1d10+8/x3, *alabarda+1*); Att comp +15/+10 in mischia (1d10+8/x3, *alabarda+1*); AS punire il male 1 volta al giorno, incantesimi, scacciare non morti 4 volte al giorno (+1, 2d6+10, 9°); QS aura di bene, *individuazione del male*, grazia divina, risonanza dei glifi, parola in Illumian, imposizione delle mani 2 volte al giorno, sigilli luminosi, sigilli di potere; AL LB; TS Temp +11, Rifl +3, Vol +9; For 20, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 15, Car 13.

Abilità e talenti: Cercare +2, Concentrazione +6, Diplomazia +17, Percepire Intenzioni +9, Raccogliere Informazioni +3, Sapienza Magica +4; Arma Focalizzata (alabarda), Attacco Poderoso, Indagatore, Negoziatore.

Linguaggi: Comune, Illumian.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, Mulao può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +1 al tiro per colpire e infligge 2 danni extra.

Individuazione del male (Mag): *Individuazione del male* a volontà, come per l'incantesimo.

Risonanza dei glifi (Str): In quanto illumian, Mulao interagisce in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi pagina 53 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere di Mulao gli fornisce la parola in Illumian *aeshkrau*, che gli permette di usare la Forza invece della Saggezza per determinare gli incantesimi da chierico bonus.



Illustrazione di D. Hudnut

Ala Sanguinaria Mulao non tollera l'ingiustizia e pondera scrupolosamente le proprie valutazioni.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa di Mulao forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *aesh* di Mulao garantisce un bonus di +2 alle prove di Forza e alle prove di abilità basate sulla Forza (incluso). Il suo sigillo di potere *krau* garantisce un bonus di +2 al livello dell'incantatore di Mulao (incluso).

Incantesimi da chierico preparati (11° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico* (2), *individuazione del veleno, lettura del magico, luce, riparare*; 1° - *benedizione, comprensione dei lingaggi, favore divino, incuti paura* (CD 13), *individuazione del male* (2), *protezione dal caos*[DL]; 2° - *allineare arma, blocca persone* (CD 14), *calmare emozioni*[D], *ristorare inferiore, scoprire trappole, zona di verità*; 3° - *cerchio magico contro il male*[DB], *dissolvi magie, epurare invisibilità, luce diurna, parlare con i morti*; 4° - *congedo* (CD 16), *potere divino, punizione sacra*[DB], *rivela bugie* (CD 16); 5° - *dissolvi il male*[DB], *rianimare morti, sigillo di giustizia.*

D: Incantesimo di dominio. Domini: Bene (lancia incantesimi del bene [B] a livello dell'incantatore +1), Legge (lancia incantesimi legali [L] a livello dell'incantatore +1).

Proprietà: Armatura completa+1, alabarda+1, cintura della forza da gigante+4, pozione di volare, pozione di velocità, 5.000 mo in diamanti (per incantesimo *rianimare morti*).

Ala Sanguinaria Thulech, Sottodirettore di difesa

Se Mulao raramente esce dalle mura dell'enclave, Thulech raramente vi entra. Nella veste di sottodirettore responsabile dei pattugliamenti della foresta che circonda l'enclave Ala Sanguinaria, Thulech e il suo compagno lupo dal pelo fulvo controllano le sentinelle della cabala e osservano gli abitanti della foresta. Di recente Thulech è diventato amico di una ninfa druida in un vicino boschetto sacro. La ninfa si è offerta di insegnargli la magia druidica. Thulech sa che sarebbe sbagliato accettare gli insegnamenti di qualcuno che non sia della cabala, ma i sentimenti romantici nei confronti della ninfa stanno annebbiando la sua capacità di giudizio solitamente valida.

Ala Sanguinaria Thulech: Illumian ranger 5/guerriero 4; GS 9; umanoide Medio (umano); DV 5d8 più 4d10; pf 44; Iniz +3; Vel 9 m; CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d8+7, *mazzafrusto doppio+1*) o +13 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+7, *mazzafrusto doppio+1*) o +12/+7 in mischia (1d8+6, *mazzafrusto doppio+1*) e +12 in mischia (1d8+4, *mazzafrusto doppio+1*) o +13/+8 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); AS nemico prescelto: umanoidi mostruosi +4, goblinoidi +2, incantesimi; QS compagno animale (lupo), benefici del compagno animale (legame, condividere incantesimi), risonanza dei glifi, parola in Illumian, sigilli luminosi, sigilli di potere, empatia selvatica +6 (bestie magiche +2); AL NB; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +3; For 16, Des 16, Cos 10, Int 14, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Ascoltare +11, Cavalcare +7, Conoscenze (dungeon) +10, Conoscenze (geografia) +10, Conoscenze (natura) +12, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +11, Saltare +9, Scalare +8, Sopravvivenza +13; Arma Focalizzata (mazzafrusto doppio), Arma Specializzata (mazzafrusto doppio), Combattere con Due Armi[B], Competenza nelle Armi Esotiche (mazzafrusto doppio), Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, Resistenza Fisica[B], Sbilanciare Migliorato, Seguire Tracce[B].

Linguaggi: Comune, Illumian, Silvano, Elfico.

Sigilli illumian (Sop): *Uur, hoon.* Thulech ha la capacità *uurhoon*, ma non ha alcuna capacità da incantatore spontanea e non può sacrificare slot incantesimi.

Compagno animale (Str): Thulech ha un lupo come compagno animale (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 276).

Benefici del compagno animale (Str): Thulech e il suo compagno lupo hanno le qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Thulech può gestire il suo lupo come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al lupo.

Condividere incantesimi (Str): Thulech può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Il ranger può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Risonanza dei glifi (Str): In quanto illumian, Thulech interagisce in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi pagina 53 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere di Thulech gli fornisce la parola in Illumian *uurhoon*, ma siccome lancia solo gli incantesimi che prepara, non può ancora utilizzare la capacità extra che la parola normalmente garantisce.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa di Thulech forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *uur* di Thulech garantisce un bonus di +2 alle prove di Destrezza e alle prove di abilità basate sulla Destrezza (incluso). Il suo sigillo di potere *hoon* garantisce un bonus di +2 alle prove di Saggezza, alle prove di Costituzione e alle prove di abilità basate sulla Saggezza o sulla Costituzione (incluso).

Incantesimi da ranger preparati (5° livello dell'incantatore): 1° - *passo veloce.*

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+1, mazzafrusto doppio+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +3) con 20 frecce, *amuleto dell'armatura naturale+1, guanti della destrezza+2.*

Ala Sanguinaria Zhaolei, Recluta di difesa

Zhaolei è una tipica illumian giovane, a suo agio sia con un libro che con una spada in mano. Di recente è stata assegnata al direttivo di difesa, per il quale presidia le mura e si impegna in una sequenza apparentemente infinita di esercizi di combattimento.

Zhaolei non è priva di ambizioni personali. È profondamente interessata al mondo esterno e le piacerebbe essere assegnata a una delle pattuglie di Thulech. Ancora meglio, le piacerebbe viaggiare al di fuori della foresta in servizio distaccato, raccogliendo conoscenze per la cabala e apprendendo nozioni su terre lontane.

Ala Sanguinaria Zhaolei: Illumian barda 1/guerriera 1; GS 2; umanoide Medio (umano); DV 1d6 più 1d10; pf 9; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15, contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +1; Lotta +2; Att o Att comp +4 in mischia (1d8+1/19-20, spada lunga perfetta) o +2 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo composito); AS incantesimi; QS musica bardica 1 volta al giorno, conoscenze bardiche +3, risonanza dei glifi, parola in Illumian, sigilli luminosi, sigilli di potere; AL NB; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +1; For 13, Des 12, Cos 10, Int 14, Sag 8, Car 15.

Abilità e talenti: Artigianato (calligrafia) +4, Concentrazione +4, Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (storia) +6, Diplomazia +8, Intrattenere +8, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Percepire Intenzioni +3; Arma Focalizzata (spada lunga), Maestria in Combattimento.

Linguaggi: Comune, Illumian, Goblin, Elfico.

Musica bardica: Utilizzare musica bardica una volta al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore.*

Controcanto (Sop): Usare musica o poesie per contrastare effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Usare musica o poesie per far diventare una o più creature affascinate da lei.

Ispirare coraggio (Sop): Usare musica o poesie per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Risonanza dei glifi (Str): In quanto illumian, Zhaolei interagisce in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi pagina 53 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere di Zhaolei le fornisce la parola in Illumian *vaulaesh*, ma siccome conosce solo incantesimi di livello 0, non può ancora utilizzare la capacità extra che la parola normalmente garantisce.

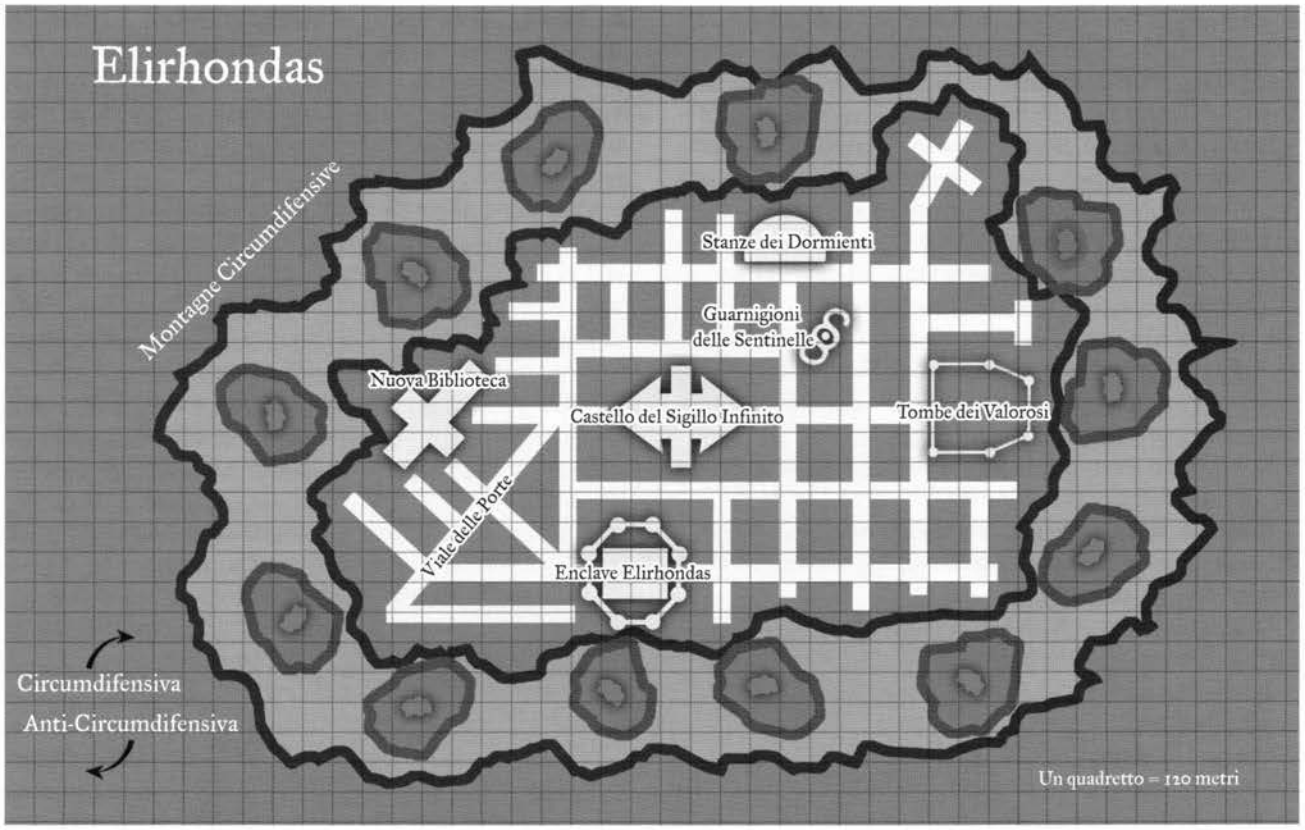
Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa di Zhaolei forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *vaul* di Zhaolei garantisce un bonus di +2 alle prove di Carisma e alle prove di abilità basate sul Carisma (incluso). Il suo sigillo di potere *aesh* garantisce un bonus di +2 alle prove di Forza e alle prove di abilità basate sulla Forza (incluso).

Proprietà: Spada lunga perfetta, arco lungo composito (bonus di For +1) con 20 frecce, armatura di cuoio borchiato perfetta, buckler perfetto, *pozione di velocità, pozione di cura ferite leggere.*

Altri membri della cabala

La cabala Ala Sanguinaria tra i suoi membri annovera anche i seguenti PNG. Molti illumian sono personaggi multiclasse, quindi l'elenco che segue fornisce solo la classe di più alto



livello per ogni personaggio. È abbastanza sicuro presumere che gli illumian Ali Sanguinarie abbiano all'incirca la metà di livelli in altre classi.

Barbari: Nessuno.

Bardi: Uno di 10° livello, due di 5° livello, dieci di 2° livello.

Chierici: Uno di 11° livello, uno di 8° livello, quattro di 3° livello.

Druidi: Uno di 6° livello, uno di 4° livello.

Guerrieri: Tre di 8° livello, sei di 3° livello, due di 1° livello.

Ladri: Uno di 11° livello, due di 8° livello, quattro di 5° livello, dieci di 1° livello.

Maghi: Uno di 9° livello, quattro di 6° livello, otto di 3° livello.

Monaci: Uno di 9° livello, quattro di 4° livello, otto di 2° livello.

Paladini: Tre di 5° livello.

Ranger: Uno di 6° livello, tre di 2° livello, cinque di 1° livello.

Stregoni: Uno di 6° livello, tre di 2° livello.

Adepti: Nessuno.

Combattenti: Venti di 1° livello.

Esperti: Cinque di 4° livello, dieci di 2° livello, dieci di 1° livello.

ELIRHONDAS, METROPOLI D'OMBRA

Solamente un numero esiguo di cabale contiene più di qualche centinaio di membri, quindi l'unica fitta concentrazione di illumian in un unico posto è la metropoli di Elirhondas. Creata dai rappresentanti di centinaia di cabale, Elirhondas è una città annidata all'interno del Piano delle Ombre. Ben pochi viaggiano fin là se non per invito di un illumian che conosce la strada.

È possibile raggiungere Elirhondas recandosi sul Piano delle Ombre e poi camminando fino alla città. Molte cabale hanno portali planari dentro le loro enclave collegati direttamente a Elirhondas. Perfino le cabale che non dispongono di magie potenti hanno accesso a un portale per Elirhondas che si apre brevemente a intervalli regolari (una volta al mese o quattro volte all'anno, ad esempio).

Siccome Elirhondas è fatta di materia d'ombra, può essere un posto spaventoso da visitare. È un mondo in bianco e nero, dove tutto si attorciglia e si deforma davanti agli occhi di un visitatore. Perfino gli illumian che chiamano casa Elirhondas ogni tanto sono allarmati da una zona d'ombra particolarmente minacciosa: una porta che per un momento sembra essere una fauce spalancata, oppure una torre che incombe a tal punto nel cielo privo di sole che sembra pronta a crollare.

In teoria, Tarmuid governa Elirhondas, ma è raro vederlo nella città poiché preferisce rimanere all'interno della sua residenza fortificata. In pratica, Elirhondas è governata come una cabala cresciuta troppo, con una Tavola Nera con dodici membri e direttivi che gestiscono le funzioni cittadine. A differenza di molte cabale, la cabala Elirhondas si tiene fuori dalle questioni politiche, concentrandosi interamente sulla difesa della città e sul benessere dei suoi visitatori.

Tra i luoghi di rilievo della città vi sono le seguenti aree.

Montagne Circumdifensive: Elirhondas è situata nel bel mezzo di un cerchio di vulcani d'ombra. Ogni vulcano erutta una massiccia quantità di materia d'ombra nel cielo scuro per circa 2 minuti, poi il vulcano successivo nell'anello (in senso orario) erutta per 2 minuti, e così via; le ombre eruttate circondano la città ogni 30 minuti. Gli

abitanti di Elirhondas usano le eruzioni delle Montagne Circumdifensive come un massiccio orologio pubblico, e danno istruzioni ai visitatori usando "circumdifensiva" e "anti-circumdifensiva" invece che "destra" e "sinistra".

Castello del Sigillo Infinito: La dimora personale di Tarmuid, una massiccia struttura gotica, si trova al centro della città. Uno splendente sigillo sempre mutevole rimane sospeso sopra i bastioni del castello. La sequenza di lettere in Illumian sopra al castello di solito è casuale (o almeno lo schema è troppo complesso anche per i saggi illumian da comprendere), ma in tempi di crisi il sigillo luminoso trasmette in modo chiaro un messaggio di Tarmuid ai suoi fedeli. Nessun illumian vivo mette piede all'interno del Castello del Sigillo Infinito, a meno che non sia stato invitato espressamente da Tarmuid. Tali inviti vengono fatti raramente.

Tombe dei Valorosi: File e file di sarcofagi, ogni tomba con sopra la sembianza scolpita di un eroe illumian, coprono parecchi isolati cittadini in questo quartiere. La piazza è un monumento agli illumian che sono caduti difendendo la Biblioteca del Sublime dai razziatori githyanki. È anche un luogo di incontro comune per gli illumian, soprattutto per quelli che stanno per intraprendere una missione che porti avanti la causa della loro cabala o degli illumian in generale.

Nuova Biblioteca: I chierici di Aulasha hanno scelto questo posto per costruirvi un giorno un rimpiazzo della distrutta Biblioteca del Sublime. I costruttori illumian sollevano con determinazione nuovi muri e contrafforti, anche se la costruzione procede lentamente perché manca la mano d'opera, in particolare incantatori potenti. Nonostante che la biblioteca non sia ancora finita, i libri hanno già cominciato ad arrivare, grazie agli sforzi sia dei chierici di Aulasha che di quelli delle cabale del calamaio. Attente sentinelle fanno la guardia in loco a parecchi depositi temporanei stracolmi di tomi.

Viale delle Porte: Centinaia di cabale hanno portali planari che si collegano a Elirhondas. L'altro lato di quei portali è quasi sempre una porta sui muri che fiancheggiano questo largo viale. Il Viale delle Porte è affollato ad ogni momento, perché i viaggiatori lo attraversano continuamente sulla via da e per le cabale sul Piano Materiale. Questa è la via più trafficata di Elirhondas; l'aria risuona delle urla di strombazzanti venditori ambulanti, dei sussurri dei cospiratori e del profondo brontolio dei vulcani che eruttano ombra in lontananza.

Enclave Elirhondas: Il governo civile di Elirhondas è organizzato come una cabala (benché con più di mille membri). La Tavola Nera della cabala si riunisce nel complesso fortificato in questo quartiere della città e anche i direttivi (difesa, giustizia, manutenzione ecc.) hanno qui i loro uffici.

Stanze dei Dormienti: Alcuni dei costruttori originari di Elirhondas ritornarono alle loro cabale quando la città era stata completata, mentre altri presero residenza permanente nella città. Parecchie dozzine, preoccupati per la sopravvivenza a lungo termine della città, optarono per una terza scelta. Essi giacciono in un'animazione sospesa all'interno di queste stanze, pronti ad essere risvegliati dalla Tavola Nera della città se i githyanki o altri nemici



Illustrazione di W. England

Tombe dei Valorosi a Elirhondas

dovessero minacciare Elirhondas al punto che i suoi abitanti vivi non riuscissero a difenderla. Quel giorno non si è ancora presentato, ma i cittadini dormono più tranquillamente sapendo che dozzine di maghi potenti e altri eroi di alto livello possono essere risvegliati in un attimo per difendere gli illumian di Elirhondas.

Elirhondas (grande città): Convenzionale; AL LN; Popolazione 22.000 adulti (varia molto); Limite di 40.000 mo (100.000 mo per libri degli incantesimi e oggetti magici sotto forma di libri, pergamene o altre opere scritte); Isolata (95% illumian, 2% umani, 1% mezzelfi, 1% githzerai, 1% altro).

Autorità: Consigliere della Tavola Nera Chaosei, illumian mago 17; Sommo sacerdote Eltau, illumian chierico 16; sentinella d'ombra† Generale Sheokru, paladino 8/sentinella d'ombra 10.

†Nuova classe di prestigio descritta a pagina 136.

CREARE PERSONAGGI ILLUMIAN

I personaggi illumian seguono tutte le regole per i personaggi descritte nel *Manuale del Giocatore*. In quanto illumian, il giocatore deve considerare attentamente i sigilli di potere che sceglie al 1° e al 2° livello. Una volta studiate le opzioni disponibili, noterà che solo poche delle parole in Illumian (le combinazioni di due sigilli di potere) sono particolarmente efficaci per qualsiasi classe. Questo è un motivo per cui molti personaggi illumian di livello da medio ad alto sono multiclasse: stanno traendo il massimo beneficio dai sigilli di potere che fluttuano intorno alle loro teste. Esaminare attentamente le combinazioni offerte tra i sigilli di potere, siccome rendono particolarmente allettanti certe scelte di multiclasse.

OPZIONI SPECIALI DEGLI ILLUMIAN

Come illumian, il personaggio si qualifica per alcuni talenti specifici degli illumian e classi di prestigio inaccessibili a PG di altre razze, tutti descritti nei Capitoli 5 e 6 di questo volume.

Talenti: Retaggio Umano, Sigilli di Potere Potenziati, Sigillo Impercettibile, Sigillo Migliorato (*Aesh*), Sigillo Migliorato (*Hoon*), Sigillo Migliorato (*Krau*), Sigillo Migliorato (*Naen*), Sigillo Migliorato (*Uur*), Sigillo Migliorato (*Vaul*), Sigillo Splendente.

Classi di prestigio: Ricercatore del sapere, sentinella d'ombra.

ILLUMIAN COME PERSONAGGI

Siccome gli illumian hanno la versatilità dei loro antenati umani, si adattano facilmente a qualsiasi classe.

Barbaro: I barbari sono molto rari nella società illumian, ma i membri delle cabale del mormorio scoprono di essere in grado di convogliare la loro ira in un effetto potente. Il sigillo di potere *aesh* è una buona scelta per gli illumian barbari.

Bardo: La società illumian ha un notevole rispetto per le parole (scritte, pronunciate o cantate); dopotutto, gli illumian sono letteralmente fatti di parole. Alcuni illumian bardi sono musicisti, ma i cantastorie e gli oratori sono più comuni tra gli illumian che non i menestrelli erranti. Parecchi sigilli di potere sono ottime opzioni per i bardi, in particolare i sigilli di potere *naen*, *uur* e *vaul*.

Chierico: Gli illumian chierici dividono le loro devozioni tra il pantheon della razza, la filosofia astratta e gli dei umani (specialmente Boccob e Vecna). I sigilli di potere *hoon* e *vaul* si spartiscono equamente la popolarità tra gli illumian chierici.

Druido: Le cabale della radice comprendono molti druidi, che come classe sono rari in altri tipi di cabale. Come per i chierici, entrambi i sigilli di potere *hoon* e *vaul* sono comuni tra i druidi.

Guerriero: Gli illumian si fanno parecchi nemici con tutto il loro complottare e spiare, quindi le cabale insistono che i membri abbiano almeno un po' di addestramento al combattimento. Gli illumian guerrieri di solito preferiscono i sigilli di potere *aesh* o *uur*, a seconda della loro preferenza per la forza bruta o l'agilità.

Ladro: Con la quantità di attività nascoste e di spionaggio che esegue una cabala, le capacità e le abilità di un ladro sono decisamente richieste. Gli illumian ladri generalmente scelgono tra i sigilli di potere *hoon*, *naen*, *uur* e *vaul*, anche se i ladri con un maggior orientamento fisico selezionano il sigillo di potere *aesh*.

Mago: Insieme con il ladro e il bardo, il mago è la classe più comune scelta dagli illumian: quale altra classe fornisce il proprio libro pieno di segreti arcani? Il sigillo di potere *naen* si adatta perfettamente al ruolo del mago come maestro di conoscenze.

Monaco: La razza illumian è stata fondata in un monastero, quindi non sorprende che i monaci ancora oggi siano molto numerosi nella razza. Il sigillo di potere *uur* potenzia le capacità acrobatiche e di furtività di un illumian monaco, ma sono utili anche i sigilli di potere *hoon* e *aesh*.

Paladino: Sebbene gli illumian siano famosi per i loro ingegnosi complotti, di tanto in tanto hanno anche bisogno di crociati in missione. Gli illumian paladini sono rari, ma hanno la sensazione che i loro sigilli li indichino come i campioni di Tarmuid. Gli illumian paladini scelgono i sigilli di potere in base alle loro doti specifiche: i sigilli di potere *aesh*, *hoon*, *krau* e *vaul* sono tutti comuni.

Ranger: La combinazione di abilità e prodezza combattiva che offre la classe del ranger la rende allettante per gli illumian. Il particolare approccio della classe alla risoluzione dei problemi indirizza la scelta dell'illumian ranger sui sigilli di potere, con *aesh*, *hoon*, *krau* e *uur* che offrono tutti dei benefici.

Stregone: Anche se è un evento relativamente raro, alcuni illumian hanno un certo talento per la magia istintiva e diventano stregoni. Gli stregoni con il sigillo *vaul* sono particolarmente persuasivi, sebbene alcuni preferiscano incrementare le proprie doti con il sigillo di potere *hoon*, *naen* o *uur*.

Personaggi multiclasse: La razza illumian combina le classi altrettanto bene o anche meglio di qualsiasi altra razza, e ogni combinazione ha le sue opzioni migliori per i sigilli di potere. Gli incantatori multiclasse scelgono sistematicamente il sigillo di potere *krau*.



Illustrazione di C. Lukacs

Anche se raramente si tratta della prima razza comparsa in un qualsiasi mondo, gli umani ben presto stabiliscono il proprio dominio in numerose terre in tutto il multiverso. Una notevole varietà di razze di discendenza umana (quali i mezzelfi e i mezzorchi) e di creature associate all'umanità è venuta alla luce, forse come risultato naturale degli umani che condividono il territorio con la magia e con altri umanoidi. Anche se queste razze non sempre hanno un legame evidente con gli umani, generalmente vengono incontrate a vivere nelle culture umane.

UTILIZZARE QUESTO CAPITOLO

La razze qui descritte sono presentate come opzione per i PG per razze dei personaggi alternative. Queste razze, inoltre, forniscono al Dungeon Master nuove opzioni quando costruiscono nemici che affrontino i personaggi. Scaltri doppelganger, conglomerati amichevoli, skulk violenti e reticenti sotterricoli abitano nel mondo intorno ai personaggi e a volte diventano loro stessi eroi, mentre rimangono sconosciuti alla popolazione in generale.

CLASSI DI MOSTRO

Alcune razze descritte in questo capitolo utilizzano le regole delle classi di mostro descritte in *Specie Selvagge*. Non è necessario avere quel libro per utilizzare queste classi. Le classi di mostro sono proprio come le altre classi, con le seguenti eccezioni.

- Quando si utilizzano le classi di mostro per creare un personaggio, occorre ignorare il modificatore di livello. Questo viene sostituito dalla classe di mostro del personaggio. (Il modificatore di livello viene in realtà incluso nell'avanzamento del livello della classe di mostro.)
- Il solo e unico modo per ottenere un livello di una classe di mostro è essere quel tipo di mostro. Un doppelganger non può diventare uno skulk multiclasse, così come un guerriero umano non può diventare un doppelganger multiclasse. Il personaggio deve iniziare a ottenere livelli nella classe di mostro a partire dal 1° livello.
- Le classi di mostro non conferiscono al personaggio punti abilità o Dadi Vita a ogni livello né conferiscono un talento ogni tre livelli. Quando un livello conferisce punti abilità, un Dado Vita o un talento, questa aggiunta è segnata sulla tabella della classe.
- Ogni classe di mostro ha una colonna di Grado di Sfida (GS). Questo non ha alcun significato per i personaggi o i PG ed è riportato soltanto come supporto ai DM che desiderano modificare i GS dei mostri, regredendo le creature esistenti.
- Un personaggio mostro che utilizza una classe di mostro non può diventare multiclasse finché non completa tutta la sua progressione nella



Questa aasimar cela la propria natura sotto ampi indumenti e ad un cappello a tesa larga.

Illustrazione di E. Cox

sua classe di mostro. Questa regola impedisce ai personaggi di ottenere i benefici di un tipo mostro e poi rapidamente passare a una classe standard.

- Una classe di mostro non impone alcuna penalità all'esperienza per i multiclasse, come invece accade per le altre classi.

AASIMAR

Aggraziati, regali e nobili, gli aasimar sono i lontani discendenti di un accoppiamento tra un umano e un esterno di allineamento buono. Anche se per nulla potenti come i loro antenati celestiali, gli aasimar conservano comunque un tocco di divino nel sangue e ne vanno orgogliosi. Devoti campioni del bene, gli aasimar trascorrono i giorni combattendo il male sotto qualsiasi forma assuma.

In un mondo di violenza, ingiustizia e malvagità, gli aasimar sono in prima linea, prestando le loro capacità dove necessario. Alcuni tentano di tenere alla larga il male insegnando e dando l'esempio nella lotta contro l'ignoranza, il pregiudizio e l'avidità. Altri presentano un atteggiamento più distaccato e altezzoso, un'aura intimidatoria che, anche se nobile, impedisce alla gente di tentare di avvicinarsi troppo. Tra la brava gente, gli aasimar godono di un'ottima reputazione come standard a cui tutti dovrebbero adeguarsi nella vita, mentre quelli di natura malvagia considerano gli aasimar ipocriti e pericolosamente moralisti.

Personalità: Gli aasimar irradiano a tutti gli effetti buona volontà e un atteggiamento positivo. Molti aasimar sono gentili, piacevoli e affabili. Tuttavia, alcuni proiettano uno zelo battagliero e una certa fermezza che possono essere scoraggianti e inaccessibili, poiché danno ascolto al vendicativo aspetto censorio del loro antenato celestiale. Pochissimi aasimar desiderano essere alla ribalta e rifuggono dalle posizioni di autorità, se non in casi in cui possono dare l'esempio.

Descrizione fisica: Da lontano, gli aasimar sembrano umani standard. Da vicino, la loro discendenza celestiale traspare chiaramente nell'alta statura e nei tratti attraenti. Alcuni presentano una caratteristica fisica minore che mette in evidenza la natura celestiale, come capelli argentati o dorati, occhi metallici o una calda voce melodiosa. Gli umanoidi trovano gli aasimar esteticamente piacevoli e li guardano con ammirazione.

Relazioni: Gli aasimar mantengono rapporti eccellenti con gli esseri di allineamento buono. Si possono incontrare soprattutto in mezzo agli umani, ma si associano anche con elfi, nani e umanoidi di allineamento buono. Sono estremamente severi e critici nei confronti degli esseri malvagi di ogni genere e non trattano

volentieri con orchi, goblin e altre razze note per il loro allineamento malvagio. Gli aasimar sono estremamente sospettosi verso i mezzorchi, ma possono sorvolare sul sangue o sull'educazione se un individuo dimostra di condurre una vita di bontà e onore.

Gli aasimar tra loro si trattano con rispetto e amicizia, considerando gli altri aasimar come cugini uniti nella causa del bene. Tuttavia, se incontrano un aasimar che sia caduto nelle grinfie del male, diventano spaventosi a vedersi nella loro rabbia e giusta indignazione.

Allineamento: Il sangue trasfuso del potere dei reami celestiali virtualmente garantisce che gli aasimar siano di allineamento buono, anche se gli individui variano moltissimo nella loro interpretazione e potrebbero preferire un comportamento legale o caotico. In casi estremamente rari, un aasimar si allontana dal bene, diventando neutrale o addirittura malvagio. Gli aasimar decaduti vivono come esseri braccati, ingiuriati dai loro simili per avere tradito il sangue che scorre loro nelle vene.

Territori degli aasimar: Gli aasimar sono relativamente pochi di numero e non possiedono nessun territorio che sia loro. Molti sono tipi solitari, che vagano da un posto all'altro e forniscono aiuto e buone azioni dove necessario. Altri si integrano in modo più completo nella società umana, sebbene la loro predilezione per l'azione e le gesta eroiche implichi che raramente intraprendono una vocazione sedentaria.

Religione: L'indiscutibile realtà del loro lignaggio celestiale porta gli aasimar a diventare esseri profondamente devoti che sentono un legame personale con una divinità particolare. Perfino quelli che non diventano paladini (la loro classe preferita) sono profondamente religiosi e inflessibili nella loro fede. Anche se non sono propensi al proselitismo, con le parole e le azioni gli aasimar dimostrano il potere e la rettitudine del loro dio a quanti ancora non hanno visto la luce e la verità che loro stessi sperimentano.

Linguaggio: Gli aasimar parlano il Comune e hanno una comprensione intuitiva del Celestiale fin dalla nascita. Gli aasimar imparano una varietà di linguaggi che li aiutano mentre viaggiano per il mondo nella loro ricerca del bene.

Nomi: Agli aasimar vengono dati nomi adatti alla zona e alla società in cui sono cresciuti. La maggioranza, educata da genitori umani, ha nomi umani. Alcuni adottano un nome con un suono più celestiale quando raggiungono l'età adulta per dimostrare la loro devozione alla divinità e alla causa del bene.

Nomi maschili: Exelar, Henzio, Mortibal, Overmar, Sentalial, Vitarri.

Nomi femminili: Alleraia, Eretri, Irethia, Marethial, Savial, Terim.

Avventurieri: Gli aasimar si danno prontamente allo stile di vita dell'avventuriero. Molti diventano paladini, agendo come retti strumenti del loro dio. I chierici sono quasi altrettanto comuni, seguiti dai guerrieri. Gli aasimar legali trovano la disciplina di un monaco molto allettante. Benedetti da un alto Carisma naturale, alcuni aasimar diventano stregoni e bardi. Agli aasimar non piace la pragmatica disonestà dei ladri, e gli aasimar barbari sono quasi sconosciuti.

TRATTI RAZZIALI DEGLI AASIMAR

- +2 alla Saggezza, +2 al Carisma: Gli aasimar ereditano in parte l'intuito e la presenza dei loro antenati celestiali.
- Esterno (nativo): Gli aasimar sono esterni che sono nativi del Piano Materiale. A differenza dei veri esterni, gli esterni nativi hanno bisogno di mangiare e dormire.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, gli aasimar non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- La velocità base sul terreno degli aasimar è 9 metri.
- Scurovisione: Gli aasimar possono vedere al buio fino a una distanza di 18 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come la vista normale, e gli aasimar possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Luce diurna (Mag): Un aasimar può usare *luce diurna* una volta al giorno come un incantatore di 1° livello oppure come un incantatore del suo livello di classe, quale dei due sia maggiore.
- Resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5: Gli aasimar ottengono una lieve resistenza ad acido, freddo ed elettricità dal loro sangue celestiale.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare: Gli aasimar hanno sensi affinati.
- Linguaggi automatici: Comune e Celestiale. Linguaggi bonus: Draconico, Nanico, Elfico, Gnomesco, Halfling e Silvano. Agli aasimar piace imparare linguaggi che permettono loro di comunicare con creature buone.
- Classe preferita: Paladino. I livelli di classe da paladino di un aasimar che diventa un ex-paladino non contano quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza per essere diventato multiclasse.
- Modificatore di livello +1.

CONGLOMERATO

Coloro che hanno sentito parlare dei conglomerati li conoscono come creature brutali e orribili che presentano le peggiori caratteristiche di tutte le razze dei loro genitori.

E ai conglomerati va bene così.

In realtà, i conglomerati possono passare per membri di qualsiasi razza che li ha creati. Infatti, quando qualcuno incontra un conglomerato, presuppone sempre che il soggetto faccia parte di una delle altre principali razze umanoidi, ma non la propria. I nani vedono i conglomerati come elfi insolitamente alti e dalle spalle larghe, mentre gli elfi potrebbero considerarli nani sorprendentemente alti e magri. Gli orchi li considerano umani stranamente bassi e brutti, mentre gli umani potrebbero vederli come orchi alti e bizzarramente aggraziati. Per ogni razza, un conglomerato ha l'aspetto di un membro di un'altra razza, poiché essi hanno caratteristiche comuni a parecchie specie. I conglomerati sfruttano a proprio vantaggio questa incapacità di identificare i loro antenati. Dopotutto, è difficile descrivere il colpevole di un crimine se un testimone non può neppure identificarne con certezza la razza.

Quei pochi conglomerati che sono nati con tratti chiaramente non umani servono come distrazione dal resto

della razza. Crescono sapendo che saranno disprezzati dalle altre razze, ma segretamente onorati dai loro simili. Questi conglomerati visibilmente deformi si assicurano che la gente nella zona sappia chi sono e da dove vengono, rafforzando così lo stereotipo sulla loro razza in generale. In una tale situazione, i conglomerati dall'aspetto più ordinario spesso sono in grado di muoversi più liberamente, perché nessuno associa il nano leggermente alto o l'elfo leggermente tarchiato con l'orribile creatura deforme che si nasconde nei boschi vicini.

Personalità: I conglomerati crescono sapendo che non appartengono a nessuna razza particolare, ma che sono tutti imparentati tra loro. Essi sono forse la razza di umanoidi con la maggiore apertura mentale in termini di trattare l'uno con l'altro: i conglomerati non vedono cosa ci sia di male nell'avere amici orchi, più di quanto non abbiano problemi ad allearsi con nani o elfi o gnomi. Trattano ogni razza come suoi pari e come lontani cugini e sperano di essere trattati allo stesso modo in cambio. Per facilitare questo scopo, i conglomerati imparano a imitare le altre razze. Praticano l'arte dell'arciere e della lavorazione del legno per essere più simili agli elfi, la lavorazione della pietra per essere più simili ai nani e l'arte culinaria per essere più simili agli halfling.

Le reali doti della razza sono nell'area della furtività. I conglomerati sono naturalmente furtivi, esperti nello scomparire in mezzo alla folla. Affinano queste abilità, lavorando per diventare più silenziosi e più rapidi e meno appariscenti, e la loro familiarità con le diverse razze rende ancora più semplice questo compito.

Descrizione fisica: I conglomerati variano in altezza da poco meno di 150 cm a quasi 180 cm, e pesano tra i 62,5 e i 115 kg. La loro pelle varia da pallida a scura, forse con sfumature grigie o rosa, e i capelli vanno da sottili a ispidi e da neri a biondi platino. Di solito hanno grandi occhi verdi o castani, che possono essere scuri o chiari o (come è spesso il caso) abbastanza indeterminati da sembrare scuri al buio ma chiari con luce intensa. Le orecchie sono leggermente piegate all'insù e un po' appuntite in alto, e di solito hanno sopracciglia folte e mascelle squadrate. I conglomerati preferiscono vestiti semplici e funzionali e raramente indossano gioielli.

Relazioni: I conglomerati vanno molto d'accordo con le altre razze umanoidi, per due motivi. Primo, i conglomerati stessi apprezzano i tratti e la cultura unici di ogni razza, e amano incontrare e mischiarsi alla gente. Secondo, le altre razze non si rendono mai conto che i conglomerati sono in mezzo a loro, scambiando invece ogni conglomerato per un membro di un'altra razza. Questo consente ai conglomerati di muoversi liberamente nel mondo, evitando qualsiasi pregiudizio razziale e non facendone alcuno a loro volta. I conglomerati sono forse più vicini ai mezzelfi di qualsiasi altra razza, poiché anche i mezzelfi possono essere scambiati per un membro di una delle loro due razze progenitrici. I conglomerati provano un certo grado di pietà nei confronti di mezzorchi e mezzogre, che sono chiaramente non umani e sono perseguitati per le loro differenze.

Allineamento: I conglomerati sono inclini alla neutralità e al caos. Vivono la vita secondo i loro standard, preferendo seguire l'istinto invece che le regole. I conglomerati tendono più verso il bene che il male, semplicemente perché sono consapevoli che aiutare gli altri permette loro di guadagnare maggiore rispetto dal mondo in generale. Ma alcuni decidono che siccome nessun'altra razza li accetta completamente, loro non dovrebbero preoccuparsi di cosa succede a chiunque altro, e si concentrano interamente sul proprio benessere e sulla propria ricchezza, anche al punto di danneggiare gli altri per raggiungere i loro scopi.



Un conglomerato ladro in azione

Illustrazione di E. Polak

Territori dei conglomerati: I conglomerati non rivendicano alcun territorio come loro, e a ragione. La loro razza si focalizza sul mimetizzarsi con altre razze e quindi essi costituiscono con cautela piccole comunità all'interno di una varietà di territori, preferibilmente in grandi villaggi o città dove la loro presenza non verrà notata. I conglomerati installano le loro più grandi popolazioni nelle città umane poiché l'umanità contiene una gran varietà di aspetti esteriori. Inoltre, le città umane di solito danno sostegno a una popolazione di razze miste, fornendo ai conglomerati una copertura ancora maggiore. Quei conglomerati che sono chiaramente non umani di solito si possono trovare a un giorno di distanza da tali posti, e vivono dentro a caverne o paludi abbastanza vicine a una strada principale perché i viaggiatori possano vederli e sentir parlare di loro.

Religione: I conglomerati venerano il loro dio, Meriadar. La divinità ha l'aspetto di un umanoide con orecchie da elfo, naso da nano, mento da umano, mascella da orco e occhi da gnomo. L'altezza, il peso, la corporatura e la

colorazione cambiano ogni secondo, rendendo impossibile definire con precisione le sue vere caratteristiche. Meriadar incoraggia la sua gente a usare la loro capacità di mescolarsi tra le altre razze e a ricordare che rappresentano il risultato finale di una società mista. I suoi sacerdoti insegnano ai conglomerati le usanze di ciascuna delle razze genitrici, li aiutano a costituire e mantenere le loro comunità nascoste e provvedono al benessere dei conglomerati deformi esposti come distrazioni rispetto agli altri. Meriadar si aspetta apertura mentale e compassione dai suoi seguaci, e un tentativo di incontrare e farsi amici i membri di ogni razza progenitrice.

Linguaggio: I conglomerati parlano il Comune. Molti parlano anche Elfico, Nanico, Gnomesco, Halfling, Orchesco o parecchi dei soprastanti. I conglomerati hanno un loro linguaggio misto, conosciuto in modo abbastanza appropriato come Ibrido, ma lo usano solo quando altre razze stanno osservando.

Nomi: I conglomerati scelgono i loro nomi tra quelli usati dalle altre razze, e fanno attenzione a usare nomi che abbiano un suono simile a quelli di parecchie razze differenti. Adottano diversi nomi di famiglia o di clan a seconda di quale razza incontrano. Il nome di clan di un conglomerato viene usato come secondo nome, rimanendo costante indipendentemente da quale camuffamento usi l'individuo. I nomi di clan dei conglomerati sono formati da una sillaba ed è facile che suonino come la prima porzione di un nome di famiglia, permettendo a un conglomerato di enunciare il suo nome di clan e poi quello fittizio dopo di esso, e in tal modo identificarsi per qualsiasi conglomerato nelle vicinanze.

Nomi maschili: Andion, Austen, Caden, Elzedar, Haraze, Jerain, Michel, Randal, Tahriol, Winden.

Nomi femminili: Betra, Candace, Deliah, Esthel, Gerta, Jenemia, Lissende, Marte, Safire, Vendela.

Nomi di clan: Bar, Cam, Del, Fir, Gav, Lim, Mon, Nek, Pul, Ras.

Avventurieri: I conglomerati amano incontrare gente e vedere nuovi posti. In particolare si divertono a visitare luoghi dove nessuno li conosce e dove possono iniziare da zero senza doversi preoccupare di chi voglia determinare il loro vero lignaggio. Ai conglomerati piace anche passare il tempo con le loro razze genitrici, studiando ogni cultura e tentando di inserirsi o almeno di imparare come prosperare al suo interno.

Infine, i conglomerati preferiscono viaggiare piuttosto che stabilirsi in un posto. Vagano da un luogo all'altro, esercitando un mestiere come lo stagnino o il falegname che faccia loro guadagnare rispetto e soldi ovunque vadano e che fornisca anche una buona copertura per i loro viaggi. I conglomerati hanno un dono naturale per la furtività e il ladrocinio; anche se non tutti diventano ladri, tengono sempre un occhio aperto per qualsiasi ricchezza di cui potrebbero impossessarsi, sia per se stessi che per le loro famiglie a casa.

TRATTI RAZZIALI DEI CONGLOMERATI

- +4 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -4 al Carisma: I conglomerati sono robusti, ma mancano di un'educazione appropriata e gli altri trovano il loro aspetto repellente o perlomeno vagamente inquietante.
- Umanoide (umano): I conglomerati sono creature umanoidi con il sottotipo umano.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, i conglomerati non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- La velocità base sul terreno dei conglomerati è 9 metri.
- Visione crepuscolare: I conglomerati possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle o della luna e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Emulare razza (Str): Grazie alla loro eredità radicalmente mista, i conglomerati possono usare oggetti magici che funzionano solo per un utilizzatore di una certa razza. Questa capacità è come la funzione di emulare una razza dell'abilità Utilizzare Oggetti Magici. Un conglomerato può emulare automaticamente qualsiasi razza umanoide, senza bisogno di una prova di abilità. I conglomerati che hanno l'abilità Utilizzare Oggetti Magici hanno un bonus razziale di +4 ai tentativi di emulare razze non umanoidi mentre usano quell'abilità.
- Imitazione dei suoni (Str): Un conglomerato può imitare qualsiasi voce o suono che abbia sentito. Chi ascolta deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 per individuare il trucco.
- Immunità agli incantesimi *sonno* e a simili effetti magici.
- Diffondere sangue: I conglomerati ottengono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio una razza particolare o che ignori una razza particolare, purché la razza selezionata sia parte del loro lignaggio generale (umano, halfling, nano, elfo, gnomo, goblin od orco).
- Bonus razziale di +1 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento e incantesimi o effetti di illusione.
- Bonus razziale di +1 ai tiri salvezza contro i veleni.
- Bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Osservare, Saltare, Scalare, Valutare.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi e Rapidità di Mano.
- Linguaggio automatico: Comune. Linguaggi bonus: Qualsiasi.
- Classe preferita: Ladro. La classe del ladro di un conglomerato multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza per essere multiclasse.
- Modificatore di livello +0.

DOPPELGANGER

Gli studiosi hanno discusso per secoli sull'origine dei doppelganger. Tenebrosi, misteriosi ed enigmatici, questi mutaforma hanno imparato da tempo come integrarsi nella società umana. Per questo motivo, gli uomini e le donne colti credono che i doppelganger un tempo fossero umani. Nessuno sa come i doppelganger abbiano

acquisito le loro qualità più uniche che rare, neppure loro stessi.

I doppelganger non hanno una loro società. Soddisfano qualsiasi desiderio di compagnia e interazione sociale mediante l'associazione con altre razze. Sebbene i doppelganger agiscano in modo indipendente, seguendo le proprie motivazioni e i propri scopi, persistono dicerie su una "cabala segreta" di doppelganger anziani che non desiderano nulla di meno che il controllo del mondo. Ben poche prove confermano queste voci, che potrebbero essere state diffuse dagli stessi doppelganger per aggiungere ancora più mistero alla reputazione della loro razza.

Personalità: Distinguere la vera personalità di un doppelganger è simile ad afferrare l'argento vivo, sebbene certi tratti sembrino essere comuni tra i membri della razza. Nella loro forma naturale, i doppelganger sono freddi, misteriosi e riservati, e non forniscono quasi mai indicazioni su cosa in realtà stiano provando o pensando. I doppelganger sono bugiardi naturali, e perfino gli alleati si stupiscono della validità del riconoscimento di uno stato emotivo di un doppelganger.

Mentre sono camuffati, i doppelganger si comportano in base alla personalità dell'umanoide imitato. Siccome possono solo imitare la forma fisica di una creatura, non le qualità emotive o psicologiche, i doppelganger sorvegliano le loro prede da lontano il più a lungo possibile, prendendo nota a menadito di ogni idiosincrasia, sfumatura e tratto della personalità prima di assumere la forma della creatura.

I doppelganger provano gli stessi desideri basilari dei membri di qualsiasi altra razza, ma più di ogni altra cosa, desiderano semplicemente "appartenere" a un gruppo, anche se solo per un breve lasso di tempo. I doppelganger usano le loro capacità come una prova della loro astuzia e superiorità, e credono di esserci riusciti solo quando passano completamente inosservati dalla razza che stanno tentando di imitare. Naturalmente curiosi, i doppelganger cercano di comprendere una razza diventando parte di essa per un po', prima di passare oltre e infiltrarsi in un altro gruppo più stimolante.

Descrizione fisica: Nella loro forma naturale, i doppelganger sono magri umanoidi dalla pelle grigia e asessuati con lunghi arti allampanati, alti all'incirca 165 cm e del peso di circa 75 kg. I corpi dei doppelganger sono snelli e dall'aspetto fragile, anche se questa apparenza nasconde la loro costituzione robusta e una naturale agilità. Le loro teste sono grosse in proporzione al resto del corpo e i volti sono privi di caratteristiche ad eccezione di due grandi occhi da piovra.

I doppelganger raramente vengono visti nella loro vera forma, e trascorrono la maggior parte del loro tempo imitando altri umanoidi. Un doppelganger può solo riprodurre l'aspetto di un umanoide e non ottiene nessuna capacità speciale di una razza imitata, come la visione crepuscolare di un elfo. La sua capacità di riprodurre un'altra forma è impressionante, ed egli può copiare una forma umanoide fin nei dettagli più minuziosi. I doppelganger hanno una memoria incredibile quando si tratta di ricordare le forme, e un doppelganger può ricordare qualsiasi forma che abbia imitato, anche se sono passati parecchi anni.

Relazioni: Grazie alla loro natura da mutaforma (oppure a causa di essa), i doppelganger non hanno rapporti profondi con le altre razze. Guardano tutte le razze umanoidi con lo stesso livello di neutralità, decisamente influenzati dal disprezzo. I doppelganger si considerano superiori alle altre razze umanoidi, anche se raramente aderiscono a questo punto di vista mentre trattano con le razze in questione. Considerano gli umanoidi come semplici pedine da ingannare e da sfruttare in qualsiasi modo sembri necessario al momento. D'altra parte, molti doppelganger non hanno alcuna nozione preconcetta su una razza: hanno tutte le loro qualità positive e negative, e nessuna è migliore o peggiore in confronto (tranne che gli stessi doppelganger, naturalmente).

A loro volta, le altre razze sono estremamente sospet-

Illustrazione di M. Phillippi



Una spia doppelganger decide che è giunta l'ora di cambiare aspetto

tose di una creatura che può assumere la loro stessa forma e mescolarsi a loro impunemente. In alcuni luoghi, i doppelganger si sono infiltrati perfettamente in posizioni di autorità, sfruttando il loro potere appena acquisito in qualsiasi modo ritengano utile.

Quando un doppelganger viene scoperto, seguono inevitabilmente massacri di massa e cacce alle streghe, poiché la popolazione in preda al panico accusa tutti di essere un mutaforma.

Allineamento: Siccome vivono secondo la morale e l'etica prese in prestito dalle altre razze, i doppelganger di solito sono di allineamento neutrale, senza convinte opinioni sulle qualità di bene, male, legge o caos. I doppelganger "rappresentano" con regolarità creature di allineamenti diversi, anche se la loro psiche è straordinariamente temprata per resistere a qualsiasi mutazione permanente dovuta all'agire in tal modo. Conservano la loro obiettività indipendentemente dall'intensità delle emozioni che mostrano in superficie. Ogni tanto, i doppelganger deviano dalla norma razziale di neutralità: la loro inclinazione verso la doppiezza e l'inganno implica che molti di questi individui si abbandonano al male.

Territori dei doppelganger: I doppelganger non hanno territori che reclamano apertamente di loro proprietà. Tuttavia, considerano tutti i territori delle altre razze liberi e a disposizione. I doppelganger con brama di potere semplicemente rovesciano un'autorità e ne prendono il posto invece di tentare di guadagnare potere un passo alla volta.

Religione: I doppelganger sono privi di convinzioni religiose. Capiscono le ragioni per cui una razza voglia venerare un essere superiore, anche se non provano un gran desiderio di propiziarsi una divinità. Per questo motivo, i doppelganger chierici sono estremamente rari, nonostante il fatto che i doppelganger ogni tanto si mascherino da membri del clero dell'una o dell'altra chiesa. Di tutte le divinità, Boccob, l'Indifferente Dio della Magia, è quello con maggiori probabilità di attirare l'attenzione di un doppelganger, anche solo per il suo atteggiamento neutrale.

Linguaggio: I doppelganger non hanno un loro linguaggio e comunicano mediante la loro capacità di individuazione dei pensieri. I doppelganger imparano moltissimi linguaggi per dare credibilità ai loro camuffamenti. La loro padronanza della trasformazione si estende al linguaggio ed essi possono imitare accenti particolari con facilità.

Nomi: Per un doppelganger, un nome è solo un altro "strumento scenico" da usare nel suo camuffamento. Un doppelganger usa centinaia di nomi durante il corso della sua vita, anche se nessuno di quei nomi può realmente "appartenere" a quell'individuo. Però, ogni doppelganger ha un solo nome unico, che non viene quasi mai usato. I nomi dei doppelganger derivano da un antico linguaggio umano morto millenni or sono, dando così ulteriore peso alla teoria secondo cui discendono da origini umane. Siccome ai doppelganger manca un genere distinto, non ci sono variazioni maschili o femminili per i nomi.

Nomi dei doppelganger: Ansilikus, Melanuxor, Sanjakilar, Tepilmurae, Verenkilar, Xestilophon.

Avventurieri: Per natura furtivi e ingannevoli, i doppelganger avventurieri preferiscono la classe del ladro. I doppelganger bardi seguono a ruota dal punto di vista numerico. Quelli che passano moltissimo tempo a imitare i combattenti diventano guerrieri o ranger. Come già detto, i doppelganger chierici sono notoriamente rari, e i druidi ancora di più, principalmente perché i doppelganger sono così focalizzati sulla complessità sociale che a malapena pensano al mondo naturale. I doppelganger paladini sono uno su un milione e sono guardati con un notevole sospetto dal resto della razza.

TRATTI RAZZIALI DEI DOPPELGANGER

- +2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +2 al Carisma: I doppelganger hanno migliorato le loro menti e i loro corpi attraverso secoli di imitazione delle forme umanoidi.
- Umanoide mostruoso (mutaforma): I doppelganger sono umanoidi mostruosi con il sottotipo mutaforma. Conservano questo tipo e sottotipo indipendentemente da qualsiasi forma umanoide che possono assumere.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, i doppelganger non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- La velocità base sul terreno dei doppelganger è 9 metri.
- Scurovisione: I doppelganger possono vedere al buio fino a una distanza di 18 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come la vista normale, e i doppelganger possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Dadi Vita razziali: Un doppelganger inizia con quattro livelli da umanoide mostruoso, che gli forniscono 4d8

Tabella 4-1: Doppelganger

Livello	Bonus di attacco base	DV	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Punti abilità	GS	Speciale
1°	+1	1d8	+0	+2	+2	(2 + mod Int) x 4	1	+2 Cos, immunità a effetti di *sonno* e charme, talento
2°	+1	1d8	+0	+2	+2		1	+2 Sag, +1 armatura naturale, individuazione dei pensieri
3°	+2	2d8	+1	+3	+3	2 + mod Int	2	+2 Car, cambiare forma (1 volta al giorno)
4°	+2	2d8	+1	+3	+3		2	+2 Des, +1 armatura naturale
5°	+3	3d8	+1	+3	+3	2 + mod Int	3	+2 Int, cambiare forma (3 volte al giorno), talento
6°	+3	3d8	+1	+3	+3		3	+2 For, +1 armatura naturale
7°	+4	4d8	+1	+4	+4	2 + mod Int	4	+2 Sag
8°	+4	4d8	+1	+4	+4		4	+1 armatura naturale, cambiare forma (illimitato)

Dadi Vita, un bonus di attacco base di +4 e bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4 e Vol +4.

- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un doppelganger gli forniscono punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Raggirare (Car).
- Talenti razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un doppelganger gli forniscono due talenti.
- Bonus di armatura naturale +4: La pelle dei doppelganger è resiliente e dura.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare e Raggirare: I doppelganger hanno una predisposizione naturale per l'inganno. Quando usa la sua capacità di cambiare forma, un doppelganger ottiene un aggiuntivo bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare. Se può leggere la mente di un avversario, ottiene un ulteriore bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare e Raggirare.
- Individuazione dei pensieri (Sop): Un doppelganger usa individuazione dei pensieri come per l'incantesimo (18° livello dell'incantatore; Volontà CD 13 nega). Può sopprimere o riattivare questa capacità come azione gratuita.
- Cambiare forma (Sop): Un doppelganger può assumere la forma di qualsiasi umanoide di taglia Piccola o Media. In forma umanoide, il doppelganger perde gli attacchi naturali. Un doppelganger può rimanere in forma umanoide finché non sceglie di assumerne una nuova. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma un doppelganger ritorna alla sua forma naturale quando viene ucciso. Un incantesimo o capacità *visione del vero* rivela la sua forma naturale.
- Immunità: Un doppelganger è immune agli effetti di *sonno* e charme.
- Linguaggio automatico: Comune. Linguaggi bonus: Auran, Nanico, Elfico, Gnomesco, Halfling, Gigante e Terran.
- Classe preferita: Ladro. La classe del ladro di un doppelganger multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza perché multiclasse.
- Modificatore di livello: +4.

CLASSE DI MOSTRO DEL DOPPELGANGER

Umanoide mostruoso (Mutaforma)

Se si vuole interpretare un doppelganger al 1° livello, è possibile utilizzare la classe di mostro del doppelganger. Per usare la classe di mostro, si deve generare il personaggio con i tratti razziali indicati sotto (invece che i tratti razziali dei doppelganger presentati sopra), e poi acquisire livelli nella classe del doppelganger come se si acquisissero livelli di altre classi. Per maggiori informazioni sulle classi di mostro, vedi la sezione "Classi di mostro" all'inizio di questo capitolo.

In quanto infiltrati e spie definitivi, i doppelganger possono sembrare la scelta perfetta per i giocatori che amano personaggi furtivi e ingannatori. Resi molto ben bilanciati e adattabili con un'eccellente armatura naturale, i doppelganger eccellono in qualsiasi classe, anche se la loro mancanza di convinzioni etiche o morali impedisce loro di diventare chierici o paladini.

Un doppelganger inizia a giocare con relativamente poche capacità: immunità agli effetti di *sonno* e charme, un bonus di Costituzione e due buoni tiri salvezza. Man mano che avanza di livello, un doppelganger impara come individuare i pensieri, riceve incrementi ai punteggi di caratteristica e infine acquisisce la capacità di cambiare forma che caratterizza la razza. Questa capacità, però, viene acquisita lentamente e i giovani doppelganger mantengono un basso profilo fino a che non hanno raggiunto la loro forza completa.

Tratti razziali al 1° livello

- Modificatori ai punteggi di caratteristica iniziali: +2 alla Costituzione. Anche i giovani doppelganger sono eccezionalmente resistenti.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, i doppelganger non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- La velocità base sul terreno dei doppelganger è 9 metri.
- Scurovisione: I doppelganger possono vedere al buio fino a una distanza di 18 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come la vista normale, e i doppelganger possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Immunità a effetti di *sonno* e charme.
- Linguaggio automatico: Comune.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un doppelganger (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Raggirare (Car).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro del doppelganger.

Competenza nelle armi e nelle armature: I doppelganger sono competenti nelle armi semplici, ma non nelle armature o negli scudi.

Armatura naturale. Un doppelganger ottiene un bonus di armatura naturale +1 al 2° livello. Questo bonus migliora di 1 ogni due livelli successivi, fino a +4 all'8° livello.

Individuazione dei pensieri (Sop): Al 2° livello, un doppelganger può individuare i pensieri, come per l'incantesimo (18° livello dell'incantatore; Volontà CD 10 nega).

Cambiare forma (Sop): Al 3° livello, un doppelganger diventa capace di assumere la forma di qualsiasi umanoide di taglia Piccola o Media. Un doppelganger può cambiare forma una volta al giorno al 3° livello (ma può ritornare alla sua forma naturale in qualsiasi momento), tre volte al giorno al 5° livello e un numero illimitato di volte al giorno all'8° livello. In forma umanoide, un doppelganger perde gli attacchi naturali. Un doppelganger può rimanere in forma umanoide finché non sceglie di assumerne una nuova. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma un doppelganger ritorna alla sua forma naturale quando viene ucciso. Un incantesimo o capacità *visione del vero* rivela la sua forma naturale.

IDRAFFINE

Gli umani hanno sempre avuto una certa affinità con il mare. Si narra che molto tempo addietro alcuni di loro ritornarono all'abbraccio delle acque marine e che ancora oggi vivano sotto le onde. Altri credono che gli idraffini abbiano avuto origine attraverso la mescolanza di folletti simili a foche o per ibridazione magica, siccome mostrano tratti trovati in mammiferi che vivono in ambienti acquatici.

Gli idraffini vivono in secche e barriere coralline vicine alla costa, sebbene persistano voci di colonie che si sono spinte in alto mare. Le città degli idraffini sono meravigliose a vedersi, esistendo in armonia con il flusso e riflusso delle maree che si spinge fin dentro alle loro case. Come ci si potrebbe aspettare, gli idraffini hanno una profonda e quasi mistica comprensione dell'oceano e fanno tutto il possibile per proteggerlo.

Personalità: Gli idraffini sono esseri relativamente timidi che preferiscono i propri simili. Tuttavia, vivono vicino a (o all'interno di) società umane, elfiche o altro e hanno imparato a integrarsi il più possibile. Alcuni fungono da mediatori tra gli umani e varie specie acquatiche.

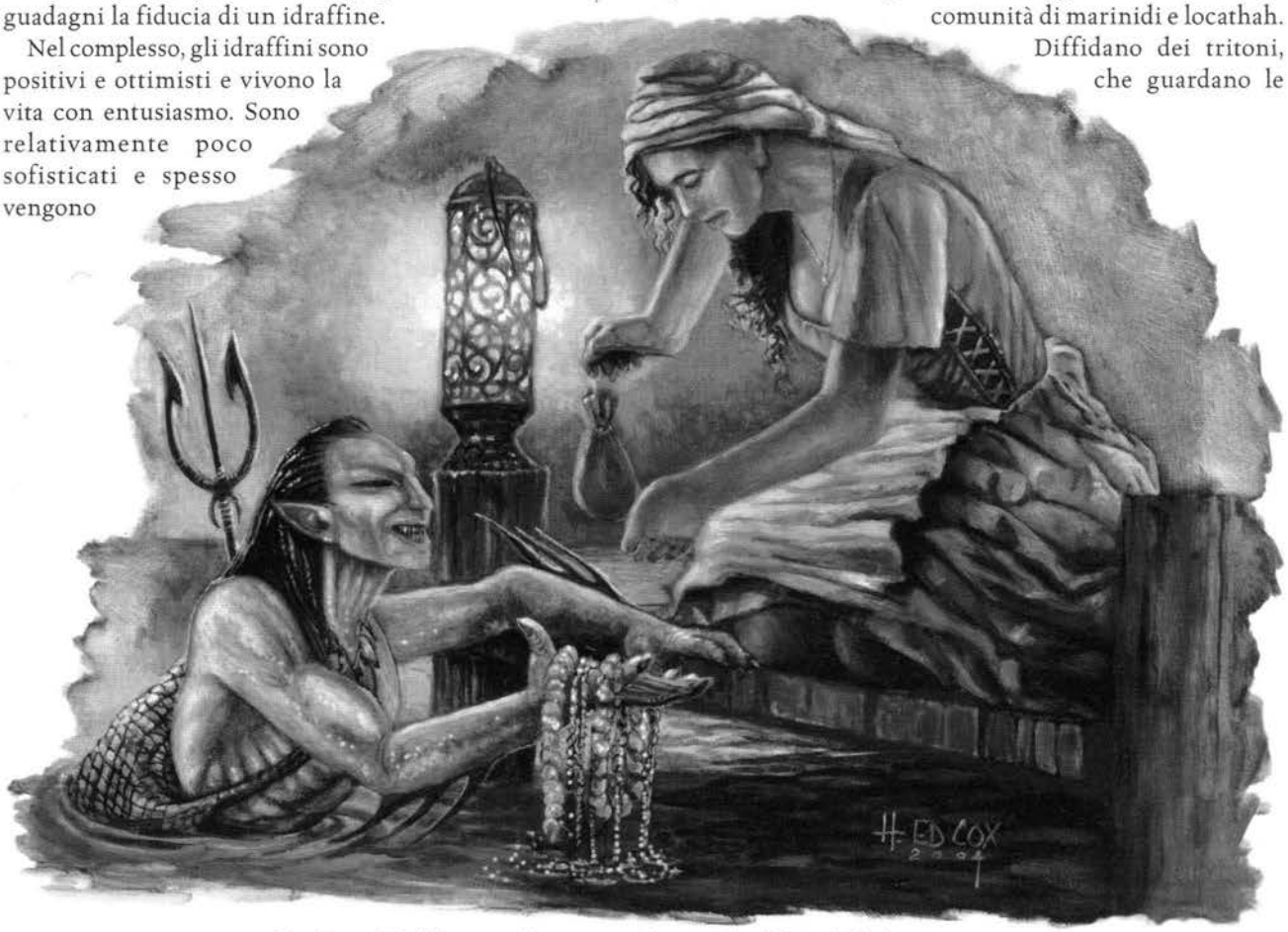
La timidezza sociale della razza è contrastata dalla sua intensa curiosità. Le persone e le esperienze nuove intrigano gli idraffini. Tranquilli e osservatori, gli idraffini preferiscono guardare gli avvenimenti da una certa distanza prima di avvicinarsi per indagare. Lo stesso concetto si applica ai loro rapporti con gli altri e potrebbe essere necessario parecchio tempo perché un altro essere guadagni la fiducia di un idraffine.

Nel complesso, gli idraffini sono positivi e ottimisti e vivono la vita con entusiasmo. Sono relativamente poco sofisticati e spesso vengono confusi dalle complessità sociali delle razze terrestri. Gli idraffini apprezzano la bellezza naturale ma sono anche attirati dalle creazioni delle altre razze, soprattutto dagli oggetti preziosi che sono sia pratici che esteticamente piacevoli. Per questo motivo, gli idraffini non sono interessati all'acquisizione di oro o ricchezze a scopo di lucro, ma anelano a possedere oggetti che considerano belli.

Descrizione fisica: Ad un osservatore distratto, un idraffine sembra un umano normale. Con un'osservazione più attenta, però, le differenze tra le due razze diventano più evidenti. La pelle degli idraffini è leggermente lucida e scivolosa; trasuda uno strato protettivo di olio che li mantiene caldi oltre che aiutarli a muoversi in acqua. Le mani e i piedi degli idraffini sono più lunghi di quelli degli umani e hanno coriacee dita palmate. Gli occhi degli idraffini sono neri come l'inchiostro e hanno una palpebra trasparente secondaria che consente loro di vedere sott'acqua senza problemi. I capelli sono neri corvini o di una colorazione metallica: argento scintillante, oro splendente o color rame brunito. L'aspetto più inquietante degli idraffini è la loro bocca, che può spalancarsi più di quella di un umano ed è piena di piccole zanne appuntite come spilli adatte a squarciare il cibo invece che a masticarlo.

Gli idraffini indossano abiti fatti con elementi naturali, in particolare alghe, anche se amano i vestiti fatti dagli umani e da altre razze terricole. Siccome trascorrono moltissimo tempo a terra, gli idraffini portano armi ed equipaggiamento simile a quello usato dagli umanoidi terrestri.

Relazioni: Gli idraffini vanno d'accordo con la maggior parte delle razze acquatiche, e stringono alleanze con le comunità di marinidi e locathah. Diffidano dei tritoni, che guardano le



Un giovane idraffine cerca di ottenere un buon profitto dai tesori che ha recuperato

Illustrazione di E. Cox



Illustrazione di R. Sardinha

Una comunità di idraffini è assai rinomata per la sua posizione e architettura

altre razze con un atteggiamento un po' xenofobo. I sahuagin cacciano gli idraffini solitari che si allontanano troppo dalla sicurezza dei loro fondali bassi, e ne risulta che le due razze sono state acerrime nemiche fin dall'alba dei tempi.

Gli idraffini apprezzano la compagnia degli umani; alcune comunità miste di idraffini e umani hanno vissuto in armonia per generazioni. Tuttavia, nelle società umane avide, sospettose o semplicemente malvagie, gli idraffini sono visti come rivali per le risorse e come ostacoli per i viaggi via mare. Gli idraffini preferiscono andarsene in cerca di acque più sicure quando lo scontro sembra probabile, ma i più tenaci tra essi potrebbero rimanere per combattere quella che considerano intolleranza o crudeltà sfrenata.

Gli idraffini si circondano di creature del mare quali branchi di foche, leoni marini, trichechi e simili creature, così come gli umani fanno con i canidi e gli altri animali domestici che vengono tenuti come animali da compagnia e compagni piuttosto che come bestiame. Come ci si potrebbe aspettare, gli idraffini non vanno d'accordo con gli umani che cacciano queste creature, sebbene sia possibile far loro comprendere la necessità di uccidere gli animali se non c'è altro cibo a disposizione.

Allineamento: Gli idraffini sono timidi ma affabili, e desiderano andare d'accordo con i loro vicini. Tendono ad essere neutrali buoni, con uno spiccato senso della comunità e una propensione ad aiutare gli altri. Considerano le loro poche leggi come un modo per aiutare a mettere ordine nell'oceano tumultuoso. Gli idraffini che vivono tra gli umani adottano un atteggiamento più legale, mentre quelli che vivono lungo coste selvagge sono molto più caotici e spensierati.

Territori degli idraffini: Gli idraffini costruiscono comunità impressionanti tra dirupi rocciosi e scogliere. Le loro abitazioni sono ideate per essere in parte sott'acqua con l'alta marea, permettendo alle onde di lambire i pavimenti. In alcune zone, gli umani costieri e gli idraffini hanno costruito comunità perfettamente integrate favorevoli per entrambe le specie.

A causa della relativa scarsità di ottime aree in cui costruire le loro dimore coralline, gli idraffini a volte abitano negli stessi territori delle razze acquatiche. Nel caso di marinidi ed elfi acquatici, questa incursione raramente provoca problemi, sebbene si possano verificare dei litigi quando il cibo scarseggia.

Religione: Gli idraffini venerano la natura, soprattutto se legata all'oceano. Quelli che adorano una divinità particolare sono attirati da Obad-Hai, anche se gli idraffini sono noti per avere venerato qualsiasi delle stesse divinità degli umani del luogo. Quelli che si sentono più vicini al mare sono seguaci di Eadro, una divinità marina venerata anche da locathah e marinidi, o Deep Sashelas, una divinità elfica sottomarina della conoscenza e della bellezza.

Linguaggio: Gli idraffini parlano il Comune, spesso costellato da frasi in Elfico (parlato con un dialetto degli elfi marini) e dall'occasionale parola in Aquan. Siccome gli idraffini trascorrono così tanto tempo in acqua, scrivono principalmente su superfici resistenti come la conchiglia o la pietra con una florida scrittura liquida che è molto piacevole a vedersi. I racconti degli idraffini sono pieni di allegorie evocative che si riferiscono alla loro casa nell'oceano, e le loro storie tendono a essere lunghi poemi epici con tematiche cicliche. Gli idraffini che sono più isolati parlano con scioltezza l'Aquan, il linguaggio delle creature acquatiche.

Nomi: Gli idraffini hanno rigide linee guida su come i nomi vengono garantiti ai neonati. Un bambino deve prendere il nome del suo bis-bis-nonno, mentre una bambina deve seguire la stessa tradizione dalla parte materna. I nuovi nomi sono introdotti e aggiunti quando gli idraffini incontrano un individuo che fa loro una grande impressione e che ha aiutato gli idraffini in qualche modo spettacolare. Per questo motivo, i linguisti notano più di qualche nome da elfo o da halfling tra le comunità di idraffini. I nomi orcheschi, nanici e gnomeschi sono quasi completamente assenti, indicando che gli idraffini hanno una scarsa considerazione di questi esseri oppure che semplicemente non hanno avuto contatti sufficienti con quelle razze a garantire l'inclusione di nomi dai loro linguaggi.

Nomi maschili: Darrius, Eemel, Marriton, Oskil, Phen, Rokar.

Nomi femminili: Ammera, Evaa, Lilellia, Sorras, Talisera, Veras.

Avventurieri: Gli idraffini di solito preferiscono rimanere vicino alla sicurezza delle loro dimore coralline, ogni tanto commerciando con i vicini popoli terrestri. Detto ciò, gli idraffini hanno anche una forte curiosità e alcuni individui diventano avventurieri per pura e semplice curiosità. Altri idraffini si danno all'avventura dopo un incontro particolarmente violento con una razza pericolosa, diventando ossessionati dal desiderio di cacciare quei nemici.

Grazie alla loro comprensione dei flussi e riflussi naturali del mare e delle stagioni, gli idraffini sono attirati dal cammino del druido e molti mostrano una certa affinità per la magia naturale, soprattutto quella associata all'acqua, al vento e al mare. Gli idraffini combattenti sono robusti guerrieri ostinati che hanno ben pochi scrupoli ad affrontare a testa bassa i loro nemici.

TRATTI RAZZIALI DEGLI IDRAFFINI

- Umanoide (umano): Gli idraffini sono creature umanoidi con il sottotipo umano.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, gli idraffini non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- La velocità base sul terreno degli idraffini è 9 metri. La loro velocità di nuotare è 9 metri.
- Visione crepuscolare: Gli idraffini possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle o della luna e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- 4 punti abilità extra al 1° livello e 1 punto abilità extra ad ogni livello addizionale: Gli idraffini (come i loro antenati umani) sono versatili e capaci. (I 4 punti abilità al 1° livello sono aggiunti come bonus, non moltiplicati.)
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artista della Fuga: Gli idraffini secernono naturalmente un olio scivoloso che facilita il nuoto. Questa secrezione li facilita anche nello sgusciare fuori dalle restrizioni.
- Trattenere il fiato (Str): Un idraffine può trattenere il fiato per un numero di round pari a 8 x il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare di annegare.
- Familiarità nelle armi: Gli idraffini considerano i tridenti e le reti come armi semplici.
- Dipendenza dall'acqua: Un idraffine deve immergere tutto il corpo nell'acqua almeno una volta alla settimana o subire effetti nocivi. Dopo che è passata una settimana, un idraffine deve effettuare una prova di Costituzione ogni giorno successivo (CD 10 + 1 per ogni giorno aggiuntivo) oppure subire 1 danno alla Costituzione. Una volta che l'idraffine immerge il corpo nell'acqua, recupera subito 1d4 punti di Costituzione per ogni ora in cui rimane nell'acqua.
- Linguaggio automatico: Comune. Linguaggi bonus: Aquan, Elfico e Sahuagin.
- Classe preferita: Druido. La classe del druido di un idraffine multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza per essere multiclasse.

MEZZOGRE

Le stesse frontiere selvagge che producono i mezzorchi dalle unioni tra tribù di barbari umani e orchi producono anche i mezzogre. Gli ogre e gli umani combattono in tempo di guerra e commerciano in tempo di pace. Nei periodi pacifici, gli ogre apprezzano l'intelligenza e l'adattabilità degli umani, mentre gli umani stimano la forza e la robustezza degli ogre. I mezzogre ereditano un miscuglio delle caratteristiche fisiche dei loro genitori. Possono essere incontrati in entrambe le comunità dei genitori (dove la loro situazione varia in base all'opinione locale).

Personalità: I mezzogre di solito sono di intelligenza scarsa ma rapidi all'ira. Dove un mezzorco capisce le alternative all'azione, i mezzogre non le capiscono. I mezzogre di successo sono quelli con un autocontrollo sufficiente a vivere in una terra civilizzata.

I mezzogre amano i piaceri semplici come banchettare, bere, vantarsi, lottare, suonare il tamburo e ballare selvaggiamente. Anche se alcuni dichiarano di essere in grado di cantare, ben poche altre razze sarebbero d'accordo. Un mezzogre è propenso a supporre che i divertimenti raffinati quali la poesia, i balli di corte e la filosofia siano solo strumenti per prendersi gioco di lui.

Descrizione fisica: I mezzogre sono più alti degli umani o dei mezzorchi, ma non alti come gli ogre. Gli adulti generalmente si avvicinano più all'altezza e al peso di un ogre che non di un umano. Il colore della pelle varia dal giallo opaco al marrone opaco. La pelle spessa presenta macchie scure, gonfiori bitorzoluti e la testa è ricoperta da una zazzera di capelli scuri.

Relazioni: Siccome sono i discendenti dei giganti, i mezzogre hanno difficoltà ad andare d'accordo con nani e gnomi. Naturalmente, gli ogre raramente sono in buoni rapporti anche con elfi, umani o halfling. D'altro canto, capiscono il pregiudizio a cui sono sottoposti i mezzorchi e con essi vanno d'accordo.



Questo mezzogre barbaro trascina la propria ira ben oltre il combattimento

Illustrazione di R. Spencer

Un mezzogre cerca un modo di farsi accettare da quanti odiano o temono i suoi cugini ogre. Molti sfruttano la loro innata robustezza così che gli altri non abbiano altra scelta se non accettarli, che sia per ammirazione o per paura. Alcuni dimostrano in pubblico compassione e bontà di cuore tutte le volte che possono (a prescindere che queste dimostrazioni siano o meno sincere).

Allineamento: I mezzogre ereditano una inclinazione verso il caos dai genitori ogre ma, come i genitori umani, non hanno preferenze tra bene o male. I mezzogre cresciuti tra gli ogre e disposti a trascorrere la propria vita con loro, però, sono inclini alla malvagità.

Territori dei mezzogre: I mezzogre non hanno territori loro, ma vivono tra gli ogre o tra gli umani in base alle circostanze personali e alla tolleranza degli abitanti del luogo.

Religione: Come gli ogre, i mezzogre malvagi venerano Vaprak il Distruttore. L'avido Vaprak è una divinità caotica malvagia di combattimento, distruzione, aggressione, frenesia e cupidigia. I suoi domini comprendono Caos, Distruzione, Guerra e Male, e la sua arma preferita è il randello pesante. I mezzogre barbari e guerrieri lo onorano come dio della guerra anche se non sono loro stessi malvagi. Anche Erythnul annovera ogre e mezzogre tra i suoi seguaci. Gli adoratori di Vaprak o Erythnul che sono stanchi di doversi giustificare, o che non vogliono dare alle altre razze un ulteriore altro motivo per diffidare di loro, semplicemente non rendono di pubblico dominio la loro religione. I mezzogre che vogliono consolidare il legame con il loro retaggio umano venerano divinità umane, e possono essere espliciti nelle loro dimostrazioni di devozione.

Linguaggio: Il Gigante, che non ha un proprio alfabeto, sfrutta la scrittura del Nanico nelle rare occasioni in cui un mezzogre ha bisogno di scrivere qualcosa.

Nomi: Un mezzogre di solito sceglie un nome che lo aiuti a fare un'impressione specifica. Se vuole inserirsi tra gli umani, sceglie un nome umano. Se vuole intimidire gli altri, sceglie un gutturale nome da ogre. Un mezzogre allevato completamente dagli umani ha un nome umano datogli dai genitori, ma può sceglierne un altro dopo essersi allontanato dal suo paese nativo. Alcuni mezzogre, naturalmente, non sono così furbi da scegliere un nome con tanta attenzione. I nomi degli ogre sono abbastanza simili ai nomi orcheschi perché i giocatori possano scegliere dagli elenchi degli orchi (vedi "Mezzorchi", pagina 18 del *Manuale del Giocatore*) quando generano i personaggi.

Avventurieri: I mezzogre che vivono tra gli umani sono attirati quasi invariabilmente verso carriere violente in cui possono sfruttare al meglio la loro forza. Spesso evitati dalle compagnie cortesi, i mezzogre trovano accoglienza e amicizia tra gli avventurieri, di cui molti sono come loro vagabondi e stranieri.

TRATTI RAZZIALI DEI MEZZOGRE

- +6 alla Forza, -2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: I mezzogre sono grandi creature muscolose senza una grande intelligenza né educazione.
- Gigante: I mezzogre sono creature con il tipo gigante.
- Grande: In quanto creature di taglia Grande, i mezzogre subiscono una penalità di -1 alla Classe Armatura e una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire. Hanno anche una portata di 3 metri.
- La velocità base sul terreno dei mezzogre è 9 metri.
- Scurovisione: I mezzogre possono vedere al buio fino a una distanza di 18 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come la vista normale, e i mezzogre possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Armatura naturale: I mezzogre hanno un'armatura naturale di +4 grazie alla loro spessa pelle robusta.
- Linguaggi automatici: Gigante e Comune. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Goblin, Orchesco e Abissale. I mezzogre astuti (che sono rari) imparano i linguaggi dei loro alleati o rivali.

- Classe preferita: Barbaro. La classe del barbaro di un mezzogre multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza perché multiclasse.
- Modificatore di livello +2.

SHARAKIM

Gli umani presuppongono che tutti gli orchi siano uguali: orribili, brutali, violenti e determinati a uccidere chiunque intralci il loro cammino. Queste supposizioni raramente si dimostrano false. Ma perfino gli orchi presentano variazioni all'interno della specie, e un gruppo in particolare si differenzia da tutti gli altri.

Gli sharakim (il nome significa "i contaminati" o "quelli che sono stati contaminati" in un vecchio dialetto umano) un tempo erano umani. Perlomeno, lo erano i loro progenitori. Le leggende raccontano che molto tempo fa tutti gli umani abitavano nel villaggio di Desh. Vivevano pacificamente finché un cacciatore di nome Sharak non uccise un cervo sacro e tutti quelli che mangiarono la carne del cervo si ammalarono. Molti morirono, ma altri furono trasformati, contorti in orribili caricature di umanità dal male che avevano commesso. Gli umani che sopravvissero alla maledizione si sparpagliarono, abbandonando per sempre Desh. Anche quelle creature che un tempo erano state umane si riunirono e fuggirono, facendosi strada nel mondo, ma da allora sono odiati per sempre dagli umani poiché rappresentano un ricordo del peccato commesso. Queste creature divennero gli sharakim.



Gli sharakim, a causa delle loro radici umane, sono una razza piuttosto insolita

Illustrazione di E. Polak

Gli sharakim vivono in piccoli villaggi e paesi. Sono a loro agio sulle colline e montagne, soprattutto in posti che presentano lunghe ombre e alti dirupi su ogni lato. Sono bramosi di contatti con l'esterno, e quindi si stabiliscono vicino ad altre razze. Compiono frequenti incursioni nei paesi circostanti e incoraggiano i loro vicini a fare loro visita, dopodiché si comportano da ospiti generosi. Gli sharakim passano le loro ore di veglia a combattere contro l'impressione che la gente deduce basandosi sul loro aspetto esteriore; solo nell'intimità della loro casa si rilassano e raccolgono i loro pensieri.

Personalità: Gli sharakim imparano fin dalla prima infanzia di essere stati creati dal peccato, e che gli altri credono che la loro esistenza sia una maledizione per il mondo. Questa concezione li rende tristi quando sono solitari e desiderosi di essere apprezzati quando sono in presenza di altre razze. Gli umani li paragonano a dei cuccioli, che odiano stare da soli e accettano qualsiasi trattamento perché significa attenzione. Gli sharakim disprezzano gli altri orchi, poiché li vedono come un esempio di ciò che potrebbero essere diventati e compiono ogni sforzo per distinguersi da quei mostri. Si lavano molto spesso e sono pignoli in fatto di vestiti e buone maniere. Imparano a parlare il Comune e si sforzano di pronunciare le parole senza accento, cosa molto difficile a causa delle loro zanne. I villaggi degli sharakim sono modelli di pulizia e ordine, ogni casa è accuratamente posizionata in relazione ai suoi vicini e ognuna viene mantenuta pulita e immacolata. Gli sharakim fanno ogni sforzo per migliorarsi come individui, incrementando costantemente le loro conoscenze e abilità per diventare degni di interazioni sociali.

Descrizione fisica: Gli sharakim sono alti tra i 150 e 180 cm e pesano da 70 a 137,5 kg. La pelle varia dal grigio chiaro al nero come il carbone; i capelli sono folti ma non ispidi e di un nero così scuro che sembra blu, anche se alcuni sharakim ostentano riflessi argentati o bianchi. Generalmente hanno occhi neri come l'inchiostro o grigi ardesia, e più raramente blu scuro o verde scuro. Piccole corna ricurve spuntano su entrambe le tempie e i canini

inferiori sono zanne appuntite che sporgono oltre il labbro superiore. Il naso degli sharakim di solito è corto e schiacciato, con larghe narici.

Gli sharakim si vestono al meglio di quanto le circostanze lo permettano, per distinguersi dagli orchi. Preferiscono camicie e pantaloni raffinati, con stivali e guanti di morbida pelle. Molti indossano cappelli a tesa larga, infilati il più possibile per coprire le corna, mentre altri preferiscono mantelli con grandi cappucci. Gli sharakim tengono le spesse unghie tagliate, e le zanne e le corna lucidate. Decorano le zanne e le corna, incidendole come l'avorio, incappucciandole con metalli preziosi o perfino incastonandovi delle gemme. I capelli sono intrecciati o tirati indietro e legati con un'elegante spilla di metallo. Gli sharakim odiano esporre mani e piedi, poiché sono sproporzionati e presentano spesse unghie artigliate.

Relazioni: Gli sharakim si preoccupano di ingraziarsi le altre razze. Salutano chiunque incontrano in modo aperto e cordiale, spesso nel linguaggio nativo dello straniero. Gli gnomi non hanno alcuna difficoltà ad adattarsi agli sharakim, perché sono in grado di sorvolare sul loro aspetto e ammirare la loro energia ed educazione, e le due razze spesso vivono vicine, visitandosi a vicenda per scambiare informazioni e merci. Gli halfling ammirano la determinazione degli sharakim ma si sentono comunque a disagio vicino a loro e diventano timidi in loro presenza. Elfi e nani non si fidano degli sharakim, e affermano che un orco vestito bene è pur sempre un orco. Non possono negare l'intelligenza e la raffinatezza della razza, ma sospettano comunque una sinistra motivazione dietro al comportamento civilizzato. Gli umani si ritrovano ad essere incerti nelle loro reazioni: gli sharakim hanno l'aspetto di orchi, ma agiscono decisamente come umani. I mercanti umani fanno volentieri affari con gli sharakim, ma i sacerdoti sospettano intenzioni oscure dietro al loro entusiasmo, e i guerrieri preferiscono non fidarsi di loro come camerati in battaglia.

Allineamento: Gli sharakim amano le regole, poiché piace loro dimostrare che possono capire e obbedire a tali restrizioni. Si sforzano di essere generosi e premurosi, rendendo così legale buono il loro allineamento più comune. Alcuni sharakim sono inclini alla neutralità, e pochissimi sono attivamente caotici, preferendo un approccio individuale ad un cammino preordinato.

Territori degli sharakim: Gli sharakim vivono in villaggi annidati tra alte colline o basse montagne. Preferiscono la protezione dei dirupi intorno a loro, ma amano anche stare vicini ad altre razze, quindi le loro case di solito sono a non più di qualche giorno di viaggio da un villaggio umano o gnomesco. Agli sharakim non piace l'acqua, e preferiscono evitare gli insediamenti situati vicino a laghi o fiumi.

Gli sharakim possono essere incontrati in grandi città umane, dove si divertono per il numero di persone presenti e per la possibilità di mischiarsi con tutti apertamente. Essi acquistano case e le restaurano, creando incisioni elaborate sugli stipiti e sulle colonne delle porte, e appendendo alle pareti arazzi dai disegni intricati. Gli sharakim sono conosciuti come ospiti eccellenti indipendentemente da dove vivono: compiono ogni sforzo per mettere a loro agio i visitatori e le loro case sono sempre lussuose e ben tenute.

Religione: Gli sharakim non hanno una loro divinità. Detestano Gruumsh, il dio degli orchi, e molti non si sentono degni di pregare alcun dio umano. Quanti osano rivolgersi a una divinità umana pregano Heironeous, chiedendogli di sorvolare sul loro distorto aspetto esteriore e guardare all'onore e alla legalità che hanno nel cuore.

Linguaggio: Tutti gli sharakim parlano il Comune e molti parlano almeno un altro linguaggio, di solito Nanico, Elfico o Gnomesco. Sebbene pochi sharakim imparino l'Orchesco (la cosa migliore per capire i loro nemici), non parleranno l'Orchesco in nessuna circostanza, e nulla di scritto in quel linguaggio viene ammesso nelle loro case.

Gli sharakim amano leggere. Collezionano libri in una varietà di linguaggi e molti di quelli che vivono in città diventano librai.

Nomi: Gli sharakim preferiscono scegliere nomi umani oppure nomi adatti alla società che li circonda. Amano i nomi lunghi, perché i nomi corti sembrano brutali: gli sharakim non usano mai l'abbreviazione del nome di qualcuno e insistono che anche gli amici e i soci in affari usino i loro nomi per intero. Il nome di famiglia di uno sharakim è il nome del suo clan, e il suo nome proprio è di derivazione umana. A uno sharakim viene dato un nome alla nascita, ma quando raggiunge l'età adulta gli anziani selezionano per lui un nuovo nome, uno adatto alla sua personalità e alle sue doti personali. Gli sharakim mantengono il nome di nascita come secondo nome. A volte uno sharakim aggiunge un terzo nome quando è più vecchio e affermato in un certo mestiere; allora il suo nome da adulto diventa il suo secondo nome e il nome di nascita rimane come terzo nome.

Nomi maschili: Alastair, Benjamin, Carrington, Daniel, Malcolm, Nathaniel, Reginald, Winchester.

Nomi femminili: Aurora, Bedelia, Christina, Clarissa, Elizabeth, Margaret, Winnifred.

Nomi di clan: Andromar, Barechian, Helefern, Lochlaman, Malendik, Norferat, Sarekar.

Avventurieri: Ogni sharakim sente che deve dimostrare il proprio valore, sia a se stesso che agli altri. Si sforza di mostrare che è tanto astuto, nobile, onorevole e abile quanto qualsiasi umano o nano o elfo, perché crede che questo sforzo gli farà guadagnare il loro rispetto. Molti sharakim, quando raggiungono l'età adulta, abbandonano il villaggio per andare all'avventura. Questo consente loro di incontrare stranieri, farsi nuovi amici e affinare le loro abilità. Guadagnare ricchezze è meno importante che ottenere la notorietà e uno sharakim che viene immortalato in una canzone è l'orgoglio del suo clan.

TRATTI RAZZIALI DEGLI SHARAKIM

- +2 alla Forza, -2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: Gli sharakim sono forti di natura ma la loro taglia li rende impacciati. L'aspetto mostruoso li ostacola in ambienti sociali, ma la loro cultura li obbliga ad essere ben educati.
- Umanoide (umano): Gli sharakim sono creature umanoidi con il sottotipo umano.

- Medio: In quanto creature di taglia Media, gli sharakim non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- La velocità base sul terreno degli sharakim è 9 metri.
- Scurovisione: Gli sharakim possono vedere al buio fino a una distanza di 18 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come la vista normale, e gli sharakim possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Bonus di armatura naturale +1: La pelle degli sharakim è dura e difficile da perforare.
- Affinità con le ombre (Str): Gli sharakim sono nati nell'oscurità, e nonostante quel che affermano agiscono meglio di notte e nell'ombra. In zone di oscurità o penombra, uno sharakim ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare.
- Sensibilità alla luce (Str): Gli sharakim subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire nella luce solare intensa o nel raggio di azione di un incantesimo *luce diurna*.
- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro gli orchi (compresi i mezzorchi): Gli sharakim disprezzano gli orchi, e apprendono speciali tecniche di combattimento che li rendono capaci di combattere con loro in modo più efficace.
- Linguaggio automatico: Comune. Linguaggio bonus: Nanico, Elfico, Gnomesco e Orchesco.
- Classe preferita: Mago. La classe del mago di uno sharakim multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza per essere multiclasse.
- Modificatore di livello +1.

SKULK

Un tempo membri di una casta di reietti in un impero antico, gli umani che sarebbero diventati skulk si ritirarono dal mondo mediante una cerimonia magica che consolidava la loro condizione di "intoccabili". Il rituale garantiva loro un mimetismo naturale, che consentiva agli skulk di fondersi perfettamente con ciò che li circondava.

Gli skulk si riuniscono in piccole bande all'interno o vicino a comunità umane. Quando scende la notte, compiono razzie che risultano in spargimenti di sangue poiché l'odio innato degli skulk per gli umani si manifesta in una rabbia omicida. Essi sfruttano le imboscate, l'inganno e la superiorità numerica per sopraffare le loro vittime.

Personalità: Gli skulk sono rabbiose creature violente che covano un odio profondo per tutti gli esseri più fortunati di loro (che comprende praticamente chiunque). Hanno un potente istinto di autoconservazione, spesso frainteso per codardia, che li tiene in ombra. Dimostrano ben scarso riguardo perfino per i loro simili, e le madri skulk sono note per avere abbandonato i loro figli se significava salvarsi la pelle.

Descrizione fisica: Gli skulk sono alti tra i 150 e i 180 cm e pesano dai 60 ai 90 kg. Sono completamente glabri e indossano pochi o nessun vestito. È difficile determinare, a prima vista, se uno skulk è maschio o femmina. La pelle di solito è grigia opaca, ma un individuo può cambiare colore a suo piacimento, da un marrone tenue a un rosso o giallo livido. Gli skulk sono in grado di assumere qualsiasi tono di carne umana "naturale" per meglio mimetizzarsi. Hanno occhi azzurri senza pupille, indipendentemente dalla colorazione della pelle.

Relazioni: Gli skulk generalmente odiano tutte le razze umanoidi, ma mostrano una particolare crudeltà nei confronti dei loro progenitori umani. Anche quegli skulk che non sono malvagi di solito non si fidano delle altre razze, rimanendo ai margini della civiltà invece che tentare di integrarsi.

Allineamento: Violenti e crudeli di natura, gli skulk tendono al caos e al male, sebbene alcuni riescano a evitare tali inclinazioni. Gli skulk buoni sono emarginati perfino tra la loro stessa gente, e gli skulk legali sono estremamente rari (ma possono diventare dei capi nella loro razza).

Territori degli skulk: Gli skulk non hanno territori di loro proprietà, ma vivono invece nelle vicinanze o all'interno dei paesi e delle città umane. Sono parassitari di natura, sopravvivendo con quello che riescono a rimediare o rubare. Gli skulk particolarmente audaci vivono addirittura in mezzo agli umani per brevi periodi di tempo, sfruttando il camuffamento e il sotterfugio per sopravvivere.

Religione: Gli skulk generalmente venerano le divinità devote al male, all'inganno, al tradimento e all'assassinio. Nerull e Vecna trovano parecchi seguaci tra gli skulk. Gli skulk non malvagi adorano divinità come Boccob o Olidammara. La loro divinità più riverita è la dea Syrul, una divinità neutrale malvagia delle bugie, dell'inganno, del tradimento e delle promesse false. I suoi domini sono Conoscenza, Inganno e Male, e la sua arma preferita è il pugnale.

Linguaggio: Gli skulk parlano una versione imbastardita del Comune, piena di parole e concetti derivanti da culture umane morte da tempo. Sono in grado di capire chi parla il Comune, e viceversa.

TABELLA 4-2: SKULK

Livello	Bonus di attacco base	DV	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Punti abilità	GS	Speciale
1°	+0	1d8	+0	+2	+0	(2 + mod Int) x 4	1/2	+2 Des, -2 Sag, -4 Car, +4 Muoversi Silenziosamente, +5 Nascondersi, talento
2°	+1	2d8	+0	+3	+0	2 + mod Int	1	Sentiero senza tracce, +6 Muoversi Silenziosamente, +10 Nascondersi,
3°	+1	2d8	+0	+3	+0	-	2	+2 Des, anti-individuazione innata, mimetismo impareggiabile, +8 Muoversi Silenziosamente, +15 Nascondersi

Nomi: I nomi degli skulk di solito sono semplici soprannomi di una o due sillabe. Evitano i suoni aspri e sibilanti (come f, s o x), che sono i migliori per fare segnali silenziosi ai loro alleati. Gli skulk non riconoscono alcun legame con la famiglia o il clan, e quindi raramente usano più di un nome solo.

Nomi maschili: Hadan, Krem, Lar, Lorrid, Mullev.

Nomi femminili: Adal, Ev, Ilen, Olleg, Udge.

Avventurieri: Gli skulk che sono abbastanza coraggiosi da abbandonare la loro gente sono rari, ma possono rivelarsi avventurieri efficienti. Gli skulk avventurieri, però, sono esclusi dal loro gruppo ristretto, forzati a una vita pericolosa per necessità più che per scelta. Ad ogni modo, gli skulk avventurieri sono più spesso ladri, guerrieri o barbari. Gli skulk bardi che superano la personalità insensibile per natura della razza possono diventare spie eccezionali.



Illustrazione di E. Polak

Il sogghigno di uno skulk non è mai rassicurante

TRATTI RAZZIALI DEGLI SKULK

- +4 alla Destrezza, -2 alla Saggezza, -4 al Carisma: Gli skulk sono agili e aggraziati, ma hanno volontà deboli e personalità soggiogate.
- Umanoide (umano): Gli skulk sono creature umanoidi con il sottotipo umano.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, gli skulk non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- La velocità base sul terreno degli skulk è 9 metri.
- Dadi Vita razziali: Uno skulk inizia con due livelli da umanoide, che gli forniscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +1 e bonus ai tiri salvezza base di Temp +0, Rifl +3 e Vol +0.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide di uno skulk gli forniscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore Int). Le sue abilità di classe sono Muoversi Silenziosamente (Des) e Nascondersi (Des).
- Talenti razziali: I livelli da umanoide di uno skulk gli forniscono un talento.
- Bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e bonus razziale di +15 alle prove di Nascondersi: Gli skulk eccellono nel restare in ombra. Questi bonus si applicano solo quando uno skulk indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.
- Anti-individuazione innata (Sop): Gli skulk sono difficili da individuare mediante incantesimi di divinazione, quali *chiaroudienza/chiaroveggenza, localizza creatura* e incantesimi *individuazione*, e mediante oggetti come una *sfera di cristallo*. Se si tenta una divinazione su uno skulk, l'incantatore della divinazione deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore con CD 20.
- Mimetismo impareggiabile (Str): Gli skulk possono muoversi a piena velocità (e possono perfino correre) mentre si nascondono, senza subire penalità alle prove di Nascondersi a causa del movimento.
- Sentiero senza tracce (Str): La CD di qualsiasi prova di Sopravvivenza per seguire le tracce di uno skulk aumenta di 10.
- Linguaggio automatico: Comune. Linguaggi bonus: Nanico, Elfico, Gnomesco, Goblin, Halfling e Orchesco.
- Classe preferita: Ladro. La classe del ladro di uno skulk multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza per essere multiclasse.
- Modificatore di livello +1.

CLASSE DI MOSTRO DELLO SKULK

Umanoide (umano)

Se si vuole interpretare uno skulk al 1° livello, è possibile utilizzare la classe di mostro dello skulk. Per usare la classe di mostro, si deve generare il personaggio con i tratti razziali indicati sotto (invece che i tratti razziali degli skulk presentati sopra), e poi acquisire livelli nella classe dello skulk come se si acquisissero livelli di altre classi. Per maggiori informazioni sulle classi di mostro, vedi la sezione "Classi di mostro" all'inizio di questo capitolo.

Gli skulk sono maestri della furtività, affidandosi al loro mimetismo superiore e ad altre doti personali per avvicinarsi furtivamente alle vittime. Sono eccellenti come scassinatori, spie e, naturalmente, assassini. Mancano di versatilità, ma rimediano a questa lacuna con un'ineguagliabile bravura a resistere all'individuazione.

Gli skulk iniziano a giocare senza alcuna delle loro capacità straordinarie o soprannaturali, ma sono già piuttosto bravi a muoversi furtivamente. Ben presto padroneggiano le doti innate della razza di furtività e mimetismo, raggiungendo la massima potenza già al 3° livello.

TRATTI RAZZIALI AL 1° LIVELLO

- Modificatori ai punteggi di caratteristica iniziali: +2 alla Destezza, -2 alla Saggezza, -4 al Carisma. Gli skulk sono agili e aggraziati, ma hanno volontà deboli e personalità soggiogate.
- Velocità: La velocità base sul terreno degli skulk è 9 metri.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, gli skulk non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e bonus razziale di +5 alle prove di Nascondersi: Gli skulk eccellono nel restare in ombra. Questi bonus si applicano solo quando uno skulk indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.
- Linguaggio automatico: Comune.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe di uno skulk (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Muoversi Silenziosamente (Des) e Nascondersi (Des).

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro dello skulk.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli skulk sono competenti nelle armi semplici, ma non nelle armature o negli scudi.

Bonus di abilità razziali: Il bonus razziale di uno skulk alle prove di Muoversi Silenziosamente aumenta a +6 al 2° livello e a +8 al 3° livello. Il bonus razziale di uno skulk alle prove di Nascondersi aumenta a +10 al 2° livello e a +15 al 3° livello.

Sentiero senza tracce (Str): A partire da quando uno skulk raggiunge il 2° livello, la CD di qualsiasi prova di Sopravvivenza per seguirne le tracce aumenta di 10.

Anti-individuazione innata (Sop): Uno skulk di 3° livello o superiore è difficile da individuare mediante incantesimi di divinazione, quali *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *localizza creatura* e incantesimi *individuazione*, e mediante oggetti come una *sfera di cristallo*. Se si tenta una divinazione su uno skulk, l'incantatore della divinazione deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore con CD 20.

Mimetismo impareggiabile (Str): A partire dal 3° livello, uno skulk può muoversi a piena velocità (e può perfino correre) mentre si nasconde, senza subire penalità alle prove di Nascondersi a causa del movimento.

SOTTERRICOLI

I sotterricoli sono discendenti di bande di umani che scelsero di (o furono costretti a) vivere nelle caverne e nei contorti passaggi del mondo sotterraneo. Col passare delle generazioni, questi umani si adattarono a questo strano mondo, pieno di meraviglie naturali e creature pericolose. Alcune società di sotterricoli non si sono avventurate in superficie per generazioni, e altre hanno completamente dimenticato le loro vere origini. Tuttavia, quelli che vivono vicino alle caverne che danno accesso ai reami sotterranei compiono incursioni occasionali in superficie e perfino si impegnano in scambi limitati con gli umani di superficie.

I sotterricoli sono un semplice popolo chiuso dedito alla propria casa e alla sicurezza della propria razza. A causa della moltitudine di razze e creature malvagie e predatrici nelle caverne e nei tunnel in cui abitano, i sotterricoli sono diventati rapidi, furtivi e orientati alla sopravvivenza. Anche se piuttosto primitivi e rozzi quando si tratta di tecnologia, i sotterricoli compensano questa mancanza con una conoscenza superiore di come sopravvivere sottoterra, anche se perfino loro evitano le più lontane profondità dei reami sotterranei.

Personalità: I sotterricoli hanno una mentalità ristretta e sono interessati solo al benessere della loro tribù. Possono essere un po' xenofobi e sospettosi degli stranieri, anche se diventano profondamente leali nei confronti di chi mantiene fede alla parola data e dimostra il proprio valore. Sebbene non siano così vincolati ai loro rancori come i nani, i sotterricoli nondimeno prendono molto seriamente i giuramenti e recidono subito qualsiasi legame con gli esseri che mentono o in altro modo li inganno.

I sotterricoli mantengono un profondo legame spirituale con la loro terra e sono giunti a capire gli indefinibili ritmi delle sue stagioni. Apprezzano la bellezza naturale delle caverne, dei cunicoli e delle grotte sotterranee, e fanno del loro meglio per mantenerli intatti. I sotterricoli hanno una ricca tradizione orale e riempiono i loro discorsi di allegorie, imprecazioni e iperboli. A differenza di quelle dei nani, che condividono un'abitudine simile, le storie dei sotterricoli sono poetiche e di una qualità piuttosto onirica.

Cantare è uno dei passatempi preferiti tra i sotterricoli, e ogni individuo conosce una sfilza di motivetti.



Un sotterricolo barbaro emerge dall'oscurità

Illustrazione di J. Miracola

Descrizione fisica: I sotterricoli sono sia bassi che magri, con una corporatura simile a quella degli elfi. Generalmente sono alti tra i 150 e i 165 cm, pesando da 50 a 75 kg. Gli occhi e le orecchie in proporzione sono più grandi di quelli degli umani, poiché si sono evoluti per consentire ai sotterricoli di vedere nel buio pesto e sentire i suoni più attutiti. I sotterricoli hanno una folta peluria corporea che li tiene caldi nel freddo dei loro tunnel, e di solito hanno lunghe trecce nere o bianco argentate.

Per la sopravvivenza i sotterricoli dipendono dalla loro capacità di mimetizzarsi nel terreno circostante. La pelle ha sviluppato una pigmentazione speciale che può imitare le varie sfumature rocciose che si trovano sottoterra, consentendo loro in apparenza di scomparire in una parete vicina.

Relazioni: I sotterricoli preferiscono starsene per conto loro, anche se per necessità le tribù tentano di costruire rapporti cordiali con le razze più amichevoli che vivono nelle vicinanze. I sotterricoli che abitano vicino alla superficie hanno contatti con umani, halfling e l'occasionale società elfica, e servono come guide per quanti vogliono sondare le profondità dei reami sotterranei. Tuttavia, sono timidi e sospettosi quando trattano con gli abitanti di superficie. I sotterricoli sono risolutamente neutrali quando trattano con i nani, poiché questa razza corpulenta considera i sotterricoli primitivi e barbarici. Quei nani che sorvolano su questo pregiudizio scoprono un popolo gentile che semplicemente vuole essere lasciato in pace. A loro volta, i sotterricoli ogni tanto danno aiuto ai nani se necessario, soprattutto quando il loro reciproco sostegno è necessario per combattere contro i loro nemici comuni: drow, orchi e simili.

I sotterricoli sono il bersaglio delle aggressioni di drow, svirfneblin e kuo-toa, e fanno del loro meglio per evitare i contatti con queste razze. Però, in quanto cacciatori-raccoglitori, i sotterricoli di norma devono entrare nel territorio dei loro nemici per trovare cibo sufficiente a sopravvivere. Inoltre, a causa della loro relativa vicinanza con la superficie, i sotterricoli hanno contatti ostili con gli orchi, che hanno bisogno delle stesse caverne in cui abitano i sotterricoli.

Allineamento: Preoccupati principalmente della loro stessa sopravvivenza e del benessere della tribù, i sotterricoli rimangono neutrali, con una leggera tendenza verso il bene e la legalità. I sotterricoli caotici non sono comuni, ma di solito sono relegati ai margini della società invece che allontanati completamente, siccome la prosperità della tribù dipende dagli sforzi di ogni individuo. Ogni tanto, le tribù di sotterricoli che vivono a stretto contatto con drow e gnomi delle profondità sono diventate malvagie, dopo che secoli di guerre, depressione e cinismo hanno logorato il loro senso di giustizia e speranza.

Territori dei sotterricoli: I sotterricoli vivono nelle regioni "meno profonde" del sottosuolo, entro all'incirca uno o due chilometri dalla superficie. Le tribù vivono nello stesso territorio di orchi, goblin, drow e altri abitanti sotterranei, ma fanno del loro meglio per non essere notati. Molte tribù di sotterricoli annoverano tra i cinquanta e i cento individui, sebbene esistano tribù più grandi, compresa almeno qualche "città" di circa un migliaio di persone. Le tribù di sotterricoli con un'inclinazione militaristica compiono incursioni nei dedali di cunicoli degli orchi e dei goblin, in uno sforzo di scacciare quelle creature da zone che vogliono rivendicare per se stessi.

Religione: I sotterricoli sono profondamente spirituali e con un legame molto stretto con il mondo naturale. Alcune tribù hanno portato con loro i ricordi degli "dei di superficie", in particolare Obad-Hai. Le tribù in stretto contatto con nani o gnomi dimostrano un sano rispetto per Moradin o Garl Glittergold.

Linguaggio: I sotterricoli vivono abbastanza vicino alla superficie da parlare ancora una versione fortemente accentata del Comune, con ogni tribù che instilla nei propri discorsi frasi di Nanico, Gnomesco o altri linguaggi da razze vicine. I sotterricoli imparano a parlare anche questi linguaggi, e in particolare trovano utile il Sottocomune. Pochissimi sotterricoli si preoccupano di imparare a leggere, e quelli che lo fanno usano la scrittura Nanica invece che quella Comune.

Nomi: I nomi dei sotterricoli in origine erano umani, ma si sono evoluti dopo generazioni di isolamento e per l'influsso di parole da razze sotterranee. I pochi linguisti che hanno studiato i nomi dei sotterricoli semplici e gutturali vedono i legami con culture di superficie che sono scomparse da molto tempo.

Nomi maschili: Baroo, Gungir, Hoornoo, Mettar, Narar, Turungo.

Nomi femminili: Ahmpa, Bethera, Halla, Noola, Tooloo, Vema.

Avventurieri: Robusti, sicuri e feroci in battaglia, i sotterricoli di norma diventano barbari o ranger. Grazie al loro legame con il mondo naturale, i sotterricoli incantatori sono druidi o chierici, anche se esistono maghi e stregoni nelle tribù a stretto contatto con gli gnomi. La loro ricca storia orale e l'amore per le canzoni rendono i bardi una vista comune tra i sotterricoli, che fungono da mediatori e diplomatici tra le tribù molto lontane. I ladri non sono comuni, ma sono ottimi nell'oscurità, strisciando tra le pietre con grazia silenziosa. Sotterricoli paladini e monaci sono estremamente rari.

TRATTI RAZZIALI DEI SOTTERRICOLI

- Umanoide (umano): I sotterricoli sono creature umanoidi con il sottotipo umano.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, i sotterricoli non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- La velocità base sul terreno dei sotterricoli è 9 metri.
- Scurovisione: I sotterricoli possono vedere al buio fino a una distanza di 18 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come la vista normale, e i sotterricoli possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- 4 punti abilità extra al 1° livello e 1 punto abilità extra ad ogni livello addizionale, poiché i sotterricoli (come i loro antenati umani) sono versatili e capaci. (I 4 punti abilità al 1° livello sono aggiunti come bonus, non moltiplicati.)
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare: Vivere come cacciatori sotterranei per generazioni ha fornito ai sotterricoli un udito affinato.
- Familiarità nelle armi: I sotterricoli considerano i picconi leggeri e pesanti armi semplici invece che da guerra.
- Mimetismo (Str): I sotterricoli possono cambiare il colore della pelle a volontà per imitare il terreno circostante, cosa che fornisce loro un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. In terreni rocciosi, questo bonus aumenta a +10. Questa capacità funziona anche se un sotterricolo

viene visto con la scurovisione, sebbene *visione del vero* neghi il bonus.

- Sensibilità alla luce (Str): I sotterricoli sono abbagliati alla luce del sole intensa o entro il raggio di azione di un incantesimo *luce diurna*.
- Linguaggio automatico: Comune. Linguaggi bonus: Drow, Nanico, Gnomesco, Goblin e Orchesco. I sotterricoli si mescolano con le razze sotterranee e imparano i loro linguaggi per facilitare l'interazione.
- Classe preferita: Qualsiasi. Quando si determina se un sotterricolo multiclasse subisce una penalità ai punti esperienza, la sua classe di più alto livello non conta.

TIEFLING

Un tiefling è il discendente di un'unione tra una creatura infernale e un umano. Rifuggiti e calunniati dal mondo in generale, i tiefling mantengono un basso profilo e si guadagnano da vivere come spie, ladri, assassini o contrabbandieri. Ben pochi considerano molto piacevole il mondo "legittimo", e invece si animano nella parte più squallida della società.

I tiefling sono diametralmente opposti agli aasimar (vedi pagina 92) e le due specie si sono trovate intrinsecamente in contrasto per innumerevoli generazioni. Alcuni tiefling servono come soldati semplici dei poteri oscuri, mentre altri escogitano i loro scopi egoistici, considerando la collaborazione con gli esseri infernali solo per beneficio reciproco.



Una tiefling maga può apparire affascinante e imponente allo stesso tempo

Personalità: I tiefling hanno una reputazione ben meritata per essere subdoli, meschini e disonesti. Sono universalmente egoisti e pensano solo a se stessi. Alcuni spingono fino all'estremo le loro nature malvagie e diventano campioni di sventura, disperazione e violenza. Molti tiefling, però, preferiscono imboscarsi dietro le quinte, sfruttando il raggiro e la sorpresa come armi primarie.

In rari casi, un tiefling lotta contro i suoi impulsi naturali verso il male e si sforza di fare del bene (o almeno di non provocare danni). Questi esseri penitenti affrontano la persecuzione e la diffidenza da parte degli altri della loro specie.

Descrizione fisica: I tiefling a prima vista sembrano umani, sebbene tutti possiedano almeno un tratto innaturale che rivela il loro retaggio infernale. Come minimo, i tiefling hanno un comportamento inquietante o portano su di sé un pizzico di zolfo, ma molti possiedono anche piccole corna, occhi rossi o denti appuntiti come spilli. In casi estremi, un tiefling potrebbe avere una coda uncinata o gli zoccoli. Non esistono due tiefling con lo stesso aspetto.

Relazioni: I tiefling sono universalmente ingiuriati dai membri di quasi ogni altra razza, buona o malvagia. Molti sono perseguitati ed esiliati dalla società quando viene rivelata la loro vera natura. In tal caso, l'esiliato si ritira in zone selvagge, assume un camuffamento o, più comunemente, si fa strada in una posizione di potere e autorità per poter dettare le proprie regole. I tiefling sono più facilmente accettati tra le razze malvagie quali orchi, goblin e gnoll, ma solo se dimostrano la loro forza e potenza. Come risultato di questo inesorabile rifiuto, i tiefling vedono le altre razze come nulla più di proprietà o pedine nelle loro intricate macchinazioni.

Allineamento: A causa del loro sangue infernale, quasi tutti i tiefling sono malvagi. Che siano avidi e caotici, egoisti e astuti oppure fedeli a un contorto e rigido senso dell'onore e della legalità, ben pochi tiefling sfuggono alla corruzione nel loro sangue che li spinge verso il male.

Territori dei tiefling: Come altre creature stirpe-planari, i tiefling sono troppo pochi di numero per rivendicare dei territori. Tuttavia, possono essere incontrati praticamente ovunque, soprattutto in terre malvagie e fuorilegge dove la loro mancanza di scrupoli è una risorsa. Generalmente i tiefling bramano il potere, preferendo tirare i fili dalle ombre piuttosto che assurgere ad aperte posizioni di autorità.

Religione: Molti tiefling sono troppo assorbiti dai loro stessi impegni per prestare attenzione alla religione. Quelli che scelgono di essere praticanti sono devotamente consacrati a poteri oscuri e infernali quali Hextor, Nerull e Wee Jas.

Linguaggio: Come gli aasimar, i tiefling sono principalmente cresciuti dagli umani e parlano il Comune come

Illustrazione di M. Moore

linguaggio primario. La lingua Infernale è conosciuta spontaneamente; alcuni genitori di tiefling inorridiscono quando le prime parole del figlio sembrano emergere direttamente dall'Abisso. I tiefling imparano parecchi linguaggi diversi durante i loro viaggi.

Nomi: Molti tiefling hanno nomi umani, sebbene uno possa acquisire un nome dal suono infernale, soprattutto se allevato da genitori che hanno accettato la corruzione del figlio. Alcuni tiefling prendono più nomi e passano da uno pseudonimo all'altro parecchie volte durante la loro vita perché li aiuta a non essere braccati.

Nomi maschili: Gooruth, Kharkuk, Mexil, Takkak, Veximitron, Zarek.

Nomi femminili: Cherrakia, Keberii, Seshra, Shalim, Nessis, Ventera.

Avventurieri: Scaltri e ambigui, i tiefling sono ladri naturali, colpendo dall'ombra e manipolando i deboli di spirito. I tiefling devoti a una divinità oscura diventano chierici. I tiefling marziali diventano guerrieri o ranger, scegliendo gli umani e altre razze buone come nemici prescelti. Il loro Carisma basso per natura ostacola molti tiefling nell'apprendimento delle arti bardiche, anche se alcuni sono attirati all'idea di far divertire e quindi manipolare gli altri.

TRATTI RAZZIALI DEI TIEFLING

- +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: Il retaggio infernale dei tiefling garantisce loro rapidità e intelligenza, ma gli altri trovano inquietante la loro aura sinistra.
- Esterno (nativo): I tiefling sono esterni nativi del Piano Materiale. A differenza dei veri esterni, gli esterni nativi hanno bisogno di mangiare e dormire.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, i tiefling non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- La velocità base sul terreno dei tiefling è 9 metri.
- Scurovisione: I tiefling possono vedere al buio fino a una distanza di 18 metri. La scurovisione è solo in bianco e nero, ma per il resto è come la vista normale, e i tiefling possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi e Raggirare: I tiefling sono ingannevoli e furtivi.
- Oscurità (Mag): Un tiefling può usare *oscurità* una volta al giorno come un incantatore di 1° livello o un incantatore del suo livello di classe, quale dei due è maggiore.
- Linguaggi automatici: Comune e Infernale. Linguaggi bonus: Draconico, Nanico, Elfico, Gnomesco, Goblin, Halfling e Orchesco.
- Classe preferita: Ladro. La classe del ladro di un tiefling multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza per essere multiclasse.
- Modificatore di livello +1.

ETÀ, ALTEZZA E PESO

Le seguenti tabelle possono aiutare a determinare l'altezza, il peso e l'età iniziali del proprio personaggio. Da non dimenticare che si è anche liberi semplicemente di scegliere questi elementi descrittivi del personaggio, ma che è possibile tirare sulle tabelle sotto se lo si desidera. Una spiegazione su come usare queste tabelle si trova a pagina 109 del *Manuale del Giocatore*.

Tabella 4-3: Età iniziale casuale

Razza	Maturità	Barbaro, Ladro, Stregone	Bardo, Guerriero, Paladino, Ranger	Chierico, Druido, Mago, Monaco
Aasimar	15 anni	+1d6	+1d8	+2d8
Conglomerato	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Doppelganger	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Idraffine	17 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Mezzogre	14 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Sharakim	16 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Skulk	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Sotterricolo	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Tiefling	15 anni	+1d6	+1d8	+2d8

Tabella 4-4: Effetti dell'invecchiamento

Razza	Mezz'età	Vecchiaia	Venerabile	Età massima
Aasimar	45 anni	68 anni	90 anni	+3d20
Conglomerato	35 anni	53 anni	70 anni	+2d20
Doppelganger	35 anni	53 anni	70 anni	+2d20
Idraffine	40 anni	63 anni	85 anni	+3d20
Mezzogre	30 anni	45 anni	60 anni	+2d12
Sharakim	30 anni	45 anni	60 anni	+2d10
Skulk	35 anni	53 anni	70 anni	+2d20
Sotterricolo	35 anni	53 anni	70 anni	+2d20
Tiefling	45 anni	68 anni	90 anni	+3d20

Tabella 4-5: Altezza e peso casuali

Razza	Altezza base	Modificatore altezza	Peso base	Modificatore peso
Aasimar maschio	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Aasimar femmina	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Conglomerato	130 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	50 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Conglomerata	127,5 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Doppelganger*	140 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	50 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Idraffine maschio	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Idraffine femmina	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Mezzogre maschio	205 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	125 kg	x (3d8) x 0,5 kg
Mezzogre femmina	192,5 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	105 kg	x (3d8) x 0,5 kg
Sharakim maschio	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	75 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Sharakim femmina	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	55 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Skulk maschio	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	52,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Skulk femmina	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	35 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Sotterricolo	132,5 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	42,5 kg	x (1d6) x 0,5 kg
Sotterricola	130 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	40 kg	x (1d6) x 0,5 kg
Tiefling maschio	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Tiefling femmina	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg

*Nella loro forma naturale, i doppelganger possono prendere qualsiasi altezza e peso entro gli standard per le creature Piccole e Medie.



Illustrazione di C. Lukacs

Le sette classi di prestigio presentate in questo capitolo sono pensate per le razze descritte nei Capitoli 1-3 di questo volume (umani, mezzelfi, mezzorchi e illumian), oltre che per le varie razze umanoidi discusse nel Capitolo 4. Molte di queste classi di prestigio funzionano meglio in culture dominate dagli umani e in ambientazioni urbane.

La sottostante Tabella 5-1 fornisce una breve caratterizzazione di ogni classe di prestigio.

Tabella 5-1: Nuove classi di prestigio

Classe	Descrizione
Bruto minaccioso	Mezzorco combattente dei vicoli
Camaleonte	Umano factotum, ma non tutto in una volta
Campione dei reietti	Mezzo-umano capo degli oppressi
Militante delle Cicatrici	Mezzelfo emarginato e amareggiato
Ricercatore del sapere	Illumian cercatore delle conoscenze perdute
Sentinella d'ombra	Illumian protettore del popolo
Spirito urbano	Umano difensore legato alla città

BRUTO MINACCIOSO

"Non sguainerei quella spada se fossi in te."

– Wogar, bruto minaccioso

La vita di un mezzorco in una città umana non è mai facile, e alcuni mezzorchi sono spinti alla disperazione dalla lotta per vivere in un posto dove non sono mai veramente benaccetti. Il bruto minaccioso trae vantaggio dal fatto che molti umani temono i mezzorchi, facendo leva su quel terrore per guadagnarsi da vivere. Combina l'ingegnosità e la determinazione con un intelletto svelto e la disponibilità a compiere lavori che altri trovano ripugnanti, ed eseguendoli al meglio.

DIVENTARE UN BRUTO MINACCIOSO

I bruti minacciosi di solito combinano livelli da guerriero con uno o due livelli da ladro. I livelli da guerriero sono essenziali per portare a un livello rispettabile il bonus di attacco base del bruto, mentre i bruti si divertono ad aggiungere qualche danno da attacco furtivo per i loro primi colpi solidi in mischia. I livelli da ladro non sono necessari, ma possono aiutare un mezzorco che non sia straordinariamente intelligente a soddisfare i prerequisiti di abilità della classe.

Requisiti di accesso

Razza: Mezzorco.
Allineamento: Qualsiasi non buono.
Bonus di attacco base: +5.
Abilità: Cercare 2 gradi, Conoscenze (locali) 2 gradi, Intimidire 5 gradi.
Talenti: Volontà di Ferro.

Tabella 5-2: Bruto minaccioso — **Dado Vita: d10**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Occhiata demoralizzante
2°	+2	+3	+0	+0	Ricerca ingegnosa
3°	+3	+3	+1	+1	Attacco furtivo +1d6
4°	+4	+4	+1	+1	Fendente spietato
5°	+5	+4	+1	+1	Punizione esemplare

Abilità di classe (4 + modificatore Int per livello): Ascoltare, Cercare, Conoscenze (locali), Intimidire, Osservare, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni, Saltare e Scalare.

PRIVILEGI DI CLASSE

I privilegi di classe del bruto minaccioso si concentrano sull'obiettivo di renderlo una presenza intimidatoria sul campo di battaglia. Il bruto minaccioso può demoralizzare i propri avversari con un'occhiata e insinuare il terrore nel loro cuore mentre trucida i loro compagni.

Occhiata demoralizzante (Str): Il bruto minaccioso ottiene un bonus di competenza alle prove di Intimidire pari al suo livello da bruto minaccioso. In aggiunta, quando usa con successo l'abilità Intimidire per demoralizzare un avversario, il bersaglio rimane scosso per 1 round aggiuntivo per ogni livello di classe.

Ricerca ingegnosa (Str): Al 2° livello, il bruto minaccioso diventa estremamente ingegnoso nel trovare pezzi di equipaggiamento "scartati". Una volta al giorno, può tentare una prova di Cercare allo scopo di trovare qualsiasi oggetto non magico a sua scelta, con un prezzo di mercato massimo di 200 mo, senza pagarlo. Il valore in monete d'oro dell'oggetto determina il tempo che il bruto minaccioso impiega per trovarlo, oltre che le dimensioni minime della comunità in cui è possibile trovarlo (vedi la tabella sottostante). Ad esempio, se sta cercando un carro (35 mo), dovrebbe guardare in un paese piccolo o in una comunità più grande ed effettuare con successo una prova di Cercare con CD 15 dopo avere cercato per 2d4x10 minuti. Se cercasse una corazza di piastre (200 mo), potrebbe trovarla in una metropoli effettuando una prova di Cercare con CD 25 e spendere 2d4 ore a curiosare nei vicoli, nei bidoni della spazzatura e simili. Il bruto minaccioso non può mai trovare un oggetto perfetto né un oggetto magico di alcun valore mentre usa questa capacità.

Valore MO	CD Cercare	Tempo di ricerca	Dimensioni minime comunità
Fino a 20 mo	10	1d4x10 minuti	Borgo
21-50 mo	15	2d4x10 minuti	Piccolo paese
51-100 mo	20	1d4 ore	Piccola città
101-200 mo	25	2d4 ore	Metropoli

Attacco furtivo (Str): A partire dal 3° livello, il bruto minaccioso infligge danni extra quando attacca ai fianchi un avversario oppure ogni volta che al bersaglio venga negato il bonus di Destrezza (ad eccezione degli attacchi a distanza, che devono essere ravvicinati per infliggere i danni extra). Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*.

Fendente spietato (Str): Al 4° livello e oltre, il bruto minaccioso ottiene un bonus di +4 a qualsiasi tiro per confermare una minaccia su un colpo critico.

Punizione esemplare (Str): Al 5° livello, ogni volta che il bruto minaccioso con un attacco in mischia infligge danni sufficienti a far cadere una creatura (generalmente facendola scendere a meno di 0 punti ferita o uccidendola), tutti i nemici entro 9 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + modificatore di Carisma del bruto minaccioso) oppure tremare fino all'inizio del loro turno successivo. Se il fendente che ha fatto cadere la creatura era un colpo critico, aggiungere +4 alla CD del tiro salvezza. Questo è un effetto di paura che influenza la mente.

INTERPRETARE UN BRUTO MINACCIOSO

Il bruto minaccioso dovrebbe fare il prepotente, e se può intercalare qualche commento arguto o sarcastico mentre svolge il proprio ruolo, è ancora meglio. Il nome della sua classe la dice lunga: il bruto minaccioso è abituato a sfruttare i muscoli per averla vinta. Egli fa pressione sui recalcitranti, doma i ribelli e annienta gli avversari. Nulla riesce a intromettersi tra lui e il lavoro portato a termine.

Probabilmente è un membro di qualche organizzazione illegale (o almeno losca) che lo sfrutta per la sua particolare combinazione di abilità. Questa organizzazione potrebbe essere una banda criminale, un casinò o una simile attività in cui il bruto minaccioso aiuta a mantenere l'ordine o semplicemente un ricco mecenate con le mani in qualche operazione priva di scrupoli. In cambio del lavoro sporco che svolge per il suo padrone, il bruto minaccioso guadagna un certo grado di rispetto e prestigio all'interno dell'organizzazione: nessun altro vuole fare il suo lavoro. Molti hanno paura del bruto minaccioso, quindi è facile intimidire i piccoli ladruncoli e gli imbroglioni dell'organizzazione. Il bruto minaccioso è abbastanza libero di perseguire altre opportunità quando non sono richiesti i suoi servigi, cosa che gli lascia spazio per l'avventura, anche se di solito ci si aspetta che rimanga vicino alla base operativa della sua organizzazione.

Combattimento

A causa della sua prepotenza, il bruto minaccioso preferisce fare pressione sugli avversari per ottenere ciò che vuole piuttosto che gettarsi realmente in uno scontro leale. Sfrutta l'abilità Intimidire per assicurarsi che i nemici non siano nelle condizioni migliori quando lo affrontano. Una volta che il combattimento inizia sul serio, coglie ogni opportunità per attaccare ai fianchi i nemici per infliggere i danni extra da attacco furtivo. Detto ciò, il bruto minaccioso è bravo nella mischia corretta come qualsiasi altro guerriero, quindi non c'è motivo di tirarsi indietro né di strisciare nelle ombre. Il suo stile è schietto e diretto, e questo si applica sia al combattimento che alle conversazioni. Se colpisce i nemici abbastanza forte, quelli non colpiranno a loro volta.

Il bruto minaccioso è al meglio quando la sua fazione supera in numero i suoi avversari. Altri criminali possono aiutarlo ad attaccare ai fianchi i suoi nemici, e se anch'essi hanno la capacità di attacco furtivo, il bruto minaccioso riuscirà ad abbattere rapidamente i nemici circondati. Quando raggiunge il 5° livello, il bruto minaccioso a volte può mettere fine velocemente a uno scontro eliminando subito un avversario e facendo così tremare gli altri. Le creature tremanti perdono il bonus di Destrezza, quindi sono vulnerabili agli

attacchi furtivi degli alleati del bruto minaccioso, che siano o meno attaccati ai fianchi. Dopo che è caduto il primo, gli altri lo seguono rapidamente.

Avanzamento

Probabilmente il personaggio ha intrapreso il percorso per diventare un bruto minaccioso all'inizio della sua vita, comprendendo che l'essere grandi e forti gli forniva un vantaggio. Ben presto, qualcun altro ha riconosciuto la sua forza e la sua capacità di intimidire i propri nemici oltre che la sua ingegnosità e arguzia, e gli ha offerto un lavoro. Molti avrebbero esitato davanti a quel lavoro, che implicasse l'estorsione o l'assassinio, ma il bruto minaccioso ha colto l'opportunità e ha dimostrato il suo valore.

Ora che può ufficialmente chiamarsi un bruto minaccioso (sebbene probabilmente lo sia stato per tutta la sua vita da adulto), continua nello stesso tipo di lavoro. Il suo avanzamento lavorativo non è necessariamente legato al suo avanzamento nella classe di prestigio, e potrebbe passare da un datore di lavoro all'altro man mano che cambia il bisogno dei suoi servigi. Potrebbe essere un lavoratore indipendente a tempo pieno, accettando lavori bizzarri di un tipo particolarmente violento quando si presenta l'occasione, e riempire le pause nel suo programma con avventure più tradizionali. In qualsiasi momento, continua a esercitare gli strumenti base del suo mestiere: intimidazione e brutalità.

Man mano che acquisisce livelli, ha un buon numero di punti abilità da spendere (magari anche se ha una penalità di Intelligenza) e un po' di flessibilità su come spenderli. Molti bruti minacciosi spendono i punti abilità in Intimidire ad ogni livello, cosa che li rende eccezionalmente forti in quella particolare abilità. Anche se non migliora Intimidire ad ogni livello, la sua competenza non soffre troppo, grazie alla sua capacità di occhiata demoralizzante. Qualunque approccio a Intimidire scelga, può prendere in considerazione di aumentare ulteriormente la sua capacità con il talento Condotta Minacciosa (vedi pagina 152). Le sue scelte di abilità e talenti dipendono dai tipi di lavori che generalmente persegue. Se è importante tenere le orecchie aperte su ciò che accade per strada, dovrebbe acquistare gradi in Raccogliere Informazioni e Conoscenze (locali). Se è più importante la furtività, dovrebbe acquistare gradi in Muoversi Silenziosamente e Nascondersi come abilità di classe incrociata.



Wogar, un bruto minaccioso, spera di volgere l'eredità di mezzorco a proprio vantaggio

Risorse

Una delle peculiarità che definiscono il bruto minaccioso è l'ingegnosità riflessa nella sua capacità di classe di ricerca ingegnosa. Si suppone che il bruto minaccioso abbia fiducia in sé e tutto l'occorrente per acquisire ciò di cui ha bisogno per fare il suo lavoro in modo appropriato. Allo stesso tempo, il bruto minaccioso è un membro di una potente organizzazione oppure è assoldato da un individuo potente, e l'organizzazione o il datore di lavoro hanno risorse che possono aiutarlo a portare a temine gli incarichi che gli vengono proposti. Fino a un certo punto, la sua capacità di ricerca ingegnosa riflette le risorse disponibili in virtù della sua posizione. Quando necessita di attrezzatura più preziosa di quella che può rimediare con quella capacità, potrebbe comunque essere in grado di ottenere qualche beneficio dalla sua organizzazione o dal suo mecenate. Se è disposto a trasportare e usare oggetti rubati che potrebbero farlo finire in guai (più grandi), il bruto minaccioso può acquisire la maggior parte dell'attrezzatura (comune o magica) per il 90% del suo prezzo di mercato. A meno che non sia disposto a lavorare a tempo pieno come ricettatore, è limitato a un acquisto significativo di questo genere al mese di tempo di gioco.

BRUTI MINACCIOSI NEL MONDO

I bruti minacciosi ricoprono un ruolo comune nelle storie del crimine urbano: il malavitoso che fa pressione sulle persone fino a quando non si convertono al modo di pensare della mente criminale. I bruti minacciosi potrebbero comparire in qualsiasi campagna in cui esista il crimine organizzato, che prenda la forma di una piccola gilda locale di ladri o di un'organizzazione più grande dedita alla paura e all'intimidazione per profitto.

Organizzazione

I bruti minacciosi trovano lavoro in una vasta varietà di organizzazioni, che spaziano dal completamente illegale al semplicemente losco. Per la loro natura, raramente i bruti minacciosi sono una parte integrante di tali organizzazioni. Sono lavoratori indipendenti, convocati per occuparsi di specifiche situazioni problematiche, e sono più efficaci quando non sono ostacolati da stretti legami con le strutture di potere.

Illustrazione di R. Spencer

Il lavoro di un bruto minaccioso potrebbe implicare estorcere denaro ad attività locali per avere "protezione", mettere fine alle risse, buttare fuori gli attaccabrighe, stare alle spalle del mecenate per farlo apparire intimidatorio, fungere da guardia del corpo, distruggere proprietà o uccidere rivali e nemici.

Reazioni dei PNG

Un bruto minaccioso esercita il potere che possiede proprio perché altri lo temono. L'attributo essenziale del bruto è fare leva sulla paura innata che i mezzorchi ispirano. Molti PNG hanno una reazione iniziale maldisposta nei confronti di un bruto minaccioso, anche se spesso l'abilità Intimidire del bruto li fa comportare in modo amichevole (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*).

I membri delle organizzazioni che fanno rispettare la legge, insieme alle persone che sono state intimidite in precedenza da un bruto, di solito, sono ostili nei confronti di un bruto minaccioso. Altri criminali sono da indifferenti ad amichevoli, in base al loro rapporto con il bruto e la sua organizzazione. Ben pochi sono premurosi.

CONOSCENZE SUI BRUTI MINACCIOSI

I personaggi con Conoscenze (locali) possono fare ricerche sui bruti minacciosi o sulle organizzazioni per cui lavorano per apprendere qualcosa di più su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni di CD inferiori.

CD 10: "Alcuni mezzorchi prosperano nella paura e sfruttano l'intimidazione per ottenere ciò che vogliono."

CD 15: "Certi mezzorchi sono particolarmente abili a intimidire e lavorano come agenti di organizzazioni criminali." Il risultato di questa prova rivela anche uno schema di base dell'organizzazione e i tipi di attività in cui è coinvolta.

CD 20: Più dettagli sull'organizzazione: i campi in cui è più forte, le zone specifiche in cui i membri vengono visti di norma ecc.

Una prova di Raccogliere Informazioni con CD 20 può consentire a un personaggio di organizzare un incontro con un PNG bruto minaccioso.

BRUTI MINACCIOSI NEL GIOCO

I bruti minacciosi probabilmente esistono già nella campagna, che abbiano o meno questa classe di prestigio. Se i giocatori nella campagna hanno una qualche interazione con un'organizzazione illegale o losca, inviare un bruto minaccioso per fare pressione su di loro potrebbe essere una logica estensione di quella interazione. (Siccome i PG non sono particolarmente vulnerabili all'intimidazione, un bruto minaccioso di livello superiore funziona meglio come PNG avversario di uno con un singolo livello nella classe di prestigio.)

Se la campagna non è fortemente orientata verso i PG come campioni del bene schierati contro le forze del male, un personaggio giocante potrebbe diventare un bruto minaccioso. La classe funziona al meglio in una campagna concentrata sull'attività di un centro urbano, e il giocatore sarà felicissimo se c'è ampia opportunità di interazione con PNG (invece che con mostri). Anche così, non c'è ragione perché un bruto minaccioso non possa fare una capatina in un dungeon di tanto in tanto.

Adattamento

Il bruto minaccioso è una classe piuttosto generica e dovrebbe richiedere un certo adattamento per essere usata in qualsiasi campagna. Un DM potrebbe usarla senza modifiche in qualsiasi organizzazione malvagia o criminale, quali gli Zhentarim in Toril o l'Ordine dell'Artiglio Smeraldo in Eberron. (Anche i casati mercantili portatori del marchio del drago di Eberron indubbiamente fanno uso dei bruti minacciosi, sebbene siano più propensi a sconfessare ogni conoscenza delle loro attività.)

Il DM potrebbe scegliere di modificare in modo significativo la classe rendendola accessibile a razze diverse dai mezzorchi. La classe è ideata per ampliare un aspetto particolare della mentalità del mezzorco: la presa di coscienza che gli umani temono i mezzorchi, e un mezzorco astuto può sfruttare quella paura per suo guadagno personale. Se il DM rende accessibile la classe ad altre razze, potrebbe aggiungere un requisito di talento addizionale, come ad esempio Persuasivo, per riflettere l'idea che il personaggio dovrebbe avere una condotta intrinsecamente spaventosa.

Incontri

Molti incontri con bruti minacciosi portano rapidamente al combattimento.

LI 10: Wogar è un bruto minaccioso generico, inviato a imporre ai PG una qualche linea di azione voluta dai nemici della campagna. Tenta di usare Intimidire per ottenere ciò che vuole, ma se fallisce ricorre al suo mazzafrusto mentre tenta di usare Intimidire per demoralizzare i PG.

Wogar: Mezzorco ladro 1/guerriero 5/bruto minaccioso 4; GS 10; umanoide Medio (orco); DV 1d6+2 più 9d10+18; pf 77; Iniz +4; Vel 6 m; CA 19, contatto 10, colto alla sprovvista 19; Att base +9; Lotta +13; Att +15 in mischia (1d10+9/19-20, *mazzafrusto pesante anatema degli umani+1*); Att comp +15/+10 in mischia (1d10+9/19-20, *mazzafrusto pesante anatema degli umani+1*); AS fendente spietato, attacco furtivo +2d6; QS scurovisione 18 m, occhiata demoralizzante, tratti dei mezzorchi, ricerca ingegnosa; AL LM; TS Temp +11, Rifl +5, Vol +4; For 18, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 8, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +8, Conoscenze (locali) +8, Falsificare +4, Intimidire +23, Osservare +5, Percepire Intenzioni +3, Raccogliere Informazioni +8, Saltare +4, Sopravvivenza -1 (+1 in aree urbane); Arma Focalizzata (mazzafrusto pesante), Arma Specializzata (mazzafrusto pesante), Attacco Poderoso, Condotta Minacciosa, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Fendente spietato (Str): Wogar ottiene un bonus di +4 a qualsiasi tiro per confermare una minaccia di un colpo critico.

Attacco furtivo (Str): Wogar infligge 2d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza ravvicinata contro bersagli lontani fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Wogar potrebbe scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando

usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Occhiata demoralizzante (Str): Wogar ottiene un bonus di competenza +4 alle prove di Intimidire (incluso nelle statistiche soprastanti). Inoltre, quando usa con successo l'abilità Intimidire per demoralizzare un avversario, il bersaglio è scosso per 5 round.

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, Wogar viene considerato un orco.

Ricerca ingegnosa (Str): Una volta al giorno, Wogar può tentare una prova di Cercare per trovare qualsiasi oggetto non magico a sua scelta, con un prezzo di mercato massimo di 200 mo, senza pagarlo.

Proprietà: Armatura completa+1, mazzafrusto pesante anatema degli umani+1, guanti del potere orchesco, mantello della resistenza+1, 35 mo.

CAMALEONTE

"Qualcuno ha chiamato una chierica? Oh, avete invece bisogno di una guerriera? Scusate... intendevo dire che la chierica sta arrivando. Io sono la guerriera."

– Jonata Quimbel

Talvolta va bene essere un guerriero, capace di impugnare qualsiasi arma. Altre volte, sarebbe meglio essere un ladro, con la furtività e la capacità di pugnalare i nemici alle spalle. E altre volte ancora, solo gli incantesimi riescono nell'intento. Quando queste situazioni collidono ed è necessaria una sola risposta, c'è bisogno di un camaleonte.

I camaleonti sono principianti in ogni classe e maestri in nessuna. Conoscono abbastanza delle abilità e delle capacità di ogni classe per imitare quella classe con efficacia. Il camaleonte può spacciarsi per un guerriero, un ladro o perfino un mago o un chierico. Parte di questo deriva dal potere, naturalmente: il camaleonte impara a imbrigliare la propria energia naturale, dandole la forma di qualsiasi classe sia necessaria quel giorno. Ma il resto è puro atteggiamento: il camaleonte è un intrattenitore molto dotato, e quando entra in una stanza con un simbolo sacro, la gente crede che abbia una vera fede.

DIVENTARE UN CAMALEONTE

Un membro di qualsiasi classe può diventare un camaleonte... d'altronde, dopotutto, un camaleonte può diventare chiunque. Il cammino più semplice è attraverso la classe del ladro, siccome il gran numero di punti abilità del ladro rende più facile soddisfare i requisiti di abilità. Anche i bardi sono eccellenti camaleonti, poiché sono intrattenitori di talento che conoscono già alcune magie. I camaleonti che erano incantatori hanno un evidente vantaggio, perché le loro liste degli incantesimi non sono così limitate. I chierici camaleonti sono rari, ma estremamente preziosi, poiché possono curare e scacciare non morti con più potenza di un camaleonte che semplicemente si finge un sacerdote. La classe è una scelta interessante anche per i monaci: la loro disciplina rende più facile adattare il corpo a ogni nuovo ruolo, anche se le scarse abilità sociali ostacolano le loro esibizioni.

Requisiti di accesso

Razza: Umano o doppelganger.
Abilità: Camuffare 8 gradi, Percepire Intenzioni 4 gradi, Raggirare 8 gradi, Sapienza Magica 4 gradi.
Talento: Abile Allievo†.
†Nuovo talento; vedi pagina 150.

PRIVILEGI DI CLASSE

I privilegi di classe del camaleonte gli consentono di adottare una certa varietà di ruoli, dal combattente in armatura all'incantatore al ladro furtivo.

Il camaleonte non può usare nessuna capacità ottenuta dalle sue capacità di focus attitudinale, caratteristica vantaggiosa o imitare privilegio di classe per qualificarsi per un talento, una classe di prestigio o altra opzione. Può utilizzare il proprio talento bonus per qualificarsi per tali opzioni, ma se cambia il talento, subisce i normali inconvenienti perché non soddisfa più un prerequisito o un requisito.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il camaleonte è competente nelle armi semplici, nelle armature e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Focus attitudinale (Str): Una volta al giorno, il camaleonte può selezionare una di cinque aree su cui focalizzare le proprie doti personali sempre mutevoli. Dopo avere meditato per 1 ora, ottiene le capacità scelte per 24 ore o fino a che non cambia il suo focus attitudinale. Una capacità di focus attitudinale è utilizzabile una volta al giorno al 1° livello, due volte al giorno al 5° livello e tre volte al giorno al 10° livello.

Al 5° livello, il camaleonte può cambiare il focus attitudinale una volta al giorno, e al 10° livello può cambiarlo due volte al giorno. Se cambia nella capacità di focus arcano o di focus divino, deve comunque obbedire alle normali regole per

Tabella 5-3: Camaleonte — **Dado Vita: d8**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno — 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	+0	+0	+0	+0	Focus attitudinale 1 volta al giorno (+2)	4	2	0	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+0	Talento bonus	4	3	1	-	-	-	-
3°	+2	+1	+1	+1	Imitare privilegio di classe 1 volta al giorno	4	3	2	0	-	-	-
4°	+3	+1	+1	+1	Caratteristica vantaggiosa +2	4	4	3	1	-	-	-
5°	+3	+1	+1	+1	Focus attitudinale 2 volte al giorno (+4)	4	4	3	2	0	-	-
6°	+4	+2	+2	+2	Imitare privilegio di classe 2 volte al giorno	4	4	4	3	1	-	-
7°	+5	+2	+2	+2	Caratteristica vantaggiosa +4, doppia attitudine	4	4	4	4	2	0	-
8°	+6	+2	+2	+2	Rifocalizzazione rapida	4	4	4	4	3	1	-
9°	+6	+3	+3	+3	Imitare privilegio di classe 3 volte al giorno	4	4	4	4	4	2	0
10°	+7	+3	+3	+3	Caratteristica vantaggiosa +6, focus attitudinale 3 volte al giorno (+4)	4	4	4	4	4	3	1

Abilità di classe (4 + modificatore Int per livello): Artigianato, Camuffare, Concentrazione, Nuotare, Percepire Intenzioni, Professione, Raggirare e Utilizzare Oggetti Magici.

la preparazione degli incantesimi (incluso qualsiasi periodo di riposo richiesto).

Focus arcano: Il camaleonte ottiene la capacità di preparare e lanciare incantesimi arcani, che possono essere scelti dalla lista degli incantesimi di qualsiasi classe di incantatore arcano. Prepara e lancia questi incantesimi proprio come un mago, compreso l'uso di un libro degli incantesimi (i camaleonti spesso sfruttano libri degli incantesimi rubati o presi in prestito; vedi pagina 180 del *Manuale del Giocatore* per i dettagli). I suoi incantesimi al giorno sono indicati nella Tabella 5-3: "Camaleonte". Ottiene incantesimi bonus per un alto punteggio di Intelligenza, proprio come un mago. Quando la Tabella 5-3 indica che ottiene 0 incantesimi al giorno di un certo livello di incantesimo, ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Intelligenza per quel livello di incantesimo. Il suo livello dell'incantatore è pari al doppio del suo livello di classe.

Ottiene anche un bonus di competenza +2 alle prove di Conoscenze (arcane) e alle prove di Sapienza Magica e un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà; al 5° livello, i bonus aumentano a +4.

Focus combattente: Il camaleonte ottiene la competenza nell'uso di tutte le armi da guerra. Ottiene anche un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni da arma e un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra. Al 5° livello, i bonus aumentano a +4.

Focus divino: Il camaleonte ottiene la capacità di preparare e lanciare incantesimi divini, che possono essere scelti dalla lista degli incantesimi di qualsiasi classe di incantatore divino. Prepara e lancia questi incantesimi proprio come un chierico, con la differenza che non può lanciare gli incantesimi spontaneamente. Può preparare nuovi incantesimi divini solo all'alba. I suoi incantesimi al giorno sono indicati nella Tabella 5-3: "Camaleonte". Ottiene incantesimi bonus per un alto punteggio di Saggezza, proprio come un chierico. Quando la Tabella 5-3 indica che ottiene 0 incantesimi al giorno di un certo livello di incantesimo, ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Saggezza per quel livello di incantesimo. Il suo livello dell'incantatore è pari al doppio del suo livello di classe.

Ottiene anche un bonus di competenza +2 alle prove di Conoscenze (religioni) e un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra e sulla Volontà; al 5° livello, i bonus aumentano a +4.

Focus furtivo: Il camaleonte ottiene scoprire trappole (vedi pagina 40 del *Manuale del Giocatore*), schivare prodigioso (vedi pagina 26 del *Manuale del Giocatore*), un bonus di competenza +2 alle prove di Cercare, Disattivare Congegni, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Scassinare Serrature e un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi. Al 5° livello, i bonus aumentano a +4.

Focus selvatico: Il camaleonte ottiene empatia selvatica (vedi pagina 35 del *Manuale del Giocatore*; considerare i suoi livelli da druido come pari al suo livello di classe), andatura nel bosco (vedi pagina 36 del *Manuale del Giocatore*), un bonus di competenza +2 alle prove di Addestrare Animali, Conoscenze (natura), Saltare, Scalare e Sopravvivenza e un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra. Al 5° livello, i bonus aumentano a +4.

Talento bonus (Str): Al 2° livello, il camaleonte ottiene un talento bonus. Deve soddisfare i prerequisiti per questo talento. All'inizio di ogni giorno, può scegliere di cambiare il suo talento bonus per qualsiasi altro talento di cui soddisfa i prerequisiti.

Imitare privilegio di classe: Al 3° livello, il camaleonte ottiene la capacità di imitare un certo privilegio di classe posseduto da altri personaggi. Una volta al giorno, può usare uno qualsiasi dei privilegi di classe descritti di seguito. Al 6° livello, può usare questa capacità due volte al giorno (per imitare lo stesso privilegio di classe in due diverse occasioni oppure due privilegi di classe differenti in momenti separati). Al 9° livello, può usare questa capacità tre volte al giorno.

Attacco furtivo (Str): Il camaleonte può infliggere 1d6 danni extra per ogni tre livelli di classe quando attacca ai fianchi un avversario oppure ogni volta che al bersaglio sarebbe negato il suo bonus di Destrezza (tranne che con attacchi a distanza, che devono essere ravvicinati per infliggere i danni extra). Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*. Considerare il livello da ladro del personaggio come pari al suo livello di classe al fine di battere lo schivare prodigioso migliorato.

Eludere (Str): Come azione immediata, il camaleonte può evitare i danni da certi attacchi con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo. Può attivare questa capacità dopo avere tirato con successo un tiro salvezza sui Riflessi, ma prima di avere subito i danni. Questa capacità dura 1 minuto. Vedi il privilegio di classe del monaco, pagina 47 del *Manuale del Giocatore*.

Ira (Str): Il camaleonte può cadere in preda a un'urlante frenesia sanguinaria. Vedi il privilegio di classe del barbaro, pagina 25 del *Manuale del Giocatore*, con la differenza che la durata dell'ira è 1 round + 1 round per ogni punto del modificatore di Costituzione (appena migliorato) del personaggio.

Punire (Str): Il camaleonte può punire un nemico con un normale attacco in mischia. Aggiunge il proprio bonus di Carisma (se ne ha uno) al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni livello di classe. Vedi il privilegio di classe punire il male del paladino, pagina 49 del *Manuale del Giocatore*.

Scacciare/Intimorire non morti (Sop): Il camaleonte può scacciare o intimorire le creature non morte (a sua scelta quando attiva la capacità) convogliando il potere della sua fede attraverso un simbolo sacro. Vedi "Scacciare o intimorire non morti", pagina 158 del *Manuale del Giocatore*. Considerare il livello da chierico del personaggio come pari al suo livello di classe.

Caratteristica vantaggiosa (Str): Al 4° livello, quando sceglie un focus attitudinale, il camaleonte ottiene anche un bonus di competenza +2 ad un punteggio di caratteristica a sua scelta. Questo bonus dura fino a che non cambia il proprio focus attitudinale. Al 7° livello questo bonus aumenta a +4 e al 10° livello a +6.

Doppia attitudine (Str): Al 7° livello, il camaleonte può adottare due focus attitudinali nella stessa quantità di tempo che impiegava in precedenza per adottarne uno. Ad esempio, potrebbe adottare sia il focus combattente che il focus selvatico per imitare un ranger, oppure il focus divino e il focus arcano per imitare un teurgo mistico. Non può adottare lo stesso focus attitudinale due volte contemporaneamente. Può

comunque adottare solo tanti focus al giorno quanti sono indicati dalla sua capacità di focus attitudinale.

Rifocalizzazione rapida (Str): All'8° livello, il camaleonte ottiene il potere di cambiare il proprio focus attitudinale in soli 10 minuti.

INTERPRETARE UN CAMALEONTE

Molta gente trascorre la propria vita essendo definita da una singola classe e da un unico repertorio di capacità. Maghi e stregoni maledicono la loro incapacità di indossare armature e impugnare armi. I guerrieri desiderano disperatamente di possedere la magia. I ladri agognano la forza da affiancare alla loro scaltrezza e i sacerdoti si domandano come ci si senta ad essere furtivi. Ma non il camaleonte. Egli può diventare tutte quelle classi, tutte le volte che vuole. Non ha limiti. Certi giorni possiede la magia, e altri giorni è un feroce combattente, una spia di talento o un brillante cacciatore. Qualunque cosa gli sia necessario essere, lo può diventare.

Ogni camaleonte è addestrato alla Scuola dei Vasti Orizzonti, conosciuta anche dai suoi studenti come Magione dell'Imitazione. Sotto molti aspetti questa scuola è un monastero, un complesso isolato dove gli insegnanti fanno abbandonare agli studenti le vecchie abitudini e li costringono a fare affidamento su nuove abilità e capacità. Anche dopo essersene andato, un camaleonte non è libero dalla Magione dell'Imitazione. I suoi superiori si aspettano che egli faccia rapporti regolari sulle sue attività. A volte gli richiedono di assumersi degli incarichi per loro, di solito senza fornirgli spiegazioni. Ma lui obbedisce sempre. In realtà, non ha scelta: deve tutto alla scuola e lo sa. Inoltre, non sa mai quando qualcuno nelle vicinanze potrebbe essere un altro camaleonte, che lo sorveglia e fa rapporto sul suo comportamento.



In veste da guerriera, la camaleonte Jonata Quimbel si prepara a lanciare un incantesimo

Combattimento

Lo stile di combattimento del camaleonte dipende interamente da chi impersona quel giorno. Se sta impersonando un guerriero o un paladino, carica in mischia con le armi sguainate. Come barbaro, generalmente corre a tutta velocità ai margini, tormentando gli avversari con la sua velocità. Quando è un ladro, si avvicina furtivamente e attacca alle spalle. Come incantatore, probabilmente rimarrà indietro e sfrutterà i propri incantesimi per il loro miglior vantaggio, anche se poi potrebbe gettarsi nella mischia con il suo bastone o mazza. Avendo la possibilità di scegliere (e il tempo di cambiare), sceglierà qualsiasi classe sia più necessaria ai suoi compagni: di solito un guerriero o un incantatore.

La peggiore situazione di combattimento per un camaleonte è un'imboscata. Non ha il tempo di preparare un personaggio combattente, quindi deve fare quello che può col suo ruolo attuale, qualunque esso sia. Per fortuna, ha sempre le sue conoscenze, abilità e la propria capacità con le armi. Gli incantatori arcani non usano armi pesanti né armature, quindi se il camaleonte è equipaggiato in modo appropriato può mirare ai maghi nemici e abbatterli rapidamente. E se quel giorno ha degli incantesimi, nessuno si aspetta che improvvisamente estragga una spada e abbatta i nemici, cosa che gli fornisce il vantaggio della sorpresa. Egli indossa l'armatura sotto le sue tuniche proprio per una tale occasione.

Ai livelli più alti, il camaleonte in realtà può cambiare la propria classe nel bel mezzo del giorno. Questo gli dà molta più flessibilità, sapendo che può spendere tutte le sue risorse in un certo scontro e ritornare completamente ricaricato dopo un breve riposo. Si può immaginare di iniziare la giornata come incantatore, esaurire i propri incantesimi e poi passare ad essere un guerriero, soprattutto se gli incantesimi selezionati hanno durate che si prolungano nella propria seconda attitudine.

Avanzamento

I camaleonti cercano gente con buone capacità naturali, una mente aperta e una predisposizione per lo spettacolo. Dopo avere selezionato una recluta potenziale, la osservano per parecchi giorni prima di offrirle un invito per un ritiro. I camaleonti invitano solo quelli con un genuino desiderio di cambiamento, e quelli che hanno la forza mentale da focalizzare le loro energie per attingere al loro potenziale.

Durante il ritiro, il personaggio e le altre reclute incontrano diversi camaleonti che dimostrano le loro varie abilità. Naturalmente, qualcuno che dichiara di poter lanciare incantesimi ma anche di essere un guerriero non è molto credibile. Ma la mattina seguente, quando quella stessa persona mostra un'ira barbarica o si avvicina furtivamente per rubare la borsa del personaggio, questi inizia a crederci. In seguito i camaleonti offrono al personaggio una scelta. Egli può declinare la loro offerta e ritornare alla sua vita normale: i camaleonti sono solo di passaggio (i camaleonti locali non partecipano mai al ritiro) ed egli non li rivedrà mai più. Oppure può abbracciare il proprio destino e viaggiare fino alla Scuola dei Vasti Orizzonti per iniziare l'addestramento.

La vita nella Magione dell'Imitazione non è facile. Il complesso non ha lussi e il personaggio è costretto ad affrontare lunghe giornate, condizioni disagiate e incarichi difficili. Essere un camaleonte richiede padronanza del fisico, della mente e dello spirito, e costringe il personaggio a rinunciare a desideri frivoli e concentrarsi sul suo vero scopo: liberarsi della sua vecchia mentalità. I camaleonti insegnano che ogni persona ha il potenziale per diventare un membro di ogni

Illustrazione di J. Nelson

classe: tutti possono lanciare incantesimi, camminare nei boschi senza essere notati, scatenare una furia rabbiosa in battaglia o avvicinarsi furtivamente al nemico. Ma la società insegna che ogni persona può eccellere solo in un ruolo. I camaleonti distruggono questa nozione. Costringono il personaggio a comprendere che la sola cosa che gli impedisce di fare tutto, acquisire qualsiasi inclinazione, è la propria mancanza di fiducia. Una volta superata questa barriera, gli insegnano a padroneggiare ogni capacità. Ma essere un camaleonte è più che scoprire di poter lanciare incantesimi *e* combattere, invece che l'uno o l'altro. Utilizzare ogni capacità richiede la giusta mentalità, per un personaggio non è solo fingere di essere un guerriero o un mago. Quando incanala quelle capacità, in realtà diventa un membro di quella classe per quel giorno. Il suo potere deriva da quella fiducia in se stesso, e dalla sua accettazione di un destino più grande di quanto la società gli permetterebbe.

Il personaggio consegue il completo status di camaleonte superando un esame finale, che implica spacciarsi per ognuno dei suoi molti ruoli. Ha semplicemente bisogno di convincere qualcuno che è, in effetti, un membro di una certa classe. Dopo avere persuaso una nuova persona per ogni classe, il personaggio si laurea alla magione e gli viene fatto un piccolo tatuaggio di un camaleonte nello spazio tra il primo e il secondo dito. Questo lo identifica come un camaleonte e gli consente di provare la propria identità ad altri camaleonti che potrebbe incontrare.

Dopo avere acquisito questa classe, il personaggio dovrebbe sempre mantenere la propria abilità Raggirare col più alto grado possibile. Questa abilità è capitale per i camaleonti, per ovvie ragioni. Anche Camuffare è utile, siccome a volte il camaleonte ha bisogno di diventare una persona nuova quando cambia le sue abilità.

Parecchie delle abilità chiave richieste per riuscire a impersonare con successo un'altra classe (quali Disattivare Congegni, Scassinare Serrature, Addestrare Animali e varie abilità Conoscenze) non possono essere usate senza addestramento, quindi qualche grado in ognuna è vitale. Anche Sapienza Magica è importante: consente al camaleonte di studiare gli incantatori e i loro metodi, che significa che può imitarli con maggiore accuratezza.

Risorse

La Magione dell'Imitazione fornisce ai suoi laureati gli elementi base per le loro trasformazioni. Questi comprendono armatura, armi, arnesi da scasso, un simbolo sacro (falso) e un libro degli incantesimi (scritto in un gergo incomprensibile). Quando invia qualcuno in missione, la scuola può fornire ulteriori risorse se necessario. Si aspetta che questi oggetti vengano restituiti dopo avere portato a termine la missione.

Dai camaleonti ci si aspetta che siano autosufficienti ogniqualvolta sia possibile. Inoltre, viene loro richiesto di mantenere il segreto della loro classe, e della scuola, a tutti i costi: ogni camaleonte che sia catturato e interrogato viene dato per morto dalla scuola. La cosa migliore che possa sperare è che un altro camaleonte si intrufoli di nascosto per ucciderlo rapidamente.

CAMALEONTI NEL MONDO

I camaleonti aggiungono sapore e intrigo al gioco. Sono imprevedibili, facendo continuamente tirare a indovinare agli altri personaggi quali siano la loro vera classe, capacità e motivazioni. Ma i camaleonti sono anche molto utili in un gruppo. Possono lanciare incantesimi, muoversi furtivamente, combattere e perfino curare (fino a un certo punto), secondo quanto richieda la situazione. Comunque, la Magione dell'Imitazione ha i propri piani, e questo può provocare tensione all'interno di un gruppo, oppure mettere l'intero gruppo in una situazione sgradevole.

Organizzazione

Ogni camaleonte offre la propria fedeltà alla Magione dell'Imitazione e ai suoi istruttori anziani, ma molti camaleonti non apprendono il vero scopo della scuola fino a dopo la laurea. Insegnare alla gente ad accedere al proprio pieno potenziale è solo un mezzo per un fine. Il vero scopo della scuola è di creare un esercito di assassini non rintracciabili, gente che possa diventare chiunque e usare qualsiasi capacità richiesta per compiere il lavoro.

Un assassino di nome Salazar fondò la Scuola dei Vasti Orizzonti. Salazar era estremamente efficiente, ma continuava a imbattersi in situazioni che richiedevano furtività, incantesimi e spade. "Se solo avessi tutte quelle capacità," continuava a pensare, "nulla mi fermerebbe." Un giorno, Salazar sentì parlare di un monaco che affermava che chiunque possiede dentro di sé il potenziale per diventare qualsiasi cosa desideri. Si mise alla ricerca dell'uomo sacro, sebbene gli ci volessero anni per trovarlo, e finse di essere un umile uomo amareggiato dal suo destino. Il monaco, il cui nome era Seng Li, cedette alle menzogne di Salazar e lo accettò come studente. Dopo parecchi anni, Salazar finalmente riuscì a padroneggiare il potere per passare da una serie di abilità all'altra e accedere a tutte le capacità che aveva dentro di sé. Allora uccise il monaco e ritornò nella sua città nativa.

Ma Salazar ora era invecchiato, e non più abbastanza veloce e abbastanza forte da essere un assassino eccellente. Quindi selezionò tre giovani uomini, ciascuno insoddisfatto del suo posto nel mondo, e si offrì di addestrarli. Questi uomini divennero i primi camaleonti, e Salazar accettava dei lavori in loro nome. Gli incarichi di solito erano assassini, ma alcuni erano furti o reperimento di informazioni o perfino protezione. Con il denaro di questi lavori, Salazar costruì il complesso e inviò i suoi pupilli a trovare altri studenti. E così iniziò la Scuola dei Vasti Orizzonti.

Salazar dirige ancora la scuola, anche se la maggior parte degli studenti lo conosce solo come Maestro Sallah e lo vede raramente. Con i suoi addestratori anziani (i suoi studenti originari), coordina le attività dei laureati, e i suoi agenti trasmettono offerte di lavori che egli accetta o rifiuta secondo il proprio giudizio. Quando accetta un lavoro, Salazar scopre quali camaleonti sono nella zona e assegna a uno di loro l'incarico. I suoi agenti allora trasmettono le istruzioni al laureato selezionato, da cui ci si aspetta che ottemperi all'ordine senza replicare.

I camaleonti che dimostrano la loro lealtà e la loro mancanza di scrupoli possono a loro volta diventare agenti. Un agente gestisce una città o regione particolare, costituendo una residenza permanente per creare una identità nascosta. Egli fa rapporto alla scuola ogni settimana, riferendo in dettaglio non solo le proprie attività ma le posizioni e le

azioni di ogni camaleonte nell'area. Altri camaleonti fanno rapporto all'agente quando arrivano, e poi si ripresentano prima di andarsene.

A un agente che dimostra il proprio valore può essere offerta una posizione come addestratore nella magione oppure come reclutatore. I reclutatori vagano da un posto all'altro, riunendosi per indire ritiri ogniqualvolta un agente trova una recluta potenziale. Se una recluta sembra degna, viene scortata alla Magione dell'Imitazione per iniziare l'addestramento. Gli addestratori vivono nel complesso e passano tutto il tempo a insegnare a nuovi studenti.

Alcuni camaleonti reagiscono male alla notizia della reale missione della loro scuola e rifiutano di occuparsi di incarichi illegali. Salazar ha metodi per costringerli alla sottomissione, ma queste tattiche a volte falliscono e qualche raro camaleonte si è dato al vagabondaggio. Sono inseguiti attivatimente da agenti e reclutatori e condannati a morte a vista. Alcuni di questi ribelli vagano per il mondo, sfruttando le proprie doti come pare loro opportuno invece che come comanda Salazar.

Reazioni dei PNG

Se un camaleonte sta facendo il suo lavoro in modo efficiente, le reazioni dei PNG sono basate sulla classe che sta imitando e non sulla sua natura di camaleonte. Se si sparge la voce di un avventuriero che un giorno può impugnare una spada e uno scudo e il giorno dopo lanciare incantesimi, le reazioni cambiano. Popolani, uomini d'affari e ladri hanno un atteggiamento amichevole, desiderosi di sentire storie sulla versatilità del camaleonte (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Guerrieri, barbari e ranger potrebbero provare la stessa sensazione, ma anche essere seccati che le loro abilità siano riprodotte così facilmente. Stregoni e maghi sono indifferenti o maldisposti, poiché credono che la vera magia non possa essere acquisita così facilmente. Chierici, druidi e paladini sono maldisposti od ostili, in quanto cercano attivamente di denunciarli come impostori; essi fingono di avere poteri divini, cosa che insulta gli dei e quanti ricevono il loro vero favore.

CONOSCENZE SUI CAMALEONTI

I personaggi con Conoscenze (locali) oppure che possiedono sia Intrattenere che Raccogliere Informazioni possono effettuare ricerche sui camaleonti per saperne di più sul loro conto. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni di CD inferiori.

CD 10: "Talvolta, le persone non sono quel che sembrano. E alcune di loro possono sembrare chiunque. Come un camaleonte umano, si mimetizzano."

CD 15: "Queste persone possono spacciarsi per guerrieri, maghi, ladri... qualsiasi cosa."

CD 20: "In qualche modo imparano a imitare le capacità di ogni classe, perfino il lancio degli incantesimi. E si addestrano tutti in una scuola da qualche parte."

CD 30: "Talvolta, sembra semplicemente che questi camaleonti siano in viaggio. Ma quando sono nei paraggi si verificano morti o furti strani. E, dopotutto, chi potrebbe essere un assassino o un ladro migliore di qualcuno che può essere chiunque?"

CAMALEONTI NEL GIOCO

È facile inserire un camaleonte nel gioco, siccome possono imitare le capacità speciali di qualsiasi altra classe. La loro capacità di passare da una classe all'altra li rende versatili, anche se non raggiungono mai il pieno potenziale di nessuna classe. Allo stesso tempo, i camaleonti possono servire come spie, ladri e assassini. Possono unirsi a qualsiasi gruppo che si muove verso il loro stesso scopo, sia per la compagnia che per mimetizzarsi.

I camaleonti possono essere divertenti da interpretare, poiché permettono ai giocatori di dilettarsi in tutte le classi esistenti senza essere legati ad alcuna. Anche il lato oscuro della classe rende divertente l'interpretazione di ruolo, soprattutto se il personaggio ha dei rimorsi riguardo ai suoi incarichi e sta pensando di uscire dall'organizzazione. Il modo migliore per rendere felice un personaggio camaleonte è di renderlo utile. I gruppi che hanno un membro di ogni classe potrebbero non avere bisogno di camaleonti, ma un gruppo senza incantatori arcani né ladri potrebbe avere un bisogno disperato delle loro abilità. Assegnare loro compiti che richiedono il cambiamento di gruppi di abilità, e assicurarsi che di tanto in tanto arrivino gli incarichi dalla Magione dell'Imitazione a complicare la faccenda.

Adattamento

I camaleonti possono essere rielaborati come una classe completamente non magica, dove non hanno incantesimi ma sfruttano Rapidità di Mano per far "scomparire" gli oggetti, e polveri e pozioni per creare fumo, nebbia e fuoco. Potrebbero anche essere resi interamente magici o perfino psionici, sfruttando gli incantesimi o i poteri psionici per ottenere in realtà le capacità di altre classi.

Se si sta utilizzando l'*Ambientazione di* Eberron, la classe di prestigio del camaleonte dovrebbe essere disponibile per i personaggi giocanti cangianti oltre che per umani e doppelganger. In questo caso, il talento Abile Allievo si estende anche ai cangianti.

Incontri

I camaleonti sono comuni nelle città e nei grandi paesi. Osservano tutti i nuovi arrivati, sia per valutare qualsiasi minaccia che per esaminare possibili nuove reclute. I camaleonti in missione possono recarsi ovunque, dalla più ricca corte al più povero tugurio.

LI 6: I PG entrano in una taverna rumorosa, e l'oste dà loro gli unici posti disponibili: al tavolo con una straniera indefinibile. Essa si informa sui loro viaggi recenti, e offre di scambiare informazioni sulla strada. I PG non riescono a capire se è una guerriera, una ladra, una sacerdotessa o forse un'incantatrice.

Jonata Quimbel: Umana ladra 5/camaleonte 1; GS 6; umanoide Medio; DV 5d6-5 più 1d8-1; pf 18; Iniz +7; Vel 9 m; CA 16, contatto 13, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta +4; Att o Att comp +7 in mischia (1d8+4, *lancia+1*) o +9 a distanza (1d8+2/19-20, balestra leggera perfetta); AS attacco furtivo +3d6; QS focus attitudinale 1 volta al giorno, eludere, scoprire trappole, percepire trappole +1, schivare prodigioso; AL N; TS Temp +5, Rifl +8, Vol +2; For 13, Des 16, Cos 8, Int 12, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Camuffare +11 (+13 recitazione), Concentrazione +5, Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (locali) +6, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +13, Disattivare Congegni +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Percepire Intenzioni +9, Raccogliere Informazioni +4, Raggirare +11, Sapienza Magica +7 (+9 decifrare incantesimi su pergamene), Scassinare Serrature +6, Sopravvivenza +0 (+2 in aree urbane), Utilizzare Oggetti Magici +11; Abile Allievo, Iniziativa Migliorata, Ricarica Rapida, Tempra Possente.

Linguaggi: Comune, Elfico, Celestiale.

Attacco furtivo (Str): Jonata infligge 3d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a una distanza di 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Jonata può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Focus attitudinale (Str): Una volta al giorno, Jonata può selezionare una di cinque aree su cui focalizzare le proprie doti personali sempre mutevoli. Dopo avere meditato per 1 ora, ottiene le capacità indicate per 24 ore o fino a che non cambia il suo focus attitudinale. Jonata al momento ha adottato il focus combattente, che le fornisce la competenza nell'uso di tutte le armi da guerra, un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni da arma, e un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra (incluso). Vedi la descrizione della classe del camaleonte per i dettagli.

Eludere (Str): Se è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, Jonata non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Scoprire trappole (Str): Jonata può trovare, disarmare o aggirare trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirarla senza attivarla né disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Jonata mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche quando colta alla sprovvista o presa di mira da un nemico invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzata o altrimenti immobile).

Libro degli incantesimi: 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica*; 1° - *charme su persone, foschia occultante, raggio di indebolimento* (+6 contatto a distanza), *scudo.*

Proprietà: Armatura di cuoio+1, scudo piccolo di legno, *lancia+1*, pugnale, balestra leggera perfetta con 20 quadrelli, *mantello della resistenza+1*, 2 *pozioni di cura ferite moderate*, zaino, giaciglio, otre, corda di seta (15 m), simbolo sacro (Obad-Hai), libro degli incantesimi, borsa per componenti incantesimi, borsa da cintura, pietra focaia e acciarino, arnesi da scasso perfetti, 12 mo.

LI 8: I PG stanno attraversando la città di notte quando sentono del trambusto. Sollevando lo sguardo, vedono un uomo che scende da una finestra al secondo piano di una casa. Arriva a terra e poi inizia a camminare come se nulla fosse... dirigendosi verso i PG.

Tyler Sand: Umano chierico 5/camaleonte 3; GS 8; umanoide Medio; DV 8d8+8; pf 47; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +5; Lotta +5; Att o Att comp +7 in mischia (1d6/18-20, *stocco+1*) o +6 in mischia o a distanza (1d4/19-20, pugnale); AS incantesimi, scacciare non morti 5 volte al giorno (+2, 2d6+5, 5°); QS focus attitudinale 1 volta al giorno, talento bonus, imitare privilegio di classe 1 volta al giorno, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL CN; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +7; For 10, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Camuffare +12 (+14 recitazione), Cercare +7, Concentrazione +7, Diplomazia +6, Disattivare Congegni +5, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Percepire Intenzioni +9, Raggirare +12, Sapienza Magica +4, Scassinare Serrature +6; Abile Allievo, Arma Accurata, Furtivo, Mobilità[B], Schivare.

Linguaggi: Comune, Elfico.

Focus attitudinale (Str): Una volta al giorno, Tyler può selezionare una di cinque aree su cui focalizzare le proprie doti personali sempre mutevoli. Dopo avere meditato per 1 ora, ottiene le capacità indicate per 24 ore o fino a che non cambia il suo focus attitudinale. Tyler al momento ha adottato il focus furtivo, che gli fornisce scoprire trappole (vedi sotto), schivare prodigioso (vedi sotto), un bonus di competenza +2 alle prove di Cercare, Disattivare Congegni, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Scassinare Serrature, e un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi (incluso). Vedi la descrizione della classe del camaleonte per i dettagli.

Talento bonus (Str): All'inizio di ogni giorno, Tyler può scegliere di cambiare il suo talento bonus per un qualsiasi altro talento di cui soddisfa i prerequisiti. Il suo talento bonus per questo incontro è Mobilità (incluso).

Imitare privilegio di classe: Tyler ha la capacità di imitare certi privilegi di classe posseduti da altri personaggi una volta al giorno. Vedi la descrizione della classe del camaleonte per i dettagli.

Scoprire trappole (Str): Tyler può trovare, disarmare o aggirare trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirarla senza attivarla né disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Tyler mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche quando colto alla sprovvista o preso di mira da un nemico invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Incantesimi da chierico preparati (5° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, individuazione del veleno* (2), *lettura del magico, luce*; 1° - *camuffare se stesso*[D], *comprensione dei linguaggi, favore divino, protezione dalla legge, scudo della fede*; 2° - *blocca persone* (CD 14), *forza del toro, invisibilità*[D], *silenzio* (CD 14); 3° - *anti-individuazione*[D], *preghiera.*

Libro degli incantesimi: 0 - *luci danzanti, mano magica*; 1° - *blocca porte, colpo accurato, dardo incantato, ritirata rapida, sonno*; 2° - *ragnatela, vedere invisibilità, vita falsata.*

D: Incantesimo di dominio. Domini: Fortuna (effettuare nuovamente un tiro di dado 1 volta al giorno), Inganno

(Camuffare, Nascondersi e Raggirare sono abilità di classe).

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2, stocco+1, pugnale, *lenti dell'individuazione,* arnesi da scasso perfetti, borsa da cintura, corda di seta (15 m), simbolo sacro (Olidammara), libro degli incantesimi, 47 mo.

CAMPIONE DEI REIETTI

"Noi non siamo mezzo-umani, inferiori a voi per il solo fatto di condividere metà del vostro sangue. Siamo una razza indipendente, e non deporremo le nostre spade finché non saremo una nazione indipendente, padroni del nostro stesso destino."

– Ethirindel, Principe Ereditario di Everyn

I campioni dei reietti portano la speranza a coloro che non hanno un loro posto nella società. Comandano grazie all'esempio, ma i loro metodi differiscono decisamente. Alcuni campioni dei reietti uniscono le genti sotto il vessillo della libertà e della dignità, mentre altri infiammano le folle che li seguono con discorsi sull'equa conquista dei loro oppressori. Mentre un campione dei reietti potrebbe utilizzare misure furtive e sagaci per raggiungere i suoi scopi, un altro potrebbe annunciare le sue intenzioni con una spada insanguinata tenuta ben in alto.

DIVENTARE UN CAMPIONE DEI REIETTI

Praticamente qualsiasi personaggio mezzo-umano può qualificarsi come campione dei reietti di 5° livello. Paladini, guerrieri, bardi e ladri sono i campioni dei reietti più comuni, grazie alla focalizzazione della classe sull'autorità marziale. Perfino l'occasionale barbaro o monaco trova un motivo per radunare i suoi compagni e impugnare le armi contro regimi oppressivi.

Requisiti di accesso

Razza: Mezzelfo, mezzorco o mezzogre.
Abilità: Diplomazia 8 gradi o Intimidire 8 gradi.

Tabella 5-4: Campione dei reietti — **Dado Vita: d10**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Aura di fiducia
2°	+2	+3	+0	+0	Colpo vendicativo
3°	+3	+3	+1	+1	Furia disperata
4°	+4	+4	+1	+1	Collaborazione
5°	+5	+4	+1	+1	Furia disperata (condivisa con alleati)

Abilità di classe (4 + modificatore Int per livello): Artigianato, Camuffare, Conoscenze (locali), Diplomazia, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Sopravvivenza.

PRIVILEGI DI CLASSE

I privilegi di classe del campione dei reietti si concentrano sulla collaborazione con un piccolo gruppo di alleati contro forze schiaccianti.

Aura di fiducia (Str): La presenza del campione dei reietti dà coraggio agli alleati entro 9 metri che possono vederlo (compreso se stesso). Essi sommano il livello di classe del campione dei reietti come bonus morale ai loro tiri salvezza sulla Volontà. Questo effetto si perde se il campione dei reietti cade privo di sensi o muore.

Colpo vendicativo (Str): Il campione dei reietti è circondato da alleati che fanno affidamento su di lui per la vittoria, ed egli prende molto a cuore questa responsabilità. A partire dal 2° livello, il campione dei reietti può tentare un colpo vendicativo contro un nemico che abbia inflitto danni a un suo alleato entro l'ultima ora. Il colpo vendicativo deve essere inferto con un attacco in mischia. Il campione dei reietti aggiunge il suo modificatore di Carisma (se positivo) al suo tiro per colpire e infligge 1d6 danni extra per ogni livello da campione dei reietti. Se colpisce per sbaglio una creatura che non ha inflitto danni a un alleato entro l'ultima ora, il colpo vendicativo non ha effetto, ma quell'uso della capacità viene comunque sprecato. Il campione dei reietti può usare un colpo vendicativo una volta al giorno per ogni punto di bonus di Carisma (minimo 1 volta al giorno).

Furia disperata (Str): Il campione dei reietti dà il meglio di sé nei momenti peggiori. A partire dal 3° livello, una volta al giorno quando viene ridotto a meno della metà dei suoi normali punti ferita totali, oppure quando è affaticato o esausto, il campione dei reietti può entrare in una condizione di furia disperata. Mentre è in preda alla furia disperata, ottiene un bonus morale di +2 a Forza, Destrezza e Costituzione. La furia disperata dura 3 round + 1 round per ogni punto del suo bonus di Costituzione (appena aumentato). A differenza dell'ira del barbaro, il campione dei reietti non ha penalità né limitazioni mentre è in preda alla furia disperata; tuttavia, se diventa spaventato, in preda al panico o tremante, la furia disperata termina immediatamente.

Al 5° livello, il campione dei reietti diventa capace di condividere l'effetto della sua furia disperata con gli alleati entro 9 metri che possono vederlo. Questi alleati ottengono gli stessi benefici del campione dei reietti per tutto il tempo in cui dura la sua furia disperata (anche se un alleato diventa spaventato, in preda al panico o tremante).

Collaborazione (Str): Il campione dei reietti è abile a creare un forte legame di affiatamento tra lui e i suoi alleati. A partire dal 4° livello, ogniqualvolta lui o qualsiasi alleato entro 9 metri che possa vederlo o sentirlo usa l'azione di aiutare un altro, il bonus fornito a tiri per colpire, CA o prove di abilità aumenta di 2 (da +2 a +4).

INTERPRETARE UN CAMPIONE DEI REIETTI

Se il personaggio ha assunto il ruolo di campione dei reietti, la condizione della sua gente è il fattore più importante nel suo mondo. Le loro sofferenze spronano il campione dei reietti all'azione, e le prospettiva della loro libertà fa sembrare meritevoli tutti i suoi sforzi. Agli occhi degli altri, il campione dei reietti potrebbe sembrare ossessionato e la sua intensità scoraggiare la gente. Ma le loro opinioni non contano per il campione dei reietti: tutto ciò che conta è la lotta per portare speranza ai disperati.

In quanto campione dei reietti, il personaggio potrebbe essere il capo di un'organizzazione consacrata alla libertà di un certo gruppo di mezzelfi, mezzorchi, mezzogre o qualche altro popolo emarginato e oppresso. Se non è il capo, il campione dei reietti ha comunque una posizione di autorità: di solito una posizione militare, ma questo potrebbe dipendere

dal suo background e competenza. Come suggerisce il nome della classe, i campioni dei reietti non sono mai funzionari minori né giocatori dietro alle quinte. Il campione dei reietti è un modello per la sua razza e la sua causa.

Combattimento

Il posto in battaglia del campione dei reietti di solito è a comandare dalla prima linea. I suoi privilegi di classe funzionano meglio quando è in mischia spalla a spalla con i suoi alleati. Il suo bonus di attacco e i suoi punti ferita sono buoni come quelli di un guerriero, e il campione probabilmente ha la competenza nell'uso di armi e armature per combattere a distanza ravvicinata con i suoi nemici. Dovrebbe sfruttare il suo colpo vendicativo per concentrarsi sull'abbattere i nemici che stanno infliggendo più danni a lui e ai suoi alleati. Dovrebbe tentare di attirare il fuoco nemico: dovrebbe avere punti ferita sufficienti per assorbire danni per un po', e quando diventa ferito gravemente, dovrebbe diventare solo più temibile (e ricevere una scorta extra di punti ferita) grazie alla sua capacità di furia disperata.

Il campione dei reietti dovrebbe anche assumersi l'iniziativa di coordinare i suoi alleati in battaglia. Essi lo considerano un capo, e il campione dei reietti prova un senso di responsabilità nel mantenerli vivi. Il campione dei reietti dovrebbe assicurarsi che i suoi alleati rimangano entro 9 metri da lui, così che possano beneficiare dell'effetto delle sue capacità di aura di fiducia, collaborazione e (una volta che raggiunge il 5° livello) furia disperata. Se i membri del gruppo stanno avendo difficoltà a colpire i loro avversari, il campione dei reietti dovrebbe suggerire loro di usare l'azione di aiutare un altro: un bonus di +4 all'attacco o alla CA di un personaggio è molto più utile di un attacco fallito.

Avanzamento

Forse il personaggio ha scelto il ruolo del campione dei reietti, ma è ugualmente possibile che sia stato il ruolo stesso a scegliere il personaggio... o, più specificatamente, che i membri della comunità che il campione sostiene lo abbiano scelto per rappresentarli e guidarli nella loro lotta per la libertà e la giustizia. Il campione dei reietti ha almeno una goccia di vero potenziale di autorità, riflesso nelle sue abilità di interazione. Può ispirare la gente a fare quello che lui vuole che facciano, mediante persuasione diplomatica o coercizione intimidatoria. La gente disperata è sempre in cerca di capi o salvatori, e il campione dei reietti ha la capacità di sostenere le proprie parole con l'azione.

L'avanzamento del personaggio come campione dei reietti non si riflette sull'addestramento vero e proprio quanto sullo sviluppo delle sue doti naturali e sul rafforzamento del legame che lo unisce alla sua comunità. Le sue capacità iniziali implicano forgiare la propria fermezza e temprare la propria furia in un'arma. La sua sicurezza ispira gli altri, e alla fine la sua furia disperata fa la stessa cosa. Al 4° livello, il campione dei reietti allarga i suoi interessi per includere un reale senso di autorità.

È una buona idea espandere le proprie abilità man mano che si avanza in questa classe. Se il campione dei reietti soddisfa i requisiti di accesso con i gradi in Diplomazia, poi dovrebbe mettere punti in Intimidire, o viceversa. Può essere utile avere più opzioni sui modi di gestire la gente. Naturalmente, non è mai una cattiva idea attenersi anche ai propri punti di forza, aumentando i propri gradi nell'abilità che per prima ha permesso l'accesso alla classe. Il talento Autorità (se il DM lo permette) può essere un buon metodo per sviluppare la posizione del campione dei reietti all'interno della comunità, consentendogli così di dare ordini ai seguaci perché sostengano la sua causa.

Risorse

Quasi per definizione, i membri della comunità di un campione dei reietti hanno ben poco in termini di risorse materiali per sostenere la sua lotta per la loro liberazione. Detto ciò, il campione dei reietti può sempre fare affidamento sulla loro ospitalità, così com'è: un letto di paglia e un focolare spento potrebbero essere tutto ciò che hanno da offrire, ma come loro campione, ha sempre libero accesso a qualunque cosa possiedano.

La sua comunità può fornire molto più che beni materiali. Quando la legge viene in cerca del campione dei reietti, quest'ultimo può contare su un nascondiglio in un fienile o in una capanna. Quando ha bisogno di intrufolarsi in città per saccheggiare il maniero del barone, può nascondersi in un barile sul carro del vinaio oppure tra le pecore portate al mercato. Anche i suoi compagni di solito possono beneficiare di tali favori, supponendo che condividano la sua lotta in nome dei disperati.

CAMPIONI DEI REIETTI NEL MONDO

Il campione dei reietti non è un personaggio isolato: incarna le forze sociali nella campagna. Se nella campagna esistono mezzelfi diseredati o una sottoclasse di mezzorchi, allora il campione dei reietti dovrebbe essere disponibile per radunare quelle comunità oppresse.

Organizzazione

I campioni dei reietti non sono organizzati in un gruppo unico, ma per loro natura fanno parte di organizzazioni o movimenti. Un campione dei reietti non potrebbe mai interagire con un altro membro della stessa classe di prestigio, ma è responsabile nei confronti di una comunità, ovvero il gruppo di mezzo-umani reietti che rappresenta e per la cui liberazione sta lottando.

Un campione dei reietti è il rappresentante di una sollevazione popolare o di un movimento per il cambiamento. Se non è il comandante di fatto, potrebbe essere responsabile delle questioni militari o delle difese di un gruppo. Un campione dei reietti ha un ruolo specializzato all'interno della sua organizzazione. È più probabile che guidi una razzia nella tesoreria dove sono raccolte le tasse piuttosto che sollecitare un cambiamento nella camera del consiglio cittadino, e spesso preferisce cacciare uno sceriffo spietato che ha trucidato una famiglia di mezzorchi invece di chiedere giustizia al barone. Anche se alcuni membri dell'organizzazione lavorano per il cambiamento con metodi politici o diplomatici, il tipico campione dei reietti preferisce un ruolo più attivo.

La lotta per il loro popolo è parte integrante della vita dei campioni dei reietti. Essa stimola ogni avventura e consuma ogni pensiero. La natura esatta delle loro attività, però, dipende decisamente dalla situazione della comunità di cui si è posto al servizio. Se la comunità si è già spinta alla ribellione aperta, allora la vita del campione è una lunga campagna militare, alla guida di squadre di assalto contro nemici in

aree strategiche. Più spesso, però, il popolo oppresso continua ad avere una misera esistenza nelle loro fattorie o nei loro ghetti, mentre il campione dei reietti fa quello che può per migliorare la loro condizione senza la loro partecipazione attiva. Potrebbe perlustrare antiche rovine per riportare tesori nella sua comunità, oppure risalire combattendo la catena feudale di comando fino a confrontarsi con qualche imperatore dispotico per vincere la libertà del suo popolo.

Alcuni movimenti che comprendono campioni dei reietti sono operazioni militari organizzate rigidamente, in cui ogni membro combattente ha un rango e una posizione. Molti, però, sono organizzati in modo approssimativo, sempre che abbiano una qualche struttura definita. Un campione dei reietti potrebbe rivendicare qualche rango o titolo, oppure la sua comunità potrebbe conferirgliene uno (poiché "Campione" è un titolo comune di questa natura), ma quel rango raramente ha significato al di là della notorietà che il campione si guadagna attraverso le sue azioni. Alcuni campioni dei reietti si fanno chiamare re o principi, ma tali titoli sono più espressioni di speranzosa anticipazione che di realtà politiche.

Reazioni dei PNG

Com'è ovvio, qualsiasi individuo che appartenga a un gruppo contro cui combatte un campione dei reietti ha una ben scarsa opinione del personaggio. Se un campione dei reietti sta lottando attivamente contro un governante locale, quell'individuo e le forze dell'ordine al suo servizio (soldati, conestabili ecc.) hanno un atteggiamento iniziale ostile nei confronti del personaggio e di qualsiasi membro del suo movimento od organizzazione (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Molti cittadini della zona hanno un atteggiamento maldisposto, a meno che non siano favorevoli alla causa del campione. Le persone simpatizzanti hanno una reazione iniziale amichevole, mentre i membri del movimento all'inizio sono premurosi. Ben pochi accolgono un campione dei reietti con indifferenza, a meno che non siano all'oscuro della sua identità e missione.



Ethirindel, un mezzelfo campione dei reietti, propugna la causa di una dimora per la sua gente

CONOSCENZE SUI CAMPIONI DEI REIETTI

I personaggi possono sfruttare Conoscenze (locali) o Raccogliere Informazioni per compiere ricerche su un particolare campione dei reietti o sulla sua comunità e apprendere maggiori informazioni su di lui. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni da CD inferiori.

CD 10: Informazioni base sulla comunità mezzo-umana del campione dei reietti. Alcuni membri della comunità si sentono oppressi ed emarginati, oppure la comunità è in aperta rivolta. Nessun dato specifico sull'individuo.

CD 15: L'esistenza del campione dei reietti. La gente di questa comunità ammira un eroe che credono potrà sbarazzarsi del giogo dell'oppressore o condurli alla libertà.

CD 20: Il nome del campione dei reietti e alcuni dettagli sulle sue attività e capacità.

CAMPIONI DEI REIETTI NEL GIOCO

È facile introdurre un campione dei reietti in una campagna già in corso. Se la campagna include un gruppo di mezzo-umani oppressi, un campione dei reietti potrebbe all'improvviso sorgere all'interno di quella comunità e stimolarla all'azione. Naturalmente, anche se un tale gruppo non è comparso nella campagna, è facile postulare che i PG potrebbero semplicemente non averlo mai notato. In alternativa, i personaggi giocanti potrebbero iniziare a sentire voci di una ribellione in una terra lontana dove li stanno portando le loro avventure.

Un PG campione dei reietti funziona meglio se il resto dei giocatori è in linea con le idee del personaggio. Potrebbero essere della stessa razza, o almeno associati in qualche modo con la comunità del campione. Oppure potrebbero semplicemente essere simpatizzanti con la causa e i metodi del campione, disposti a partecipare alle avventure legate al fine ultimo di libertà o vendetta per la comunità oppressa del campione. Tuttavia, anche se gli altri PG non hanno alcun interesse nella missione del campione dei reietti, un personaggio campione dei reietti potrebbe rimanere coinvolto nella lotta della sua comunità, anche se solo condividendo parte del suo tesoro con i capi della comunità.

Adattamento

Il campione dei reietti è una classe abbastanza generica, e potrebbe inserirsi in qualsiasi campagna con poca o nessuna personalizzazione.

Incontri

Un incontro con un campione dei reietti è molto più interessante se coinvolge la causa del campione. Se i PG si contrappongono al campione, allora è appropriato un combattimento come l'incontro LI 8 descritto sotto. Se i PG sono realmente o virtualmente favorevoli alla causa del campione, allora può risultarne un interessante incontro diplomatico o di interpretazione di ruolo, come l'incontro LI 12 descritto sotto. Un PNG campione dei reietti viene quasi

Illustrazione di E. Cox

sempre incontrato con seguaci o alleati che partecipano alle operazioni militari della sua comunità.

LI 8: Gruthak è un mezzorco campione dei reietti che sta tentando di persuadere una vicina tribù di orchi a invadere la patria dei PG per "liberare" i mezzorchi che vivono in quel territorio. È in compagnia di cinque mezzorchi barbari di 1° livello (usare la Tabella 4-12, pagina 113 della *Guida del* DUNGEON MASTER, per generare le statistiche e l'attrezzatura per questi seguaci).

Gruthak: Mezzorco barbaro 5/campione dei reietti 2; GS 7; umanoide Medio (orco); DV 5d12+15 più 2d10+4; pf 70; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +7; Lotta +11; Att +13 in mischia (1d12+6/x3, ascia bipenne perfetta); Att comp +13/+8 in mischia (1d12+6/x3, ascia bipenne perfetta); AS colpo vendicativo 1 volta al giorno, ira 2 volte al giorno; QS aura di fiducia, scurovisione 18 m, tratti dei mezzorchi, schivare prodigioso migliorato, percepire trappole +1, schivare prodigioso; AL CN; TS Temp +11, Rifl +3, Vol +4; For 18, Des 13, Cos 16, Int 6, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Diplomazia +2, Intimidire +10, Osservare +2; Arma Focalizzata (ascia bipenne), Attacco Poderoso, Incalzare.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Colpo vendicativo (Str): Una volta al giorno, Gruthak può tentare di usare un colpo vendicativo contro un nemico che abbia inflitto danni a un suo alleato entro l'ultima ora. Il colpo vendicativo deve essere inferto con un attacco in mischia. Gruthak infligge 2d6 danni extra con un attacco di colpo vendicativo messo a segno.

Ira (Str): Due volte al giorno, Gruthak può cadere in preda a uno stato di ira feroce che dura 8 round. I seguenti cambiamenti sono attivi finché dura la sua ira: pf aumentano di 14; CA 15, contatto 9, colto alla sprovvista 15; Lotta +13; Att +15 in mischia (1d12+9, ascia bipenne perfetta); Att comp +15/+10 in mischia (1d12+9, ascia bipenne perfetta); TS Temp +13, Vol +6; For 22, Cos 20. Alla fine dell'ira, Gruthak è affaticato per la durata dell'incontro.

Aura di fiducia (Str): Gruthak e i suoi alleati entro 9 metri che possono vederlo ottengono un bonus morale di +2 ai loro tiri salvezza sulla Volontà. (Questo bonus è già incluso nelle statistiche di Gruthak.)

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco viene considerato un orco.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Gruthak non può essere attaccato ai fianchi e può subire un attacco furtivo solo da un personaggio che abbia almeno 9 livelli da ladro.

Schivare prodigioso (Str): Gruthak conserva il bonus di Destrezza alla CA anche quando colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: Corazza di piastre+1, ascia bipenne perfetta, *guanti del potere orchesco, mantello della resistenza+1, pozione di cura ferite leggere, pozione di scudo della fede+2,* 90 mo.

LI 12: Ethirindel è l'autoproclamatosi principe ereditario di Everyn, una nazione nascente di mezzelfi. Ethirindel è il campione militare di un movimento separatista che aspira a creare una patria per un gran numero di mezzelfi che al momento vivono in territori elfici e umani adiacenti. Questo movimento è attivo politicamente in entrambi i territori e disconosce pubblicamente la violenza che sta diventando sempre più comune tra le fazioni. Mentre Ethirindel è impegnato in missioni diplomatiche, allo stesso tempo orchestra segretamente e guida personalmente sanguinarie razzie contro villaggi e carovane umane ed elfiche. Potrebbe essere incontrato in uno di questi due posti.

Ethirindel: Mezzelfo aristocratico 1/guerriero 7/campione dei reietti 5; GS 12; umanoide Medio (elfo); DV 1d8+1 più 12d10+12; pf 87; Iniz +1; Vel 9 m; CA 21, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +12; Lotta +15; Att +17 in mischia (1d8+6, *spada lunga anatema degli elfi+1*) o +15 a distanza (1d8+4, *arco lungo composito anatema degli umani+1*); Att comp +17/+12/+7 in mischia (1d8+6, *spada lunga anatema degli elfi+1*) o +15/+10/+5 a distanza (1d8+4, *arco lungo composito anatema degli umani+1*); AS colpo vendicativo 2 volte al giorno, furia disperata 1 volta al giorno; QS aura di fiducia, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, collaborazione; AL N; TS Temp +10, Rifl +4, Vol +10 (+12 contro ammaliamenti); For 16, Des 12, Cos 12, Int 12, Sag 10, Car 5.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Cercare +2, Conoscenze (locali) +10, Conoscenze (nobiltà e regalità) +5, Diplomazia +16, Intimidire +21, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +4, Osservare +1, Raccogliere Informazioni +9, Saltare +8, Scalare +8, Sopravvivenza +4 (+6 in aree urbane); Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Specializzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Seguire Tracce, Spezzare Migliorato, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Elfico, Goblin.

Colpo vendicativo (Str): Due volte al giorno, Ethirindel può tentare di usare un colpo vendicativo contro un nemico che abbia inflitto danni a un suo alleato entro l'ultima ora. Il colpo vendicativo deve essere inferto con un attacco in mischia. Ethirindel aggiunge +2 al tiro per colpire e infligge 5d6 danni extra con un attacco di colpo vendicativo messo a segno.

Furia disperata (Str): Una volta al giorno, quando viene ridotto a meno della metà dei suoi normali punti ferita totali, oppure quando è affaticato o esausto, Ethirindel può entrare in una condizione di furia disperata per 5 round. Se diventa spaventato, in preda al panico o tremante, la furia disperata termina immediatamente. I seguenti cambiamenti sono attivi finché è in preda alla sua furia disperata: pf aumentano di 13; CA 22, contatto 12, colto alla sprovvista 20; Lotta +16; Att +18 in mischia (1d8+7, *spada lunga anatema degli elfi+1*) o +16 a distanza (1d8+5, *arco lungo composito anatema degli umani+1*); Att comp +18/+13/+8 in mischia (1d8+7, *spada lunga anatema degli elfi+1*) o +16/+11/+6 a distanza (1d8+5, *arco lungo composito anatema degli umani+1*); TS Temp +11, Rifl +5; For 18, Des 14, Cos 14; Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +4, Saltare +8, Scalare +8.

Ethirindel può condividere l'effetto della sua furia disperata con tutti gli alleati entro 9 metri che possono vederlo. Questi alleati ottengono gli stessi benefici di Ethirindel per tutto il tempo in cui dura la sua furia disperata (anche se un alleato diventa spaventato, in preda al panico o tremante).

Aura di fiducia (Str): Ethirindel e i suoi alleati entro 9 metri che possono vederlo ottengono un bonus morale di +5 ai loro tiri salvezza sulla Volontà. (Questo bonus è già incluso nelle statistiche di Ethirindel.)

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo viene considerato un elfo.

Collaborazione (Str): Ogniqualvolta Ethirindel o qualsiasi alleato entro 9 metri che possa vederlo o sentirlo usa l'azione di aiutare un altro, il bonus fornito a tiri per colpire, CA o prove di abilità aumenta di 2 (da +2 a +4).

Proprietà: Cotta di maglia elfica+2, scudo pesante di metallo+1, spada lunga anatema degli elfi+1, arco lungo composito anatema degli umani+1 (bonus di For +3) con 2 frecce di adamantio, 5 frecce di argento, 10 frecce di ferro freddo e 23 frecce normali, *guanti del potere orchesco, diadema della persuasione.*

MILITANTE DELLE CICATRICI

"Siamo stati abbandonati dai nostri padri e dalle nostre madri. Siamo trattati come bambini e schiavi nonostante le nostre doti e ambizioni. Se non ci daranno di loro spontanea volontà ciò che ci spetta, allora noi ce lo prenderemo, con l'astuzia e la spada."

– Vakra, Anatema degli Elfi

I militanti delle Cicatrici sono mezzelfi adirati e amareggiati che sono stati respinti da entrambe le parti dei loro antenati. Si riuniscono in bande con altri elementi aventi un atteggiamento simile, e vengono conosciuti collettivamente come le Cicatrici, sfruttando la furtività e la violenza per rispondere alle società che li emarginano.

DIVENTARE UN MILITANTE DELLE CICATRICI

Acquisire livelli da ladro è il modo più semplice per diventare un militante delle Cicatrici; tutte le abilità di accesso per il militante sono abilità di classe, e i suoi dadi da attacco furtivo derivanti dai livelli da ladro si sommano a quelli ottenuti grazie ai livelli da militante delle Cicatrici. I bardi sono la seconda scelta naturale, seguiti dai chierici (con il dominio dell'Inganno) e gli stregoni. Per il militante delle Cicatrici la Destrezza (per la furtività) e il Carisma (per raggirare) sono caratteristiche chiave.

Requisiti di accesso

Razza: Mezzelfo.
Allineamento: Qualsiasi non buono.
Bonus di attacco base: +3.
Abilità: Muoversi Silenziosamente 4 gradi, Nascondersi 4 gradi, Raggirare 8 gradi.

PRIVILEGI DI CLASSE

Anche se non proprio un combattente ideale, il militante delle Cicatrici dà decisamente del filo da torcere agli avversari umani ed elfici. Lavora meglio colpendo da posizioni nascoste, sfruttando il suo attacco furtivo e le capacità di punire per infliggere danni massicci con un singolo colpo.

Incantesimi al giorno: A ogni livello pari, il militante delle Cicatrici ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un militante delle Cicatrici, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Nemico prescelto (Str): In quanto membro di questa classe, il militante delle Cicatrici ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro umani o elfi. Similmente, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni da arma contro queste razze. Vedi il privilegio di classe del ranger, pagina 52 del *Manuale del Giocatore*.

Punire i nemici (Sop): Una volta al giorno a partire dal 2° livello, il militante delle Cicatrici può portare un potente attacco in mischia contro un nemico umano o elfo. Aggiunge il proprio bonus di Carisma (se ne ha uno) al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per livello di classe. Se punisce per sbaglio una creatura che non è un elfo né un umano, la punizione non ha effetto, ma la capacità è stata comunque consumata per quel giorno.

Al 5° livello, può usare questa capacità due volte al giorno. All'8° livello, può usarla tre volte al giorno.

Attacco furtivo (Str): A partire dal 3° livello, il militante delle Cicatrici può infliggere danni extra quando attacca ai fianchi un avversario oppure ogni volta che al bersaglio sarebbe negato il suo bonus di Destrezza (tranne che con attacchi a distanza, che devono essere ravvicinati per infliggere i danni extra). Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*.

***Camuffare se stesso* (Mag):** A partire dal 4° livello, il militante delle Cicatrici può usare *camuffare se stesso* tre volte al giorno, ma solo per assumere l'aspetto di un umano o di un elfo.

Tabella 5-5: Militante delle Cicatrici — **Dado Vita: d8**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Nemico prescelto (elfi e umani)	-
2°	+1	+0	+0	+3	Punire i nemici 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Attacco furtivo +1d6	-
4°	+3	+1	+1	+4	*Camuffare se stesso*	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Punire i nemici 2 volte al giorno	-
6°	+4	+2	+2	+5	Attacco furtivo +2d6	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+5	+2	+2	+5	Nascondersi in piena vista	-
8°	+6	+2	+2	+6	Punire i nemici 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+6	+3	+3	+6	Attacco furtivo +3d6	-
10°	+7	+3	+3	+7	Rinunciare al retaggio	+1 livello alla classe di incantatore esistente

Abilità di classe (6 + modificatore di Int per livello): Acrobazia, Artigianato, Ascoltare, Camuffare, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (locali), Diplomazia, Disattivare Congegni, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni, Professione, Raccogliere Informazioni, Raggirare, Scalare e Scassinare Serrature.

Nascondersi in piena vista (Str): A partire dal 7° livello, il militante delle Cicatrici può usare l'abilità Nascondersi su terreni naturali perfino mentre viene osservato. Vedi il privilegio di classe del ranger, pagina 53 del *Manuale del Giocatore*.

Rinunciare al retaggio (Str): Al 10° livello, il militante delle Cicatrici si lascia alle spalle il proprio retaggio razziale. Non viene più considerato un elfo né un umano al fine degli effetti benefici o nocivi. (Conta comunque come un mezzelfo al fine di qualificarsi per questa classe.)

INTERPRETARE UN MILITANTE DELLE CICATRICI

In quanto militante delle Cicatrici, il personaggio ha il beneficio della furtività e una spaventosa reputazione che lo aiuta nel suo lavoro. La sua organizzazione, le Cicatrici, è giustamente temuta poiché ospita assassini, spezza-ossa e strozzini... e quella paura viene sfruttata dal militante. I suoi metodi impiegano l'astuzia e la furbizia, muovendosi nelle ombre con facilità per inferire un colpo all'odiato nemico. Il militante può fare affidamento sui suoi compagni militanti delle Cicatrici per avere aiuto, ma non deve dimenticare che sta comunque trattando con assassini tagliagole che hanno i loro programmi da seguire. Può sfruttare a proprio vantaggio la tensione razziale contrapponendo i timori stereotipati per influenzare le opinioni. Deve sempre ricordarsi che umani ed elfi hanno tradito lui e la sua gente, quindi non sono degni della sua compassione né del suo rispetto.

Essendo un gruppo relativamente piccolo, i militanti delle Cicatrici ogni tanto collaborano, creando efficienti squadre di assalto che fondono le loro abilità con successo letale. Più comunemente, un militante delle Cicatrici opera per conto proprio, mescolando i bisogni delle Cicatrici con i propri scopi in modo tale che entrambi ne traggano beneficio. I capi principali delle Cicatrici hanno base in un'enorme metropoli chiamata Pal Ador (vedi sotto), ma hanno iniziato a creare nuclei in altre città. Le Cicatrici praticano numerose attività illegali, quali l'estorsione, la corruzione e l'assassinio su commissione. Il capo del nucleo del militante gli affida compiti illeciti da portare a termine, che aumentano di difficoltà man mano che il militante acquisisce livelli. Questi ha la libertà di fare qualsiasi cosa sia necessaria per portare a termine il lavoro, purché non metta a repentaglio le Cicatrici. A differenza di un campione dei reietti (vedi pagina 121), il personaggio nella veste di militante delle Cicatrici ha ben poco interesse a lavorare per raddrizzare le ingiustizie sociali che secondo la sua percezione subiscono i mezzelfi. Egli è focalizzato sulla vendetta, e sa che spargere sangue è più efficace di qualsiasi compromesso diplomatico.

Combattimento

I militanti delle Cicatrici sono sia sicari brutali che abili ladruncoli, e lavorano meglio nelle ombre. Sicuramente non concepiscono uno scontro leale. La chiave è di rimanere nascosti fino a che non possono colpire con certezza e fare del loro meglio per abbattere i nemici uno alla volta. Il militante focalizza la propria attenzione sui suoi nemici prescelti, neutralizzandoli rapidamente prima di ritirarsi per preparare un altro assalto. Utilizza i camuffamenti e gli incantesimi all'inizio per confondere e demoralizzare i nemici, che spesso combatteranno sul loro territorio nativo. Il militante non rimane mai troppo a lungo in un posto, soprattutto quando sta lottando con più avversari.

Tutti conoscono le Cicatrici nella città di Pal Ador, e a volte anche solo la reputazione può far fuggire gli avversari, consentendo a un militante di occuparsi indisturbato del suo bersaglio primario. Il militante utilizza il territorio urbano a proprio vantaggio, combattendo da scalinate, tetti e fognature per tenere i nemici sulle spine, oltre che ottenere per sé una certa copertura e parecchie vie di fuga possibili.

Il militante dovrebbe assicurarsi di lavorare con alleati che completino le sue abilità in modo efficiente e che non rifuggano dai suoi metodi. Attaccare ai fianchi potrebbe essere decisamente efficace, soprattutto se il militante e i suoi alleati hanno in comune i nemici prescelti. Comunque, non deve mai dimenticare i più fini metodi di assassinio. Probabilmente il militante non ha un gran numero di punti ferita o una CA particolarmente alta, quindi dovrebbe colpire duro e rapidamente prima di fuggire, lasciando l'avversario a tremare per paura delle Cicatrici.

Al 4° livello, il militante può mescolarsi con facilità nelle società umane ed elfiche, cosa che gli consente un più facile accesso al suo bersaglio. Se gli eventi gli si rivoltano contro, la sua capacità di nascondersi in piena vista ottenuta al 7° livello significa che in pratica può svanire davanti a guardie armate che cercano intrusi.

Avanzamento

Le Cicatrici sono molto esigenti su chi può unirsi ai loro ranghi. Per prima cosa, il personaggio deve essere un mezzelfo. Secondariamente, deve provare il proprio rancore e disgusto sia per gli umani che per gli elfi. Infine, deve dimostrare sia notevoli abilità che una completa mancanza di morale. Le reclute potenziali vengono sorvegliate da lontano e senza alcuna interferenza da un membro di alto rango. Se un personaggio viene spiato mentre porta a compimento una macchinazione grandiosa o astuta contro umani o elfi, più tardi potrebbe essere avvicinato dal patrocinatore, che gli dà un semplice ordine: "Unisciti o muori." Se il personaggio accetta, viene sottoposto a un periodo probatorio durante il quale deve eseguire atti di crudeltà contro elfi e umani. Se rifiuta, il patrocinatore scompare... e da quel momento il personaggio ha i giorni contati, poiché il resto delle Cicatrici cerca di scovarlo per assicurarsi la propria segretezza.

Una volta ammesso come Cicatrice, il personaggio subisce un marchio: un taglio sul petto, che viene poi cosparso di cenere e polvere speciale per creare una profonda cicatrice di un rosa vivido. Da quel momento in poi, l'unico modo per lasciare le Cicatrici è morire. Il personaggio viene inviato in missioni di difficoltà sempre crescente, per uccidere e rubare a quanti lo hanno tradito.

Man mano che il personaggio acquisisce livelli nella classe del militante delle Cicatrici, mantiene alti gradi in Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Se è più una sorta di infiltrato, dovrebbe concentrarsi su Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raggirare, per riuscire a muoversi furtivamente "allo scoperto" e farsi strada sempre più vicino ai suoi nemici. Gli oggetti magici di cui beneficiano i ladri sono estremamente utili, così come gli oggetti che potenziano il suo Carisma o ne camuffano l'aspetto.

Illustrazione di M. Phillippi

Risorse

Le Cicatrici offrono ai loro membri un rifugio sicuro, informazioni su possibili bersagli, un gruppo di scagnozzi e informatori, e un orecchio simpatetico quando si tratta delle ingiustizie che sopportano i mezzelfi. Anche se si tratta di un'organizzazione relativamente piccola, le Cicatrici si sono costruite un'infame reputazione che incute paura sia ai nobili che ai popolani.

Le Cicatrici hanno iniziato in una città, ma hanno poi cominciato ad allargarsi, infiltrandosi in paesi con grandi popolazioni di mezzelfi. Quindi, possono essere in grado di fornire aiuto al di fuori dei confini di Pal Ador. In quanto criminali, le Cicatrici hanno accesso ad armi, armature, sostanze illegali e oggetti magici proibiti. Hanno contatti in tutta la città, sotto forma di simpatizzanti oltre che di ufficiali che hanno corrotto o ricattato per indurli alla sottomissione.

MILITANTI DELLE CICATRICI NEL MONDO

Se i PG si trovano coinvolti con le Cicatrici, dovranno decidere quali sono i loro atteggiamenti nei confronti di umani, elfi e mezzelfi. Ovviamente, se appartengono a una di queste razze, la decisione può essere semplice. Gli avventurieri che girano intorno alle Cicatrici tendono a essere coraggiosi e tenebrosi, concentrandosi sul sotterfugio, sulla tensione sociale, su tradimento e lealtà, e sugli aspetti più sinistri della vita di città. Il DM può introdurre le Cicatrici sotto forma di un singolo agente, di una squadra di sicari inviati a occuparsi degli avventurieri, di una potente gilda di ladri oppure di alleati nella lotta contro oppressori umani ed elfici.

Le Cicatrici funzionano bene nelle campagne in cui elfi e umani sono in lotta. A causa di questa rivalità, i mezzelfi sono guardati con sufficienza e trattati come cittadini di seconda classe, paria o peggio. Tuttavia, questo clima permette a un giocatore di interpretare un mezzelfo che si dimostra all'altezza della sfida, mostrando il proprio valore di fronte alle avversità e alle discriminazioni.

Quinn, un militante delle Cicatrici, coglie di sorpresa due vittime

Organizzazione

Le Cicatrici sono organizzate come molti gruppi criminali, con un capo forte, un piccolo circolo interno di luogotenenti fidati e una miriade di soldati, informatori e specialisti.

Sebbene le Cicatrici siano a ragione conosciute come ladri e strozzini, in realtà eccellono come assassini su commissione. Nonostante il fatto che disprezzino sia umani che elfi, non hanno molti rimorsi ad accettare un contratto da un membro di una razza che risulti nella morte di un membro dell'altra. Sono meno propensi a uccidere un compagno mezzelfo, ma lo faranno se il prezzo è giusto oppure se credono che il soggetto meriti di morire. Questa cinica indifferenza nei confronti della vita è una delle ragioni perché molti mezzelfi non sostengono la retorica politica delle Cicatrici: pensano che un assassino è un assassino, indipendentemente dalla razza.

Ogni luogotenente ha la propria area di competenza e la responsabilità di trovare gli individui più adatti alle necessità dell'organizzazione. Ad esempio, Zola, uno stregone potente, individua gli incantatori di talento che possono essere accolti nel gruppo e inoltre elimina i rivali che rappresentano una minaccia troppo grossa o che non accettano di unirsi al gruppo. Nell'animo, però, le Cicatrici sono criminali, e ognuno nel gruppo ha i propri complotti e inganni per diventare il più ricco e potente possibile. Il capo e i luogotenenti delle Cicatrici prendono il 50% dei guadagni di ogni membro. Con questo denaro, le Cicatrici acquistano armi, informazioni e rifugi sicuri, corrompono le autorità locali e ogni tanto investono in attività legittime.

Un singolo militante delle Cicatrici trascorre la propria giornata pianificando un lavoro oppure "occupandosi" del suo territorio: estorcendo denaro ai mercanti, prendendo bustarelle e spezzando gambe. Alcuni vengono mandati a infiltrarsi nelle magioni e nei palazzi di ricchi umani ed elfi, intrufolandosi senza farsi notare oppure fingendosi parte della servitù. Siccome i loro nemici sono determinati a porre fine alle loro attività violente tanto quanto le Cicatrici a portarle avanti, queste ultime rimangono costantemente in movimento e avvicendano la loro roccaforte tra parecchi rifugi sicuri a intervalli regolari.

Le Cicatrici conoscono a menadito l'esteso sistema fognario di Pal Ador, che permette loro di spostarsi senza essere scoperte praticamente in tutta la città. Tuttavia, la veneranda età e lo schema labirintico delle fognature significano che non sono molto sicure, e non è insolito che le Cicatrici trovino mostri e pattuglie nelle sue fangose profondità. Le fognature sono stracolme di passaggi segreti, tunnel dimenticati da tempo e roccaforti nascoste di altre fazioni sotterranee.

Il responsabile dell'ascesa delle Cicatrici al loro attuale livello di infamia è un oscuro mezzelfo di nome Mezriss. Cresciuto nelle impervie strade di Pal Ador, ha ben presto scelto una vita da criminale e si è unito a una mediocre banda di criminali che si facevano chiamare le Cicatrici. Mezriss ha ucciso il capo precedente mediante un lento e insidioso veleno da contatto nascosto in una magnifica corona che ha presentato al capo "come dono di rispetto." Una volta salito al potere, Mezriss ha cambiato il campo di azione e la missione della banda, modificandola da un disorganizzato gruppetto di ladri a una banda altamente efficiente di assassini e criminali, incline alla vendetta per le ingiustizie e le umiliazioni subite per essere mezzo-umani. Col passare del tempo, la cabala interna delle Cicatrici è stata rimpiazzata solamente con mezzelfi. Mezriss lavora per mantenere l'unità della sua grande banda criminale, mentre nel frattempo combatte contro rappresaglie e ritorsioni da parte di umani ed elfi. È un individuo brutale e completamente privo di scrupoli.

Sebbene il gruppo si presenti come un fronte unificato, esistono divisioni all'interno delle Cicatrici. Alcune fazioni hanno un'opinione più indulgente nei confronti di umani o elfi, e sono più propensi a collaborare con loro di quanto non lo siano i loro pari. Un conflitto di potere può scoppiare quando una fazione propone l'idea di eliminare gli umani o gli elfi dalla città, per poi permettere ai mezzelfi di vivere a fianco dei sopravvissuti. Queste opinioni fino ad ora sono state calmierate ogni volta, ma si stanno manifestando con sempre maggiore regolarità. Chiunque la esponga troppo esplicitamente deve vedersela con Mezriss, che di solito significa ritrovarsi una lama nella schiena.

Reazioni dei PNG

Le Cicatrici sono temute e vituperate dalla maggior parte della popolazione di Pal Ador, che le considera nulla più che criminali, ladri e assassini. Molti individui hanno un atteggiamento maldisposto od ostile nei confronti di un membro delle Cicatrici (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Anche se ci sono molti criminali indipendenti a Pal Ador, le Cicatrici sono i più numerosi e più potenti, poiché controllano la maggior parte delle attività illecite all'interno delle mura cittadine. Per questo motivo, sono odiate ma rispettate. Siccome hanno le mani in pasta in così tanti complotti, è quasi impossibile non dover trattare con loro per un qualche motivo.

I mezzelfi vedono le Cicatrici sotto una luce migliore rispetto alla popolazione in generale. Sebbene alcuni siano disgustati dalle azioni violente e immorali delle Cicatrici, gli oppressi mezzelfi di Pal Ador li considerano rivoluzionari e liberatori. Le Cicatrici hanno parecchi contatti nella comunità dei mezzelfi che di solito può fornire un po' di assistenza o, se non altro, chiudere un occhio sulle attività delle Cicatrici.

Le Cicatrici hanno un impressionante elenco di nemici, compresi il governo legittimo di Pal Ador, molti gruppi mercantili e bande criminali rivali. Entrambe le fazioni umana ed elfica le detestano, ma usano le Cicatrici l'una contro l'altra. Grazie alle Cicatrici, i governi umani ed elfici si fanno una guerra nascosta, negando qualsiasi legame e salvandosi la faccia di fronte all'opinione pubblica. Inoltre, le Cicatrici sono attivamente perseguitate da religioni legali e buone all'interno di Pal Ador (e in altre città in cui il gruppo ha insediato nuclei). Tuttavia, nella corrotta Pal Ador, perfino questi gruppi apparentemente onesti possono utilizzare i servigi delle Cicatrici in un modo o nell'altro.

CONOSCENZE SUI MILITANTI DELLE CICATRICI

I personaggi con Raccogliere Informazioni possono effettuare ricerche sui militanti delle Cicatrici. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni delle CD inferiori.

CD 10: "Le Cicatrici sono una banda criminale di mezzelfi assassini, ladri e strozzini."

CD 15: "Le Cicatrici disprezzano sia gli umani che gli elfi e li attaccano tutte le volte che possono. Si considerano rivoluzionari in nome dei mezzelfi di qualsiasi luogo."

CD 20: "Le Cicatrici accettano l'ingaggio di chiunque possa permettersi il loro prezzo, e anche se odiano umani ed elfi, a volte fanno il lavoro sporco per loro."

CD 30: "Le Cicatrici sono immerse fino al collo nella politica corrotta della città. Hanno volto opinioni a proprio favore per anni e sono rinomate per avere eliminato gli ufficiali che creavano loro troppi problemi."

I PG che tentano di mettersi in contatto con le Cicatrici per un "lavoro" dovrebbero effettuare una prova di Raccogliere Informazioni con CD 20 per scoprire gli intermediari necessari e i protocolli per contattarle. Se la persona è un umano o un elfo, la CD aumenta a 30. Tuttavia, le Cicatrici non escludono a priori di lavorare con umani ed elfi, ma lo fanno solo per far aumentare le tensioni tra quelle due razze e ad un prezzo considerevolmente superiore.

MILITANTI DELLE CICATRICI NEL GIOCO

Come descritto sopra, le Cicatrici si incontrano soprattutto in una città. Tuttavia, il DM può introdurle facilmente in un grande paese a sua scelta. In quanto gruppo criminale segreto, è facile supporre che siano presenti da parecchio tempo, tenendo ben nascoste le loro attività alla popolazione.

La classe di prestigio attira giocatori che amano i traffici loschi, la dubbia moralità e le truci macchinazioni. Il militante delle Cicatrici è una combinazione di feroce combattente, spia furtiva e ingegnere sociale che si specializza in minacce e intimidazioni. Quando il DM progetta una campagna che coinvolge le Cicatrici, deve assicurarsi di includere opportunità per essi di sfruttare le loro abilità e la loro reputazione per abbagliare gli abitanti del luogo. Il DM deve ricordarsi di enfatizzare la tensione razziale e la rabbia fremente all'interno della città (o dell'area).

Adattamento

I militanti delle Cicatrici sono stati ideati in funzione della città di Pal Ador: un posto dove umani ed elfi vivono in un'instabile tregua con profondi sospetti gli uni nei confronti degli altri. Il DM potrebbe mettere le Cicatrici in qualsiasi città nella sua campagna o farle agire come una banda itinerante di mercenari che combattono per i diritti dei mezzelfi. In alternativa, le Cicatrici potrebbero semplicemente far parte della locale gilda di ladri o gilda di assassini, con un'ulteriore motivazione politica che li contraddistingue.

Incontri

Se i PG visitano Pal Ador, alla fine incontreranno le Cicatrici, perfino in una situazione comune quale trattare con un mercante che deve loro dei soldi. Se vengono coinvolti nell'intricata politica della città, potrebbero diventare bersagli delle Cicatrici, nel tentativo di reclutarli, vessarli o assassinarli.

LI 8: Quinn, un militante delle Cicatrici, e due sgherri mezzelfi (vedi "Esempi di mezzelfi PNG", pagina 183) iniziano a pedinare e fare domande sugli avventurieri, convinti che siano in missione per il governo umano o elfico.

Quinn: Mezzelfo bardo 5/militante delle Cicatrici 2; GS 7; umanoide Medio (elfo); DV 5d6-5 più 2d8-2; pf 22; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +4; Lotta +5; Att o Att comp +7 in mischia (1d6+1, stocco perfetto) o +7 in mischia (1d3+1, frusta perfetta); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m (4,5 m con frusta perfetta); AS nemico prescelto elfi +2, nemico prescelto umani +2, punire i nemici 1 volta al giorno, incantesimi; QS conoscenze bardiche +5, musica bardica 5 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +1), tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare; AL NM; TS Temp +0, Rifl +6, Vol +8 (+10 contro ammaliamenti); For 12, Des 14, Cos 8, Int 10, Sag 13, Car 16.

Abilità e talenti: Acrobazia +5, Ascoltare +5, Camuffare +5 (+7 recitazione), Cercare +4, Conoscenze (locali) +3, Diplomazia +15, Intimidire +11, Intrattenere (oratoria) +11, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +5, Percepire Intenzioni +2, Raccogliere Informazioni +7, Raggirare +13, Valutare +3; Arma Accurata (stocco), Competenza nelle Armi Esotiche (frusta), Persuasivo.

Linguaggi: Comune, Elfico.

Nemico prescelto (Str): Quinn ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro umani o elfi. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma.

Punire i nemici (Sop): Una volta al giorno, Quinn può tentare di punire un nemico umano o elfico con un normale attacco in mischia. Aggiunge +3 al tiro per colpire e infligge 2 danni extra.

Musica bardica: Utilizzare musica bardica cinque volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Controcanto (Sop): Usare musica o poesie per contrastare effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Usare musica o poesie per far diventare una o più creature affascinate da lui.

Ispirare competenza (Sop): Usare musica o poesie per aiutare un alleato a eseguire con successo un compito.

Ispirare coraggio (Sop): Usare musica o poesie per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo viene considerato un elfo.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/3 al giorno; 6° livello dell'incantatore): 0 - *frastornare* (CD 13), *individuazione del magico, luci danzanti, ninna nanna* (CD 13), *riparare, suono fantasma* (CD 13); 1° - *charme su persone* (CD 14), *ipnosi* (CD 14), *sonno* (CD 14), *ventriloquio* (CD 14); 2° - *individuazione dei pensieri* (CD 15), *suono dirompente* (CD 15), *trama ipnotica* (CD 15).

Proprietà: Stocco perfetto, frusta perfetta, giaco di maglia perfetto, *anello di protezione+1, cappello del camuffamento, elisir di nascondersi, elisir di furtività, 2 pozioni di cura ferite leggere, pozione di splendore dell'aquila.*

LI 14: Vakra, chiamato anche Anatema degli Elfi, è stato ingaggiato da un ricco e potente nobile umano per assassinare un membro elfo del gruppo che il nobile crede abbia offeso il suo onore.

Vakra: Mezzelfo ranger 6/ladro 1/militante delle Cicatrici 7; GS 14; umanoide Medio (elfo); DV 1d6+1 più 13d8+13; pf 78; Iniz +4; Vel 9 m; CA 22, contatto 16, colto alla sprovvista 18; Att base +11; Lotta +14; Att +16 in mischia (1d6+4/x4,

piccone pesante anatema degli elfi+1) o +16 a distanza (1d8+4, *arco corto composito+1*); Att comp +16/+11/+6 in mischia (1d6+4/x4, *piccone pesante anatema degli elfi+1*) o +14/+9/+4 (1d6+4/x4, *piccone pesante anatema degli elfi+1*) e +14/+9 in mischia (1d4+2/x4, *piccone leggero anatema degli umani+1*) o +16/+11/+6 a distanza (1d8+4, *arco corto composito+1*); AS nemico prescelto elfi +6, nemico prescelto umani +4, punire i nemici 2 volte al giorno, attacco furtivo +3d6, incantesimi; QS compagno animale (vipera), benefici del compagno animale, *camuffare se stesso*, tratti dei mezzelfi, nascondersi in piena vista, visione crepuscolare, livelli di sostituzione, scoprire trappole, empatia selvatica +7 (+3 bestie magiche); AL NM; TS Temp +8, Rifl +13, Vol +8 (+10 contro ammaliamenti); For 16, Des 18, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Ascoltare +9, Camuffare -1 (+1 recitazione), Cavalcare +6, Cercare +8, Concentrazione +5, Conoscenze (locali) +3, Diplomazia +6, Equilibrio +6, Intimidire +1, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +26, Osservare +19, Raccogliere Informazioni +8, Raggirare +7, Sopravvivenza +10 (+12 seguire tracce), Utilizzare Corde +7; Abilità Focalizzata (Raccogliere Informazioni), Arma Focalizzata (piccone leggero), Arma Focalizzata (piccone pesante), Combattere con Due Armi Migliorato[B], Combattere con Due Armi[B], Resistenza Fisica[B], Seguire Tracce in Città[B], Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Elfico.

Nemico prescelto (Str): Vakra ottiene un bonus di +6 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro elfi. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma.

Contro gli umani, ottiene un bonus di +4 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Punire i nemici (Sop): Due volte al giorno, Vakra può tentare di punire un nemico umano o elfico con un normale attacco in mischia. Infligge 7 danni extra.

Attacco furtivo (Str): Vakra infligge 3d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza ravvicinata contro bersagli lontani fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Vakra potrebbe scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Compagno animale (Str): Vakra ha una vipera Media di nome Virius come compagno animale. Le caratteristiche e le peculiarità del compagno sono riassunte di seguito.

Benefici del compagno animale (Str): Vakra e Virius hanno le qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Vakra può gestire Virius come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo a Virius.

Condividere incantesimi (Str): Vakra può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Vakra può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Camuffare se stesso (Mag): Vakra può usare *camuffare se stesso* tre volte al giorno, ma solo per assumere l'aspetto di un umano o di un elfo.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo viene considerato un elfo.

Nascondersi in piena vista (Str): Vakra può nascondersi su terreni naturali perfino mentre viene osservato.

Livelli di sostituzione: Mezzelfo ranger 1°, mezzelfo ranger 4°. Vedi pagina 158.

Scoprire trappole (Str): Vakra può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Virius, vipera compagno animale: GS -; bestia magica Media; DV 4d8; pf 18; Iniz +3; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +2; Att o Att comp +7 in mischia (1d4-1 più veleno); AS veleno; QS eludere, legame, olfatto acuto, condividere incantesimi; Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AL N; TS Temp +4, Rifl +8, Vol +2; For 9, Des 18, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Equilibrio +12, Nascondersi +13, Nuotare +7, Osservare +11, Scalare +11; Allerta, Arma Accurata.

Veleno (Str): Virius ha un morso velenoso che infligge danni iniziali e secondari di 1d6 Cos (Temp CD 12).

Eludere (Str): Se Virius viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Incantesimi da ranger preparati (4° livello dell'incantatore): 1° - *individuazione delle porte segrete, messaggio.*

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2, piccone pesante anatema degli elfi+1, piccone leggero anatema degli umani+1, arco corto composito+1 (bonus di For +3) con 20 frecce, *guanti della destrezza+2, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+2, faretra di Ehlonna, mantello elfico, lenti dell'aquila, pozione di pelle coriacea+3, 3 pozioni di cura ferite leggere, pozione di nascondersi agli animali, pozione di saltare.*

CITTÀ DI PAL ADOR

Pal Ador (Metropoli): Non standard; NM; 3.000 mo; Risorse 600.000 mo; Popolazione 30.000 (37% umani, 20% elfi, 18% mezzelfi, 10% halfling, 7% gnomi, 5% nani, 3% mezzorchi).

Pal Ador è un'enorme città tagliata in due da un grande fiume impetuoso. È una città antica e grandiosa caduta in decadenza, in costante declino nel corso degli ultimi secoli. Al momento, Pal Ador è una città spezzata in due, sia figurativamente che letteralmente. Le sue due razze più numerose, umani ed elfi, vivono in accordo instabile, con il fiume a fungere da confine naturale e in grado di mantenere a malapena la pace.

Pal Ador è situata in una grande pianura punteggiata di alberi: il fiume che la attraversa è l'unico elemento importante. Anche se in declino, Pal Ador è ricolma di maestosi

edifici torreggianti, vasti manieri e un brulicante quartiere mercantile. L'architettura sul lato elfico della città è decisamente diversa dal lato umano, riflettendo lo stile unico dei suoi abitanti. Indipendentemente dalla posizione, tutti gli edifici mostrano segni di lenta decadenza e il posto trasuda un raffinato decadimento. Pal Ador è rinomata per il suo enorme sistema fognario, costruito per durare nei secoli. Queste fognature sono diventate il territorio di ogni sorta di gentaglia, criminali e dissidenti.

Pal Ador fu creata parecchio tempo fa come insediamento sul confine di territori umani ed elfici. Le due razze vivevano in armonia, e Pal Ador divenne rapidamente un centro commerciale e culturale. Le due nazioni istituirono le ambasciate cinquecento anni or sono, e prosperarono le idee e la buona volontà. Tutto ciò ebbe termine duecento anni dopo quando iniziarono a cedere le fondamenta politiche su cui era costruita la città. Col passare del tempo, crebbero le divisioni tra gli elfi e gli umani della città. Le due nazioni che un tempo erano alleate e compagne cominciarono a scontrarsi, e intere porzioni di Pal Ador furono saccheggiate parecchie volte da entrambe le parti.

Dopo quasi settantacinque anni di guerra, finalmente venne stabilita una tregua, e Pal Ador ancora una volta fu usata come terreno neutrale per umani ed elfi. Gli scambi ricominciarono, e gli edifici furono riparati, ma i rapporti non furono mai più gli stessi. Le due razze si ritirarono su lati opposti del fiume, mantenendo i reciproci governi oltre a una relazione cordiale ma gelida. La guerra riuscì a corrompere anche la morale e l'etica dei suoi governanti e abitanti: se qualcuno non si faceva corrompere, diventava una vittima da sfruttare. Infine pur avendo ottenuto nuovamente la propria condizione di città commerciale, Pal Ador è comunque un posto pericoloso in cui vivere, e la violenza nelle strade è un fenomeno comune. I nobili raramente si allontanano dalla sicurezza delle loro case, e quando lo fanno, viaggiano protetti da parecchie guardie.

Dopo secoli di pace relativa all'inizio della sua storia, Pal Ador presentava una popolazione mezzelfa relativamente numerosa. In tempi di armonia, ai mezzelfi erano concessi gli stessi diritti e lo stesso rispetto di qualsiasi cittadino. Oggigiorno, però, sono guardati con sospetto e disgusto: molti vivono in condizioni non migliori degli schiavi. Infatti, sebbene la schiavitù sia tecnicamente illegale da entrambe le parti del fiume, prospera un commercio di schiavi sotterraneo (ed è ignorato dalle autorità, purché il padrone degli schiavi non stia schiavizzando membri della sua razza). I mezzelfi tentano di migliorare la propria vita, ma tra la corruzione del governo e i pregiudizi sia degli umani che degli elfi, hanno avuto ben scarso successo. Umani, elfi e mezzelfi che visitano la città devono rapidamente decidere da che parte stare: la neutralità non è tollerata.

Entrambi i lati della città sono governati da consigli, pesantemente influenzati dalla locale gilda di mercanti e da elementi criminali. Ogni fazione ha un esercito piuttosto grande per rapporto alla popolazione della città, e i nobili mantengono un gruppo di guardie del corpo più numeroso del normale, considerando le loro case come piccole città-stato all'interno della metropoli.

RICERCATORE DEL SAPERE

"Mi considero un liberatore. Il mio lavoro consiste nel liberare l'antico sapere...senza contare le vaste ricchezze... che sono state imprigionate dalla storia."

– Vento Tempestoso Vaora, ricercatore del sapere

I ricercatori del sapere sono illumian incantatori che scovano ed esplorano le rovine, disattivano le protezioni magiche che le proteggono e spulciano gli antichi segreti trovati all'interno. Raramente trascorrono il loro tempo nelle enclave degli illumian, preferendo piuttosto perlustrare il mondo in lungo e in largo alla ricerca di conoscenze arcaiche per la biblioteca della loro cabala.

DIVENTARE UN RICERCATORE DEL SAPERE

Molti personaggi diventano ricercatori del sapere dopo avere acquisito almeno cinque livelli da mago e uno o due livelli da ladro. Pochi stregoni finiscono nella classe, ma hanno bisogno di acquisire livelli extra nella classe del ladro per ottenere i gradi di abilità requisiti. I bardi che sono inclini all'esplorazione e alla scoperta a volte scelgono questa classe dopo avere preso un livello da ladro, ma rinunciano a significative capacità bardiche per farlo.

Requisiti di accesso

Razza: Illumian.
Abilità: Conoscenze (arcane) 10 gradi, Conoscenze (dungeon) 5 gradi, Decifrare Scritture 10 gradi, Disattivare Congegni 5 gradi.
Incantesimi o capacità magiche: Capacità di lanciare almeno un incantesimo arcano di 3° livello dalla scuola di divinazione.
Speciale: Privilegio di classe di scoprire trappole.

PRIVILEGI DI CLASSE

In quanto ricercatore del sapere, i privilegi di classe del personaggio sono in relazione con la sua missione principale di esplorare tombe, rovine e luoghi dimenticati in cerca di antichi manoscritti e altre conoscenze. La sua capacità di lanciare incantesimi continua ad avanzare a quasi il suo ritmo totale, rafforzata da alcune capacità magiche di classe che incrementano la sua capacità di trovare aure magiche e battere trappole.

Incantesimi al giorno: A ogni livello dopo il 1°, il ricercatore del sapere ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un ricercatore del sapere, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Conoscenze bardiche (Str): I ricercatori del sapere studiano in modo esauriente i rapporti dei loro colleghi ricercatori del sapere oltre che i testi storici e magici. Il ricercatore del sapere può tentare di ricordare qualche informazioni attinente su persone importanti del luogo, oggetti leggendari o posti degni di nota. Vedi il privilegio di classe del bardo, pagina 28 del *Manuale del Giocatore*. Il personaggio usa il suo livello da ricercatore del sapere + il suo modificatore di Intelligenza (più i livelli da bardo, se ne ha) per effettuare le prove di conoscenze bardiche.

Intuito magico (Str): Un ricercatore del sapere ha una perspicacia prodigiosa riguardo al funzionamento della magia. Ottiene

un bonus cognitivo di +5 alle prove di Sapienza Magica effettuate per determinare la scuola di magia delle aure magiche.

Individuazione del magico **(Mag):** Un ricercatore del sapere sviluppa una percezione soprannaturale per la presenza di magie. Al 2° livello e oltre, può usare *individuazione del magico* (come per l'incantesimo, pagina 244 del *Manuale del Giocatore*) a volontà.

Eludere (Str): A partire dal 3° livello, il ricercatore del sapere ha una percezione immediata della magia pericolosa. Se è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, il ricercatore del sapere non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Lancio spontaneo (Sop): Al 4° livello, il ricercatore del sapere ottiene la capacità di lanciare spontaneamente certi incantesimi sfruttando i suoi slot incantesimi arcani esistenti. Può "perdere" qualsiasi incantesimo preparato o slot incantesimo del livello designato per lanciare un incantesimo specifico. Usa il suo più alto livello da incantatore arcano come livello dell'incantatore per quell'incantesimo.

Al 4° livello e oltre, può "perdere" qualsiasi incantesimo preparato o slot incantesimo di 2° livello o superiore per lanciare *scassinare* (vedi pagina 286 del *Manuale del Giocatore*).

Al 7° livello e oltre, può "perdere" qualsiasi incantesimo preparato o slot incantesimo di 4° livello o superiore per lanciare *occhio arcano* (vedi pagina 264 del *Manuale del Giocatore*).

Al 10° livello, può "perdere" qualsiasi incantesimo preparato o slot incantesimo di 6° livello o superiore per lanciare *dissolvi magie superiore* (vedi pagina 227 del *Manuale del Giocatore*).

Impavido (Str): Al 5° livello, il ricercatore del sapere ha imparato a farsi coraggio contro gli orrori che sorvegliano i luoghi che sta esplorando. Ottiene l'immunità alla paura, magica o comune.

Vista arcana **(Mag):** Quando raggiunge il 6° livello, il ricercatore del sapere ha affinato la propria sensibilità verso le aure magiche che lo circondano. Può usare *vista arcana* (come per l'incantesimo, pagina 308 del *Manuale del Giocatore*) a volontà.

Eludere migliorato (Str): A partire dall'8° livello, il ricercatore del sapere può evitare i danni da certi attacchi con un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo e subire solo danni dimezzati con un tiro salvezza fallito. Vedi il privilegio di classe del monaco, pagina 47 del *Manuale del Giocatore*.

Vista arcana superiore (Sop): Al 9° livello, il ricercatore del sapere ha raggiunto l'apice della sensibilità magica. Può usare *vista arcana superiore* (come per l'incantesimo, pagina 308 del *Manuale del Giocatore*) a volontà.

INTERPRETARE UN RICERCATORE DEL SAPERE

Il ricercatore del sapere si è lasciato alle spalle la sua cabala (forse per sempre) per l'eccitazione di camminare dove nessuno ha messo piede per migliaia di anni. Egli pregusta la sfida di introdursi in luoghi antichi che hanno custodito i loro segreti per secoli.

Ma non è solo un tombarolo. La sua cabala lo ha addestrato in tecniche esoteriche che lo aiutano a superare le difese magiche. In cambio, lui consegna alla cabala i tomi antichi che recupera, oltre che il diario personale sulle sue avventure. Qualsiasi tesoro recuperi che non sia di interesse accademico per la cabala se lo può tenere.

Combattimento

Come altri incantatori, il ricercatore del sapere si affida quasi completamente alla propria magia in un combattimento. Diventare un ricercatore del sapere non rallenta troppo la progressione da incantatore del personaggio, quindi egli dovrebbe avere a disposizione potenti incantesimi di attacco e di difesa.

Tuttavia i suoi incantesimi non riescono sempre a mascherare i suoi punti ferita al di sotto della media né la sua mancanza di familiarità con le armi, quindi spesso ricorrerà alla difesa dell'incantatore provata e accettata: persuadere un guerriero a piazzarsi davanti a lui.

A livelli più alti, i privilegi di classe del ricercatore del sapere possono fornirgli un vantaggio in combattimento. *Occhio arcano* è un prezioso strumento di ricognizione che può assicurare al ricercatore di riconoscere i vantaggi di una buona posizione e la preparazione prima della battaglia. *Vista arcana* gli permette di identificare quali nemici traggono benefico da effetti magici. Quando raggiunge il 10° livello, la sua capacità di lanciare spontaneamente *dissolvi magie superiore* gli consente di contrastare efficacemente un incantatore nemico o un guerriero in prima linea sovraccarico di effetti magici.

Avanzamento

Quando le cabale scelgono i membri che si sottopongono all'addestramento da ricercatore del sapere, generalmente cercano una combinazione di bravura nel lancio degli incantesimi e sufficiente allenamento fisico per sopravvivere ai rigori dei viaggi e del combattimento. Ma l'attributo più importante è una curiosità implacabile, che si manifesta nel desiderio di esplorare ogni rovina sperduta e cripta dimenticata che il mondo ha da offrire.

Tabella 5-6: Ricercatore del sapere — **Dado Vita: d8**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Conoscenze bardiche, intuito magico	–
2°	+1	+0	+3	+3	*Individuazione del magico*	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+3	+3	Eludere	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+4	+4	Lancio spontaneo (*scassinare*)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+4	+4	Impavido	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+5	+5	*Vista arcana*	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+5	+5	Lancio spontaneo (*occhio arcano*)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+6	+6	Eludere migliorato	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+6	+6	*Vista arcana superiore*	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+7	+7	Lancio spontaneo (*dissolvi magie superiore*)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Abilità di classe (6 + modificatore di Int per livello): Cercare, Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (architettura e ingegneria), Conoscenze (dungeon), Conoscenze (storia), Decifrare Scritture, Disattivare Congegni, Equilibrio, Parlare Linguaggi, Professione, Saltare, Sapienza Magica, Scalare, Scassinare Serrature.

Una volta che la cabala gli ha assegnato l'incarico di ricercatore del sapere, il personaggio inizia a osservare ciò che lo circonda sotto una nuova luce. Dopo avere studiato attentamente innumerevoli diagrammi di lancia-aghi avvelenati, calappi trabocchetto e fosse mimetizzate, perlustra continuamente pareti, pavimenti e soffitti in cerca dei tipi di trappole di cui ha letto tanto. Inizia a vedere tremolii di aure magiche, anche quando non ha attivato *individuazione del magico*.

Man mano che avanza, il ricercatore del sapere probabilmente svilupperà un libro degli incantesimi più grande di un mago tipico. Come qualsiasi ricercatore del sapere degno di questo nome, il personaggio copia tutti gli incantesimi utili dai tesori scoperti prima di riportare il suo bottino alla cabala.

Risorse

Siccome i viaggi del ricercatore del sapere apparentemente sono al servizio della sua cabala, i bibliotecari e studiosi di quest'ultima sono a sua disposizione. Possono indirizzarlo verso antichi dungeon e avvertirlo di possibili trappole menzionate in testi storici. Quando consegna i tomi che trova e il diario che tiene durante i suoi viaggi, gli studiosi della cabala potrebbero trovarvi indizi che lo mandano in avventure ancora più eccitanti... e redditizie.

RICERCATORI DEL SAPERE NEL MONDO

La classe di prestigio del ricercatore del sapere è adattissima a un incantatore che vuole sfruttare la magia per svolgere funzioni da ladro nel gruppo, come compiere perlustrazioni, aprire serrature e disattivare trappole pericolose.

Inoltre, è una classe con una scusa incorporata per l'avventura. Le cabale degli illumian conoscono le posizioni di dungeon, antiche rovine e altri luoghi ricchi di possibilità di avventura. Il ricercatore del sapere fa il lavoro pericoloso, e la cabala fornisce sostegno e ulteriori opportunità di esplorazione.



Un ricercatore del sapere cammina su sentieri irti di pericoli... e a volte li sorvola letteralmente

Illustrazione di M. Phillippi

Organizzazione

I ricercatori del sapere non hanno tra loro una forte organizzazione: lavorano per ordine della cabala che li ha addestrati. Gli elementi specifici dell'addestramento di un ricercatore del sapere sono stati diffusi a molte cabale illumian, quindi qualsiasi cabala che desideri un ricercatore del sapere ha solo bisogno di trovare un valido candidato, fornire l'addestramento, poi spedirlo fuori nel mondo con una mappa.

Molte cabale hanno un direttivo consacrato alla ricerca del sapere, chiamato il direttivo di acquisizione. Anche se non tutti i membri del direttivo sono ricercatori del sapere, i capi spedizione del direttivo e gli agenti di elite di solito includono un alto numero di ricercatori del sapere. Le cabale del calamaio in particolare sono stracolme di ricercatori del sapere, e molti bambini illumian aspirano a posizioni nel direttivo di acquisizione.

Un ricercatore del sapere è quasi sempre per strada a rintracciare conoscenze perdute per la cabala, trattenendosi nell'enclave solo il tempo necessario per curarsi, addestrarsi e pianificare la prossima spedizione.

I ricercatori del sapere da cabale differenti raramente si riuniscono, siccome almeno fino a un certo punto sono tutti rivali che cercano le stesse conoscenze. Ma ogni ricercatore del sapere tiene un diario dei suoi viaggi, e quei diari alla fine giungono nella biblioteca della cabala. Le cabale prestano o scambiano libri con altre cabale alleate e i diari dei ricercatori del sapere sono una parte preziosa di tali scambi. Quando un ricercatore del sapere inserisce delle annotazioni nel diario di un altro ricercatore del sapere, può segnare l'inizio di una vivace e interessante corrispondenza. Due ricercatori del sapere che non si sono mai incontrati potrebbero usare le annotazioni del diario per discutere sul significato di una runa particolare in antico Alto Draconico. Ma non si riconoscerebbero necessariamente se fossero imprigionati insieme dallo stesso drago infuriato.

Forse i diari più famosi sono quelli di Pozzo d'Inchiostro Carvin, un ricercatore del sapere le cui imprese sono leggendarie tra gli illumian. Carvin affrontò da solo lo ziggurat di Thelm, le Caverne Gementi e la Torre di Otralak nella sua missione per recuperare le parti disperse della Biblioteca del Sublime. Cinque anni fa, Carvin smise di ritornare alla cabala Pozzo d'Inchiostro, e molti ricercatori del sapere sospettano che sia stato ucciso o catturato dai githyanki.

I ricercatori del sapere possono farsi strada tra i ranghi del loro direttivo come qualsiasi illumian, anche se ben pochi raggiungono posizione di autorità poiché sono fin troppo spesso assenti per orchestrare i giochi politici necessari per una promozione ad alto livello. Al di là delle considerazioni politiche, molti direttivi di acquisizione funzionano come meritocrazie: più cose si recuperano per la biblioteca, maggiori sono le possibilità di promozione.

Reazioni dei PNG

I ricercatori del sapere provocano un misto di adulazione e invidia quando visitano l'enclave della loro cabala. In generale, i membri della cabala hanno un atteggiamento iniziale amichevole nei loro confronti (vedi "Influenzare l'atteggiamento

dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Se si sta facendo strada una battaglia politica, nel direttivo di acquisizione oppure nella cabala intera, allora l'arrivo improvviso di un ricercatore del sapere è meno gradito, ma raramente gli atteggiamenti culminano in qualcosa di peggio che indifferente. Gli atteggiamenti riflettono indifferenza anche se un ricercatore del sapere ritorna in una cabala che ha passato momenti difficili in sua assenza; la cabala risente il fatto che il ricercatore del sapere fosse lontano in avventure emozionanti mentre il resto della cabala si occupava di insistenti carestie e attacchi di un nemico dopo l'altro.

I ricercatori del sapere devono procedere con cautela quando hanno a che fare con i tesori "reali" che raccolgono nei dungeon e nelle rovine che esplorano. Molte cabale si aspettano che i ricercatori del sapere consegnino le informazioni, non i tesori, e presuppongono che i ricercatori del sapere usino le loro ricchezze per comprare oggetti protettivi, pagare colleghi (spesso PG non illumian) e in altro modo diventare ricercatori del sapere più efficienti. Ma un ricercatore del sapere che torna da una missione stracolmo di oro e gioielli dovrebbe essere preparato alla reazione della cabala. In generale, ostentare ricchezze di ritorno da una missione impone una penalità di circostanza -4 alle interazioni con molti membri della cabala e un bonus di circostanza +4 alle interazioni con i giovani della cabala e con altri aspiranti ricercatori del sapere.

CONOSCENZE SUI RICERCATORI DEL SAPERE

I personaggi con Conoscenze (storia) possono informarsi su ricercatori del sapere specifici per saperne di più. (Anche se i ricercatori del sapere non sono loro stessi personaggi storici, sono conosciuti tra gli storici per le informazioni che forniscono.) Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni delle CD più basse.

CD 10: "Ricercatore del sapere è un termine che gli illumian usano per descrivere i loro archeologi."

CD 15: "I ricercatori del sapere sono illumian incantatori che si specializzano nell'introdursi nelle tombe e nei luoghi antichi, in cerca di vecchi manoscritti, libri degli incantesimi e altri oggetti per le loro biblioteche."

CD 20: "I ricercatori del sapere stanno tentando di rintracciare le migliaia di libri che gli illumian hanno perso quando i githyanki hanno saccheggiato la loro biblioteca."

Inoltre, i ricercatori del sapere compaiono molto spesso nelle storie narrate dai bardi. Le prove di conoscenze bardiche per avere informazioni sui ricercatori del sapere riducono la CD della prova di 5.

RICERCATORI DEL SAPERE NEL GIOCO

Siccome sono ben oltre la portata delle loro cabale, i PG ricercatori del sapere sono facili da inserire in una partita già cominciata. È sufficiente organizzare una visita del ricercatore del sapere di tanto in tanto all'enclave della sua cabala, magari per far studiare agli studiosi una mappa misteriosa o tradurre l'iscrizione che i PG hanno trovato in una tomba da qualche parte.

Se si ha un ricercatore del sapere al proprio tavolo, assicurarsi di fornirgli trappole magiche che lui possa trovare e disattivare. I ricercatori del sapere amano le avventure localizzate come l'esplorazione di rovine antiche e dungeon. A livelli più alti, il DM può fornire sfide che un ricercatore del sapere può superare con i suoi privilegi di classe, come ad esempio incontri che dipendono dal rilevamento di aure magiche (un nemico camuffato o una stanza nascosta da un'illusione) e da moltissime magie pericolose da dissolvere.

I ricercatori del sapere forniscono anche un utile aggancio per avventure anche se nessuno dei PG è interessato alla classe di prestigio. I ricercatori del sapere potrebbero ingaggiare i PG perché fungano da guardie di una spedizione o compiano un'esplorazione preliminare di una rovina in assenza di un ricercatore del sapere. Se i PG trovano il diario di un ricercatore del sapere, avranno in mano sufficienti indizi per una dozzina di avventure.

Adattamento

Anche se il ricercatore del sapere svolge un ruolo importante nella cultura illumian, il DM può adattare la classe ad altri gruppi che abbiano un certo interesse nel sapere antico. La classe di prestigio è ottima per qualsiasi società segreta con incantatori che vogliano introdursi in luoghi protetti magicamente.

Incontri

Se i PG incontrano un ricercatore del sapere nel bel mezzo di un'avventura, il ricercatore del sapere quasi sempre rappresenta un rivale intento a esplorare lo stesso luogo dei PG. Per dare una svolta classica alla rivalità, conviene porre il ricercatore del sapere come antagonista e poi introdurre un mostro potente o altra minaccia sia per i PG che per il ricercatore del sapere. I PG potrebbero volere stringere un'alleanza temporanea con il ricercatore del sapere, ma entrambe le fazioni dovrebbero essere all'erta per un'eventuale doppio gioco.

LI 9: Sole Nuovo Ralouf è un ricercatore del sapere novizio che sta compiendo esplorazioni in compagnia di due jann che gli hanno promesso di guidarlo a un grande tesoro nelle vicinanze. Ralouf ha già lanciato *armatura magica* e *scurovisione*; le sue statistiche sotto riflettono questa situazione.

Jann (2): pf 35, 32; *Manuale dei Mostri* pagina 112.

Sole Nuovo Ralouf: Illumian ladro 1/trasmutatore 6/ricercatore del sapere 1; GS 8; umanoide Medio (umano); DV 1d6+1 più 7d4+7; pf 32; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta +3; Att o Att comp +4 in mischia (1d6, bastone ferrato perfetto); AS attacco furtivo +1d6, incantesimi; QS conoscenze bardiche +5, famiglio, benefici del famiglio, risonanza dei glifi, parola in Illumian, sigilli luminosi, sigilli di potere, familiarità con le ombre, scoprire trappole; AL LB; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +8; For 10, Des 14, Cos 13, Int 19, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Cercare +12, Concentrazione +9 (+13 lanciare sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (dungeon) +11, Decifrare Scritture +16, Disattivare Congegni +14, Equilibrio +6, Falsificare +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +6, Osservare +7, Raccogliere Informazioni +5, Sapienza Magica +5 (+10 per determinare aure magiche), Sopravvivenza +1 (+3 sottoterra), Valutare +8; Creare Oggetti Meravigliosi, Escludere Materiali, Incantare in Combattimento, Indagatore, Scrivere Pergamene.

Linguaggi: Comune, Illumian, Draconico, Nanico, Elfico, Infernale.

Attacco furtivo (Str): Ralouf infligge 1d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questi

danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a una distanza di 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Ralouf può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Famiglio: Il famiglio di Ralouf è un gatto di nome Onyxian. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e di Ralouf. Le caratteristiche e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Benefici del famiglio: Ralouf ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Onyxian garantisce a Ralouf un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente (compreso nelle statistiche soprastanti).

Allerta (Str): *Il famiglio garantisce al suo padrone Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Il gatto può trasmettere incantesimi a contatto per Ralouf (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Legame empatico (Sop): Ralouf può comunicare telepaticamente con il proprio famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Ralouf ha la stessa connessione del suo famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Ralouf può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo famiglio se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo famiglio.

Risonanza dei glifi (Str): In quanto illumian, Ralouf interagisce in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi la descrizione razziale degli illumian, pagina 53, per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere di Ralouf gli fornisce la parola in Illumian *naenkrau*. Mentre prepara gli incantesimi, può scegliere di lasciare vuoto uno slot incantesimo allo scopo di aggiungere 1 alle CD dei tiri salvezza di tutti i suoi altri incantesimi di quel livello. Può lasciare vuoti fino a due slot incantesimi, e più slot vuoti non si sommano.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa di Ralouf forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *krau* di Ralouf garantisce un bonus di +2 al suo livello dell'incantatore (incluso). Il suo sigillo di potere *naen* garantisce un bonus di +2 alle prove di Intelligenza e a tutte le prove di abilità basate sull'Intelligenza (incluso).

Familiarità con le ombre (Str): Ralouf ha un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore "ombra".

Scoprire trappole (Str): Ralouf può trovare, disarmare o aggirare trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirarla senza attivarla né disarmarla.

Incantesimi da mago preparati (8° livello dell'incantatore; scuole proibite illusione e necromanzia); 0 - *aprire/chiudere, individuazione del veleno, luci danzanti, mano magica, messaggio*; 1° - *armatura magica* (già lanciato), *caduta morbida, dardo incantato, ritirata rapida, scudo*; 2° - *movimenti del ragno, ragnatela* (CD 16), *raggio rovente* (+5 contatto a distanza), *resistenza dell'orso, scurovisione* (già lanciato); 3° - *dissolvi magie, palla di fuoco* (CD 17), *velocità, volare*.

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti gli altri ad eccezione di illusione e necromanzia; 1° - *arma magica, comprensione dei linguaggi, identificare, protezione dal male, sonno*; 2° - *localizza oggetto, polvere luccicante, resistere all'energia, scassinare, serratura arcana, trucco della corda*; 3° - *cerchio magico contro il male, chiaroudienza/chiaroveggenza, eroismo, linguaggi, vista arcana*.

Proprietà: bastone ferrato perfetto, *fascia dell'intelletto+2, borsa conservante* (Tipo I), *bacchetta dei dardi incantati* (3° livello; 50 cariche), pergamena con *passapareti*, libro degli incantesimi, perla da 100 mo (per incantesimo *identificare*), arnesi da scasso perfetti.

Onyxian, gatto famiglio: GS -; bestia magica Minuscola; DV 8; pf 16; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta -9; Att +5 in mischia (1d2-4, artiglio); Att comp +7 in mischia (1d2-4, 2 artigli) e +2 in mischia (1d3-4, morso); QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone; AL N; TS Temp +2, Rifl +8, Vol +8; For 3, Des 15, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +14*, Osservare +5, Saltare +10, Scalare +6; Arma Accurata[B].

Eludere migliorato (Str): Se Onyxian è esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Abilità: I gatti hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Scalare, e un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare. Hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Usano il loro modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza per le prove di Saltare e Scalare. *In zone di erba alta o fitto sottobosco, il bonus di Nascondersi sale a +8.

Parlare con il padrone (Str): Onyxian può comunicare verbalmente con Ralouf. Le altre creature non comprendono la comunicazione senza aiuto magico.

LI 16: Vento Tempestoso Vaora sta esplorando il territorio per una futura spedizione. Utilizzerà *occhio arcano* per osservare i PG prima di rivelarsi a loro. Ha un incantesimo *teletrasporto* preparato, e lo usa se scende al di sotto della metà dei suoi punti ferita massimi o se altrimenti si sente indebitamente minacciata.

Le statistiche di Vaora riflettono il fatto che ha lanciato *armatura magica, pelle di pietra, vedere invisibilità* e uno dei suoi *teletrasporti* prima di incontrare i PG.

Vento Tempestoso Vaora: Illumian femmina ladra 3/divinatrice 5/ricercatrice del sapere 8; GS 16; umanoide Medio (umano); DV 11d6+11 più 5d4+5; pf 69; Iniz +7; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 14; Att base +8; Lotta +9; Att +12 in mischia (1d6+2/18-20, *stocco+1*); Att comp+12/+7 in mischia (1d6+2/18-20, *stocco+1*); AS attacco furtivo +2d6, incantesimi; QS *vista arcana*, conoscenze bardiche +14, riduzione del danno 10/adamantio, *individuazione del magico*, impavido, risonanza dei glifi, parola in Illumian, eludere

migliorato, sigilli luminosi, sigilli di potere, *vedere invisibilità*, familiarità con le ombre, lancio spontaneo, percepire trappole +1, scoprire trappole; AL N; TS Temp +9, Rifl +17, Vol +14; For 12, Des 16, Cos 13, Int 22, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Ascoltare +5, Cercare +27, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (dungeon) +13, Decifrare Scritture +27, Disattivare Congegni +27, Equilibrio +24, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +5, Saltare +16, Sapienza Magica +27 (+32 per determinare aure magiche), Scalare +15, Scassinare Serrature +22, Sopravvivenza -1 (+1 sottoterra, +1 seguire tracce), Valutare +14; Arma Accurata, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Focalizzati (invocazione), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Scrivere Pergamene, Sigillo di Potere Migliorato (*krau*) (*catena di fulmini, dissolvi magie superiore*).

Linguaggi: Comune, Illumian, Abissale, Draconico, Elfico, Infernale.

Attacco furtivo (Str): Vaora infligge 2d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualsiasi motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a una distanza di 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Vaora può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Vista arcana (Mag): A volontà.

Individuazione del magico (Mag): A volontà.

Famiglio: A causa della natura pericolosa del proprio mestiere, Vaora ha rinunciato a evocare un famiglio.

Impavido (Str): Immunità alla paura.

Risonanza dei glifi (Str): In quanto illumian, Vaora interagisce in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi la descrizione razziale degli illumian, pagina 53, per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere di Vaora le fornisce la parola in Illumian *naenkrau*. Mentre prepara gli incantesimi, può scegliere di lasciare vuoto uno slot incantesimo allo scopo di aggiungere 1 alle CD dei tiri salvezza di tutti i suoi altri incantesimi di quel livello (compresi gli incantesimi da altre classi). Può lasciare vuoti fino a due slot incantesimi, e più slot vuoti non si sommano.

Eludere migliorato (Str): Se Vaora è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa di Vaora forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *krau* di Vaora garantisce un bonus di +2 al suo livello dell'incantatore (incluso). Il suo sigillo di potere *naen* garantisce un bonus di +2 alle prove di Intelligenza e a tutte le prove di abilità basate sull'Intelligenza (incluso).

Familiarità con le ombre (Str): Vaora ha un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore "ombra".

Lancio spontaneo (Sop): Vaora può "perdere" qualsiasi incantesimo di 2° livello preparato per lanciare *scassinare* o qualsiasi incantesimo di 4° livello preparato per lanciare *occhio arcano*. 14° livello dell'incantatore.

Scoprire trappole (Str): Vaora può trovare, disarmare o aggirare trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirarla senza attivarla né disarmarla.

Incantesimi da mago preparati (14° livello dell'incantatore; scuola proibita necromanzia); 0 - *individuazione del veleno, luce, mano magica* (3); 1° - *armatura magica* (già lanciato), *comprensione dei linguaggi, dardo incantato* (3), *protezione dal male, scudo*; 2° - *individuazione dei pensieri* (CD 18), *invisibilità* (2), *raggio rovente* (2) (+11 contatto a distanza), *sfocatura, vedere invisibilità* (già lanciato); 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie* (2), *palla di fuoco* (CD 20), *velocità, volare*; 4° - *localizza creatura, metamorfosi, pelle di pietra* (già lanciato), *porta dimensionale, tempesta di ghiaccio*; 5° - *cono di freddo* (CD 23), *occhi indagatori, teletrasporto* (2, uno già lanciato), uno slot lasciato vuoto; 6° - *carne in pietra* (CD 23), *catena di fulmini* (CD 24), *dissolvi magie superiore*, uno slot lasciato vuoto; 7° - *gabbia di forza, palla di fuoco ritardata*.

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti gli altri ad eccezione di necromanzia; 1° - *animare corda, arma magica, blocca porte, caduta morbida, cavalcatura, charme su persone, disco fluttuante di Tenser, identificare, ritirata rapida, servitore inosservato, sonno*; 2° - *fiamma perenne, freccia acida di Melf, grazia del gatto, localizza oggetto, movimenti del ragno, ragnatela, resistere all'energia, scassinare, serratura arcana, trucco della corda, vento sussurrante*; 3° - *cerchio magico contro il male, destriero fantomatico, distorsione, eroismo, forma gassosa, fulmine, linguaggi, protezione dall'energia, suggestione, vista arcana*; 4° - *muro di fuoco, muro illusorio, rimuovi maledizione, scudo di fuoco*; 5° - *congedo, inviare, legame telepatico di Rary, miraggio arcano, muro di forza, muro di pietra, passapareti, spezzare incantamento, volo giornaliero*; 6° - *conoscenza delle leggende, eroismo superiore, muro di ferro, trasformazione di Tenser, visione del vero*; 7° - *desiderio limitato, esilio, immagine proiettata, parola del potere accecare, porta in fase, scrutare superiore, teletrasporto superiore, transizione eterea*.

Proprietà: Stocco di ferro freddo+1, fascia dell'intelletto+4, guanti della destrezza+2, mantello della resistenza+4, bastone del passaggio (9 cariche), *bacchetta della ragnatela* (50 cariche), pergamena con *teletrasporto degli oggetti*, pergamena con *disintegrazione*, pergamena con *camminare nelle ombre*, libro degli incantesimi, polvere di diamante (250 mo per incantesimo *pelle di pietra*), unguento (250 mo per incantesimo *visione del vero*), borsa per componenti incantesimo.

SENTINELLA D'OMBRA

"Nell'ora più buia, nel posto più oscuro, sorveglio i bastioni e mi assicuro che nessuno minacci la nostra patria."

– Vessillo Nero Thautar,
illumian sentinella d'ombra

Le sentinelle d'ombra sono illumian combattenti d'elite che proteggono il loro popolo dai githyanki razziatori, dalle invasioni demoniache e dalle orde di mostri inimmaginabili provenienti dal Piano delle Ombre. Hanno imparato a infondere nelle loro armi materiale d'ombra vero e proprio, facendole così fluire come argento vivo, per poi colpire come il più duro dei metalli.

DIVENTARE UNA SENTINELLA D'OMBRA

Il cammino più diretto per diventare una sentinella è di raggiungere il 5° livello come guerriero e poi convincere i capi delle sentinelle di Elirhondas che si possiedono le doti giuste per difendere le terre degli illumian contro invasioni mostruose. I requisiti di accesso alla classe di prestigio sono abbastanza ampi perché gli illumian di quasi qualsiasi classe possano qualificarsi. Siccome gli illumian spesso diventano comunque multiclasse, non è così impossibile sentire di incantatori che si uniscono ai ranghi delle sentinelle, anche se la classe di prestigio non offre poteri da incantatore avanzati.

Requisiti di accesso

Razza: Illumian.
Bonus di attacco base: +5.
Abilità: Arma Focalizzata (qualsiasi arma tagliente).
Speciale: Deve superare l'esame di combattimento dei capi delle sentinelle.

PRIVILEGI DI CLASSE

I privilegi di classe della sentinella d'ombra si concentrano quasi interamente sul brandire la *lama umbratile* data ad ogni nuovo membro.

Punti ombra (Sop): Quando accede a questa classe, la sentinella d'ombra ottiene una riserva di essenza d'ombra da cui può attingere per potenziare i suoi privilegi di classe. Questa scorta aumenta man mano che la sentinella avanza di livello; la Tabella 5-7 indica il limite giornaliero di energia d'ombra della sentinella. Ci vogliono 8 ore di riposo per ripristinare i punti ombra massimi.

Spendere punti ombra è un'azione veloce.

Lama umbratile (Sop): Come nuovo membro della classe, una sentinella d'ombra riceve una *lama umbratile* durante una elaborata cerimonia condotta nelle Tombe dei Valorosi a Elirhondas. Nelle mani di chiunque non sia addestrato al suo utilizzo, una *lama umbratile* non è altro che un'arma con un bonus di potenziamento +1 fatta di un qualche metallo fluido insolitamente scuro. Una *lama umbratile* potrebbe essere qualsiasi tipo di arma da mischia tagliente, da un pugnale a una spada lunga a un'ascia bipenne; ogni nuova sentinella d'ombra può scegliere l'arma specifica. La sentinella può infondere nella *lama umbratile* il potere dell'ombra stessa, sbloccando poteri superiori. La *lama umbratile* funge da lente, focalizzando il potere della sentinella per compiere imprese che nessun'altra arma può eguagliare.

Col tempo, la *lama umbratile* aumenta di potere man mano che la sentinella prende familiarità con essa. Al 4° livello, la *lama umbratile* ottiene un bonus di potenziamento +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni. Il bonus di potenziamento aumenta a +3 al 6° livello, a +4 all'8° livello e a +5 al 10° livello. Questo bonus di potenziamento si applica solo quando la sua sentinella la impugna; per qualsiasi altro personaggio rimane una *arma+1*.

La sentinella può aggiungere altre proprietà speciali o poteri alla sua *lama umbratile*.

Una sentinella può avere una sola *lama umbratile* alla volta. Se perde la propria *lama umbratile*, una sentinella può trasformare qualsiasi arma da mischia tagliente che abbia almeno un bonus di potenziamento +1 in una nuova *lama umbratile* (con tutti i poteri appropriati al suo livello di classe) meditando e infondendo il potere dell'ombra nella lama. Farlo costa 100 PE, richiede 24 ore e consuma tutti i punti ombra per quel giorno.

Lama metamorfica (Sop): Anche la sentinella d'ombra alle prime armi ha un controllo rudimentale della sua *lama umbratile*. La sentinella può spendere 1 punto ombra per modificare le dimensioni della sua arma, trasformandola in un'arma da mischia tagliente a sua scelta (della taglia appropriata per se stesso). Questo cambiamento dura 24 ore o finché la sentinella non cambia di nuovo le dimensioni della *lama umbratile*, quale evento si verifica prima.

Al 5° livello, la sentinella può spendere 3 punti ombra per consentire alla sua *lama umbratile* di imitare un materiale speciale (come l'adamantio, l'argento o il ferro freddo). Questo effetto dura 1 minuto per ogni livello di classe. La sua *lama umbratile* conserva la durezza normale e i punti ferita per un'arma del suo tipo.

Al 9° livello, la sentinella può spendere 5 punti ombra per consentire alla sua *lama umbratile* di imitare un allineamento specifico (bene, caos, legge o male) al fine di superare la riduzione del danno. Questo effetto dura 1 minuto per ogni livello di classe. Se l'arma ha un allineamento diverso (come garantito dalla razza o dal sottotipo della sentinella), quello nuovo sopprime l'allineamento originale per la durata dell'effetto.

Tabella 5-7: Sentinella d'ombra **Dado Vita: d10**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Punti ombra
1°	+1	+2	+2	+0	*Lama umbratile+1*, lama metamorfica (tipo), colpo d'ombra	1
2°	+2	+3	+3	+0	Anatema delle ombre	3
3°	+3	+3	+3	+1	Ombraffilata	5
4°	+4	+4	+4	+1	*Lama umbratile+2*	7
5°	+5	+4	+4	+1	Lama metamorfica (materiale)	9
6°	+6	+5	+5	+2	*Lama umbratile+3*	11
7°	+7	+5	+5	+2	Risucchio d'ombra	13
8°	+8	+6	+6	+2	*Lama umbratile+4*	15
9°	+9	+6	+6	+3	Lama metamorfica (allineamento)	17
10°	+10	+7	+7	+3	*Lama umbratile+5*	19

Abilità di classe (2 + modificatore di Int per livello): Artigianato, Ascoltare, Cavalcare, Intimidire, Nuotare, Osservare, Saltare e Scalare.

Colpo d'ombra (Sop): La sentinella può spendere 1 punto ombra per trasformare momentaneamente la propria *lama umbratile* in fluida materia d'ombra, cosa che permette di perforare le difese di un avversario. Il successivo attacco della sentinella con la sua *lama umbratile* (se compiuto prima dell'inizio del suo turno successivo) viene considerato un attacco di contatto. L'attacco, inoltre, ignora qualsiasi bonus alla CA derivante da copertura (ad eccezione della copertura totale) che il bersaglio potrebbe avere, siccome la natura fluida della lama le consente di girare intorno alle barriere.

Anatema delle ombre (Sop): Al 2° livello e oltre, una sentinella può spendere 1 punto ombra per garantire alla sua *lama umbratile* l'equivalente della capacità speciale di anatema contro gli esterni malvagi e contro le creature native del Piano delle Ombre. l'effetto dura 1 round per ogni livello di classe.

Ombraffilata (Sop): Al 3° livello e oltre, una sentinella può spendere 1 punto ombra per raddoppiare l'intervallo di minaccia della sua *lama umbratile*. Questo beneficio è l'equivalente della capacità speciale affilata. L'effetto dura 1 minuto per livello di classe.

Risucchio d'ombra (Sop): Al 7° livello e oltre, una sentinella può spendere 1 o più punti ombra quando colpisce una creatura vivente con la sua *lama umbratile*. L'attacco risucchia al bersaglio in modo permanente 1 punto di Forza per ogni punto ombra speso. La sentinella può spendere per questa capacità un numero massimo di punti ombra per round pari alla metà del suo livello di classe.

INTERPRETARE UNA SENTINELLA D'OMBRA

Solo i migliori personaggi diventano sentinelle d'ombra poiché spetta a loro la protezione della razza illumian. La *lama umbratile* di una sentinella d'ombra identifica il loro ruolo come pietra di paragone della razza illumian e come nemico giurato di chiunque la minacci.

Anche se molte sentinella d'ombra vivono in una guarnigione a Elirhondas, pronte a difendere la città senza preavviso, il personaggio potrebbe avere un maggior grado di libertà per viaggiare e andare all'avventura. Alcune sentinelle d'ombra vengono messe in riserva inattiva, libere di ritornare alle loro cabale o di trascorrere una vita indipendente fino a che non ricevono una convocazione magica per aiutare nella difesa di Elirhondas. La Tavola Nera che dirige gli affari di Elirhondas a volte spedisce sentinelle d'ombra in missioni a lungo termine che le portano ben lontano dai bastioni della città d'ombra. Le sentinelle d'ombra possono dimettersi da ufficiali in qualsiasi momento, sebbene ben poche lo facciano. Anche dopo essersene andata dall'organizzazione, una sentinella conserva la *lama umbratile* e può comunque avanzare nella classe poiché comprende come praticare e affinare la propria padronanza delle ombre.

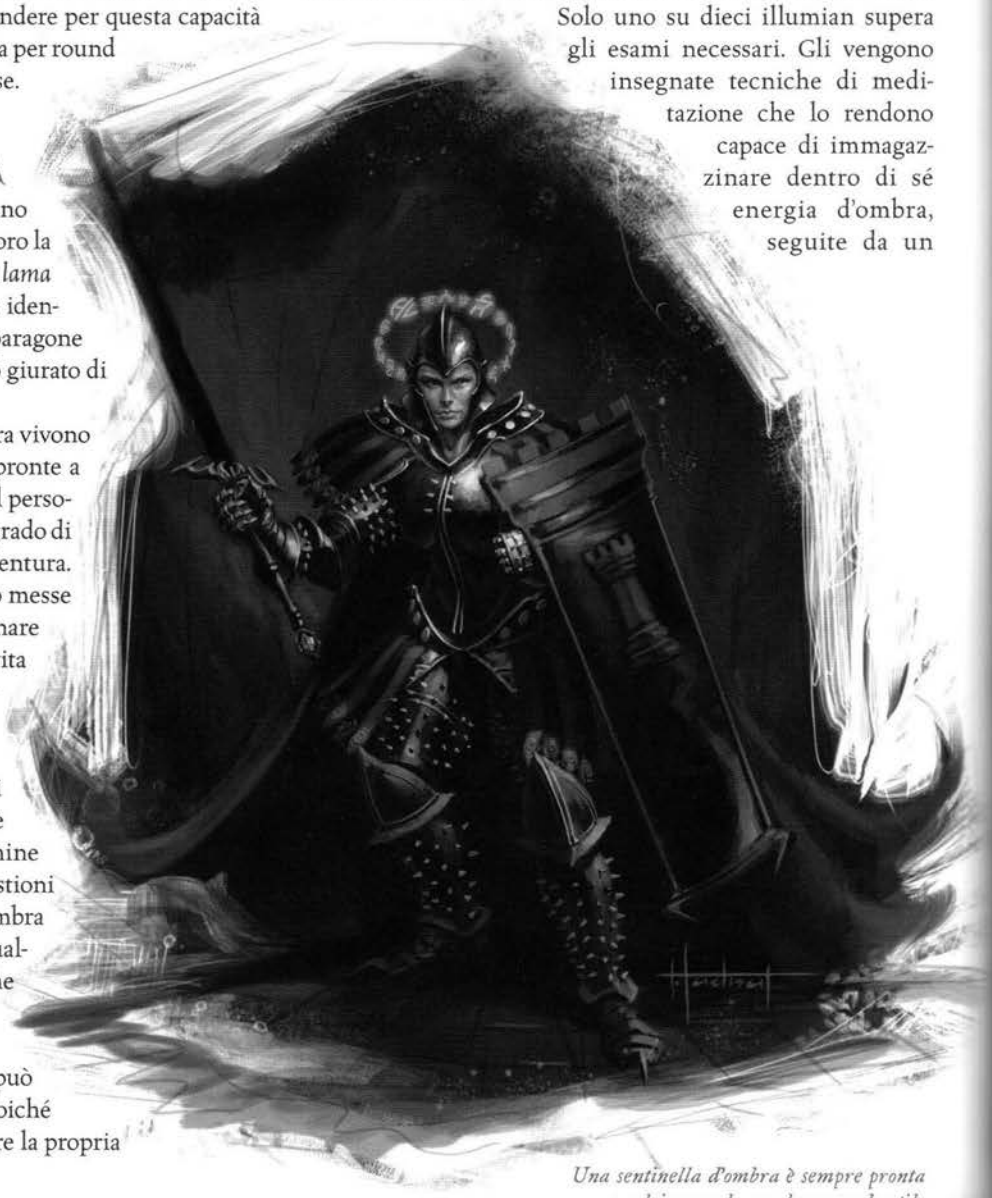
Combattimento

Le sentinelle d'ombra tendono a essere avversari diretti ed efficienti in mischia, che falciano i nemici il più rapidamente possibile. Contro gli avversari che non conoscono bene la sua *lama umbratile*, una sentinella d'ombra può ottenere un vantaggio significativo combattendo in modo convenzionale per qualche round, per poi sorprendere il nemico con un attacco che ignora la sua armatura e il suo scudo.

Quando raggiunge i livelli più alti della classe di prestigio, una sentinella d'ombra diventerà rapidamente esperta nel capire come meglio aggirare le difese magiche di un mostro, sfruttando l'abilità Conoscenze pertinente per saperne di più sul suo nemico. Dopo avere capito i limiti della riduzione del danno e dell'armatura del nemico, la sentinella può usare i privilegi di classe di lama metamorfica e ombraffilata per rendere efficace ogni fendente della sua *lama umbratile*.

Avanzamento

Diventare una sentinella d'ombra non è un compito facile. Il personaggio deve viaggiare fino a Elirhondas, avendo prima ottenuto il permesso dalla sua cabala per farlo. Poi deve avere successo in una serie di duelli, prove di forma fisica e gare snervanti escogitate dai capi anziani delle sentinelle d'ombra. Solo uno su dieci illumian supera gli esami necessari. Gli vengono insegnate tecniche di meditazione che lo rendono capace di immagazzinare dentro di sé energia d'ombra, seguite da un



Una sentinella d'ombra è sempre pronta a colpire con la sua lama umbratile

Illustrazione di D. Hudnut

addestramento in specifici movimenti di combattimento che rendono omaggio alla sua arma unica. Dopo qualche mese di addestramento, il personaggio è pronto a ricevere la sua *lama umbratile* e a farsi chiamare sentinella d'ombra.

L'addestramento in corso implica principalmente alimentare l'energia d'ombra dentro di sé e imparare ad assorbirne e incanalarne sempre di più. Le sentinelle d'ombra possono realizzare molto di questo addestramento per conto loro: è più una questione di pratica e ripetizione che di istruzioni guidate.

La propria prodezza come sentinella d'ombra è legata direttamente all'efficacia della propria *lama umbratile*. Di conseguenza, una sentinella d'ombra dovrebbe scegliere talenti che massimizzano la sua capacità di brandire con efficienza quell'arma (come Disarmare Migliorato e talenti con Attacco Poderoso come prerequisito) e talenti che lo mantengono in vita abbastanza a lungo da tentare di colpire i suoi nemici (come Maestria in Combattimento e talenti con Schivare come prerequisito).

Risorse

Al personaggio viene data una *lama umbratile* quando per la prima volta diventa una sentinella d'ombra, ma è sua responsabilità sostituirla se viene persa o spezzata. Le sentinelle d'ombra provvedono da sole alla propria armatura, anche se in molti casi le loro cabale sul Piano Materiale gliene hanno fornita una.

Le sentinelle d'ombra in servizio attivo contano sugli illumian incantatori perché le spediscano in combattimento, quindi tendono a corazzarsi il più pesantemente possibile. Se la sentinella d'ombra è all'avventura al di fuori di Elirhondas, vorrà equilibrare il beneficio protettivo di un'armatura e uno scudo pesanti con la versatilità di movimenti più veloci, e con i danni extra di un'arma a due mani.

SENTINELLE D'OMBRA NEL MONDO

La classe di prestigio della sentinella d'ombra investe un PG illumian nella sopravvivenza della razza, immergendo il PG nelle battaglie e negli intrighi degli illumian. Siccome la classe è meccanicamente lineare, è una classe decisamente buona per un giocatore che voglia interpretare una razza misteriosa come gli illumian senza la difficoltà di complicazioni per multiclasse o lancio di incantesimi.

Organizzazione

Tutte le sentinelle d'ombra considerano la guarnigione di Elirhondas come la loro casa base, siccome si tratta del luogo in cui gli illumian hanno sviluppato le tecniche di combattimento delle ombre che sono diventate il marchio distintivo dell'organizzazione.

Le sentinelle d'ombra funzionano come un direttivo all'interno della città. Il loro capo, Generale Sheokru, prende ordini solo dalla Tavola Nera di Elirhondas. In pratica, la Tavola Nera lascia che le sentinelle d'ombra facciano di testa loro, chiedendo di tanto in tanto qualche abile sentinella per intraprendere missioni lontano dalla città d'ombra.

Le sentinelle si comportano come un piccolo esercito, con un corpo di ufficiali che danno ordini ai drappelli, ognuno dei quali ha un sergente che gestisce le specifiche tattiche sul momento. L'avanzamento nei ranghi può essere piuttosto veloce. Le sentinelle d'ombra combattono abbastanza spesso perché le promozioni sul campo di battaglia siano comuni.

Le sentinelle d'ombra trascorrono molto del loro tempo esercitandosi o insegnando i rudimenti del combattimento in mischia alle guardie meno esperte della città. Ma almeno una volta al mese, una forza predatrice o un mostro infuriato minaccia Elirhondas, e le sentinelle d'ombra si mobilizzano per affrontarlo.

La guarnigione delle sentinelle d'ombra è la dimora di dozzine di illumian che assistono le sentinelle ma non sono a loro volta sentinelle, compresi armaioli, fabbricanti d'armi e incantatori divini e arcani. Il fondatore delle sentinelle d'ombra, Custode del Crepuscolo Vlaukea, vive nella guarnigione. Sebbene superi il secolo d'età, consiglia ancora gli ufficiali anziani delle sentinelle su questioni di addestramento: dopotutto, è stato lui che ha inventato la tecnica della sentinella d'ombra.

Reazioni dei PNG

Quasi tutti gli illumian hanno sentito parlare delle sentinelle d'ombra e del loro coraggio nella difesa di Elirhondas e degli illumian ovunque, quindi molti illumian hanno un atteggiamento iniziale amichevole nei confronti di una sentinella d'ombra che impugna una *lama umbratile* (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Allo stesso modo anche i githyanki conoscono le sentinelle d'ombra e le accolgono con rabbia o timore. Il loro atteggiamento iniziale è uniformemente ostile. Poche altre creature hanno mai sentito parlare di Elirhondas o delle sentinelle d'ombra, quindi la reputazione delle sentinelle non influenza l'atteggiamento della maggior parte dei PNG.

CONOSCENZE SULLE SENTINELLE D'OMBRA

I personaggi con Conoscenze (arcane) possono compiere ricerche sulle sentinelle d'ombra per saperne di più sul loro conto. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni da CD inferiori.

CD 10: "Le sentinelle d'ombra sono soldati d'elite illumian che impugnano spade nere."

CD 15: "Le sentinelle d'ombra difendono la città illumian di Elirhondas sul Piano delle Ombre, e l'hanno mantenuta al sicuro per decadi, soprattutto contro gli attacchi dei githyanki."

CD 20: "Le spade nere che portano le sentinelle sono chiamate *lame umbratili*. Le sentinelle d'ombra possono trasformare una *lama umbratile* e farla crescere incanalandovi dentro l'ombra."

CD 30: "Il Generale Sheokru comanda le sentinelle d'ombra e può fare quello che vuole con le sue truppe purché Elirhondas rimanga al sicuro."

SENTINELLE D'OMBRA NEL GIOCO

I personaggi illumian hanno sentito parlare delle sentinelle d'ombra fin dall'infanzia: sono famosi protettori della razza. Altri personaggi incontrano le sentinelle d'ombra solo se visitano Elirhondas oppure se entrano in conflitto con potenti interessi degli illumian.

Se un DM ha un PG sentinella d'ombra al proprio tavolo di gioco, dovrebbe assicurarsi che il PG non si senta incatenato a Elirhondas e possa andarsene liberamente all'avventura,

anche se le imprese non hanno nulla a che fare con la razza illumian. È sufficiente di tanto in tanto ricordargli l'importanza dell'organizzazione.

Al contrario, le sentinelle d'ombra sono un modo utile per iniziare un'avventura. Siccome sono truppe d'elite e molto vicine ai capi degli illumian, vengono mandate in missioni di grande importanza. La stessa Elirhondas può essere un gran quartier generale per un gruppo di PG di alto livello. Siccome si trova sul Piano delle Ombre, è facile raggiungerla da ovunque, pur rimanendo misteriosa e isolata dai conflitti sul Piano Materiale.

Adattamento

Come già menzionato, le sentinelle d'ombra sono pensate strettamente per gli illumian, e sono legate saldamente alla cultura di quella razza. I meccanismi della classe sarebbero appropriati per qualsiasi razza o gruppo con una connessione al Piano delle Ombre, quindi si potrebbero sfruttare le sentinelle d'ombra anche in una campagna che non presenta illumian.

Incontri

Se i PG finiscono a combattere contro sentinelle d'ombra, il DM vorrà pensare in anticipo a come le sentinelle spenderanno i loro punti ombra durante la battaglia. Gli scontri con le sentinelle d'ombra sono più divertenti se durano abbastanza a lungo perché le sentinelle riescano a spendere i loro punti ombra e a usare tutti i trucchi con la loro *lama umbratile*.

LI 9: I personaggi incontrano una coppia di guardie sentinelle d'ombra mentre sono in un'avventura che sembra completamente slegata dalla razza illumian. Sfortunatamente, il mecenate dei PG è rimasto immischiato nella politica illumian, e ora i personaggi sono stati classificati come nemici di Elirhondas.

Guardia sentinella d'ombra: Illumian maschio o femmina guerriero 5/sentinella d'ombra 2; GS 7; umanoide Medio (umano); DV 7d10+14; pf 54; Iniz +1; Vel 6 m; CA 20, contatto 11, colto alla sprovvista 19; Att base +7; Lotta +10; Att +12 in mischia (2d6+7/19-20, *lama umbratile+1*) o +9 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +12/+7 in mischia (2d6+7/19-20, *lama umbratile+1*) o +9/+4 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); AS lama metamorfica, 3 punti ombra, anatema delle ombre, colpo d'ombra, *lama umbratile*; QS risonanza dei glifi, parola in Illumian, sigilli luminosi, lama metamorfica, sigilli di potere, familiarità con le ombre; AL LN; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +2; For 16, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +10, Saltare +8, Scalare +8; Allerta, Arma Focalizzata (spadone), Arma Specializzata (spadone), Attacco Poderoso, Estrazione Rapida, Incalzare.

Linguaggi: Comune, Illumian.

Lama metamorfica (Sop): Una guardia può spendere 1 punto ombra per cambiare la sua *lama umbratile* in qualsiasi altra arma tagliente Media.

Punti ombra (Sop): Una guardia ha 3 punti ombra da spendere per i suoi privilegi di classe della sentinella d'ombra.

Anatema delle ombre (Sop): Una guardia può spendere 1 punto ombra per dare alla sua *lama umbratile* la capacità speciale di anatema contro esterni malvagi e contro le creature native del Piano delle Ombre per 2 round.

Colpo d'ombra (Sop): Spendendo 1 punto ombra, una guardia può rendere la sua *lama umbratile* abbastanza fluida da ignorare i bonus alla CA derivanti da copertura (ad eccezione della copertura totale) e colpire come un attacco di contatto. L'effetto dura fino all'attacco successivo della guardia.

Lama umbratile: La *lama umbratile* di una guardia in effetti è uno *spadone+1*. Una guardia che perde la sua lama può trasformare qualsiasi arma tagliente con almeno un bonus di potenziamento +1 in una nuova *lama umbratile* spendendo 100 PE e 24 ore in meditazione.

Risonanza dei glifi (Str): Gli illumian interagiscono in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi pagina 53 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere di una guardia le fornisce la parola in Illumian *aeshuur*. Quando una guardia infligge danni a un bersaglio con un colpo critico, ottiene un bonus di schivare +2 alla CA contro quel bersaglio fino all'inizio del proprio turno successivo.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa di una guardia forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *aesh* di una guardia garantisce un bonus di +2 alle prove di Forza e a tutte le prove di abilità basate sulla Forza (incluso). Il sigillo di potere *uur* di una guardia garantisce un bonus di +2 alle prove di Destrezza e a tutte le prove di abilità basate sulla Destrezza (incluso).

Familiarità con le ombre (Str): Una guardia ha un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore "ombra".

Proprietà: Armatura completa+2, lama umbratile, arco lungo composito perfetto (bonus di For +3) con 20 frecce, *lenti dell'aquila, pozione di cura ferite moderate.*

LI 13: Un distaccamento di quattro illumian [due guardie sentinelle d'ombra (vedi sopra), uno stregone da battaglia (vedi pagina 191) e un ufficiale sentinella d'ombra] sono stati inviati a recuperare un oggetto di grande importanza per i governanti di Elirhondas. Per combinazione, questo stesso oggetto faceva parte di un tesoro scoperto dai PG, che al momento lo stanno riportando nella loro città nativa per venderlo. Gli illumian prima colpiscono e solo dopo fanno le domande.

Ufficiale sentinella d'ombra: Illumian guerriero 5/sentinella d'ombra 7; GS 12; umanoide Medio (umano); DV 12d10+24; pf 94; Iniz +1; Vel 6 m; CA 25, contatto 11, colto alla sprovvista 24; Att base +12; Lotta +18; Att +22 in mischia (1d10+11/17-20, *lama umbratile*); Att comp +22/+17/+12 in mischia (1d10+11/17-20, *lama umbratile*); AS lama metamorfica, risucchio d'ombra, 13 punti ombra, anatema delle ombre, ombraffilata, colpo d'ombra, *lama umbratile*; QS risonanza dei glifi, parola in Illumian, sigilli luminosi, sigilli di potere, familiarità con le ombre; AL LN; TS Temp +11, Rifl +7, Vol +2; For 22, Des 12, Cos 14, Int 13, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Intimidire +15, Saltare +17, Scalare +17; Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, Schivare, Spezzare Migliorato.

Linguaggi: Comune, Illumian, Draconico.

Lama metamorfica (Sop): L'ufficiale può spendere 1 punto ombra per cambiare la sua *lama umbratile* in qualsiasi altra arma tagliente Media per 24 ore, oppure 3 punti ombra per fare sì che la sua *lama umbratile* imiti un materiale speciale (come, ad esempio, adamantio, argento o ferro freddo) per 7 minuti.

Risucchio d'ombra (Sop): Per ogni punto ombra che l'ufficiale spende (fino a un massimo di 3 punti ombra per round), la sua *lama umbratile* risucchia 1 punto di Forza a una creatura vivente colpita in mischia.

Punti ombra (Sop): L'ufficiale ha 13 punti ombra da spendere per i suoi privilegi di classe della sentinella d'ombra.

Anatema delle ombre (Sop): L'ufficiale può spendere 1 punto ombra per dare alla sua *lama umbratile* la capacità speciale di anatema contro esterni malvagi e contro le creature native del Piano delle Ombre per 7 round.

Ombraffilata (Sop): L'ufficiale può spendere 1 punto ombra per dare alla sua *lama umbratile* la capacità speciale affilata per 7 minuti.

Colpo d'ombra (Sop): Spendendo 1 punto ombra, l'ufficiale può rendere la sua *lama umbratile* abbastanza fluida da ignorare i bonus alla CA derivanti da copertura (ad eccezione della copertura totale) e colpire come un attacco di contatto. L'effetto dura fino all'attacco successivo dell'ufficiale.

Lama umbratile: La *lama umbratile* dell'ufficiale in effetti è una *spada bastarda+3*. Un ufficiale che perde la sua lama può trasformare qualsiasi arma tagliente con almeno un bonus di potenziamento +1 in una nuova *lama umbratile* spendendo 100 PE e 24 ore in meditazione.

Risonanza dei glifi (Str): Gli illumian interagiscono in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi pagina 53 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere dell'ufficiale gli fornisce la parola in Illumian *aeshuur*. Quando l'ufficiale infligge danni a un bersaglio con un colpo critico, ottiene un bonus di schivare +2 alla CA contro quel bersaglio fino all'inizio del proprio turno successivo.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa dell'ufficiale forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *aesh* dell'ufficiale garantisce un bonus di +2 alle prove di Forza e a tutte le prove di abilità basate sulla Forza (incluso). Il sigillo di potere *uur* dell'ufficiale garantisce un bonus di +2 alle prove di Destrezza e a tutte le prove di abilità basate sulla Destrezza (incluso).

Familiarità con le ombre (Str): L'ufficiale ha un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore "ombra".

Proprietà: Armatura completa chiodata+2, scudo pesante di metallo+2, lama umbratile, cintura della forza da gigante+4, pozione di protezione dall'energia (freddo), pozione di cura ferite gravi.

SPIRITO URBANO

"Le vie della città sono le mie arterie, e i suoi edifici le mie ossa. Se minacci la mia città, minacci anche me."

– Parethian, spirito urbano di Rel Astra

Gli spiriti urbani sono i campioni scelti dalla divinità Urbanus (descritta nel Capitolo 1), incaricati di proteggere i cittadini dai pericoli esterni come i mostri predatori, e da minacce più subdole per la città come i crimini e i tumulti urbani.

DIVENTARE UNO SPIRITO URBANO

I bardi e i ladri hanno il cammino più facile in questa classe di prestigio, sebbene i ladri debbano acquisire Conoscenze (architettura e ingegneria) come abilità di classe incrociata. I maghi possono accedere alla classe con relativa facilità, ma la mancanza di avanzamento nel lancio degli incantesimi rende improbabile che siano interessati.

Requisiti di accesso

Razza: Umano.

Abilità: Conoscenze (locali) 10 gradi, Conoscenze (architettura e ingegneria) 5 gradi, Raccogliere Informazioni 5 gradi.

Speciale: Benedizione dal tempio di Urbanus.

Tabella 5-8: Spirito urbano — **Dado Vita: d8**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Baluardo cittadino 1 volta al giorno, sostentamento urbano
2°	+1	+3	+3	+0	Sensi sviluppati in città +2
3°	+2	+3	+3	+1	*Fondersi nella città*
4°	+3	+4	+4	+1	*Vedere la città*
5° cittadino	+3	+4	+4	+1	Baluardo
6°	+4	+5	+5	+2	2 volte al giorno Padronanza delle abilità urbane, sensi sviluppati in città +4
7°	+5	+5	+5	+2	*Ascoltare la città* 1 volta al giorno
8°	+6	+6	+6	+2	Violenza della folla
9°	+6	+6	+6	+3	Baluardo cittadino 3 volte al giorno
10°	+7	+7	+7	+3	*Ascoltare la città* 2 volte al giorno, *percorso cittadino*, sensi sviluppati in città +6

Abilità di classe (6 + modificatore Int per livello): Acrobazia, Artista della Fuga, Ascoltare, Cercare, Conoscenze (architettura e ingegneria), Conoscenze (locali), Equilibrio, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Parlare Linguaggi, Raccogliere Informazioni, Saltare, Scalare.

PRIVILEGI DI CLASSE

I privilegi di classe dello spirito urbano si focalizzano sulla sopravvivenza nelle città e nelle grandi comunità. Molti dei suoi poteri fanno affidamento sul suo essere entro i confini di una città. In funzione dei privilegi di classe dello spirito urbano, il termine "città" si applica a qualsiasi comunità con più di 5.000 abitanti (cioè, almeno grande quanto una piccola città).

Baluardo cittadino (Str): Una volta al giorno, lo spirito urbano può sollecitare la potenza combinata dei cittadini

di una comunità per fortificarsi nel corpo e nella mente. Facendolo ottiene un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, e inoltre indurisce la sua pelle, fornendogli una riduzione del danno 5/adamantio. Questo effetto dura almeno 1 round per ogni punto di modificatore (aumentato) di Costituzione (minimo 1 round). Se lo spirito urbano è all'interno di una città, la durata aumenta come indicato sotto:

Piccola città	(3 + modificatore Cos) round
Grande città	(5 + modificatore Cos) round
Metropoli o più	(10 + modificatore Cos) round

Lo spirito urbano può utilizzare questa capacità due volte al giorno al 5° livello e tre volte al giorno al 9° livello.

Sostentamento urbano (Str): Lo spirito urbano si affida alla presenza di una città per i propri bisogni fisici, e soffre quando viaggia lontano da tali zone. Mentre è dentro una città, non ha bisogno di mangiare, bere né dormire, e guarisce al doppio del ritmo normale. Se lancia incantesimi, deve comunque riposare per la normale quantità di tempo necessaria a recuperare gli incantesimi.

Tuttavia, al di fuori di una città non può assolutamente guarire naturalmente, e alla fine si indebolisce se rimane lontano da un ambiente urbano. Se rimane fuori da una città per 24 ore, lo spirito urbano deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 oppure subire 1 danno alla Forza e 1 danno alla Costituzione. Ogni giorno dopo il primo che rimane fuori dalla città, la CD del tiro salvezza aumenta di +1.

Sensi sviluppati in città (Str): A partire dal 2° livello, lo spirito urbano ottiene un bonus cognitivo di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare effettuate all'interno di una città.

Al 6° livello, il bonus aumenta a +4 e al 10° livello, aumenta a +6.

***Fondersi nella città* (Mag):** A partire dal 3° livello, lo spirito urbano può fondere il proprio corpo e le cose che possiede nel muro di un edificio, nella strada o in qualsiasi altra struttura di pietra che faccia parte di una città. Questa capacità per il resto funziona come *fondersi nella pietra*, utilizzabile a volontà, con il livello da spirito urbano come livello dell'incantatore.

***Vedere la città* (Mag):** Al 4° livello e oltre, lo spirito urbano può creare un sensore magico (come per *chiaroudienza/chiaroveggenza*, con la differenza che è permessa solo la vista) tre volte al giorno, utilizzando il livello da spirito urbano come livello dell'incantatore. Il sensore non è limitato dal raggio di azione dell'incantesimo *chiaroudienza/chiaroveggenza*; lo spirito urbano può vedere qualsiasi luogo all'interno della città in cui si trova.

Padronanza delle abilità urbane (Str): Al 6° livello, lo spirito urbano ha acquisito una tale familiarità nello spostarsi attraverso le città che può farlo con una facilità straordinaria. Mentre si trova in una città, può prendere 10 in qualsiasi delle seguenti prove di abilità anche quando sotto pressione: Acrobazia, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare.

***Ascoltare la città* (Mag):** Al 7° livello e oltre, lo spirito urbano può parlare con un edificio, una strada o altra parte di una città una volta al giorno. Questa capacità è equivalente di un incantesimo *pietre parlanti* (utilizzando il livello da spirito urbano come livello dell'incantatore), con la differenza che funziona su qualsiasi parte di una città.

Lo spirito urbano può usare questa capacità due volte al giorno al 10° livello.

Violenza della folla (Sop): All'8° livello, lo spirito urbano diventa capace di incanalare la rabbia di una plebaglia irrequieta in una furia che scatena contro i suoi nemici. Lo spirito urbano può attivare il privilegio di classe di violenza della folla per un numero di round al giorno pari al suo livello di classe, suddiviso come preferisce. Attivare o disattivare questa capacità è un'azione gratuita. Mentre ha questo privilegio di classe attivo, gli attacchi dello spirito urbano infliggono danni extra come indicato sotto.

Piccola città	1d6 danni
Grande città	2d6 danni
Metropoli o più	3d6 danni

***Percorso cittadino* (Mag):** Al 10° livello, lo spirito urbano può viaggiare magicamente tra le città a volontà. Questa capacità funziona in modo molto simile a *trasporto vegetale*, con la differenza che lo spirito urbano deve iniziare il viaggio all'interno di una città, e terminarlo ai margini di una città specificata situata sullo stesso piano.

Lo spirito urbano non può specificare un particolare punto di arrivo (come, ad esempio, la Taverna della Manticora Ghignante a Rel Astra o la Sala di Ricevimento del Sindaco a Greyhawk). La capacità deposita lo spirito urbano in un luogo sicuro determinato dal DM (supponendo che ne esista uno) appena fuori dalla città di destinazione. Se la città specificata non esiste, o se non esiste un luogo sicuro fuori dalla città, la capacità fallisce.

Lo spirito urbano deve concentrarsi per uno specifico periodo di tempo per attivare questa capacità. Le dimensioni della città di destinazione determinano quanto a lungo deve durare la concentrazione, come indicato sotto. Se la concentrazione viene interrotta durante questo lasso di tempo, si deve ricominciare da capo.

Piccola città	1 ora
Grande città	10 minuti
Metropoli o più	1 minuto

LIVELLO DI SOSTITUZIONE LEGATO ALLA CITTÀ

Gli spiriti urbani che desiderano un legame profondo con una città specifica possono scegliere questo livello di sostituzione invece del 10° livello della classe di prestigio dello spirito urbano. Per maggiori informazioni sui livelli di sostituzione, vedi Capitolo 6.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Il livello di sostituzione legato alla città garantisce le abilità di classe della classe di prestigio dello spirito urbano più Diplomazia e Percepire Intenzioni.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi del livello di sostituzione legato alla città. Questi tre benefici sostitutivi

rimpiazzano la capacità *percorso cittadino* dello spirito urbano di 10° livello; il personaggio riceve comunque i benefici dei privilegi di classe di sensi sviluppati in città e *ascoltare la città*.

Legame cittadino (Sop): Questo privilegio di classe offre un potere maggiore all'interno della città dello spirito urbano in cambio della flessibilità nel viaggiare. Finché rimane entro i confini della città prescelta, lo spirito urbano non invecchia. (Se si allontana dalla città, invecchia normalmente.) I privilegi di classe dello spirito urbano che dipendono dall'essere all'interno di una città funzionano solo quando è entro i confini della città prescelta.

Questo legame permette allo spirito urbano di attingere con più decisione alla forza collettiva della città, anche se non è il più grande ambiente urbano. Al fine dei privilegi di classe dello spirito urbano, la città prescelta viene considerata una metropoli, indipendentemente dalle sue reali dimensioni. Se la popolazione della città scende al di sotto di 5.000 abitanti, lo spirito urbano perde l'accesso ai suoi privilegi di classe fino a che la popolazione non torna ad aumentare.

***Rinnovo urbano* (Mag)**: Come spirito urbano legato alla città, il panorama cittadino è al suo comando. Lo spirito urbano ottiene l'accesso alle seguenti capacità magiche: *disintegrazione* (solo oggetti), *muro di pietra* e *scolpire pietra*. Lo spirito urbano può usare queste capacità per un totale di cinque volte al giorno, suddivise in qualsiasi modo desideri (due *disintegrazione* e tre *muro di pietra*, per esempio). Il suo livello dell'incantatore è pari al livello da spirito urbano.

***Teletrasporto intracittadino* (Mag)**: Lo spirito urbano può viaggiare magicamente tra due punti qualsiasi all'interno della sua città a volontà. Questo privilegio di classe funziona come l'incantesimo *teletrasporto superiore*, con la differenza che richiede un'azione di round completo, e sia l'origine che la destinazione devono essere all'interno della sua città.

Tabella 5-9: Spirito urbano legato alla città — **Dado Vita: d8**

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
10°	+7	+7	+7	+3	*Ascoltare la città* 2 volte al giorno, legame cittadino, *rinnovo urbano*, sensi sviluppati in città +6, *teletrasporto intracittadino*

INTERPRETARE UNO SPIRITO URBANO

Le strade della città sono il territorio personale dello spirito urbano, ed egli è più resistente, più mobile e più perspicace all'interno di esso. Siccome il suo potere è legato all'ambiente cittadino, lo spirito urbano è riluttante ad abbandonarlo senza un motivo, tuttavia trova che la città offra mille avventure più eccitanti di quelle scovate in qualsiasi dungeon lontano.

Gli spiriti urbani hanno la benedizione di Urbanus, divinità delle città, ma lo spirito urbano rimane a portata di mano del clero della divinità. Può contare sull'aiuto e sul consiglio da parte dei templi di Urbanus, ma non è sotto il loro diretto comando, né loro sono sotto il suo. Lo spirito urbano è stato scelto da Urbanus per i suoi scopi, e Urbanus non condivide sempre le proprie motivazioni né con gli spiriti urbani né con i suoi chierici.

Combattimento

Lo spirito urbano affronterà una decisione importante in ogni battaglia: la battaglia è abbastanza pericolosa da giustificare l'uso del privilegio di classe di baluardo cittadino? Lo spirito urbano è protetto molto meglio con la sua capacità di baluardo cittadino attiva, ma l'uso frequente potrebbe lasciarlo privo di protezione quando più ne ha bisogno.

Lo spirito urbano sarà capace di gestire la sua capacità di baluardo cittadino in modo più efficiente se è in grado di sapere qualcosa sui suoi nemici in anticipo. Le abilità di furtività e i privilegi di classe *vedere la città* e *ascoltare la città* lo aiutano a scovare i nemici ed evitare spiacevoli sorprese in combattimento.

Quando all'8° livello ottiene il privilegio di classe di violenza della folla, lo spirito urbano avrà un altro vantaggio limitato nel tempo. La sua capacità di violenza della folla sarà più efficace se gestisce anch'essa con attenzione.

Avanzamento

I nuovi spiriti urbani vengono reclutati per volontà di Urbanus stesso. Appare in sogno a un potenziale spirito urbano, ordinandogli di recarsi in visita al tempio della divinità il giorno successivo. Il sommo sacerdote del tempio riceve un simile sogno profetico e prepara vari rituali per accogliere e benedire il nuovo spirito urbano.

Man mano che acquisisce livelli nella classe di prestigio, lo spirito urbano può operare in accordo con i chierici di Urbanus oppure come agente indipendente. Gli spiriti urbani non condividono necessariamente l'allineamento neutrale buono di Urbanus, ma hanno un allineamento che contribuisce alla città in cui si trovano. Se l'allineamento di uno spirito urbano si allontana molto da neutrale buono, questo potrebbe creare grandi tensioni nel suo rapporto con la chiesa di Urbanus.

Una volta acquisita la classe di prestigio dello spirito urbano, il personaggio dovrebbe lasciare che la natura delle città che pattuglia guidino le sue scelte dei talenti e delle abilità. Se la sua città è sotto assedio o circondata da nemici, lo spirito urbano dovrebbe concentrarsi su talenti e abilità legati al combattimento quali Acrobazia, Equilibrio, Saltare e Scalare che migliorano la sua manovrabilità in un combattimento. Se sta indagando su corruzioni nascoste all'interno della città, lo spirito urbano dovrebbe scegliere abilità quali Intimidire e Raccogliere Informazioni.

Risorse

Gli spiriti urbani di solito possono contare su guarigioni gratuite o poco costose nei templi di Urbanus, in base alle risorse che hanno a disposizione. Il tempio è anche una buona fonte di informazioni, soprattutto se uno spirito urbano sta visitando una città per la prima volta. Molti spiriti urbani viaggiano da una città all'altra, chiedendo a ogni tempio di volta in volta quali minacce debbano essere eliminate.

SPIRITI URBANI NEL MONDO

La classe di prestigio dello spirito urbano è ottima per campagne che presentano frequenti incursioni in ambientazioni urbane. Gli spiriti urbani sono anche buone guide di città o mecenati. Uno spirito urbano può diventare un efficace antagonista se i PG giungono in una città con l'intenzione di creare confusione (o con progetti più ingegnosi).

Organizzazione

Gli spiriti urbani hanno un legame organizzativo con la chiesa di Urbanus, ma non fanno parte della gerarchia religiosa e rispondono solo alla divinità. Qualche spirito urbano adotta una singola città e si consacra completamente al benessere della città, mentre altri si spostano da una città all'altra, per goderne gli splendori.

Oltre a occuparsi del benessere della città in cui abitano, alcuni spiriti urbani hanno altri progetti, ma sorvegliare le minacce a un'intera metropoli può essere un lavoro a tempo pieno. Nel corso di una settimana, un tipico spirito urbano potrebbe dover affrontare una guerra tra due gilde di ladri rivali, una compagnia commerciale che introduce veleni pericolosi in città di contrabbando e un'infestazione di topi mannari nelle fogne della città. Quando la città è sicura, uno spirito urbano può rilassarsi e godersi i divertimenti che offre la vita in città.



Illustrazione di E. Cox

Parethian, uno spirito urbano della città di Rel Astra

Alcuni spiriti urbani si guadagnano una certa fama (o almeno notorietà) tra gli abitanti di una città. Parethian di Rel Astra, ad esempio, è ben conosciuto tra gli abitanti della città, anche se le storie su di lui sono più folclore che realtà. Più spesso, uno spirito urbano mantiene un basso profilo, confondendosi sia nell'alta società che nel popolino. All'incirca la metà di tutti gli spiriti urbani sono nomadi, spostandosi da una città all'altra in base all'umore.

Gli spiriti urbani possono girovagare a loro piacimento fino a che non stanno per raggiungere il 10° livello. A quel punto, possono rimanere consacrati alla vita cittadina in generale, nel qual caso acquisiscono normalmente il 10° livello. Ma se scelgono di legarsi a un'unica città, acquisiscono invece il livello di sostituzione descritto sopra. Una volta che uno spirito urbano ha instaurato un tale legame, questo non può essere spezzato a meno che lo spirito urbano non muoia o la città non venga rasa al suolo.

Molti spiriti urbani acconsentono a lievi pressioni per conformarsi all'allineamento e ai prevalenti costumi morali della città. Ad esempio, se una città vieta l'accesso degli halfling all'interno delle sue mura, uno spirito urbano ivi stanziato è più propenso ad essere maldisposto nei confronti degli halfling. Se due città sono rivali, probabilmente anche gli spiriti urbani che provengono da quelle città sono nemici.

Reazioni dei PNG

Se un particolare spirito urbano è ben conosciuto all'interno di una città, molti abitanti a lungo termine hanno un atteggiamento iniziale amichevole (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Anche se si sposta da una città all'altra oppure mantiene un basso profilo, uno spirito urbano ottiene un bonus di circostanza +2 durante le interazioni con i residenti da lungo tempo di una città.

Al contrario, quanti minacciano la situazione di fatto di una città hanno un istintivo disprezzo per gli spiriti urbani. Uno spirito urbano che interagisce con criminali, invasori o altri nemici della città subisce una penalità di circostanza -2 alle interazioni, tranne che per l'utilizzo dell'abilità Intimidire.

CONOSCENZE SUGLI SPIRITI URBANI

I personaggi con Conoscenze (locali) o Raccogliere Informazioni (usato all'interno di una città) possono compiere ricerche sugli spiriti urbani per saperne di più sul loro conto. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, occorre leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni da CD inferiori.

CD 10: "Uno spirito urbano è un guardiano magico di una città. Ogni città ne ha uno."

CD 15: "Gli spiriti urbani vengono scelti dal dio delle città, Urbanus, per proteggere le città a loro affidate. Più grande è la città, più potente è lo spirito urbano." Questa CD è anche sufficiente ad apprendere dettagli base su un famoso spirito urbano affiliato a una città particolare.

CD 20: "Gli spiriti urbani dipendono dalla città per il loro potere. Fuori da una città, sono molto meno pericolosi."

CD 30: Informazioni dettagliate su specifici spiriti urbani attivi di recente in una città in particolare, ad eccezione degli spiriti urbani che hanno fatto grandi sforzi per mantenersi in incognito durante la loro visita.

SPIRITI URBANI NEL GIOCO

La plausibilità di un PG spirito urbano dipende da un accordo (implicito o esplicito) tra il giocatore e il DM. Siccome molto del potere dello spirito urbano funziona solo entro i confini di una città, non è giusto che un DM offra questa classe di prestigio per poi organizzare le avventure in dungeon sperduti, ostili zone selvagge o altri luoghi isolati. Tuttavia il giocatore dello spirito urbano dovrebbe aspettarsi che ogni tanto l'azione lo porti al di là delle mura cittadine: il DM ha un intero tavolo di giocatori da accontentare.

D&D è un gioco di sfide, e il DM ha tutto il diritto di pensare incontri occasionali che sono particolarmente difficili per gli spiriti urbani poiché implicano l'allontanamento dalla città. Finché un personaggio spirito urbano può usare i suoi poteri migliori per la maggior parte del tempo e apprezza le sfide aggiuntive quando capitano, questa classe di prestigio può arricchire una campagna.

Con uno spirito urbano in gioco, il DM ha una scusa implicita per sviluppare siti d'avventura e posti interessanti all'interno delle città del suo mondo della campagna. Se lo spirito urbano al suo tavolo vuole proteggere una città specifica, il DM ora ha una base operativa per il resto del gruppo.

Adattamento

Anche se questa classe di prestigio è stata ideata con in mente gli umani, è facile immaginare che Urbanus sceglierebbe spiriti urbani non umani per città dominate da altre razze. La città illithid di Illkool Rrem potrebbe avere un mind flayer spirito urbano, per esempio, e la città nanica di Uruz probabilmente ha un nano spirito urbano. Ma in molti mondi delle campagne, solo gli umani hanno una vasta rete di città che si estendono attraverso dozzine di nazioni e società. Gli spiriti urbani non umani sono legati a una serie più piccola di città, quindi possono avere maggiori difficoltà ad andare all'avventura.

Incontri

Un incontro con uno spirito urbano dovrebbe mettere in risalto il più possibile il terreno urbano. Battaglie sui tetti, nelle fognature o in un'affollata piazza del mercato danno vita all'ambiente urbano, e offrono a uno spirito urbano moltissime opportunità per sfruttare una vasta gamma di privilegi di classe.

LI 10: Lo spirito urbano Walvor sta visitando una serie di città, nel tentativo di trovarne una con un governo di suo gradimento: più è oppressivo, meglio è. Sta viaggiando in compagnia di un vampiro guardia del corpo, un dono da parte del capo della gilda di assassini nell'ultima città che Walvor ha visitato. Siccome sia Walvor che il vampiro possono usare *movimenti del ragno*, si arrampicheranno sugli edifici vicini per ottenere un vantaggio in combattimento, oppure per fuggire sui tetti se sono messi alle strette.

Walvor: Umana ladra 7/spirito urbano 2; GS 9; umanoide Medio; DV 7d6+7 più 2d8+2; pf 45; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +8; Att +10 in mischia (2d4+4, *catena chiodata+1*) o +10 a distanza (1d6+2, arco corto composito perfetto); Att comp +10/+5 in mischia (2d4+4, *catena chiodata+1*) o +10/+5 a distanza (1d6+2, arco corto composito perfetto); AS attacco furtivo +4d6; QS baluardo cittadino 1 volta al giorno, sensi sviluppati in città +2, eludere, scoprire trappole, percepire trappole +2, schivare prodigioso, sostentamento urbano; AL NM; TS Temp +6, Rifl +11, Vol +2; For 14, Des 16, Cos 12, Int 8, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +17, Ascoltare +12 (+14 in città), Cercare -1 (+1 porte segrete, +1 in città, +3 porte segrete in città), Conoscenze (architettura e ingegneria) +4, Conoscenze (locali) +9, Equilibrio +5, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +12 (+14 in città), Raccogliere Informazioni +14, Saltare +6, Sopravvivenza +0 (+2 in aree urbane); Arma Accurata, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Mobilità, Schivare.

Linguaggio: Comune.

Attacco furtivo (Str): Walvor infligge 4d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Walvor potrebbe scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Sensi sviluppati in città (Str): Walvor ottiene un bonus cognitivo di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare effettuate all'interno di una città.

Baluardo cittadino (Str): Una volta al giorno, Walvor può sollecitare la potenza della città per fortificarsi nel corpo e nella mente. Le seguenti modifiche sono attive finché trae beneficio dalla capacità di baluardo cittadino: pf aumentano di 18; QS riduzione del danno 5/adamantio; Temp +8, Vol +4. Questo effetto dura 13 round se Walvor è in una metropoli, 8 round se è in una città grande, 6 round se è in una città piccola o altrimenti 3 round.

Eludere (Str): Se Walvor viene esposta a un qualsiasi effetto che normalmente le permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Scoprire trappole (Str): Walvor può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Walvor conserva il bonus di Destrezza alla CA anche quando colta alla sprovvista o colpita da un avversario invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzata o altrimenti immobile).

Sostentamento urbano (Str): Mentre si trova all'interno di una città, Walvor non ha bisogno di mangiare, bere né dormire, e guarisce al doppio del ritmo normale. Al di fuori di una città, non può assolutamente guarire naturalmente. Se rimane fuori da una città per 24 ore, deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 oppure subire 1 danno alla Forza e 1 danno alla Costituzione. Ogni giorno dopo il primo che rimane fuori dalla città, la CD del tiro salvezza aumenta di 1.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+1, catena chiodata+1, arco corto composito perfetto (bonus di For +2) con 20 frecce, *pantofole del ragno.*

Vampiro, umano guerriero di 5° livello: pf 32, vedi *Manuale dei Mostri* pagina 250.

LI 17: Parethian è lo spirito urbano legato alla città di Rel Astra, sebbene sia possibile incontrarlo in qualsiasi città si desideri. È un rivale se i PG intendono creare confusione nella sua città, ma è un utile alleato se i PG si ritrovano nei guai fino al collo. Parethian potrebbe ingaggiare i PG perché si occupino di una minaccia emergente contro la sua città, soprattutto se la minaccia si trova ben oltre le mura cittadine.

Parethian: Umano bardo 7/spirito urbano 10; GS 17; umanoide Medio; DV 7d6 più 10d8; pf 72; Iniz +8; Vel 9 m; CA 26, contatto 14, colto alla sprovvista 22; Att base +12; Lotta +13; Att +16 in mischia (1d8+3, *spada lunga*+2); Att comp +16/+11/+6 in mischia (1d8+3, *spada lunga*+2); AS violenza della folla 10 round, *rinnovo urbano*; QS musica bardica 7 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +1, *suggestione*), conoscenze bardiche +6, legame cittadino, sensi sviluppati in città +6, baluardo cittadino 3 volte al giorno, *ascoltare la città* 2 volte al giorno, *teletrasporto intracittadino, fondersi nella città, vedere la città* 3 volte al giorno, padronanza delle abilità urbane, sostentamento urbano; AL NB; TS Temp +9, Rifl +16, Vol +10; Fro 12, Des 18, Cos 10, Int 8, Sag 14, Car 22.

Abilità e talenti: Acrobazia +15, Ascoltare +17 (+23 in Rel Astra), Camuffare +6 (+8 recitazione), Cercare -1 (+1 porte segrete, +5 in Rel Astra, +7 porte segrete in Rel Astra), Conoscenze (architettura e ingegneria) +4, Conoscenze (locali) +19, Diplomazia +18, Equilibrio +10, Intimidire +8, Intrattenere (canto) +21, Osservare +12 (+18 in Rel Astra), Raccogliere Informazioni +28, Raggirare +16, Saltare +7, Sopravvivenza +2 (+4 in aree urbane); Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Rapido, Critico Migliorato (spada lunga), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Linguaggio: Comune.

Violenza della folla (Sop): Come azione gratuita, Parethian può incanalare il potere della città per infliggere 3d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno. Può attivare la violenza della folla per 10 round al giorno, suddivisi come preferisce.

Rinnovo urbano (Mag): Per un totale di cinque volte al giorno, Parethian può usare qualsiasi delle seguenti capacità magiche (10° livello dell'incantatore): *disintegrazione* (solo oggetti), *muro di pietra* e *scolpire pietra*.

Musica bardica: Utilizzare musica bardica sette volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Controcanto (Sop): Usare musica o poesie per contrastare effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Usare musica o poesie per far diventare una o più creature affascinate da lui.

Ispirare competenza (Sop): Usare musica o poesie per aiutare un alleato a eseguire con successo un compito.

Ispirare coraggio (Sop): Usare musica o poesie per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Suggestione (Mag): Usare musica o poesie per imporre una *suggestione* (come per l'incantesimo) a una creatura che ha già affascinato.

Legame cittadino (Sop): Finché rimane entro i confini di Rel Astra, Parethian non invecchia. I suoi privilegi di classe che dipendono dall'essere all'interno di una città funzionano solo quando è all'interno di Rel Astra. La sua città prescelta è considerata una metropoli quando lui utilizza i propri privilegi di classe, indipendentemente dalle reali dimensioni attuali.

Sensi sviluppati in città (Str): Parethian ottiene un bonus cognitivo di +6 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare effettuate all'interno di Rel Astra.

Baluardo cittadino (Str): Tre volte al giorno, Parethian può sollecitare la potenza della città per fortificarsi nel corpo e nella mente. Le seguenti modifiche sono attive finché trae beneficio dalla capacità di baluardo cittadino: pf aumentano di 34; QS riduzione del danno 5/adamantio; Temp +11, Vol +12. Questo effetto dura 13 round purché Parethian rimanga in Rel Astra.

Ascoltare la città (Mag): Due volte al giorno, Parethian può parlare con un edificio, strada o altra parte di una città. Questo è equivalente a un incantesimo *pietre parlanti*, 10° livello dell'incantatore, con la differenza che funziona su qualsiasi parte di una città.

Teletrasporto intracittadino (Mag): A volontà, Parethian può usare *teletrasporto superiore* (come azione di round completo) tra due punti qualsiasi all'interno di Rel Astra.

Fondersi nella città (Mag): Parethian può fondere il proprio corpo e le cose che possiede in qualsiasi struttura di pietra che faccia parte di Rel Astra. Questa funziona come *fondersi nella pietra*, utilizzabile a volontà, 10° livello dell'incantatore.

Vedere la città (Mag): Parethian può creare un sensore magico (come per *chiaroudienza/chiaroveggenza*, con la differenza che è permessa solo la vista) tre volte al giorno, 10° livello dell'incantatore. Il sensore può osservare qualsiasi luogo all'interno di Rel Astra.

Livello di sostituzione: Parethian ha scelto il suo livello di sostituzione legato alla città invece del suo normale 10° livello da spirito urbano.

Padronanza delle abilità urbane (Str): Parethian può prendere 10 in qualsiasi delle seguenti prove di abilità anche quando sotto pressione: Acrobazia, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare.

Sostentamento urbano (Str): Mentre si trova all'interno di Rel Astra, Parethian non ha bisogno di mangiare, bere né dormire, e guarisce al doppio del ritmo normale. Al di fuori di Rel Astra, non può assolutamente guarire naturalmente. Se rimane fuori da Rel Astra per 24 ore, deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 oppure subire 1 danno alla Forza e 1 danno alla Costituzione. Ogni giorno dopo il primo che rimane fuori dalla sua città, la CD del tiro salvezza aumenta di 1.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/5/4/1 al giorno; 7° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lampo* (CD 16), *luce, messaggio, ninna nanna* (CD 16), *suono fantasma*; 1° - *allarme, caduta morbida, camuffare se stesso, unto* (CD 17); 2° - *cura ferite moderate, estasiare* (CD 18), *linguaggi, silenzio* (CD 18); 3° - *distorsione, paura* (CD 19).

Proprietà: Spada lunga+2, corazza di piastre in mithral+3, buckler+3, mantello del carisma+4, guanti della destrezza+4, anello di invisibilità, stivali della velocità.



Illustrazione di C. Lukacs

Un tratto comune tra le razze del destino è la versatilità. Questo capitolo fornisce nuovi usi delle abilità, nuovi talenti e livelli di sostituzione per personaggi umani, mezzelfi, mezzorchi e illumian.

ABILITÀ

La sezione seguente descrive nuovi utilizzi per le abilità indicate nel *Manuale del Giocatore*.

ASCOLTARE (SAG)

A volte il personaggio vuole ascoltare una conversazione sussurrata dall'altra parte della stanza oppure capire di cosa stanno parlando due persone dentro una stanza rumorosa e affollata.

Prova: Il personaggio può usare questa abilità per comprendere conversazioni sentite di sfuggita. Le CD fornite nel *Manuale del Giocatore* sono basate semplicemente sul sentire qualcuno che si muove o parla. Per comprendere qualsiasi conversazione che si sia svolta vicino al personaggio (ma non rivolta direttamente a lui), la sua prova di Ascoltare deve superare di 10 la CD.

Ambiente	Modificatore CD
Tavolo vicino in una taverna	+2
Angolo di strada cittadina molto affollata	+5
Taverna piena di gente	+10
Piazza del mercato affollata	+15
Sommossa	+20

Azione: Ogni prova richiede un round completo di ascolto.

Ritentare: No.

CAMUFFARE (CAR)

Talvolta il personaggio desidera che un oggetto sembri qualcosa di diverso. Questa abilità permette al personaggio di modificare l'aspetto di un oggetto per farlo passare inosservato davanti alle guardie oppure per farlo sembrare un qualche innocuo pezzo di equipaggiamento.

Prova: Il personaggio può usare questa abilità per cambiare temporaneamente l'aspetto di un oggetto, così che non sia immediatamente evidente quale funzione svolga in realtà l'oggetto. Questo uso dell'abilità richiede tempo e un po' di materiale aggiuntivo per "travestire" l'oggetto.

Taglia dell'oggetto	Tempo richiesto
Minuscola o inferiore	1d6x5 minuti
Da Piccola a Grande	1d8x10 minuti
Enorme o superiore	1d10x20 minuti

Il camuffamento dell'oggetto può includere un apparente cambiamento dell'altezza o del peso di non più di un decimo dell'originale a meno che non siano utilizzati accessori creati artigianalmente (possibilmente richiedendo una prova di Artigianato separata). Il risultato della prova di Camuffare del personaggio è contrapposto alle prove di Cercare di chiunque osservi l'oggetto, o altrimenti cerchi nell'area in questione.

Ritentare: No.

Speciale: Il DM effettua in segreto la prova di Camuffare per il personaggio, così che quest'ultimo non sia sicuro di quanto bene il camuffamento dell'oggetto possa sopportare un esame attento.

CONOSCENZE (NOBILTÀ E REGALITÀ) (INT)

Le conoscenze sugli intrighi delle corti nobili e reali forniscono anche un certo discernimento della burocrazia che aiuta a sostenerle. Questa abilità permette al personaggio di conoscere i metodi più semplici per aggirare i molteplici strati di assistenti, maggiordomi e ciambellani per incontrare direttamente la persona che comanda.

Prova: Il personaggio può utilizzare questa abilità per scoprire i livelli di burocrazia all'interno di una famiglia reale, un governo o altro grande corpo di autorità. Se effettua una prova (CD 15 + modificatore di taglia dell'organizzazione; vedi sotto), il personaggio ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Diplomazia, Raccogliere Informazioni e Raggirare che riguardano quell'organizzazione particolare per una settimana. Tuttavia, il fallimento di 5 o più significa che il personaggio fa una falsa valutazione della situazione, subendo invece una penalità di -2 all'uso di quelle abilità per una settimana. (Il DM dovrebbe effettuare in segreto questa prova, e applicare il modificatore appropriato quando richiesto.) La taglia e la complessità dell'organizzazione possono fornire un bonus o una penalità a questa prova; vedi la tabella sottostante.

Organizzazione	Modificatore CD
Casato nobiliare minore	+0
Casato nobiliare medio	+5
Casato nobiliare maggiore	+10
Impero, vasto regno	+15
Membro di un casato nobiliare	-5

Azione: Di solito nessuna. In molti casi, effettuare una prova di Conoscenze non richiede un'azione: o si conosce la risposta oppure no.

Ritentare: No. La prova rappresenta cosa un personaggio sa, e ripensare una seconda volta a un argomento non permette di sapere qualcosa che non si conosceva fin dall'inizio.

CONOSCENZE (RELIGIONI) (INT)

Chiese, culti e sette religiose hanno una loro struttura, livelli di gerarchia e procedure per portare a termine imprese, tutto in funzione della loro missione di occuparsi del loro gregge e venerare la loro divinità. Come sopra per Conoscenze (nobiltà e regalità), il personaggio sa come muoversi nei labirinti di sacerdoti, scrivani e capi della chiesa per parlare con la persona che desidera.

Prova: Il personaggio può usare questa abilità per capire la struttura di autorità all'interno di una chiesa, culto o altra organizzazione religiosa. Se effettua una prova (CD 15 + modificatore di taglia dell'organizzazione; vedi sotto), il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate durante la settimana successiva che riguardano quell'organizzazione particolare. Tuttavia, il fallimento di 5 o più significa che il personaggio fa una falsa valutazione della situazione, subendo invece una penalità di -2 all'uso di quelle abilità per una settimana. La taglia e la complessità dell'organizzazione possono fornire un bonus o una penalità a questa prova; vedi la tabella sottostante.

Organizzazione	Modificatore CD
Singola parrocchia	+0
Territorio grande come un paese	+5
Territorio grande come una città	+10
Territorio grande come una metropoli	+15
Religione caotica	+5
Religione legale	-5
Membro della chiesa	-5

Azione: Di solito nessuna. In molti casi, effettuare una prova di Conoscenze non richiede un'azione: o si conosce la risposta oppure no.

Ritentare: No. La prova rappresenta cosa un personaggio sa, e ripensare una seconda volta a un argomento non permette di sapere qualcosa che non si conosceva fin dall'inizio.

DECIFRARE SCRITTURE (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Oltre a mettere insieme l'essenza di un'antica pergamena o di un tomo scritto in qualche oscuro linguaggio, Decifrare Scritture consente al personaggio di scrivere in codice per celare il significato di ciò che scrive in modo che altri non possano leggerlo mentre il personaggio ne sia invece in grado (così come chiunque conosca il codice).

Prova: Il personaggio può creare un codice segreto che confonda il lettore. La CD è 20 per il più semplice dei messaggi, 25 per un testo standard e 30 o più per scritture estremamente lunghe o complesse. La CD per qualcuno che utilizzi l'abilità Decifrare Scritture per decodificare il testo è pari al risultato della prova del personaggio. Chiunque possieda una chiave per il codice del personaggio può leggere il testo normalmente, sebbene possa essere necessaria una prova separata di Decifrare Scritture se il testo originale era fin dall'inizio confuso ed esoterico.

Non riuscire a decodificare un testo ha gli stessi effetti degli altri usi dell'abilità Decifrare Scritture, come descritto a pagina 73 del *Manuale del Giocatore*.

Azione: Decifrare l'equivalente di una singola pagina di scrittura in codice richiede 1 ora.

Ritentare: No.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI (CAR)

Oltre a scovare dicerie interessanti, il personaggio può usare questa abilità per capire la struttura di un'organizzazione, scoprendo anche chi la comanda e che tipo di autorità eserciti.

Prova: Il personaggio può venire a conoscenza di un'ampia visione di insieme della struttura di comando di un'organizzazione: chi sono gli ufficiali o i capi, quanti gradi di comando esistono tra gli ufficiali di più alto livello e il soldato semplice medio (o l'agente al livello di accesso), come identificare i ranghi all'interno dell'organizzazione, e quale tipo di autorità hanno i vari membri. Scoprire i nomi di membri specifici dell'organizzazione aggiunge 10 alla CD della prova di Raccogliere Informazioni, e conoscere la loro posizione aggiunge un altro 5.

Più è segreta l'organizzazione, più queste informazioni sono difficili da ottenere. Organizzazioni riconosciute pubblicamente sono più facili da conoscere di quanto non lo siano le

organizzazioni che ufficialmente non esistono. Il personaggio può ottenere queste informazioni solo se qualcuno nella comunità in realtà le conosce. A discrezione del DM, i membri della comunità locale potrebbero essere completamente all'oscuro di un'organizzazione che opera nella loro area. Ad esempio, se un gruppo di banditi sta usando il monastero da tempo abbandonato e situato a dozzine di chilometri di distanza, e nessuno al di fuori dell'organizzazione sa che si trovano là, il cittadino medio non può fornire alcuna informazione sulla loro struttura di comando.

La tabella sottostante mostra le varie CD e gli esempi di che tipi di gruppi rappresentano.

Organizzazione	CD	Esempi
Pubblica	10	Governo locale, gilda locale
Privata	15	Club privato, militare
Esclusiva	20	Club solo a invito, criminali locali
Segreta	25	Gruppo di spionaggio, cartello criminale
Sconosciuta	30	Governo ombra, culto sotterraneo

SOPRAVVIVENZA (SAG)

L'abilità Sopravvivenza non è importante solo nelle zone selvagge, ma può fare la differenza tra la vita e la morte nelle impervie strade di una città. Nelle città enormi, i poveri e gli indigenti devono scroccare cibo, trovare un posto per dormire ed evitare gli animali pericolosi che vivono per strada.

Prova: Il personaggio può mantenere se stesso e altri al sicuro e ben nutriti in ambienti urbani. La tabella sottostante indica le CD per varie imprese che richiedono prove di Sopravvivenza.

CD	Impresa
10	Cavarsela in un ambiente urbano senza pagare per il cibo e i servizi. Il personaggio può fornire acqua relativamente potabile e cibo fresco per un'altra persona per ogni 2 punti con cui il risultato della sua prova supera 10.
15	Individuare un posto relativamente caldo e asciutto per rimanerci per un periodo di 24 ore. Il personaggio deve tirare nuovamente questa prova ogni giorno.
15	Evitare di perdersi in strade intricate che il personaggio non conosce.
Varie	Seguire tracce (vedi il talento Seguire Tracce, pagina 100 del *Manuale del Giocatore*). Molte strade negli ambienti urbani sono un misto di superfici morbide (fango) e dure (acciottolato).

Azione: Varie. Una singola prova di Sopravvivenza potrebbe potrebbe rappresentare attività nel corso delle ore o di un'intera giornata.

Ritentare: Varie. Per cavarsela in ambienti urbani o trovare un posto caldo e asciutto, il personaggio effettua una prova di Sopravvivenza una volta ogni 24 ore. Il risultato di quella prova si applica fino a che non effettua la prova successiva.

Sinergia: Se il personaggio ha 5 o più gradi in Conoscenze (locali), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza all'interno di aree urbane coperte dalla sua esperienza in quella abilità.



Uno dei numerosi modi in cui le informazioni possono passare di mano

Illustrazione di M. Moore

TALENTI

Questa sezione fornisce nuovi talenti che focalizzano i punti di forza e le capacità delle razze del destino. Alcuni dei talenti qui descritti sono appropriati a mezzelfi, mezzorchi e illumian, mentre altri sono riservati agli umani di sangue puro.

TALENTI RAZZIALI

I talenti contrassegnati con la parentesi [Razziale] richiedono che il personaggio sia di una razza specifica per poter selezionare il talento. Questi talenti non condividono nessun'altra proprietà speciale e sono considerati un sottogruppo di una categoria più grande di talenti (in questo volume, tutti i talenti razziali sono talenti generali).

TALENTI GENERALI E RAZZIALI

La descrizione dei talenti sottostanti utilizza lo stesso formato presentato nel *Manuale del Giocatore*.

ABILE ALLIEVO [RAZZIALE]

Il personaggio ha una grande predisposizione all'apprendimento.

Prerequisito: Umano o doppelganger.

Beneficio: Tutti i gradi di abilità costano 1 punto abilità perché il personaggio possa acquisirli, anche se per lui l'abilità è di classe incrociata. Il numero massimo di gradi che può acquisire in un'abilità di classe incrociata rimane lo stesso.

Questo talento non influenza il costo in punti abilità per imparare un linguaggio o per ottenere l'alfabetismo (per un barbaro o altro personaggio analfabeta).

Normale: Le abilità di classe incrociata costano 2 punti abilità per grado.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo al 1° livello.

AMICIZIE INTERNE

Il personaggio sceglie un'organizzazione specifica, come la milizia di un paese, una chiesa particolare, una gilda oppure una delle cabale degli illumian (vedi Capitolo 3). Il personaggio ha forti amicizie personali all'interno di quella organizzazione, oltre che una certa perspicacia sui suoi membri.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Conoscenze (locali), Diplomazia, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni e Raggirare effettuate in combinazione con quell'organizzazione.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. I suoi effetti non si sommano. Ogni volta che sceglie questo talento, si applica a una nuova organizzazione.

Il DM dovrebbe limitare i personaggi a selezionare solo quelle organizzazioni con cui hanno un rapporto positivo o neutrale. Ad esempio, a un personaggio non dovrebbe essere consentito di selezionare un'organizzazione nemica, né una di cui non conosca bene l'esistenza e/o l'operatività.

BACKGROUND ETEROGENEO [RAZZIALE]

Il personaggio ha un background ampio e diversificato, che gli fornisce una maggiore comprensione di differenti occupazioni.

Prerequisito: Mezzo-umano.

Beneficio: Il personaggio sceglie una classe e quella classe per lui è anche una classe prescelta.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo al 1° livello.

CITTADINO SCALTRO

Il personaggio conosce molto bene la vita di città e come funzionano le cose nella sua città nativa.

Beneficio: Camuffare, Conoscenze (locali), Falsificare e Raccogliere Informazioni sono sempre abilità di classe per il personaggio.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo al 1° livello.

COMPRATORE INGEGNOSO

Il personaggio sa dove cercare in una comunità qualunque cosa gli serva.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio sta comprando merci, la comunità in cui si trova è considerata di una categoria più grande al fine di determinare il limite di monete d'oro della comunità per l'oggetto più costoso disponibile (vedi Tabella 5-2: "Generazione casuale di città", pagina 137 della *Guida del Dungeon Master*). Ad esempio, quando il personaggio è in un villaggio, il limite di monete d'oro per l'oggetto più costoso a sua disposizione è 800 mo invece che 200 mo.

Speciale. Questo beneficio non si somma a nessun altro effetto che garantisca un simile beneficio.

VARIANTE: MEZZO-UMANI E RAZZE SIMILI AGLI UMANI

Secondo quanto indicato nel *Manuale del Giocatore*, i mezzelfi e i mezzorchi sono considerati, rispettivamente, come elfi e come orchi al fine di determinare vari effetti di gioco, ma non come umani. Altre razze simili agli umani, come gli aasimar e i tiefling, sono descritte come "umani" con una traccia di sangue celestiale o immondo, ma sono esterni invece che umanoidi.

Queste limitazioni significano che molte opzioni a disposizione in questo volume non sono accessibili a tali razze. A discrezione del DM, le razze mezzo-umane e quelle simili agli umani possono essere raggruppate insieme agli umani come umanoidi con il sottotipo umano (invece che con il loro sottotipo). Questo implica che tali razze si qualificano come umane al fine di soddisfare un prerequisito per un talento o una classe di prestigio, per attivare un oggetto magico ad uso solo umano, per accordare effetti che considerano gli umani in modo differente dalle altre razze e così via.

Per molte razze mezzo-umane, questo è solo un cambiamento minimo. Tali razze conservano qualsiasi sottotipo umanoide che possiedono, mentre guadagnano il sottotipo umano. I mezzelfi, ad esempio, avrebbero entrambi i sottotipi umano ed elfico, mentre i mezzorchi avrebbero entrambi i sottotipi umano e orchesco. I mezzogre (vedi Capitolo 4) conserverebbero il loro tipo gigante mentre guadagnano anche il sottotipo umano. Generalmente, il risultato è che tali razze godono di tutti i benefici (e subiscono tutti gli svantaggi) forniti da entrambi i sottotipi. Ad esempio, i mezzelfi potrebbero usare oggetti magici ad uso solo umano mentre continuano a qualificarsi per classi di prestigio solo per elfi.

Nel caso di altre razze mezzo-umane o simili agli umani, questo rappresenta un cambiamento molto maggiore. Le razze stirpeplanari che discendono dagli umani cambierebbero da esterni con il sottotipo nativo a umanoidi con il sottotipo umano. Le razze stirpeplanari influenzate da questo cambiamento comprendono aasimar e tiefling (vedi Capitolo 4), chaond e zenythri (vedi *Manuale dei Mostri II*), mechanatrix e shyft (vedi *Abissi e Inferi*) e genasi (vedi *Mostri di Faerûn*). Gli umani mezzo-celestiali, mezzo-immondi e mezzo-draghi cambierebbero da esterni o draghi a umanoidi con il sottotipo umano. Ciononostante, questi personaggi conserverebbero qualsiasi tratto posseduto da tutte le creature del loro tipo originale (gli esterni mantengono la scurovisione; i draghi mantengono la scurovisione, la visione crepuscolare e l'immunità al sonno e alla paralisi ecc.).

Se il DM sceglie di non offrire questa variante, è possibile ottenere un simile effetto con il talento Retaggio Umano (vedi pagina 152).

Tabella 6-1: Nuovi talenti

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Abile Allievo*	Umano o doppelganger	Abilità di classe incrociata costano meno per grado
Amicizie Interne	-	Bonus +4 a prove per interagire con un'organizzazione specifica
Background Eterogeneo*	Mezzo-umano	Personaggio ottiene una seconda classe preferita
Cittadino Scaltro*	-	Certe abilità sono abilità di classe per il personaggio
Compratore Ingegnoso	-	Comunità sono considerate più grandi quando personaggio compra equipaggiamento
Condotta Minacciosa	Sangue orchesco o sottotipo orco	Personaggio ottiene bonus +4 a prove di Intimidire
Destino Eroico	Umano o mezzo-umano	Aggiunge +1d6 a tiro di d20 una volta al giorno
Destino Impavido	Umano o mezzo-umano, Destino Eroico, 6° livello del personaggio	Evita la morte una volta al giorno
Destino Protetto	Umano o mezzo-umano, Destino Eroico, 3° livello del personaggio	Tirare nuovamente un tiro salvezza una volta al giorno
Furtività Urbana	Conoscenze (locali) 2 gradi	Bonus +3 a prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi in città
Infarinatura	Int 13	Personaggio può comunicare in linguaggi che non conosce
Intuito Complementare	Mezzelfo	Aumenta a +3 bonus da sinergia di abilità
Ira Incanalata	Mezzorco, capacità di ira	Utilizza ira per migliorare tiri salvezza sulla Volontà
Personalità Affabile	Mezzelfo, Car 13	Personaggio può tirare nuovamente prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni
Retaggio Umano*	Mezzo-umano o razza discendente da umani	Personaggio ottiene il sottotipo umano e 4 punti abilità
Seguire Tracce in Città	-	Usa Raccogliere Informazioni per rintracciare persona
Sigilli di Potere Potenziati	Illumian, due sigilli di potere	Aumenta di +1 bonus da sigilli di potere
Sigillo Impercettibile	Illumian	Personaggio può far sparire i suoi sigilli
Sigillo Migliorato (*Aesh*)	Illumian, sigillo di potere *aesh*	Bonus ai danni da arma da mischia con Arma Focalizzata
Sigillo Migliorato (*Hoon*)	Illumian, sigillo di potere *hoon*	Bonus ai tiri salvezza contro effetti di morte, danno massiccio e alcuni effetti ambientali
Sigillo Migliorato (*Krau*)	Illumian, sigillo di potere *krau*	Personaggio può lanciare alcuni incantesimi a LI maggiore
Sigillo Migliorato (*Naen*)	Illumian, sigillo di potere *naen*	Bonus ai tiri salvezza contro illusioni ed effetti dipendenti dal linguaggio
Sigillo Migliorato (*Uur*)	Illumian, sigillo di potere *uur*	Bonus ai danni da arma a distanza contro bersagli con bonus negato alla Des
Sigillo Migliorato (*Vaul*)	Illumian, sigillo di potere *vaul*	Bonus ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità di influenza mentale
Sigillo Splendente	Illumian	Personaggio può aumentare illuminazione dei suoi sigilli

*Può essere selezionato solo al 1° livello.

Talenti da Iniziato	Prerequisiti	Beneficio
Fato Imperituro	Chierico di 3° livello, divinità Wee Jas	Determina se altre creature sono morenti, incantesimi extra
Forza Eterna	Chierico di 5° livello, For 13, divinità Kord	+4 a tiri salvezza contro danni o risucchio di For, incantesimi extra
Fuoco Radioso	Chierico di 3° livello, divinità Pelor	+2 danni contro creature malvagie, incantesimi extra
Intuito Arcano	Chierico di 3° livello, divinità Boccob	Conoscenze (arcane) è abilità di classe, +2 a prove di Sapienza Magica, incantesimi extra
Legge Inviolata	Chierico di 1° livello, allineamento legale, divinità St. Cuthbert	Armi sono legali, incantesimi extra
Orizzonti Lontani	Chierico di 1° livello, divinità Fharlanghn	Nuotare, Saltare e Scalare sono abilità di classe, sa sempre dov'è nord, incantesimi extra
Segreti Sussurrati	Chierico di 1° livello, divinità Vecna	Ascoltare e Osservare sono abilità di classe, consapevole di tentativi di divinazione, incantesimi extra
Tirannia del Terrore	Chierico di 3° livello, For 13, divinità Hextor	Intimidire è abilità di classe, aggiunge bonus For a prove di Intimidire, incantesimi extra

Talenti Tattici	Prerequisiti	Beneficio
Tattiche nella Folla	Nascondersi 5 gradi, Schivare	Ottiene movimento e bonus ad abilità nella folla
Camminare sui Tetti	Equilibrio 5 gradi, Saltare 5 gradi, Mobilità, Schivare	Ottiene movimento, abilità e bonus a CA sui tetti

CONDOTTA MINACCIOSA [RAZZIALE]

Il personaggio può attingere al proprio retaggio selvaggio per migliorare le sue tecniche intimidatorie.

Prerequisito: Sangue orchesco o sottotipo orco.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Intimidire.

DESTINO EROICO [RAZZIALE]

Il personaggio ha un destino da compiere.

Prerequisito: Umano o mezzo-umano.

Beneficio: Una volta al giorno, prima di effettuare un tiro per colpire, prova di caratteristica, prova di abilità, tiro salvezza o prova di livello dell'incantatore, il personaggio può tirare 1d6 e aggiungerlo come bonus al tiro, alla prova o al tiro salvezza.

DESTINO IMPAVIDO [RAZZIALE]

Il destino grandioso del personaggio gli consente di evitare la morte.

Prerequisiti: Umano o mezzo-umano, Destino Eroico, 6° livello del personaggio.

Beneficio: Una volta al giorno, qualsiasi effetto che ridurrebbe il personaggio a -10 punti ferita o meno lo riduce invece a -9 punti ferita e lo lascia in una condizione stabile.

Gli effetti che uccidono senza ridurre il personaggio a -10 punti ferita (come gli effetti di morte o *disintegrazione*) funzionano normalmente.

DESTINO PROTETTO [RAZZIALE]

Il destino eroico del personaggio è protetto contro i capricci della sventura.

Prerequisiti: Umano o mezzo-umano, Destino Eroico, 3° livello del personaggio.

Beneficio: Una volta al giorno, se ottiene un 1 naturale in un tiro salvezza, il personaggio può effettuare nuovamente il tiro salvezza.

FURTIVITÀ URBANA

Il personaggio è particolarmente esperto a muoversi in silenzio e spostarsi senza essere notato in città.

Prerequisito: Conoscenze (locali) 2 gradi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi in una piccola città o in una comunità più grande.

Questo bonus si applica solo quando il personaggio si trova all'aperto: se tenta di nascondersi in una camera da letto o in una bottega non beneficia di questo talento, siccome le sue conoscenze degli ambienti urbani non sono di alcun aiuto in tali spazi ristretti.

INFARINATURA

Il personaggio ha una certa predisposizione ad apprendere linguaggi... almeno a sufficienza per essere compreso.

Prerequisito: Int 13.

Beneficio: Il personaggio può imparare a sufficienza di un linguaggio per porre e capire domande semplici, spiegazioni e istruzioni. Questo beneficio si applica solo a comunicazioni verbali. Dopo avere ascoltato per 2d6 giorni un nuovo linguaggio, il personaggio ne sa abbastanza per fare domande semplici e seguire facili indicazioni. In occasione di ogni futuro incontro con questo linguaggio, al personaggio sono necessari solo 1d4 giorni per riacquisire quelle conoscenze.

INTUITO COMPLEMENTARE [RAZZIALE]

Il personaggio ottiene maggiore vantaggio dal possesso di abilità che funzionano bene insieme.

Prerequisito: Mezzelfo.

Beneficio: Avere 5 o più gradi in un'abilità fornisce al personaggio un bonus di +3 alle prove di abilità con ognuna delle sue abilità sinergiche, come indicato nella descrizione dell'abilità.

Normale: Le abilità di sinergia forniscono un bonus di +2 alle prove di abilità.

IRA INCANALATA [RAZZIALE]

Il personaggio può focalizzare la propria ira per contrastare charme e compulsioni.

Prerequisiti: Mezzorco, capacità di ira.

Beneficio: Il personaggio può spendere uno dei suoi usi giornalieri di ira come azione immediata per aggiungere il suo bonus di Forza a un tiro salvezza sulla Volontà.

PERSONALITÀ AFFABILE [RAZZIALE]

Il personaggio è abile nell'evitare brutte figure in società.

Prerequisiti: Mezzelfo, Car 13.

Beneficio: Il personaggio può tirare nuovamente qualsiasi prova di Diplomazia o Raccogliere Informazioni. Deve però accettare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del primo tiro.

RETAGGIO UMANO [RAZZIALE]

Il retaggio umano del personaggio è più importante che in altri della sua specie.

Prerequisito: Mezzo-umano o razza discendente da umani.

Beneficio: Il personaggio viene considerato un umanoide con il sottotipo umano al fine di accordare tutti gli effetti. Se non è un umanoide, il suo tipo cambia in umanoide e ottiene il sottotipo umano. Se è già un umanoide, ottiene il sottotipo umano. In entrambi i casi, conserva qualsiasi altro sottotipo che avesse (come orchesco o extraplanare) e conserva qualsiasi tratto comune a tutte le creature del suo tipo originale (come la scurovisione).

Il personaggio ottiene 4 punti abilità aggiuntivi.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo al 1° livello.

Vedi il riquadro laterale "Variante: Mezzo-umani e razze simili agli umani", pagina 150, per maggiori informazioni sulle razze che hanno diritto a selezionare questo talento.

SEGUIRE TRACCE IN CITTÀ

Il personaggio è in grado di localizzare persone scomparse o individui ricercati all'interno delle comunità.

Beneficio: Per trovare la pista di un individuo o per seguirla per 1 ora è necessaria una prova di Raccogliere Informazioni. Il personaggio deve effettuare un'altra prova di Raccogliere Informazioni per ogni ora successiva, nonché ogni volta che la pista si fa difficile da seguire, come ad esempio quando si sposta in un'area diversa della città.

La CD della prova e il numero delle prove richieste per rintracciare la preda dipende dalla dimensione della comunità e da varie condizioni; vedi tabella seguente:

Dimensioni della comunità*	CD	Prova richiesta
Piccolo insediamento, borgo o villaggio	5	1d3
Piccolo paese o grande paese	10	1d4+1
Piccola città o grande città	15	2d4
Metropoli	20	2d4+2

*Vedi pagina 137 della *Guida del Dungeon Master*.

Condizioni	Modificatore alla CD
Ogni tre creature presenti nel gruppo cercato	-1
Ogni 24 ore trascorse da quando il gruppo è scomparso/ricercato	+1
Il gruppo cercato "si tiene nascosto"	+5
Il gruppo cercato appartiene alla demografia razziale principale della comunità*	-2
Il gruppo cercato non appartiene alla demografia razziale principale della comunità*	+2

*Vedi pagina 139 della *Guida del Dungeon Master*.

Se il personaggio non supera una prova di Raccogliere Informazioni, può tentare di nuovo dopo 1 ora di ricerche. Il DM dovrebbe tirare in segreto il numero di prove richieste, in modo che il giocatore non possa sapere con esattezza quanto tempo richiederà la ricerca.

Normale: Un personaggio privo di questo talento può utilizzare Raccogliere Informazioni per scoprire informazioni su un individuo specifico, ma ogni prova può essere effettuata solo dopo 1d4+1 ore e non consente di seguire la pista in modo preciso.

Speciale: Il personaggio può dimezzare i tempi richiesti per ogni prova di Raccogliere Informazioni (scendendo a 30 minuti per prova invece di 1 ora), ma subisce una penalità di -5 alla prova.

SIGILLI DI POTERE POTENZIATI [RAZZIALE]

I sigilli di potere illumian del personaggio sono più potenti del normale.

Prerequisiti: Illumian, due sigilli di potere.

Beneficio: I bonus garantiti da ciascuno dei sigilli di potere del personaggio aumentano di 1.

Normale: Senza questo talento, i bonus garantiti da ciascuno dei sigilli di potere del personaggio sono pari al numero di sigilli di potere che il personaggio possiede.

SIGILLO IMPERCETTIBILE [RAZZIALE]

Il personaggio è esperto nel rendere invisibili i suoi sigilli, pur continuando a trarne energia magica.

Prerequisito: Illumian.

Beneficio: Il personaggio può far scomparire o riapparire i suoi sigilli come azione gratuita. Ottiene i benefici completi dei suoi sigilli di potere anche quando sono invisibili.

Normale: Gli illumian possono spegnere i loro sigilli o farli riapparire con un'azione standard, e perdono i benefici dei loro sigilli di potere finché rimangono spenti.

SIGILLO MIGLIORATO (AESH) [RAZZIALE]

Il personaggio attinge al proprio sigillo di potere *aesh* per ottenere una precisione potenziata con la sua arma da mischia preferita.

Prerequisiti: Illumian, sigillo di potere *aesh*.

Beneficio: Il suo sigillo di potere *aesh* garantisce al personaggio un bonus cognitivo di +1 per ogni sigillo di potere ai tiri per i danni da arma da mischia con qualsiasi arma per cui abbia selezionato il talento Arma Focalizzata.

SIGILLO MIGLIORATO (HOON) [RAZZIALE]

Il personaggio attinge al proprio sigillo di potere *hoon* perché lo aiuti a sopravvivere in condizioni letali.

Prerequisiti: Illumian, sigillo di potere *hoon*.

Beneficio: Il suo sigillo di potere *hoon* garantisce al personaggio un bonus cognitivo di +1 per ogni sigillo di potere ai tiri salvezza contro effetti di morte, ai tiri salvezza per evitare la morte per danno massiccio e ai tiri salvezza sulla Tempra per evitare danni non letali derivanti da ambienti caldi e freddi oppure per resistere ai danni da soffocamento.



Illustrazione di J. Miracola

Questa illumian incatenata utilizza il suo Sigillo Migliorato (Krau) assieme a un incantesimo grido per stordire i suoi nemici

SIGILLO MIGLIORATO (KRAU) [RAZZIALE]

Il personaggio attinge al proprio sigillo di potere *krau* per aumentare l'energia delle sue enunciazioni magiche.

Prerequisiti: Illumian, sigillo di potere *krau*.

Beneficio: Il personaggio sceglie un numero di incantesimi con componenti verbali che può lanciare pari al numero di sigilli di potere che possiede. Quando lancia uno degli incantesimi scelti, il livello effettivo dell'incantesimo viene aumentato di 1 (come se influenzato dal talento Incantesimi Intensificati, ma senza alcun cambiamento al tempo di lancio dell'incantesimo né allo slot incantesimo). Tutti gli effetti dipendenti dal livello dell'incantesimo sono calcolati in base al livello intensificato.

Ogni volta che ottiene la capacità di lanciare un nuovo livello di incantesimi, il personaggio può assegnare nuovamente gli incantesimi che ha scelto per essere potenziati da questo talento. Per esempio, un mago che raggiunge il 3° livello e ottiene la capacità di lanciare incantesimi di 2° livello può assegnare nuovamente gli incantesimi influenzati da questo talento.

Speciale: Se il personaggio lancia uno dei suoi incantesimi scelti usando il talento Incantesimi Silenziosi, questo talento non ha effetto.

SIGILLO MIGLIORATO (NAEN) [RAZZIALE]

Il personaggio attinge al proprio sigillo di potere *naen* per vedere attraverso le illusioni e resistere a effetti basati sul linguaggio.

Prerequisiti: Illumian, sigillo di potere *naen*.

Beneficio: Il suo sigillo di potere *naen* garantisce al personaggio un bonus cognitivo di +1 per ogni sigillo di potere ai tiri salvezza contro le illusioni e gli effetti dipendenti dal linguaggio.

SIGILLO MIGLIORATO (UUR) [RAZZIALE]

Il personaggio attinge al proprio sigillo di potere *uur* per ottenere una precisione potenziata con le armi a distanza.

Prerequisiti: Illumian, sigillo di potere *uur*.

Beneficio: Il suo sigillo di potere *uur* garantisce al personaggio un bonus cognitivo di +1 per ogni sigillo di potere ai tiri per i danni da arma a distanza ogni volta che al suo bersaglio viene negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura.

SIGILLO MIGLIORATO (VAUL) [RAZZIALE]

Il personaggio attinge al proprio sigillo di potere *vaul* per resistere agli effetti mentali.

Prerequisiti: Illumian, sigillo di potere *vaul*.

Beneficio: Il suo sigillo di potere *vaul* garantisce al personaggio un bonus cognitivo di +1 per ogni sigillo di potere ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità di influenza mentale.

SIGILLO SPLENDENTE [RAZZIALE]

Il personaggio ha stabilito un grado maggiore di controllo sui propri sigilli. Quando si concentra, può emettere una forte illuminazione dai simboli brillanti che gli circondano la testa.

Prerequisito: Illumian.

Beneficio: Come azione standard, il personaggio può aumentare l'illuminazione proveniente dai suoi sigilli illumian per fornire un'intensa luminescenza. I suoi sigilli diffondono un'illuminazione equivalente a un incantesimo *luce diurna*. La luce più intensa dura finché il personaggio si concentra, e per 1 round dopo.

Normale: I sigilli di un illumian di norma emettono un raggio di 1,5 metri di penombra, equivalente a una candela.

TALENTI DA INIZIATO

I talenti da iniziato mostrano che un seguace ha conseguito un qualche riconoscimento da parte della sua divinità patrona, e quindi ha ottenuto l'accesso a incantesimi e capacità aggiuntive. Alcuni di questi talenti permettono di aggiungere questi incantesimi alle liste degli incantesimi di altre classi. Se il personaggio ha più di una classe che si qualifica per questa aggiunta, deve scegliere solo una lista degli incantesimi a cui saranno aggiunti. Nessun personaggio può avere più di un talento da iniziato, siccome un tale talento presume un profondo livello di dedizione a una singola divinità.

FATO IMPERITURO [INIZIATO]

Il personaggio ha giurato solennemente la propria obbedienza incrollabile a Wee Jas, ed essa a sua volta gli ha garantito uno speciale discernimento nelle questioni di vita e di morte.

Prerequisiti: Chierico di 3° livello, divinità Wee Jas.

Beneficio: Come azione veloce, il personaggio può determinare quanto siano vicine alla morte le creature. Questa capacità straordinaria può essere usata a volontà ma per il resto funziona come l'incantesimo *visione della morte*.

Inoltre, può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista degli incantesimi da chierico:

2° **Vita falsata:** Ottiene 1d10 pf temporanei +1 per livello (max +10).
3° **Fermare non morti:** Immobilizza non morti per 1 round per livello.
5° **Inaridire:** Fa avvizzire un vegetale o infligge 1d6 danni per livello a creatura vegetale.
7° **Dito della morte:** Uccide un soggetto o infligge 3d6 danni +1 per livello (max +25).

FORZA ETERNA [INIZIATO]

Il personaggio si è preso a cuore i metodi di combattimento di Kord. Gettandosi in ogni rissa, attinge alla forza della sua possente divinità.

Prerequisiti: Chierico di 5° livello, For 13, divinità Kord.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza per resistere agli effetti che infliggono danni alla Forza o provocano risucchi di Forza.

Inoltre, può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista degli incantesimi da chierico:

3° **Eroismo:** Fornisce bonus +2 a tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità.
5° **Onde di affaticamento:** Parecchi bersagli diventano affaticati.

6° **Eroismo superiore:** Fornisce bonus +4 a tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità; immunità a paura; pf temporanei.
7° **Onde di esaurimento:** Parecchi bersagli diventano esausti.

FUOCO RADIOSO [INIZIATO]

Pelor ha infuocato la fede e le convinzioni del personaggio, rendendolo più capace nel combattere le creature dell'oscurità.

Prerequisiti: Chierico di 3° livello, divinità Pelor.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus cognitivo di +2 ai tiri per i danni contro creature con il sottotipo malvagio.

Inoltre, può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista degli incantesimi da chierico:

2° **Raggio rovente:** Attacco di contatto a distanza infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio per ogni quattro livelli (massimo 3).
3° **Evoca mostri III*:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
5° **Evoca mostri V*:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
6° **Evoca mostri VI*:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
8° **Evoca mostri VIII*:** Richiama una creatura extraplanare che combatte per l'incantatore.
*Solo elementali del fuoco.

INTUITO ARCANO [INIZIATO]

Immergendosi negli insegnamenti di Boccob, il personaggio ha portato alla luce segreti magici e ottenuto un intuito speciale nel lancio degli incantesimi arcani.

Prerequisiti: Chierico di 3° livello, divinità Boccob.

Beneficio: Il personaggio aggiunge Conoscenze (arcane) alla sua lista delle abilità di classe del chierico. Ottiene un bonus cognitivo di +2 alle prove di Sapienza Magica.

Inoltre, può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista degli incantesimi da chierico:

1° **Colpo accurato:** +20 al suo successivo tiro per colpire.
3° **Vista arcana:** Aure magiche diventano visibili per l'incantatore.
5° **Legame telepatico di Rary:** Legame permette agli alleati di comunicare.
7° **Vista arcana superiore:** Come *vista arcana*, ma rivela anche effetti magici su creature e oggetti.
8° **Momento di prescienza:** Incantatore ottiene bonus cognitivo a un singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza.

LEGGE INVIOLATA [INIZIATO]

La sua incrollabile fede in St. Cuthbert permette al personaggio di catturare meglio i fuggitivi o di sopraffare i furfanti che trasgrediscono la legge.

Prerequisiti: Chierico di 1° livello, allineamento legale, divinità St. Cuthbert.

Beneficio: Le armi naturali del personaggio, oltre che qualsiasi arma che impugni, vengono considerate di allineamento legale al fine di superare la riduzione del danno.

Inoltre, può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista degli incantesimi da chierico:

1° **Spruzzo colorato:** Rende prive di sensi, acceca e/o stordisce 1d6 creature deboli.
2° **Frastornare mostri:** Creatura vivente con 6 o meno DV perde azione successiva.
3° **Suggestione:** Obbliga soggetto a seguire linea di azione stabilita.
5° **Passapareti:** Crea passaggio attraverso parete di legno o pietra.
6° **Suggestione di massa:** Come *suggestione*, più un soggetto per livello.
8° **Parola del potere stordire:** Stordisce creatura con 150 pf o meno.

ORIZZONTI LONTANI [INIZIATO]

Consacrandosi alle filosofie di Fharlanghn, il personaggio è diventato un viaggiatore più esperto e capace.

Prerequisiti: Chierico di 1° livello, divinità Fharlanghn.

Beneficio: Il personaggio aggiunge Nuotare, Saltare e Scalare alla sua lista delle abilità di classe del chierico. Inoltre, conosce sempre dove si trova il nord rispetto alla sua posizione attuale. Non può usare questa capacità straordinaria in qualunque ambiente in cui non esista un "nord".

Inoltre, può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista degli incantesimi da chierico:

1° **Ritirata rapida:** La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m.
3° **Capanna di Leomund:** Crea rifugio per dieci creature.
5° **Volo giornaliero:** Incantatore vola a una velocità di 12 m e può andare veloce per lunghe distanze.
6° **Camminare nelle ombre:** Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente.

SEGRETI SUSSURRATI [INIZIATO]

Il personaggio venera il Signore Mutilato e ha consacrato la sua miserabile vita senza valore a imparare solo alcuni dei segreti del Sussurrato.

Prerequisiti: Chierico di 1° livello, divinità Vecna.

Beneficio: Il personaggio aggiunge Ascoltare e Osservare alla sua lista delle abilità di classe del chierico. Inoltre, diventa automaticamente consapevole di qualsiasi tentativo di osservarlo mediante un incantesimo o effetto di divinazione (scrutare). Questa capacità straordinaria non gli permette di individuare lo scrutatore, il tipo di congegno o incantesimo usato per scrutare, né la posizione dello scrutatore.

Inoltre, può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista degli incantesimi da chierico:

1° **Camuffare se stesso:** Cambia il proprio aspetto.
2° **Scurovisione:** Vedere per 18 m in oscurità totale.
3° **Loquacità:** Incantatore ottiene +30 a prove di Raggirare e le sue bugie possono sfuggire all'individuazione magica.
4° **Occhio arcano:** Occhio invisibile fluttuante si muove di 9 m per round.
5° **Occhi indagatori:** 1d4+1 per livello occhi fluttuanti esplorano per l'incantatore.
6° **Analizzare dweomer[F]:** Rivela aspetti magici del soggetto.
8° **Vuoto mentale:** Soggetto è immune a magia e scrutamento mentale/emozionale.

TIRANNIA DEL TERRORE [INIZIATO]

Come devoto studente degli insegnamenti militanti di Hextor, il personaggio è abile nell'intimidire e dominare gli esseri più deboli.

Prerequisiti: Chierico di 3° livello, For 13, divinità Hextor.

Beneficio: Il personaggio aggiunge Intimidire alla sua lista delle abilità di classe del chierico. Aggiunge il suo bonus di Forza oltre al suo bonus di Carisma alle prove di Intimidire. Inoltre, quando usa un'arma letale per infliggere danni non

letali, diminuisce di 2 la penalità ai tiri per colpire (penalità di -2 invece che di -4).

Inoltre, può aggiungere i seguenti incantesimi alla sua lista degli incantesimi da chierico:

2° **Spaventare:** Spaventa creature con meno di 6 DV.
4° **Tentacoli neri di Evard:** Tentacoli lottano con quanti si trovano entro una propagazione di 4,5 m.
5° **Dominare persone:** Controlla un umanoide telepaticamente.
6° **Sguardo penetrante:** Bersaglio diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso.
8° **Esigere:** Trasmette breve messaggio e *suggestione* ovunque, all'istante.
9° **Dominare mostri:** Come *dominare persone*, ma su qualsiasi creatura.

TALENTI TATTICI

I talenti con il descrittore "tattico" permettono ai personaggi di compiere un certo numero di azioni potenti.

CAMMINARE SUI TETTI [TATTICO]

Il personaggio è esperto nel muoversi e combattere sui tetti e sulle sporgenze.

Prerequisiti: Equilibrio 5 gradi, Saltare 5 gradi, Mobilità, Schivare.

Beneficio: Il talento Camminare sui Tetti consente l'uso di tre manovre tattiche.

Lesto di gambe: Il personaggio può camminare su una superficie precaria più velocemente del normale. Può muoversi alla sua piena velocità senza subire una penalità di -5 alla prova di Equilibrio.

Caduta leggiadra: Se il personaggio salta intenzionalmente dall'alto, subisce meno danni di quanti ne subirebbe se cadesse. Se effettua con successo una prova di Saltare quando salta giù (vedi pagina 82 del *Manuale del Giocatore*), subisce i danni da caduta come se fosse caduto per 6 metri in meno di quanto non abbia fatto in realtà.

Signore dei tetti: Il personaggio sa come sfruttare a proprio vantaggio le pendenze. Ottiene un bonus di schivare +1 alla CA contro qualsiasi avversario che sia a una diversa altezza rispetto a lui.

TATTICHE NELLA FOLLA [TATTICO]

Il personaggio è molto abile a muoversi e combattere nella folla.

Prerequisiti: Nascondersi 5 gradi, Schivare.

Beneficio: Il talento Tattiche nella Folla consente l'uso di tre manovre tattiche. Il personaggio ottiene questi benefici solo se la folla è indifferente o amichevole.

Muoversi con la corrente: Entrare in un quadretto in cui si trova una folla non costa al personaggio alcun movimento extra.

In sintonia con la folla: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Nascondersi effettuate in un quadretto in cui si trova una folla.

Signore della folla: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Diplomazia o Intimidire quando tenta di indirizzare una folla.

Normale: Vedi pagina 100 della *Guida del* DUNGEON MASTER per le regole sulla folla.

LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE

Un livello di sostituzione razziale è un livello di una data classe che si ottiene al posto del livello assegnato alla classe standard. Scegliere un livello di sostituzione non è la stessa cosa che diventare multiclasse, poiché il personaggio conserva la classe per cui ha scelto il livello di sostituzione. I privilegi di classe del livello di sostituzione semplicemente prendono il posto di quelli del livello standard.

Essenzialmente, ogni gruppo di livelli di sostituzione presenta una variante di atmosfera razziale alla classe standard. Il DM può aggiungere più opzioni di livelli di sostituzione razziale (come, ad esempio, mezzelfi chierici o mezzorchi ladri) a sua scelta, sfruttando questi come linee guida.

Per qualificarsi per un livello di sostituzione razziale, il personaggio deve essere della razza appropriata. Per esempio, per selezionare un livello di sostituzione razziale di mezzorco barbaro, il personaggio deve essere un mezzorco.

Delle quattro razze riportate in questo volume (umani, mezzelfi, mezzorchi e illumian) di seguito sono presentati i livelli di sostituzione razziale solo per mezzelfi e mezzorchi. Gli umani sono fin troppo generalizzati per trarre vantaggio da livelli di sostituzione razziale, mentre gli illumian possiedono già la capacità di adattare le loro capacità razziali a classi specifiche scegliendo sigilli di potere particolari.

Il personaggio può scegliere ogni livello di sostituzione razziale soltanto allo specifico livello di classe indicato e questo vale per tutte le classi che presentano livelli di sostituzione razziale. Quando il personaggio ottiene un livello di sostituzione per la sua classe a un dato livello, rinuncia ai benefici conferiti dalla classe standard a quel livello, e riceve invece i benefici del livello di sostituzione. Il personaggio non può cambiare idea e ottenere poi i benefici del livello così scambiato; quando ottiene il suo successivo livello nella classe standard, ottiene quel livello successivo come se avesse normalmente ottenuto il precedente livello. Ad esempio, se il personaggio è un bardo di 5° livello e sceglie il livello di sostituzione razziale di mezzelfo bardo per il 6° livello, perde per sempre i benefici forniti di norma a un bardo di 6° livello standard (ottenendo invece i benefici di sostituzione razziale per un bardo di 6° livello). Quando acquisisce un altro livello nella classe del bardo, ottiene i benefici di 7° livello della classe del bardo standard.

Salvo diversamente indicato nella descrizione di un beneficio conferito da un livello di sostituzione razziale, un personaggio che ottiene un livello di sostituzione razziale riceve le capacità di incantatore (e aumenta il numero di incantesimi al giorno o il numero di incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse ottenuto quel livello nella classe standard.

Non occorre che un personaggio prenda tutti i livelli di sostituzione dedicati a una classe. Ad esempio, esempio, un mezzorco barbaro potrebbe decidere di scegliere solo il livello di sostituzione razziale al 2° livello, ignorando tutti i precedenti livelli di sostituzione razziale.

La descrizione di ogni livello di sostituzione razziale spiega che cosa accade alla capacità di classe standard non ottenuta, in particolare descrive che cosa accade se tale capacità aumenta di potere secondo una specifica progressione.

Quando un livello di sostituzione cambia i Dadi Vita o l'elenco delle abilità di classe della classe base, tale modifica vale soltanto per uno specifico livello di sostituzione, e non si applica agli altri livelli. Un mezzorco che ottiene il livello di sostituzione razziale come personaggio iniziale riceve 10 punti ferita (dal Dado Vita da d10 per il livello di sostituzione), e riceve 1d10 punti ferita aggiuntivi per ogni successivo livello di sostituzione da mezzorco druido che ottiene più in là nella sua carriera, ma ottiene soltanto i normali Dadi Vita da d8 per tutti gli altri livelli da druido standard.

MEZZELFO BARDO

Benedetto da una grazia e una condotta tranquille che molti trovano attraenti, il mezzelfo bardo è una vista comune. Il mezzelfo bardo rinuncia ad alcune delle sue capacità di intrattenimento per diventare molto più esperto nelle interazioni sociali e nelle negoziazioni.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da mezzelfo bardo, un personaggio deve essere un mezzelfo in procinto di ottenere il suo 1°, 6° o 8° livello da bardo.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da mezzelfo bardo hanno le abilità di classe del bardo standard.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da mezzelfo bardo.

Voce calmante (Sop): Un mezzelfo bardo di 1° livello con 3 o più gradi in Diplomazia può spendere un uso giornaliero della sua musica bardica per usare una voce composta e ferma per calmare le emozioni di altri che lo circondano. Questa capacità funziona in modo molto simile alla capacità *affascinare* del mezzelfo bardo con le seguenti differenze.

La creatura da calmare deve essere entro 9 metri dal bardo e deve essere in grado di comprendere il linguaggio che sta parlando. Per usare questa capacità, il mezzelfo bardo effettua una prova di Diplomazia. Il risultato della prova è la CD per il tiro salvezza sulla Volontà contro l'effetto di ogni creatura influenzata. In caso di successo, la creatura è come se fosse soggetta all'incantesimo *calmare emozioni*. L'effetto dura finché la creatura ascolta il bardo, anche se la creatura può allontanarsi per proprio conto se non c'è nulla che susciti il suo interesse.

Questo beneficio sostituisce la capacità di controcanto del bardo standard.

Comando (Mag): Un mezzelfo bardo di 6° livello con almeno 9 gradi in Diplomazia può spendere un uso giornaliero della sua musica bardica per impartire un *comando* (come l'incantesimo) a una creatura entro 9 metri. In alternativa, il *comando* può avere effetto su tutte le creature che il bardo ha influenzato con la sua capacità di voce calmante o *affascinare*. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 11 + modificatore di Car del bardo) nega l'effetto.

Questo beneficio sostituisce la capacità di *suggestione* del bardo standard.

Segreti del diplomatico: All'8° livello, un mezzelfo bardo aggiunge i seguenti incantesimi ai suoi incantesimi conosciuti: 1° - *comando*; 2° - *zona di verità*; 4° - *inviare*.

Questo beneficio sostituisce l'incantesimo di 4° livello imparato da un bardo standard all'8° livello. Da quel momento in avanti, il bardo conosce un incantesimo da bardo di 4° livello in meno rispetto al normale (senza contare gli incantesimi che ha imparato da questo privilegio sostitutivo).

MEZZELFO GUERRIERO

Mancando del talento bonus degli umani e dell'alta Destrezza degli elfi, i mezzelfi guerrieri non sono particolarmente comuni. Quelli che intraprendono una vita con la spada spesso diventano loquaci spadaccini che mescolano la rapida arte della spada con una lingua affilata. Cercano di confondere e demoralizzare i nemici, piuttosto che sopraffarli con la forza bruta.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da mezzelfo guerriero, un personaggio deve essere un mezzelfo in procinto di ottenere il suo 1°, 2° o 6° livello da guerriero.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da mezzelfo guerriero hanno le abilità di classe del guerriero standard più Diplomazia (Car), Percepire Intenzioni (Sag) e Raggirare (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

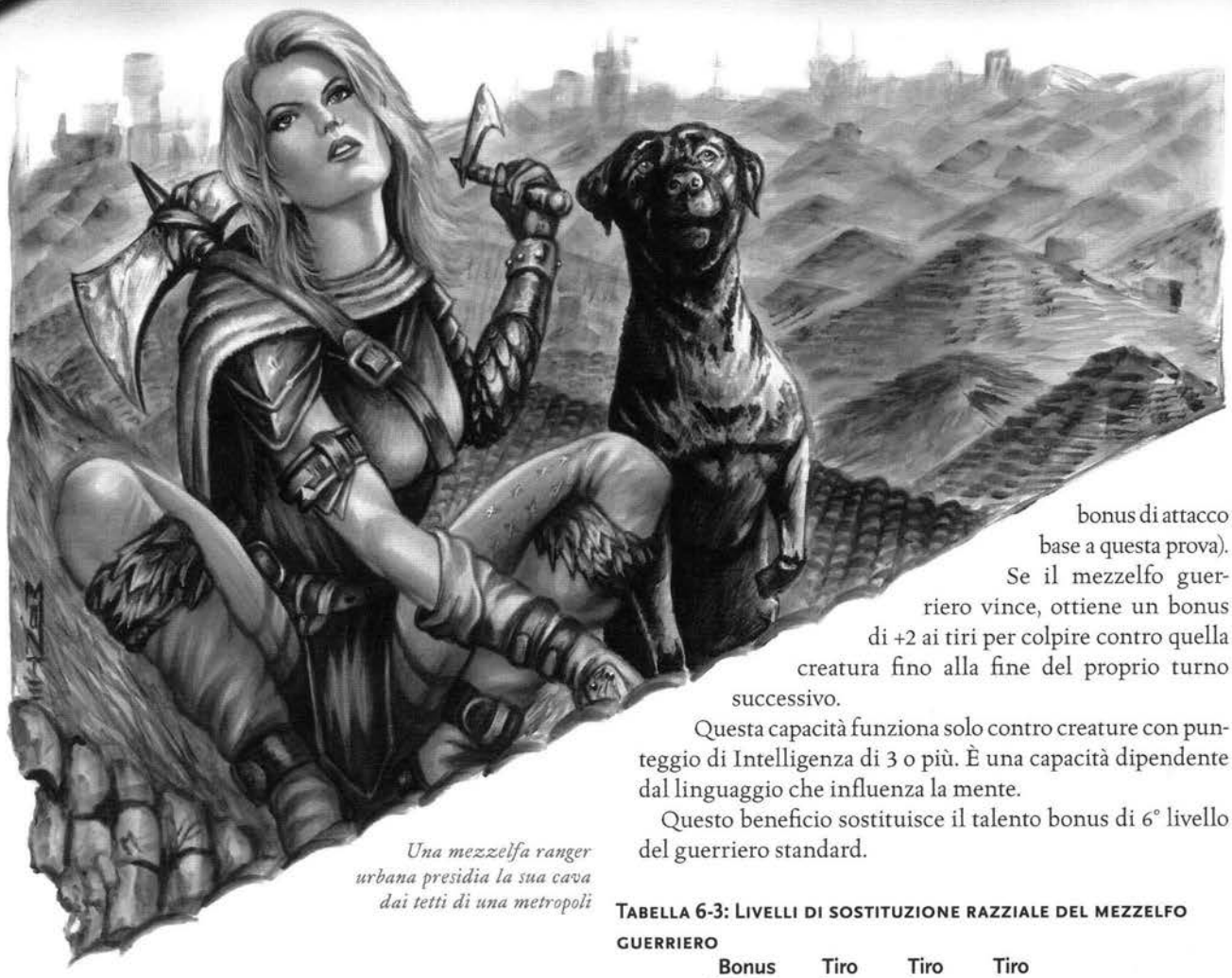
Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da mezzelfo guerriero.

Lama focalizzata (Str): Il mezzelfo guerriero focalizza le sue doti militari sul combattere con lame sottili. Al 1° livello, il mezzelfo guerriero ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con la spada lunga e lo stocco.

Questo bonus non si somma al bonus derivante da Arma Focalizzata, ma viene considerato l'equivalente di Arma Focalizzata al fine di qualificarsi per talenti, classi di prestigio ecc. che richiedono il talento. Ad esempio, un mezzelfo guerriero con questa capacità potrebbe scegliere Arma Specializzata (stocco) senza selezionare Arma Focalizzata (stocco) come un talento separato.

Tabella 6-2: Livelli di sostituzione razziale del mezzelfo bardo

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	*Affascinare*, conoscenze bardiche, ispirare coraggio +1, musica bardica, voce calmante	Gli stessi del bardo
6°	+4	+2	+5	+5	*Comando*	Gli stessi del bardo
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Segreti del diplomatico	Gli stessi del bardo



Una mezzelfa ranger urbana presidia la sua cava dai tetti di una metropoli

Illustrazione di M. Moore

Questo beneficio sostituisce il talento bonus di 1° livello del guerriero standard.

Mano sinistra (Str): Al 2° livello, il mezzelfo guerriero impara come combattere usando un pugnale nella mano secondaria in difesa oltre che in attacco. Il mezzelfo guerriero viene considerato come se avesse il talento Combattere con Due Armi quando impugna una spada lunga o uno stocco in una mano e un pugnale nell'altra mano. Inoltre, il mezzelfo guerriero ottiene un bonus di +1 alla CA durante qualsiasi round in cui combatte sulla difensiva mentre impugna armi in questo modo.

Questo bonus è considerato l'equivalente di Combattere con Due Armi al fine di qualificarsi per talenti e classi di prestigio che richiedono il talento.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus di 2° livello del guerriero standard.

Dileggio disorientante (Str): Il mezzelfo guerriero di 6° livello combina tattiche difensive con un fiume di giochi di parole che mirano a convincere con l'inganno l'avversario ad abbassare la guardia. Ogniqualvolta un mezzelfo guerriero combatte sulla difensiva, può tentare una prova di Diplomazia o Raggirare come azione gratuita, contrapposta alla prova di Percepire Intenzioni dell'avversario (l'avversario può anche aggiungere il proprio bonus di attacco base a questa prova). Se il mezzelfo guerriero vince, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro quella creatura fino alla fine del proprio turno successivo.

Questa capacità funziona solo contro creature con punteggio di Intelligenza di 3 o più. È una capacità dipendente dal linguaggio che influenza la mente.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus di 6° livello del guerriero standard.

Tabella 6-3: Livelli di sostituzione razziale del mezzelfo guerriero

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Lama focalizzata
2°	+2	+3	+0	+0	Mano sinistra
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Dileggio disorientante

MEZZELFO RANGER

Non tutti i ranger trascorrono la vita intera nelle indomite zone selvagge delle foreste e delle colline. Alcuni mezzelfi trovano di loro gusto un miscuglio di vita rurale e urbana, e stemperano le loro conoscenze delle zone selvagge con la capacità di interagire bene con una vasta gamma di individui. Il mezzelfo ranger è l'investigatore e cacciatore di taglie per eccellenza. Considera le abilità sociali importanti per la sopravvivenza tanto quanto la prodezza in combattimento.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da mezzelfo ranger, un personaggio deve essere un mezzelfo in procinto di ottenere il suo 1°, 4° o 13° livello da ranger.

Tabella 6-4: Livelli di sostituzione razziale del mezzelfo ranger

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+2	+0	Empatia selvaggia, 1° nemico prescelto Seguire Tracce in Città	Gli stessi del ranger
4°	+4	+4	+4	+1	Compagno animale, magia della strada	Gli stessi del ranger
13°	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Padronanza delle abilità	Gli stessi del ranger

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da mezzelfo ranger hanno le abilità di classe del ranger standard più Parlare Linguaggi (n/a) e Raccogliere Informazioni (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da mezzelfo ranger.

Seguire Tracce in Città (Str): Il mezzelfo ranger ottiene Seguire Tracce in Città (vedi pagina 152) come talento bonus.

Un ranger di 8° livello con Seguire Tracce in Città può ridurre il tempo richiesto per ogni prova di Raccogliere Informazioni a 30 minuti senza subire la normale penalità di -5 alla prova. (Questo beneficio aumenta, ma non sostituisce, il privilegio di classe di rapido segugio del ranger di 8° livello standard.)

Questo beneficio sostituisce il talento Seguire Tracce normalmente ottenuto come talento bonus da un ranger di 1° livello standard.

Magia della strada: Al 4° livello, un mezzelfo ranger aggiunge i seguenti incantesimi alla sua lista degli incantesimi di classe: 1° - *comprensione dei linguaggi, individuazione delle porte segrete, messaggio*; 2° - *individuazione dei pensieri, linguaggi*; 3° - *destriero fantomatico*; 4° - *porta dimensionale.*

Un ranger che seleziona questo privilegio sostitutivo perde i seguenti incantesimi dalla sua lista degli incantesimi di classe: 1° - *evoca alleato naturale I, individuazione di animali o vegetali, individuazione di calappi e trabocchetti, intralciare*; 2° - *calappio, evoca alleato naturale II, parlare con i vegetali*; 3° - *comandare vegetali, crescita vegetale, evoca alleato naturale III, forma arborea, rimpicciolire vegetali*; 4° - *comunione con la natura, evoca alleato naturale IV, traslazione arborea.*

Padronanza delle abilità (Str): Al 13° livello, un mezzelfo ranger diventa così sicuro nell'uso di certe abilità che può usarle in modo affidabile anche in condizioni avverse. Quando ottiene questa capacità, seleziona un numero di abilità pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza. Quando effettua una prova di abilità con una di queste abilità, può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni normalmente glielo impedirebbero.

Questo beneficio sostituisce la capacità di mimetismo del ranger standard.

MEZZORCO BARBARO

Molti mezzorchi sono cresciuti in territori impervi, lontano dalla civiltà. Attingono alla loro ira e al loro potere interiori per diventare berserker devastanti che bramano effettuare cariche in combattimento. Quelli che sono cresciuti in mezzo agli orchi amano in particolare enormi armi fendenti che possono seminare una terribile distruzione. Questa sostituzione permette a un mezzorco barbaro di sacrificare alcune delle sue difese intuitive per diventare più aggressivo in combattimento.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da mezzorco barbaro, un personaggio deve essere un mezzorco in procinto di ottenere il suo 2°, 5° o 7° livello da barbaro.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da mezzorco barbaro hanno le abilità di classe del barbaro standard.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da mezzorco barbaro.

Carica temeraria (Sop): Al 2° livello, il mezzorco barbaro ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire quando effettua una carica, ma subisce una penalità di -4 alla CA. Questi valori sostituiscono i normali bonus e penalità accordati a un personaggio che carica.

Questo beneficio sostituisce la capacità di schivare prodigioso del barbaro standard. Se il barbaro successivamente volesse ottenere schivare prodigioso migliorato come privilegio di classe del barbaro, ottiene invece schivare prodigioso.

Ira perspicace (Str): Mentre è in preda all'ira, un mezzorco barbaro di 5° livello o più ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà per non credere agli incantesimi di illusione.

Questo beneficio sostituisce la capacità di schivare prodigioso migliorato del barbaro standard.

Colpo a due mani (Str): Il mezzorco barbaro focalizza le sue doti di combattimento nei confronti delle armi da mischia a due mani. Al 7° livello, il mezzorco barbaro ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni con qualsiasi arma da mischia a due mani.

Questo beneficio sostituisce la riduzione del danno 1/- che il barbaro standard ottiene al 7° livello. D'ora in avanti, la riduzione del danno del mezzorco barbaro è considerata di un punto in meno rispetto al valore indicato (1/- al 10° livello, 2/- al 13° livello ecc.).

TABELLA 6-5: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DEL MEZZORCO BARBARO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
2°	+2	+3	+0	+0	Carica temeraria
5°	+5	+4	+1	+1	Ira perspicace
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Colpo a due mani

MEZZORCO DRUIDO

Mentre molti orchi venerano Gruumsh, la loro divinità primaria, altri sono attirati dalla primitiva brutalità della natura. I mezzorchi druidi sono noti per la loro forza bruta e forza di volontà, poiché evocano animali che sono più potenti del normale e combattono con impressionante prodezza fisica.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da mezzorco druido, un personaggio deve essere un mezzorco in procinto di ottenere il suo 1°, 4° o 6° livello da druido.

Tabella 6-6: Livelli di sostituzione razziale del mezzorco druido

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Compagno animale robusto, empatia selvatica, senso della natura	Gli stessi del druido
4°	+3	+4	+1	+4	Intimorire animali	Gli stessi del druido
6°	+4	+5	+2	+5	Alleati naturali aumentati	Gli stessi del druido

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da mezzorco druido hanno le abilità di classe del druido standard più Intimidire (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da mezzorco druido.

Compagno animale robusto (Str): Il mezzorco druido ha la tendenza ad attrarre esemplari potenti fisicamente. Il suo compagno animale ottiene Robustezza come talento bonus.

Intimorire animali (Str): A partire dal 4° livello, quando il mezzorco druido usa la sua capacità di empatia selvatica, aggiunge alla prova il modificatore di Forza invece del modificatore di Carisma.

Questo beneficio sostituisce la capacità di resistenza al richiamo della natura del druido standard.

Alleati naturali aumentati (Sop): A partire dal 6° livello, qualsiasi animale evocato da un mezzorco druido con un incantesimo *evoca alleato naturale* ottiene un bonus di +4 alla Forza e alla Costituzione. Questi bonus non si sommano a quelli garantiti dal talento Aumentare Evocazione.

Questo beneficio sostituisce la capacità del druido standard di usare forma selvatica una volta aggiuntiva al giorno. D'ora in avanti, il numero di forme selvatiche giornaliere del mezzorco druido è ridotto di uno (2 volte al giorno al 7° livello, 3 volte al giorno al 10° livello ecc.).

MEZZORCO PALADINO

Di primo acchito, il concetto di mezzorco paladino sembra una contraddizione in termini. Ma quei rari mezzorchi con la necessaria dedizione alla legge e alla bontà diventano i più zelanti protettori della giustizia.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da mezzorco paladino, un personaggio deve essere un mezzorco in procinto di ottenere il suo 1°, 3° o 6° livello da paladino.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da mezzorco paladino hanno le abilità di classe del paladino standard con l'eccezione di Intimidire (Car) al posto di Diplomazia (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da mezzorco paladino.

Giusta collera (Str): Un mezzorco paladino può cadere in preda a una rabbia di fervore virtuoso una volta al giorno, infliggendo colpi potenti ai suoi nemici. Cadere in preda a una giusta collera è un'azione gratuita. Mentre è in preda a una giusta collera, il mezzorco paladino ottiene un bonus morale di +2 ai tiri per i danni da arma da mischia. Questo bonus aumenta di 1 per ogni quattro livelli di classe, a +3 al 4° livello, +4 all'8° livello, fino a un massimo di +7 al 20° livello. Il mezzorco rimane in preda a questa collera per 1 round più 1 round per ogni punto di bonus di Carisma (minimo 1 round).

Al 5° livello, e ad ogni cinque livelli di classe successivi, il mezzorco paladino può cadere preda di questa giusta collera una volta aggiuntiva al giorno.

Questo beneficio sostituisce la capacità di punire il male del paladino standard. Un mezzorco paladino che seleziona questo privilegio sostitutivo non ottiene mai alcun uso giornaliero di punire il male.

Aura di soggezione (Sop): A partire dal 3° livello, un mezzorco paladino è immune alla paura (magica o meno). Inoltre, le creature malvagie entro 3 metri dal personaggio subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura (o alle prove effettuate per resistere ai suoi tentativi di Intimidire).

Questo privilegio sostitutivo sostituisce la capacità di aura di coraggio del paladino base.

Rimuovere affaticamento (Mag): Al 6° livello, un mezzorco paladino può rimuovere la condizione di affaticato da tutti gli alleati all'interno di un'esplosione di 9 metri centrata su di lui. (Questo non ha effetto sugli alleati esausti.) Può usare questa capacità una volta aggiuntiva alla settimana per ogni tre livelli dopo il 6° (due volte alla settimana al 9°, tre volte alla settimana al 12° ecc.).

Questo beneficio sostituisce la capacità *rimuovi malattia* del paladino standard. Un mezzorco paladino che seleziona questo privilegio sostitutivo non ottiene mai alcun uso settimanale di *rimuovi malattia*.

Tabella 6-7: Livelli di sostituzione razziale del mezzorco paladino

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+0	Aura di bene, giusta collera 1 volta al giorno, *individuazione del male*	Gli stessi del paladino
3°	+3	+3	+1	+1	Aura di soggezione, salute divina	Gli stessi del paladino
6°	+6/+1	+5	+2	+2	*Rimuovere affaticamento* 1 volta alla settimana	Gli stessi del paladino



Illustrazione di C. Lukacs

In quanto creature sociali, le razze del destino creano incantesimi che si concentrano sulla vita comunitaria. Quanti sono consapevoli del loro ruolo speciale nel mondo creano anche magie uniche che possono rimodellare lo scorrere del fato stesso. Gli incantesimi e gli oggetti magici presentati di seguito offrono nuove scelte sia per gli incantatori che per i non incantatori.

AZIONI VELOCI E AZIONI IMMEDIATE

Nel *Manuale delle Miniature* viene introdotto il concetto di un nuovo tipo di azione: l'azione veloce. Allo stesso modo, nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche* viene introdotto un altro tipo di azione: l'azione immediata. Questi due concetti di gioco non sono limitati al gioco di miniature o a quello psionico, rispettivamente, e possono essere utilizzati in una normale partita di D&D. Alcuni talenti, incantesimi od oggetti di *Razze del Destino* e futuri accessori di Dungeons & Dragons utilizzeranno questi concetti. Segue una descrizione del loro funzionamento.

Azione veloce: Un'azione veloce consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta una più grande spesa di sforzo ed energia di un'azione gratuita. Il personaggio può effettuare un'azione veloce per turno senza influenzare la capacità di effettuare altre azioni. In questo modo, un'azione veloce è identica a un'azione gratuita. Il personaggio può compiere però solo un'azione veloce per turno, quali che siano le altre azioni effettuate. Il personaggio può compiere un'azione veloce ogni volta che potrebbe compiere un'azione gratuita. Le azioni veloci di solito riguardano il lancio di incantesimi o l'attivazione di oggetti magici; molti personaggi (in particolare quelli che non lanciano incantesimi) non hanno occasione di effettuare azioni veloci.

Lanciare un incantesimo rapido è un'azione veloce (anziché un'azione gratuita, come indicato nella descrizione del talento Incantesimi Rapidi nel *Manuale del Giocatore*). Inoltre, lanciare qualsiasi incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione veloce (come *scegliere il destino*) è un'azione veloce.

Lanciare un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione veloce non provoca attacchi di opportunità.

Azione immediata: Proprio come un'azione veloce, un'azione immediata consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta una più grande spesa di sforzo ed energia di un'azione gratuita. A differenza di un'azione veloce, un'azione immediata può essere effettuata in qualsiasi momento, anche quando non è il turno del personaggio. Lanciare *caduta morbida* è un'azione immediata (invece di un'azione gratuita, come indicato nella descrizione dell'incantesimo nel *Manuale del Giocatore*), siccome l'incantesimo può essere lanciato in qualsiasi momento.

Il personaggio che utilizza un'azione immediata durante il proprio turno, lo fa come se questa fosse un'azione veloce, e conta come la sua azione veloce per quel turno. Il personaggio non può utilizzare un'altra azione immediata o azione veloce fino al termine

del suo turno successivo, qualora impieghi un'azione immediata quando non è il suo turno (a tutti gli effetti, utilizzare un'azione immediata prima del proprio turno è l'equivalente di utilizzare un'azione veloce per il turno imminente). Il personaggio non può utilizzare un'azione immediata se è colto alla sprovvista.

NUOVI INCANTESIMI

Gli incantesimi che seguono sono comuni tra umani, mezzelfi e mezzorchi. Incantatori di altre razze potrebbero a loro volta averli scoperti.

INCANTESIMI DA ASSASSINO

Incantesimi di 1° livello da assassino

Andatura sui tetti: Si muove sulle superfici irregolari con facilità.

INCANTESIMI DA BARDO

Incantesimi di 1° livello da bardo

Faccia amica. Ottiene bonus +5 a prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni.

Localizza città: Trova città più vicina.

Rivela linea di sangue: Conosce la razza di una creatura per livello.

Tocco dello studioso: Legge libri in pochi secondi.

Incantesimi di 2° livello da bardo

Distintivo di allarme[F]: Avverte chi indossa distintivo speciale.

Superba arroganza: Bersagli ottengono bonus +4 a tiri salvezza contro charme, compulsione e paura.

Incantesimi di 3° livello da bardo

Distintivo di guarigione[F]: Chi indossa distintivo speciale viene curato di 1d8 danni + 1 danno per livello (max +10).

Vicoli tortuosi: Intrappola nemici in allucinazione labirintica.

Incantesimi di 4° livello da bardo

Charme su persone di massa: Come *charme su persone*, ma tutti entro 9 metri.

Incantesimi di 6° livello da bardo

Scagliare maledizione superiore: Come *scagliare maledizione*, ma penalità più gravi.

Traslazione cittadina: Teletrasporto tra due città.

INCANTESIMI DA CHIERICO

Incantesimi di 1° livello da chierico

Preavviso di pericolo[F]: Incantatore sa quanto sarà pericoloso il futuro.

Tocco dello studioso: Legge libri in pochi secondi.

Incantesimi di 2° livello da chierico

Distintivo di allarme[F]: Avverte chi indossa distintivo speciale.

Incantesimi di 3° livello da chierico

Distintivo di benedizione[F]: Chi indossa distintivo speciale ottiene bonus +1 ad attacchi e tiri salvezza contro paura.

Distintivo di guarigione[F]: Chi indossa distintivo speciale viene curato di 1d8 danni + 1 danno per livello (max +10).

Distintivo di interdizione[F]: Chi indossa distintivo speciale ottiene +1 a CA, tiri salvezza sulla Tempra.

Ritarda morte: Perdere punti ferita non uccide il soggetto.

Incantesimi di 5° livello da chierico

Patto di prestanza[E]: Bersaglio ottiene bonus di combattimento automaticamente quando ridotto a metà dei punti ferita o meno.

Incantesimi di 7° livello da chierico

Scagliare maledizione superiore: Come *scagliare maledizione*, ma penalità più gravi.

DOMINIO DELLA CITTÀ

Divinità: Olidammara, Urbanus (vedi pagina 18).

Poteri concessi: Aggiungere Conoscenze (locali) e Raccogliere Informazioni alla propria lista delle abilità di classe del chierico.

Incantesimi del dominio della Città

1 **Andatura sui tetti:** Si muove sulle superfici irregolari con facilità.

UTILIZZARE NUOVI DOMINI IN UNA CAMPAGNA

Se il DM sceglie di introdurre uno o entrambi i nuovi domini presentati in questo volume in una campagna già pubblicata, suggeriamo di usare le seguenti divinità.

Forgotten Realms: Gond (Città), Haela Brightaxe (Destino), Horus-Re (Destino), Mask (Città), Savras (Destino), Waukeen (Città). Queste divinità sono descritte nell'*Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS.

Eberron: Boldrei (Città), Corte Imperitura (Destino). Queste divinità sono descritte nell'*Ambientazione di* EBERRON.

In generale, le divinità la cui area di influenza comprende commercio, ricchezza o comunità possono offrire il dominio della Città (a meno che la divinità non sia strettamente associata con la vita rurale). Le divinità non umane molto raramente offrono il dominio della Città. Quelle la cui area di influenza comprende fato, eroismo o predestinazione possono offrire il dominio del Destino ai loro chierici (divinità della fortuna o della buona sorte generalmente offrono invece il dominio della Fortuna, sebbene alcune offrano entrambi). Il dominio del Destino è molto più strettamente associato con divinità non caotiche.

2 **Luci della città:** Assorbe luce vicina per rilasciarla come lampo accecante.
3 **Vicoli tortuosi:** Intrappola nemici in allucinazione labirintica.
4 **Comunione con la città:** Apprendere cose sulla città.
5 **Corridore cittadino:** Incantatore può camminare normalmente su qualsiasi superficie della città.
6 **Traslazione cittadina:** Teletrasporto tra due città.
7 **Scudo urbano:** Città garantisce copertura a incantatore, non ai nemici.
8 **Potere della città:** Ottiene potenziamento a For e Cos, riduzione del danno, mentre in città.
9 **Animare città:** Strutture della città attaccano, rallentano nemici.

DOMINIO DEL DESTINO

Divinità: Heironeous, Glautru (vedi pagina 75), Istus (vedi *Perfetto Sacerdote*), Lyris (vedi *Perfetto Combattente*), Vecna, Zarus (vedi pagina 19).

Poteri concessi: Una volta al giorno come azione immediata, l'incantatore può garantire a una creatura consenziente entro 9 metri la capacità di effettuare nuovamente un tiro per colpire, tiro salvezza, prova di caratteristica o prova di abilità. L'incantatore deve essere in grado di vedere la creatura da influenzare. L'incantatore non può usare questo potere su di sé. Questa è una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio del Destino

1 **Preavviso di pericolo**[F]: Incantatore sa quanto sarà pericoloso il futuro.
2 **Presagio**[MF]: Viene a sapere se un'azione sarà buona o cattiva.
3 **Ritarda morte:** Perdere punti ferita non uccide il soggetto.
4 **Scagliare maledizione:** -6 a un punteggio di caratteristica; -4 a tiri per colpire, tiri salvezza e prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.
5 **Patto di prestanza**[E]: Bersaglio ottiene bonus di combattimento automaticamente quando ridotto a metà dei punti ferita o meno.
6 **Deformare destino:** Inverte tiro salvezza fallito o colpo in combattimento.
7 **Scagliare maledizione superiore:** Come *scagliare maledizione*, ma penalità più gravi.
8 **Momento di prescienza:** Incantatore ottiene bonus cognitivo a singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza.
9 **Scegliere il destino:** Ottiene due possibilità di successo a ogni azione.

INCANTESIMI DA DRUIDO

Incantesimi di 1° livello da druido

Preavviso di pericolo[F]: Incantatore sa quanto sarà pericoloso il futuro.

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

Incantesimi di 1° livello da mago e da stregone

Divinazione **Localizza città:** Trova città più vicina.
Rivela linea di sangue: Conosce la razza di una creatura per livello
Tocco dello studioso: Legge libri in pochi secondi.
Illusione **Faccia amica.** Ottiene bonus +5 a prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni.

Incantesimi di 2° livello da mago e da stregone

Ammaliamento **Superba arroganza:** Bersagli ottengono bonus +4 a tiri salvezza contro charme, compulsione e paura.
Invocazione **Luci della città:** Assorbe luce vicina per rilasciarla come lampo accecante.

Incantesimi di 3° livello da mago e da stregone

Illusione **Guardiani fantomatici:** Crea illusione di gruppo di guardie.

Incantesimi di 4° livello da mago e da stregone

Evocazione **Servitore inosservato di massa:** Come *servitore inosservato* ma crea un servitore per livello.

Incantesimi di 5° livello da mago e da stregone

Ammaliamento **Charme su persone di massa:** Come *charme su persone*, ma tutti entro 9 metri.
Illusione **Guardiani d'ombra:** Crea gruppo di combattenti d'ombra.

Incantesimi di 8° livello da mago e da stregone

Trasmutazione **Scagliare maledizione superiore:** Come *scagliare maledizione*, ma penalità più gravi.

INCANTESIMI DA PALADINO

Incantesimi di 2° livello da paladino

Distintivo di allarme[F]: Avverte chi indossa distintivo speciale.

Incantesimi di 3° livello da paladino

Distintivo di benedizione[F]: Chi indossa distintivo speciale ottiene bonus +1 ad attacchi e tiri salvezza contro paura.
Distintivo di interdizione[F]: Chi indossa distintivo speciale ottiene +1 a CA, tiri salvezza sulla Tempra.

INCANTESIMI DA RANGER

Incantesimi di 1° livello da ranger

Localizza città: Trova città più vicina.

DESCRIZIONE DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi delle pagine seguenti sono presentati in ordine alfabetico.

ANDATURA SUI TETTI

Trasmutazione
Livello: Assassino 1, Città 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello

L'incantatore può correre sui tetti o su simili superfici irregolari molto più facilmente del normale. Ottiene un bonus di competenza +5 alle prove di Equilibrio e Saltare. Ha successo automaticamente in tutte le prove di Saltare per superare una distanza orizzontale di 1,5 m o meno. Non ha bisogno di effettuare prove di Equilibrio per correre né caricare attraverso una superficie inclinata.

Componente materiale: Un frammento di tegola.

ANIMARE CITTÀ

Trasmutazione
Livello: Città 9
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 18 m
Area: Emanazione con raggio di 18 m, centrata sull'incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Gli edifici e le altre strutture della città attaccano i nemici dell'incantatore. Ad ogni round durante il turno dell'incantatore, ogni nemico all'interno dell'area dell'incantesimo è soggetto a un attacco in mischia come se provenisse da un oggetto animato Mastodontico (schianto +15 in mischia, 2d8+10 danni). Gli attacchi della città animata trascurano la copertura e l'occultamento (perfino l'invisibilità è inutile).

Inoltre, tutti i nemici all'interno dell'area dell'incantesimo si muovono a velocità dimezzata (indipendentemente dalla loro modalità di movimento). I danni inflitti alle strutture della città animata non hanno effetto.

L'incantatore può lanciare questo incantesimo solo quando all'interno di una comunità grande almeno come una piccola città (vedi pagina 137 della *Guida del* Dungeon Master).

CHARME SU PERSONE DI MASSA

Ammaliamento (Charme) [Influenza mentale]
Livello: Bardo 4, mago/stregone 5
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo funziona come *charme su persone*, con la differenza che *charme su persone di massa* influenza un numero di creature i cui DV combinati non superano il doppio del livello dell'incantatore, o almeno una creatura indipendentemente dai DV. Se ci sono più bersagli potenziali di quanti l'incantatore possa influenzare, li sceglie uno alla volta fino a che non sceglie una creatura con troppi DV.

COMUNIONE CON LA CITTÀ

Divinazione
Livello: Città 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

L'incantatore diventa una cosa sola con una comunità in cui si trova, raggiungendo una profonda conoscenza della comunità circostante. Ottiene subito la conoscenza di un massimo di tre informazioni tra le seguenti soggetti: la quantità di popolazione della comunità, la razza dominante all'interno della comunità e la percentuale di popolazione presente, la percentuale di una qualsiasi razza del totale della popolazione, il livello del personaggio di più alto livello in una certa classe, il tipo e l'allineamento di uno dei centri di potere della comunità (se la comunità ne ha più di uno, tirare a caso), un significativo fattore economico che influenza il commercio all'interno della città o le notizie principali in città (vedi "Raccogliere Informazioni", pagina 80 del *Manuale del Giocatore*).

CORRIDORE CITTADINO

Trasmutazione
Livello: Città 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 ora per livello

L'incantatore può camminare normalmente su qualsiasi superficie della città come se fosse terreno regolare. Questo comprende pareti perfettamente verticali, finestre di vetro e perfino fili per stendere. La sua velocità di movimento rimane inalterata, anche quando cammina lungo una parete.

DEFORMARE DESTINO

Trasmutazione
Livello: Destino 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione immediata
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

L'incantatore rimodella il proprio fato personale per evitare potenzialmente qualche azione tragica, ma le increspature provocate nel suo destino hanno spiacevoli effetti collaterali per un breve periodo. Dopo avere conosciuto il risultato di un tiro salvezza che ha appena tirato, l'incantatore può lanciare questo incantesimo per effettuare nuovamente il tiro salvezza, ma con un bonus cognitivo pari al livello dell'incantatore (massimo +20). In alternativa, se viene colpito in combattimento, l'incantatore può applicare il bonus cognitivo alla CA contro l'attacco (anche se colto alla sprovvista); se la sua nuova CA supera il tiro per colpire, l'attacco manca l'incantatore.

Lanciare questo incantesimo ha un effetto collaterale: fino all'inizio del suo turno successivo, l'incantatore subisce una penalità di -4 a tutti i tiri salvezza e alla sua CA.

DISTINTIVO DI ALLARME

Abiurazione
Livello: Bardo 2, chierico 2, paladino 2
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Propagazione di 120 m + 12 m per livello, centrata sull'incantatore
Bersaglio: Tutti quanti indossano il distintivo speciale entro il raggio di azione
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo avverte tutti quelli che indossano un distintivo specifico (vedi sotto) all'interno del raggio di azione. Tali creature sentono un singolo "trillo" mentale (come per l'incantesimo *allarme*, pagina 201 del *Manuale del Giocatore*) quando viene lanciato l'incantesimo.

Questo incantesimo richiede una significativa preparazione. Prima di usare questo incantesimo l'incantatore deve forgiare artigianalmente dei distintivi speciali. Questi possono essere modellati in forma di amuleti, mostrine, anelli o qualsiasi oggetto simile, ma ognuno deve presentare lo stesso disegno, stemma o simbolo. Ogni distintivo costa 10 mo. Milizie, gilde o chiese all'interno di una città usano questo incantesimo per radunare tutti i loro membri.

Focus: Un distintivo preparato in modo speciale (vedi sopra).

DISTINTIVO DI BENEDIZIONE

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chierico 3, paladino 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *distintivo di allarme* con la differenza che quanti indossano il distintivo vengono anche riempiti di coraggio. Ciascuno di coloro che indossano il distintivo ottiene un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro effetti di paura.

DISTINTIVO DI GUARIGIONE

Evocazione (Guarigione)
Livello: Bardo 3, chierico 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà dimezza (innocuo); vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo); vedi testo

Questo incantesimo funziona come *distintivo di allarme* con la differenza che quanti indossano il distintivo sono invece curati mediante energia positiva. L'incantesimo cura 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10) a tutti quanti indossano il distintivo.

Siccome i non morti sono potenziati dall'energia negativa, questo incantesimo infligge danni ad essi invece di curare le loro ferite. Qualsiasi creatura non morta può applicare la resistenza agli incantesimi e tentare un tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni.

DISTINTIVO DI INTERDIZIONE

Abiurazione
Livello: Chierico 3, paladino 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *distintivo di allarme* con la differenza che quanti indossano il distintivo ottengono anche un bonus divino di +1 alla CA e ai tiri salvezza sulla Tempra.

FACCIA AMICA

Illusione (Mascheramento)
Livello: Bardo 1, mago/stregone 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)

L'incantatore cambia impercettibilmente il suo aspetto in modo da sembrare particolarmente amichevole a chi lo guarda. L'incantatore ottiene un bonus di circostanza +5 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni effettuate per influenzare od ottenere informazioni da creature con punteggi di Intelligenza di 3 o più, purché quelle creature non fossero già ostili nei suoi confronti.

Questo incantesimo non altera l'aspetto dell'incantatore in modo significativo, e quindi non fornisce alcun bonus alle prove di Camuffare.

GUARDIANI FANTOMATICI

Illusione (Finzione)
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una figura illusoria per livello
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea l'illusione di una o più figure Piccole o Medie di una razza umanoide prescelta. Ogni figura è in effetti una *immagine minore* e può apparire vestita in qualsiasi modo l'incantatore scelga. Quando viene lanciato l'incantesimo, a ogni figura viene dato una breve serie di ordini da seguire per la durata dell'incantesimo, come "cammina avanti e indietro lungo quel muro" oppure "rimani fermo vicino a questo cancello." Gli ordini possono essere diversi per ogni figura. Queste istruzioni non possono essere cambiate in seguito. Le figure illusorie non possono parlare né reagire a ciò che le circonda: di solito vengono usate per spaventare eventuali intrusi (come suggerisce il nome dell'incantesimo).

Componente materiale: Un pezzo di carbone.

GUARDIANI D'OMBRA

Illusione (Ombra)
Livello: Mago/stregone 5
Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)

Come *guardiani fantomatici*, con la differenza che le figure sono parzialmente reali. Ogni guardiano ha le statistiche indicate sotto (indipendentemente dalla sua taglia o aspetto reali). In aggiunta ai brevi ordini impartiti a ciascun nuovo guardiano d'ombra, l'incantatore può fornire a ogni guardiano un semplice attivatore che lo faccia attaccare, come ad esempio, "attacca chiunque si avvicini entro 9 metri" oppure "attacca chiunque non indossi questi colori." I guardiani d'ombra non

hanno alcuna acuità visiva: invisibilità, camuffamenti e simili possono facilmente ingannarli.

I *guardiani d'ombra* infliggono danni normali. Contro una creatura che riconosce un *guardiano d'ombra* come un'illusione, infligge solo il 50% dei danni normali.

Guardiano d'ombra: Costrutto Medio; DV 4d8; pf 18; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17, contatto 17, colto alla sprovvista 15; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d8+2, arma); AL N; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +4; For 14, Des 14, Cos -, Int -, Sag 14, Car 1.

LOCALIZZA CITTÀ

Divinazione
Livello: Bardo 1, mago/stregone 1, ranger 1
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 15 km per livello
Area: Cerchio con raggio di 15 km per livello, centrato sull'incantatore
Durata: Istantanea

L'incantatore percepisce la distanza e la direzione verso la comunità più vicina di una dimensione minima indicata dall'incantatore stesso al momento del lancio. Ad esempio, l'incantatore potrebbe scegliere di trovare la più vicina comunità grande almeno come un villaggio, oppure potrebbe scegliere di localizzare solo la metropoli più vicina.

Questo incantesimo misura la distanza fino alla comunità "più vicina" come la distanza minima che uno dovrebbe percorrere per raggiungere la città senza attraversare oggetti solidi. Di conseguenza, un incantatore in superficie è improbabile che localizzi una città sotterranea a 750 metri sotto i suoi piedi, anche se la successiva comunità più vicina è a 7,5 km via terra.

LUCI DELLA CITTÀ

Invocazione [Luce]
Livello: Città 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 18 m
Area: Esplosione con raggio di 18 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore assorbe temporaneamente tutta la vicina luce artificiale e la rilascia come un lampo. Qualsiasi luce artificiale (comprese fonti magiche e comuni) guizza momentaneamente, poi dall'incantatore divampa un'esplosione di luce. Tutte le creature all'interno dell'area (ad eccezione dell'incantatore) sono accecate per 1 round se falliscono un tiro salvezza sulla Tempra; indipendentemente dal successo del tiro salvezza, tutte le creature nell'area sono abbagliate per 1 minuto. In seguito, le luci ritornano normali. Le creature prive di vista non subiscono alcun effetto.

L'incantesimo funziona solo se entro 18 metri dall'incantatore vi sono almeno quattro fonti di luce artificiale attive (torce, lanterne, incantesimi di *luce* ecc.). Il nome dell'incantesimo si riferisce al suo utilizzo più comune (nelle strade cittadine ben illuminate), ma può funzionare in qualsiasi area con sufficiente illuminazione.

Luci della città contrasta e dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di livello pari o inferiore, come *oscurità*.

Componente materiale: Un pizzico di esca.

PATTO DI PRESTANZA

Invocazione
Livello: Chierico 5, Destino 5
Componenti: V, S, FD, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente consenziente toccata
Durata: Permanente finché attivata, poi 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo consente al bersaglio di stipulare un accordo impegnativo con una divinità che gli fornisce una certa protezione quando c'è la necessità impellente.

Una volta che viene lanciato questo incantesimo, il patto rimane sopito fino a quando il bersaglio non è ridotto a metà o meno dei suoi normali punti ferita totali. Il bersaglio ottiene subito 5 punti ferita temporanei per livello dell'incantatore, riduzione del danno 5/magia e un bonus di fortuna +4 ai tiri salvezza. I punti ferita, la riduzione del danno e il bonus ai tiri salvezza scompaiono quando termina l'incantesimo.

Costo in PE: 250 PE.

POTERE DELLA CITTÀ

Trasmutazione
Livello: Città 8
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello; vedi testo

L'incantatore fa appello alla città e ai suoi abitanti per trarre forza addizionale. Ottiene un bonus di potenziamento alla Forza e alla Costituzione, oltre che riduzione del danno, in base alle dimensioni della comunità in cui si trova (vedi pagina 137 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

Dimensioni comunità	Bonus For/Cos	RD
Grande paese o inferiore	+2	2/adamantio
Piccola città	+4	4/adamantio
Grande città	+6	6/adamantio
Metropoli	+10	10/adamantio

Se l'incantatore non si trova entro 30 metri da una comunità quando lancia l'incantesimo, quest'ultimo non ha effetto. Se si sposta a più di 30 metri dalla comunità prima del termine della durata, l'effetto dell'incantesimo termina immediatamente. Ad esempio, l'incantatore può mantenere l'effetto mentre si avventura all'interno delle fognature della città, ma dirigersi a un dungeon a più di un chilometro dalla città terminerebbe l'effetto.

Componente materiale: Un frammento di pietra di città o di mattone.

PREAVVISO DI PERICOLO

Divinazione
Livello: Chierico 1, Destino 1, druido 1
Componenti: V, F
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: Istantanea

Una breve supplica concede all'incantatore una visione che lascia presagire quanto potrebbe essere pericoloso l'immediato futuro. In base a una valutazione degli immediati dintorni dell'incantatore e del probabile percorso di viaggio, l'incantatore riceve

una delle tre visioni: salvezza, pericolo o grave pericolo.

La probabilità base di ricevere una risposta accurata è del 70% + 1% per livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%; il DM compie il tiro di dado di nascosto.

Se il *preavviso di pericolo* ha successo, l'incantatore ottiene una delle tre visioni:

- Salvezza. L'incantatore non è in pericolo immediato. Se continua sul suo attuale percorso (o rimane dov'è se è stato fermo per un po' di tempo prima di lanciare l'incantesimo), non affronterà mostri, trappole né altre sfide significative nella prossima ora circa.
- Pericolo. L'incantatore affronterà sfide tipiche di un'avventura: mostri stimolanti ma non schiaccianti, trappole pericolose e altri rischi nella prossima ora circa.
- Grave pericolo. La vita stessa dell'incantatore è a rischio. Con ogni probabilità affronterà PNG potenti o trappole letali nella prossima ora.

Se il tiro fallisce, l'incantatore ottiene uno degli altri due risultati, determinato a caso dal DM, e l'incantatore non sa necessariamente che ha fallito poiché il DM tira di nascosto.

Scegliere quale visione sia "corretta" richiede qualche esperta congettura da parte del DM, che dovrebbe valutare le probabili azioni del gruppo e quali pericoli è possibile che incontrino.

L'esatta forma che assume un *preavviso di pericolo* dipende dal fatto che l'incantatore sia seguace di una divinità specifica, veneri la natura come un druido o semplicemente sostenga principi astratti. Un druido potrebbe vedere una colomba bianca per la salvezza, una nube nera che oscura il sole per il pericolo e una foresta in fiamme per il grave pericolo. Un chierico di Fharlanghn poterebbe avere una visione di una strada diritta per la salvezza, un crocevia per il pericolo e un ponte infranto per il grave pericolo.

A differenza del più potente *presagio*, un *preavviso di pericolo* non risponde a una domanda specifica. Indica solo il probabile livello di pericolo nell'ora successiva, ma non quale forma assumerà il pericolo.

Focus: Una serie di bastoncini, ossa o oggetti simili del valore di almeno 25 mo.

RITARDA MORTE

Necromanzia
Livello: Chierico 3, Destino 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto di questo potente incantesimo è incapace di morire in seguito alla perdita di punti ferita. Mentre è sotto la protezione di questo incantesimo, il limite normale di -9 punti ferita prima che un personaggio muoia viene esteso senza limitazioni. Una condizione o incantesimo che distrugga abbastanza del corpo del soggetto da proibire *rianimare morti* (come un effetto di *disintegrazione*) uccide comunque la creatura, così come la morte provocata da danni alle caratteristiche o risucchio di caratteristiche, risucchio di livelli o un effetto di morte.

L'incantesimo non impedisce al soggetto di entrare in uno stato morente scendendo a -1 punti ferita. Semplicemente impedisce la morte come risultato di una perdita di punti ferita.

Se il soggetto ha meno di -9 punti ferita quando termina la durata dell'incantesimo, muore all'istante.

RIVELA LINEA DI SANGUE

Divinazione
Livello: Bardo 1, mago/stregone 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura per round
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può capire immediatamente la razza dell'individuo bersaglio, più qualsiasi archetipo ereditato posseduto dal bersaglio (come celestiale o mezzo-drago). Per ogni round in cui l'incantatore rimane concentrato può determinare la razza e gli archetipi ereditati di un altro bersaglio.

Componente materiale: Una goccia di sangue.

SCAGLIARE MALEDIZIONE SUPERIORE

Trasmutazione
Livello: Bardo 6, chierico 7, Destino 7, mago/stregone 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore pone una maledizione sulla creatura toccata, scegliendo uno dei tre effetti seguenti:

- Un punteggio di caratteristica è ridotto a 1, oppure due punteggi di caratteristica subiscono penalità di -6 (minimo 1).
- Penalità di -8 a tiri per colpire, tiri salvezza prove di caratteristica e prove di abilità.
- Ogni turno, il soggetto ha una probabilità del 25% di agire normalmente; altrimenti, non compie nessuna azione.

L'incantatore può anche inventare una propria maledizione, ma dovrebbe non essere più potente di quelle descritte sopra, e il DM ha la parola finale sull'effetto della maledizione.

Una *maledizione superiore* non può essere dissolta, né può essere rimossa con un incantesimo *spezzare incantamento, desiderio limitato* o *rimuovi maledizione*. Un incantesimo *miracolo* o *desiderio* rimuove la *maledizione superiore*, ma ogni *maledizione superiore* deve anche avere un metodo unico per rimuoverla con una qualche impresa designata dall'incantatore. L'impresa deve essere qualcosa che il soggetto può eseguire entro un anno (supponendo che la esegua immediatamente). Per esempio, l'impresa potrebbe essere "uccidere il drago sotto Castello Arteblu," oppure "scalare la più alta montagna del mondo." La vittima maledetta può ricevere aiuto per portare a temine l'impresa.

SCEGLIERE IL DESTINO

Divinazione
Livello: Destino 9
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione veloce
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore ottiene una capacità limitata di discernere un percorso di successo per le proprie azioni. Per la durata dell'incantesimo, ogni volta che l'incantatore effettua un tiro per colpire, una prova di abilità, una prova di caratteristica o un tiro salvezza, può tirare due volte e selezionare quale tiro di dado utilizzare.

SCUDO URBANO

Abiurazione
Livello: Città 7
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 1 azione immediata
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

La città stessa fa da scudo all'incantatore impedendone il ferimento, piegando i suoi muri, i lampioni e altre strutture per proteggerlo. L'incantatore ottiene copertura (bonus di +4 alla CA, bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi) contro tutti gli attacchi e gli incantesimi.

Allo stesso tempo, la città si rimodella per favorire gli attacchi dell'incantatore. Contro i suoi attacchi e incantesimi, i nemici all'interno della città non traggono mai beneficio dalla copertura che otterrebbero da pareti, oggetti o altre parti della città e sue strutture.

L'incantatore deve essere dentro a una comunità non inferiore a una piccola città per lanciare questo incantesimo.

Componente materiale: Un frammento di pietra o mattone.

SERVITORE INOSSERVATO DI MASSA

Evocazione (Creazione)
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un servitore invisibile, senza forma e senza volontà per livello
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *servitore inosservato*, con la differenza che crea più servitori. Viene usato molto spesso dagli incantatori arcani per intrattenere grandi quantità di ospiti, oppure da incantatori avventurieri per raccogliere grandi tesori in un breve lasso di tempo.

Componente materiale: Una palla di spago e schegge di legno.

SUPERBA ARROGANZA

Ammaliamento (Charme)
Livello: Bardo 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo permette a un gruppo di creature di resistere a effetti che li convincono che non dovrebbero seguire la loro attuale linea di azione. Le creature influenzate ottengono un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza contro effetti di charme, compulsione e paura.

L'incantesimo *superba arroganza* funziona solo per creature della stessa razza dell'incantatore. In altre parole, un mago umano che lancia l'incantesimo può influenzare solo umani.

Componente materiale: Un pezzo di ottone lucidato.



Tocco dello studioso

Illustrazione di M. Moore

TOCCO DELLO STUDIOSO

Divinazione
Livello: Bardo 1, chierico 1, mago/stregone 1
Componenti: V, S, M, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Un libro per round
Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello

Con questo incantesimo l'incantatore può toccare un libro o una pergamena e assorbire il sapere contenuto all'interno come se lo avesse appena letto. Questo è equivalente a una buona lettura ma non a uno studio approfondito: il personaggio non ottiene un ricordo perfetto delle informazioni, solo ciò che avrebbe ottenuto dall'averlo letto interamente una volta. Se l'incantatore non può leggere il linguaggio della fonte, l'incantesimo non ha effetto. Questo incantesimo non può essere usato per preparare incantesimi né per lanciare pergamene magiche, né ha alcun effetto quando si legge



Vicoli tortuosi

Illustrazione di E. Cox

un libro magico (come, ad esempio, un *tomo della comprensione*).

Componente materiale: Un pezzo di carta pergamena e un pizzico di esca.

Focus: Un sottile disco di cristallo.

TRASLAZIONE CITTADINA

Evocazione (Teletrasporto)
Livello: Bardo 6, Città 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Incantatore e oggetti toccati o creature consenzienti toccate
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno e Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No e Sì (oggetto)

Questo incantesimo trasporta istantaneamente l'incantatore da una comunità a una seconda comunità indicata. Ogni comunità deve essere almeno grande come una piccola città (vedi pagina 137 della *Guida del* DUNGEON MASTER). La città di arrivo può essere lontana fino a 150 km per livello dell'incantatore. Il viaggio interplanare non è possibile. L'incantatore può portare con sé oggetti purché il loro peso non superi il suo carico massimo. Può anche portare con sé una creatura aggiuntiva consenziente di taglia Media o inferiore (che trasporta attrezzatura od oggetti fino al suo carico massimo) oppure il suo equivalente (vedi sotto) per ogni tre livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come due creature Medie, una creatura Enorme conta come due creature Grandi ecc. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una di quelle creature deve essere in contatto con l'incantatore. Solo gli oggetti tenuti in mano o utilizzati (custoditi) da un'altra persona ricevono tiri salvezza e resistenza agli incantesimi.

L'incantatore deve aver visitato la città di arrivo in un qualche momento in passato. Egli non ha un controllo preciso del punto di arrivo; appare in una zona sicura determinata a caso entro i confini della città (non all'interno di un edificio).

Componente materiale: Un frammento di pietra di città o di mattone dalla destinazione selezionata.

VICOLI TORTUOSI

Illusione (Allucinazione) [Influenza mentale]
Livello: Bardo 3, Città 3
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto ha improvvisamente la sensazione che i muri della città si stiano chiudendo intorno a lui. Se il soggetto fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, crede di essere intrappolato in un labirinto di stretti vicoli cittadini che si girano e voltano a formare un cerchio. Il soggetto rimane nella sua attuale posizione, ma sostanzialmente è stordito finché dura l'incantesimo. Ogni round alla fine del suo turno, il soggetto può tentare una prova di Intelligenza con CD 15 per sfuggire al labirinto e porre fine all'effetto. Se il soggetto subisce un qualche danno, l'incantesimo termina immediatamente.

L'incantesimo deve essere lanciato in una comunità non inferiore a un piccolo paese, altrimenti non ha effetto.

NUOVI POTERI PSIONICI

Poteri di 1° livello da combattente psichico

Andatura urbana: Si muove sulle superfici irregolari o attraverso la folla con facilità.

Poteri di 1° livello da innato/psion

Andatura urbana: Si muove sulle superfici irregolari o attraverso la folla con facilità.

Sincronismo: Prepara un'azione e la usa quando vuole.

Poteri di 2° livello da innato/psion

Colpo anticipatorio: Psionico compie la sua azione fuori dall'ordine di iniziativa.

Poteri di 3° livello da innato/psion

Potenziale realizzato: Bersaglio ottiene +1 ad attacchi e tiri salvezza e +2 a prove di abilità con addestramento.

DESCRIZIONE DEI POTERI

I poteri psionici sottostanti sono presentati in ordine alfabetico.

ANDATURA URBANA

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1
Dimostrazione: Visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Psionico
Durata: 1 minuto per livello
Punti potere: 1

Lo psionico potenzia la sua capacità di muoversi rapidamente attraverso le strade cittadine e sui tetti. Ottiene un bonus di competenza +5 a tutte le prove di Equilibrio e Saltare. Ha successo automaticamente a tutte le prove di Saltare per superare una distanza orizzontale di 1,5 metri o meno. Non ha bisogno di effettuare prove di Equilibrio per correre né caricare su una superficie inclinata. Può muoversi alla sua normale velocità completa attraverso la folla.

Aumento: Se lo psionico spende 8 punti potere aggiuntivi, può camminare normalmente su qualsiasi superficie della città come se fosse terreno regolare. Questo comprende pareti perfettamente verticali, finestre di vetro e perfino fili per stendere. La sua velocità di movimento rimane inalterata, anche quando cammina su per un muro.

COLPO ANTICIPATORIO

Psicotrasporto

Livello: Innato/psion 2
Dimostrazione: Uditiva
Tempo di manifestazione: 1 azione immediata
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Psionico
Durata: Istantanea
Punti potere: 3

Lo psionico compie la sua azione normale per il round nel momento in cui manifesta questo potere, invece che aspettare che il suo turno giunga nella sequenza di iniziativa. Nei round successivi, la sua posizione nell'ordine di iniziativa non cambia: lo psionico anticipa la sua azione per questo round soltanto. Può compiere un'azione standard e un'azione di movimento, oppure un'azione di round completo, proprio come potrebbe fare se stesse compiendo la sua azione al suo normale posto nell'ordine di iniziativa. Lo psionico non può attivare questo potere se è colto alla sprovvista, e non può usare il potere una seconda volta fino a dopo che non è passato il suo turno successivo.

Ad esempio, se normalmente lo psionico agisce a conteggio di iniziativa 15, potrebbe usare questo potere per riprendere il suo turno di nuovo a conteggio di iniziativa 12, ma questo significa che non sarebbe in grado di agire al conteggio di iniziativa 15 del round successivo (siccome ha già usato le azioni di quel turno), e non sarebbe in grado di usare di nuovo il potere fino a dopo il suo turno successivo (cioè, dopo il conteggio di iniziativa 15 del round successivo).

Aumento: Se lo psionico spende 2 punti potere aggiuntivi, la sua posizione nell'ordine di iniziativa cambia, più o meno come se avesse ritardato (ma può muoversi prima nell'ordine di iniziativa invece che dopo).

POTENZIALE REALIZZATO

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 3
Dimostrazione: Visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza ai poteri psionici: Sì (innocuo)
Punti potere: 5

Il bersaglio riceve una visione del proprio futuro, ottenendo una più profonda presa di coscienza delle sue capacità, ma solo temporaneamente. Per la durata di questo potere, il personaggio ottiene un bonus di competenza +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, e un bonus di competenza +2 alle prove di abilità effettuate usando abilità in cui il personaggio ha acquisito gradi.

SINCRONISMO

Chiaroscienza

Livello: Innato/psion 1
Dimostrazione: Visiva
Tempo di manifestazione: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Psionico
Durata: 1 round
Punti potere: 1

Lo psionico ottiene una breve occhiata nel futuro che gli consente di organizzare una coincidenza di eventi. Quando manifesta questo potere, lo psionico prepara un'azione standard (senza spendere un'azione per farlo) e la usa in qualsiasi momento scelga durante il round successivo. A differenza del normale uso delle azioni preparate, lo psionico non ha bisogno di specificare la condizione sotto cui compierà la propria azione preparata. Se non esegue la sua azione preparata prima del suo turno successivo, lo psionico perde quell'azione.

Aumento: Se lo psionico spende 2 punti potere aggiuntivi, non ha bisogno di specificare l'azione standard che sta preparando. In effetti, può compiere la sua normale azione di movimento e poi compiere qualsiasi azione standard in un qualche momento successivo nel round, in base a come si sviluppano gli eventi.



Illustrazione di C. Lukacs

Delle campagne in cui gli umani sono la più popolosa delle razze, basare un'avventura tra i territori dell'umanità funziona più o meno come descritto nella *Guida del* DUNGEON MASTER. Gli umani sono creature sociali che preferiscono vivere in comunità con altri della loro specie, sebbene siano anche comuni i solitari, i coloni e gli esploratori che vivono lontani. Questo capitolo fornisce consigli su come instillare più vita e varietà nelle numerose comunità che gli umani e la loro specie chiamano casa. Le città sono sezionate nelle loro diverse componenti, permettendo al DM di confezionare a suo piacimento ogni insediamento. Questo capitolo fornisce anche numerosi esempi di PNG da un'ampia varietà di gradi di sfida, incluse parecchie classi di PNG di basso livello ma onnipresenti, che compongono il grosso delle città umane: aristocratici, combattenti, esperti e popolani.

Il Capitolo 5 della *Guida del* DUNGEON MASTER fornisce linee guida per generare casualmente comunità di varie dimensioni e livelli. In molti casi, queste regole funzionano meglio quando si creano comunità nella media, principalmente dominate da umani e loro affini. Quelle fornite di seguito sono regole per creare ancora più varietà e dettagli in una certa area o città.

Le regole nella *Guida del* DUNGEON MASTER riflettono il fatto che gli umani sono la razza più comune che viva nelle città. Inoltre, queste città tentano di emulare la sensazione pseudomedievale del genere, in cui i contadini lavorano la terra, i mugnai fanno la farina, i mercanti contrattano per strada e le guardie cittadine tengono gli occhi aperti per evitare problemi.

Tuttavia, non c'è nulla che impedisca al DM di modificare il modo in cui operano gli umani, e le città in cui vivono. Il terreno è un fattore essenziale per come nascono e si evolvono le città. Una città situata in un'oasi nel bel mezzo del deserto, ad esempio, ha un aspetto e un modo di agire diverso da una ai piedi delle colline di un'elevata catena montuosa. L'immaginazione del DM è il limite quando si tratta di decidere come un'esotica cultura umana costruirebbe la propria città.

ELEMENTI DI UNA CITTÀ

Gli umani e la loro specie sono noti per vivere in comunità molto unite. Molte culture creano comunità permanenti che combinano case, botteghe, luoghi di culto, taverne e tutte le altre strutture che uno si aspetterebbe.

Gli insediamenti più grandi sono suddivisi in rioni, o quartieri, che accolgono e provvedono alle necessità di un particolare segmento di popolazione, commercio, gruppo razziale o qualche altra divisione. In generale, una città vanta un quartiere per ogni 1.000 persone nella sua popolazione (quindi, comunità inferiori a un piccolo paese non hanno quartieri separati). Per ogni 1.000 persone in una città, tirare sulla Tabella 8-1 per determinare che tipi di quartieri esistono. Il DM può occuparsi di tiri identici in uno di tre modi. Primo, può scegliere di effettuare nuovamente tiri identici

o inappropriati. Secondo, i tiri identici presumono che la città abbia un quartiere molto più grande di quel tipo rispetto alle sue dimensioni. Terzo, i tiri identici possono indicare che la città ha più quartieri dello stesso tipo, situati in posizioni diverse. Ad esempio, se il DM tira tre volte il quartiere degli stranieri, potrebbe decidere che la città ospita tre diverse culture straniere.

Se lo stesso risultato viene fuori tre o più volte, presupporre che la città sia famosa per un certo tipo di quartiere e che probabilmente derivi una porzione importante dell'economia della città da quel quartiere. Ognuno di questi tipi di quartieri può comparire in qualsiasi genere di città, indipendentemente dall'allineamento o dal potere centrale, con qualche eccezione. Se il potere centrale della città è magico (vedi "Potere centrale nella comunità", pagina 137 della *Guida del Dungeon Master*), allora almeno uno dei quartieri deve essere un quartiere dei templi o dei maghi (a seconda del tipo di potere centrale).

Siccome la maggior parte della gente vive vicino (o all'interno) dello stesso posto in cui lavora, si dovrebbe supporre che ogni quartiere abbia un numero adeguato di case o alloggi, oltre che di botteghe individuali, bancarelle alimentari, taverne e servizi che provvedono alla popolazione. In generale, dal 50% al 70% di qualsiasi insediamento è dedicato a edifici residenziali. Le dimensioni e la composizione di un quartiere particolare è a discrezione del DM. Inoltre, il DM dovrebbe sentirsi libero di aggiungere tipi aggiuntivi di quartieri che considera appropriati, quali porti o banchine (che sono stati tralasciati per mantenere la tabella più generica possibile).

Ogni quartiere descritto di seguito comprende una lista di esempi di incontro che con ogni probabilità si verificheranno quando gli avventurieri sono presenti. Per maggiori informazioni, vedi "Incontri in città", pagina 101 della *Guida del Dungeon Master*.



Una delle numerose vie del quartiere arcano

Tabella 8-1: Tipi di quartieri

d%	Quartiere	Modificatore alla prova per incontri in città
01-10	Quartiere arcano	+1
11-20	Quartiere degli artigiani	+0
21-30	Quartiere dei ladri	+2
31-40	Quartiere dei mercanti	+1
41-50	Quartiere militare	+1
51-60	Quartiere nobiliare	-1
61-70	Quartiere razziale	+1
71-80	Quartiere degli stranieri	+1
81-90	Quartiere dei templi	-1
91-100	Quartiere universitario	-1

Quartiere arcano: Questo quartiere presenta un'alta concentrazione di adepti, stregoni, maghi e alchimisti. Botteghe stracolme di componenti materiali per incantesimi si allineano lungo le strade e gli oggetti magici sono venduti a quanti hanno il denaro per pagarli. All'occhio non addestrato, i quartieri arcani possono sembrare indistinguibili dai quartieri universitari, poiché molti quartieri arcani contengono scuole e accademie che insegnano l'arte magica. Se la città ha un potere centrale magico, il quartiere arcano generalmente sarà il quartiere più potente all'interno delle sue mura.

Incontri tipici: Duello/duello magico in corso, incantesimo impazzito, personaggio importante.

Quartiere degli artigiani: Questo quartiere vanta la maggioranza di fabbri, calzolai, carradori e altri artigiani della città che fabbricano le merci della comunità. In insediamenti più piccoli, gli artigiani vendono la loro mercanzia direttamente nelle loro botteghe, mentre le città più grandi potrebbero permettere agli artigiani di spostare le loro merci nel quartiere dei mercanti (vedi sotto) per la vendita. Gli artigiani in genere sono suddivisi ulteriormente in gilde: gruppi di artigiani che la pensano in modo simile e che stabiliscono prezzi definiti per le merci in relazione al lavoro impiegato.

Incontri tipici: Carro rovesciato/senza controllo, gara in corso, guardie tracotanti, incidente di costruzione, offerta di lavoro, oggetto trovato, rapina in corso.

Quartiere dei ladri: Il quartiere dei ladri vanta la maggioranza di bordelli, taverne e altri posti di pessima reputazione della città. Qui si può trovare ogni sorta di attività illegali, compresi gioco d'azzardo, prostituzione, merci rubate e simile. Come indica il nome, ladri, borseggiatori, truffatori e criminali di ogni genere percorrono le strade in cerca di facili prede. Un prospero o fiorente quartiere dei ladri può semplicemente indicare che la città è molto più aperta e liberale nella sua interpretazione del divertimento, provvedendo ai vizi della gente in nome del commercio.

Incontri tipici: Aggressori, animale, attaccabrighe, borseggiatori, cadavere, carro rovesciato/senza controllo, duello/duello magico in corso, gara in corso, guardie tracotanti, incantesimo impazzito, incendio, incidente di costruzione, mostro, offerta di lavoro, oggetto trovato, prigioniero in fuga, rapina in corso, rissa/combattimento in strada/battaglia tra fazioni in corso, scambio di identità.

Quartiere dei mercanti: Il quartiere dei mercanti è pieno di botteghe, negozi e bazar, di proprietà dei venditori che vendono per strada ogni genere di merce. Questa area di solito è affollata di gente durante il giorno e teoricamente vuota di notte, con pattuglie della guardia cittadina e sorveglianti privati che impediscono a vandali e ladruncoli di provocare troppa confusione. Nelle città più piccole, il quartiere dei mercanti è indistinguibile dal quartiere degli artigiani, con questi ultimi che vendono i loro prodotti dalle bancarelle e dalle botteghe in cui vengono fabbricate le merci.

Incontri tipici: Aggressori, animale, attaccabrighe, bambino smarrito, borseggiatori, guardie in cerca di aiuto, incantesimo impazzito, incendio, offerta di lavoro, oggetto trovato, rapina in atto, spettacolo.

Quartiere militare: Il quartiere militare è il luogo di un grande forte, castello, fortezza, armeria, terreno per le parate e altre strutture dedicate al sostentamento della milizia o dell'esercito della città. Questi quartieri comunemente sono circondati da mura, perfino all'interno della città stessa, e ideati con in mente la difesa. Questo quartiere ha una percentuale molto superiore di guardie cittadine e soldati, sebbene l'esatta quantità dipenda dalle dimensioni del corpo militare in città. Gli stranieri e quanti non hanno un buon motivo per essere nell'area vengono attivamente scoraggiati dall'entrarvi.

Incontri tipici: Ammiratore, duello/duello magico in corso, guardie in cerca di aiuto, guardie tracotanti, incidente di costruzione, offerta di lavoro, prigioniero in fuga, spettacolo.

Quartiere nobiliare: Il quartiere nobiliare è pieno delle dimore dell'elite del paese. Le case in questa area sono grandi e ben arredate, e l'area è piena di ristoranti, botteghe che vendono merci eleganti ed esotiche, teatri e altri posti che offrono sostentamento alle classi agiate. Questo quartiere generalmente è ben pattugliato,



Illustrazione di M. Phillippi

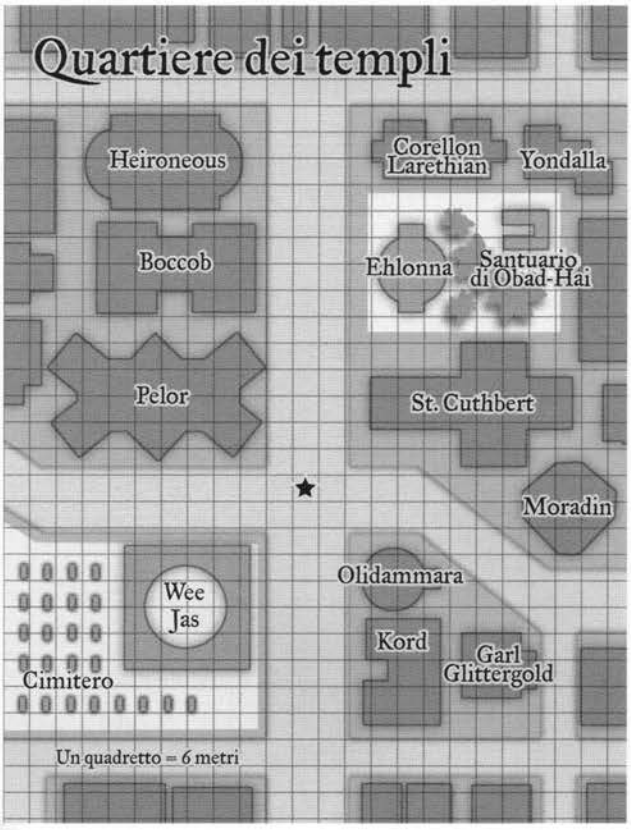
soprattutto di notte, con il doppio del normale numero di guardie cittadine.

Incontri tipici: Attaccabrighe, borseggiatori, gara in corso, guardie tracotanti, incantesimo impazzito, mostro, offerta di lavoro, oggetto trovato, personaggio importante, rapina in atto, scambio di identità, spettacolo.

Quartiere razziale: Simili ai quartieri degli stranieri, i quartieri razziali sono aree che ospitano una grande concentrazione di una razza particolare, come elfi, gnomi o nani. Questo quartiere comprende molti degli elementi di tutti i quartieri descritti qui, con un assaggio di templi, mercanti, artigiani e simili, tutti concentrati su richieste e gusti particolari della razza in questione. Un quartiere razziale generalmente ha un'architettura insolita che assicura ai suoi edifici di distinguersi dalle costruzioni che circondano il quartiere. Se le tensioni razziali sono alte nella comunità, i quartieri razziali possono suggerire più la sensazione di accampamenti armati, con gli stranieri che vengono trattati con freddezza o peggio.

Incontri tipici: Aggressori, attaccabrighe, gara in corso, guardie tracotanti, rissa/combattimento in strada/battaglia tra fazioni in corso, scambio di identità, spettacolo.

Quartiere degli stranieri: Il quartiere degli stranieri di norma si trova solo negli insediamenti più grandi (di solito piccole città o maggiori) oppure in paesi più piccoli che interagiscono con una popolazione straniera. Il quartiere è perfettamente integrato nella società, ma conserva un distinto sapore culturale che è evidentemente diverso dalla città in cui si trova. Nelle città più grandi (grande città o metropoli), i nuovi arrivati in città molto spesso si fanno strada fino al quartiere degli stranieri della loro patria e sono "incoraggiati" a vivere lì se il gruppo a cui appartengono non gode di molta considerazione.



Nelle città più piccole, un quartiere degli stranieri potrebbe essere indistinguibile da un quartiere razziale, soprattutto se un gruppo razziale è più prevalente di altri. Molti quartieri degli stranieri, però, forniscono sostentamento a una specifica società umana, con linguaggio (o dialetto), usi e costumi, cibi e, in alcuni casi, leggi proprie.

Incontri tipici: Aggressori, attaccabrighe, gara in corso, guardie tracotanti, rissa/combattimento in strada/battaglia tra fazioni in corso, scambio di identità, spettacolo.

Quartiere dei templi: Il quartiere dei templi ospita un gran numero di templi, chiese e luoghi di culto. In base alla città, il quartiere dei templi può contenere un'ampia varietà di fedi, oppure un gran numero di templi di dimensioni variabili consacrati a un'unica divinità. Molti di questi templi servono come seminari in cui gli studenti possono apprendere la saggezza della loro fede. Come ci si aspetterebbe, il quartiere dei templi ha una percentuale molto maggiore di chierici (e adepti o druidi) rispetto al resto della città.

Incontri tipici: Aggressori, ammiratore, bambino smarrito, gara in corso, guardie tracotanti, incantesimo impazzito, offerta di lavoro, personaggio importante, rissa/combattimento in strada/battaglia tra fazioni in corso, scambio di identità, spettacolo.

Quartiere universitario: Il quartiere universitario presenta parecchi luoghi di apprendimento superiore, come biblioteche, servizi di scrivani e accademie. Nelle città più piccole, il quartiere universitario potrebbe essere considerato parte di o affiliato con il quartiere dei templi (focalizzandosi sulla teologia) o con il quartiere arcano (con una focalizzazione sulle arti arcane e sul sapere esoterico).

Incontri tipici: Ammiratore, bambino smarrito, borseggiatori, gara in corso, incantesimo impazzito, offerta di lavoro, oggetto trovato, personaggio importante, scambio di identità, spettacolo.

Prosperità del quartiere

Come non tutte le città sono create uguali, non lo sono neanche i singoli quartieri all'interno di una città. Per determinare la condizione economica di un quartiere particolare, tirare sulla Tabella 8-2 sottostante.

Tabella 8-2: Prosperità del quartiere

d10	Prosperità del quartiere
1	Devastato
2-3	In difficoltà
4-7	Nella media
8-9	Prospero
10	Fiorente

Devastato: Il quartiere è in completa rovina, o stracolmo di crimine e corruzione. Gli edifici sono abbandonati oppure in serio bisogno di riparazioni e solo degli sciocchi si avventurerebbero per strada di notte. Gli affari in questo quartiere presentano una patetica varietà di merci oppure riforniscono solo casi sfortunati o criminali.

Nei casi di aree che di solito non sono associate con tali condizioni, il DM può supporre che il quartiere sia stato colpito da una calamità. Ad esempio, tirare il risultato "devastato" per un quartiere nobiliare può indicare che si

sia verificato un qualche tipo di sovvertimento sociale, con una maggioranza delle case saccheggiate e bruciate dalla folla.

In difficoltà: Il quartiere sta subendo un calo economico, soffre per concussione e corruzione, o ha una carenza generale di gente qualificata che gestisca le sue attività principali. Ladri e criminali sono comuni in questi quartieri, sebbene mantengano le loro attività relativamente nascoste per evitare l'occasionale guardia cittadina o forze mercenarie private che a volte perlustrano le strade.

Nella media: Il quartiere è normale sotto molti aspetti, producendo tipici volumi di merci (o qualunque cosa sia appropriata) e non è particolarmente ricco né povero. Merci e sevizi possono essere trovati per i prezzi elencati nel *Manuale del Giocatore* e nella *Guida del* DUNGEON MASTER. Il crimine è a un livello medio e molti abitanti non sono troppo preoccupati, ma tentano di non farsi trovare da soli in un vicolo di notte.

Prospero: Il quartiere è particolarmente ricco e vanta edifici eleganti, un buon reddito (per rapporto al reddito generale della città) e una reputazione rispettabile (o famigerata). I quartieri arcani, dei templi e universitari sono ben conosciuti per la loro educazione, i quartieri dei mercanti hanno un gran assortimento di merci in vendita e i quartieri degli artigiani producono mercanzie eccellenti che sono vendute a buon prezzo. Nel caso di quartieri più squallidi, l'area è probabilmente asservita al crimine organizzato, che impone le proprie regole e la propria giustizia, mantenendo le strade (relativamente) sicure in modo che il villico medio possa essere separato dal suo denaro a un ritmo più veloce. Un quartiere prospero è un buon indicatore dell'attività o servizio primario che fornisce la città.

Fiorente: Il quartiere ha un notevole successo, è decisamente popolare o sta subendo un qualche tipo di crescita. I quartieri nobiliari sono noti per la loro stravagante ricchezza, i quartieri degli stranieri hanno una potente influenza sul governo e sulla cultura della città, e i quartieri militari presentano fortezze ben rifornite e ben consolidate piene di soldati e armamenti, che indica l'influenza dei militari sulla popolazione. Un quartiere fiorente è uno dei principali attributi che definiscono una città.

ATTRIBUTI DELLA COMUNITÀ

Anche se la *Guida del* DUNGEON MASTER fornisce regole per generare le città a caso, lascia comunque parecchi aspetti importanti aperti all'interpretazione. Le tabelle di seguito forniscono attributi positivi o negativi che possono dare alla città un suo sapore unico, oltre che generare idee per avventure. Il DM può scegliere di fornire un attributo a una comunità oppure tirare a caso per il risultato.

TABELLA 8-3: ATTRIBUTI

d%	Tipo di attributo
01-20	Attributo negativo
21-80	Nessun attributo
81-100	Attributo positivo

TABELLA 8-4: ATTRIBUTI POSITIVI ALLA COMUNITÀ CASUALI

d%	Attributo positivo
01-10	Avanzata magicamente
11-20	Benedetta
21-30	Centro di apprendimento
31-40	Centro commerciale
41-50	Crescita economica
51-55	Destinazione di pellegrinaggi
56-65	Meta turistica
66-75	Progresso innovativo
76-80	Rifugio degli artisti
81-90	Roccaforte militare
91-100	Società cosmopolita

TABELLA 8-5: ATTRIBUTI NEGATIVI ALLA COMUNITÀ CASUALI

d%	Attributo negativo
01-10	Carestia
11-20	Colpo di stato militare
21-30	Depressa economicamente
31-35	Devastata da un'epidemia
36-45	Devastata dalla guerra
46-55	Maledetta
56-65	Ondata di crimini
66-70	Repressa magicamente
71-80	Stagioni inclementi
81-90	Tensioni razziali
91-100	Tensioni religiose

Attributi positivi

Questi attributi rappresentano avvenimenti o miglioramenti che hanno un effetto positivo sulla popolazione in generale.

Avanzata magicamente: La città ha un numero maggiore di incantatori rispetto al normale, alcuni dei quali hanno scoperto nuove tecniche magiche, oppure la comunità è situata in un posto che è attivo dal punto di vista magico. Ogni volta che viene lanciato un incantesimo arcano, c'è una probabilità del 5% che l'incantesimo venga considerato come se il livello dell'incantatore sia più alto di un livello.

Se è abbastanza grande, la città comprende almeno un quartiere arcano o dei templi.

Benedetta: La comunità ha ricevuto una benedizione da una divinità positiva e favorevole. I raccolti sono abbondanti, e il cibo costa 1d6x10% in meno del prezzo indicato nel *Manuale del Giocatore*. L'atteggiamento base dei PNG nei confronti degli stranieri è amichevole, a meno che questi ultimi non siano evidentemente ostili (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*).

Centro di apprendimento: La comunità ha una moltitudine di organizzazioni ed edifici consacrati a un apprendimento superiore. La popolazione ha un maggiore livello di alfabetismo rispetto alla norma, oltre che una maggiore percentuale di maghi, stregoni e chierici. Libri e pergamene (compresi quelli magici) sono a disposizione ad un costo ridotto del 1d3x10%.

Se è abbastanza grande, la città ha almeno un quartiere arcano, dei templi o universitario, oppure una combinazione di tutti e tre.

Centro commerciale: La città è un centro per i commerci nella regione e ha grandi scorte di mercanzie in vendita. La quantità di denaro contante disponibile nella comunità aumenta a 3/4 del suo limite di mo x 1/10 della sua popolazione. Inoltre, scegliere tre tipi diversi di merci,

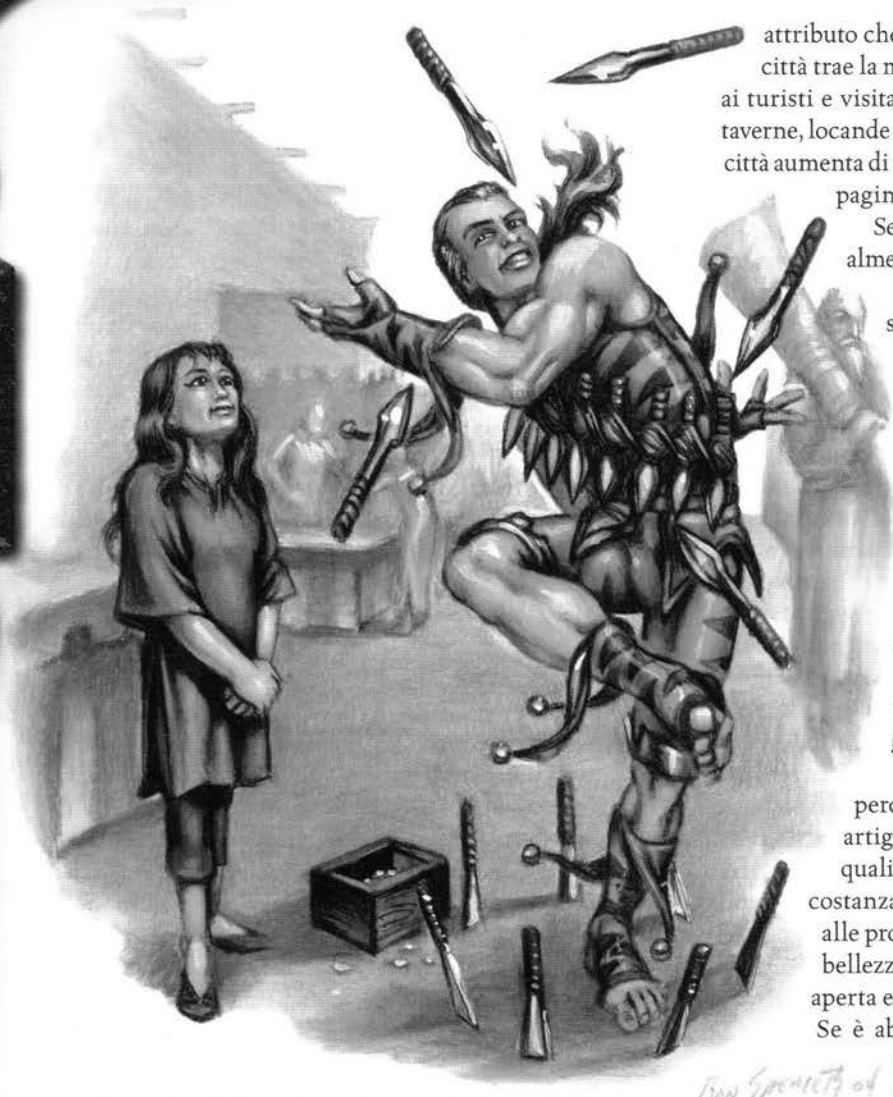


Illustrazione di R. Spencer

Per molti artisti un unico spettatore è già più che sufficiente

come armi, armature, cibo, tessuti o altre ampie categorie. Il costo per acquistare quei tipi di oggetti è ridotto del 1d3x10%.

Se è abbastanza grande, la città ha almeno un quartiere degli artigiani o dei mercanti.

Crescita economica: La comunità sta subendo un rialzo improvviso nella sua economia, dovuto ai commerci potenziati, richiesta di merci o sapienti manovre da parte dei suoi mercanti. La quantità di denaro contante disponibile nella comunità aumenta al suo limite totale di mo x 1/10 della sua popolazione.

Destinazione di pellegrinaggi: La città è un luogo sacro oppure ospita una festa religiosa che attira i fedeli da terre lontane. Anche se può avere templi consacrati ad altre divinità, la città stessa è dedicata a una in particolare. La città vanta una località particolarmente venerata quale un tempio, il sito della morte di un martire o una statua di un santo. L'atteggiamento base dei PNG nei confronti dei membri della fede è amichevole, e maldisposto verso i membri di una fede opposta (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*).

Se è abbastanza grande, la città ha almeno un quartiere dei templi.

Meta turistica: La città è situata in un'area di bellezza naturale, ha un curioso monumento o festival, o qualche altro attributo che attira turisti da ogni luogo per vederlo. La città trae la maggior parte del suo reddito dall'assistenza ai turisti e visitatori che vengono in visita, ostentando più taverne, locande e botteghe del normale. Il limite di mo della città aumenta di una categoria (vedi "Generazione delle città", pagina 137 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

Se è abbastanza grande, la città comprende almeno un quartiere degli stranieri o dei ladri.

Progresso innovativo: Il paese ha scoperto qualche nuova tecnologia, tecnica o arte a lungo dimenticata che fornisce un vantaggio a un aspetto particolare della comunità. Per esempio, il paese di recente ha creato una macchina da stampa che consente una produzione di massa di testi, oppure una tecnica magica che incrementa la guarigione magica. Questo progresso non è ancora diventato noto al resto del mondo e può essere un segreto custodito gelosamente.

Se è abbastanza grande, la città ha almeno un quartiere arcano, degli artigiani o dei templi.

Rifugio degli artisti: La comunità ha una percentuale maggiore di artisti, intrattenitori e artigiani che producono raffinate opere d'arte di qualità. I personaggi ottengono un bonus di circostanza +2 a tutte le prove di Intrattenere oltre che alle prove di Artigianato che producono oggetti di bellezza e arte, grazie alla popolazione di mentalità aperta e che fornisce il suo sostegno.

Se è abbastanza grande, la città ha almeno un quartiere degli artigiani, dei mercanti o degli stranieri.

Roccaforte militare: La città ha una milizia o esercito permanente particolarmente grande, ben rifornito e ben addestrato e vanta almeno un arsenale, fortezza o altro edificio difensivo in condizioni eccellenti. Armi e armature, comprese quelle magiche, possono essere acquistate per 1d3x10% in meno dei prezzi indicati nel *Manuale del Giocatore* o nella *Guida del* DUNGEON MASTER.

Se è abbastanza grande, la città ha almeno un quartiere militare.

Società cosmopolita: La popolazione della città è particolarmente eterogenea e ben integrata, ispirando un afflusso di nuove idee, apertura mentale e tolleranza nei confronti degli stranieri. La città è automaticamente un miscuglio razziale integrato (vedi "Demografia razziale", pagina 139 della *Guida del* DUNGEON MASTER). L'atteggiamento base dei PNG nei confronti di chiunque è indifferente (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*), indipendentemente da razza, credo o religione. Questo si applica anche se il luogo confinante ha un atteggiamento differente nei confronti di una qualsiasi razza, credo o religione.

Se è abbastanza grande, la città ha almeno un quartiere degli stranieri o razziale.

Attributi negativi

Questi attributi rappresentano elementi che hanno un effetto negativo sulla popolazione in generale.

Carestia: In conseguenza di avverse condizioni meteorologiche, guerra, siccità, inondazioni o altra triste sventura, non c'è cibo sufficiente nella città per dare sostentamento alla popolazione. Le cibarie aumentano di prezzo del 2d10x10%, sempre che siano disponibili. La maggior parte o tutta la popolazione sta soffrendo gli effetti della fame (vedi "Fame e sete", pagina 302 della *Guida del* DUNGEON MASTER).

Colpo di stato militare: In città si è verificato un colpo di stato, ed è ora sotto il controllo di un oppressivo regime militare. Soldati pesantemente armati perlustrano le strade. Ogni uomo abile è stato coscritto nella milizia, i dissidenti subiscono retate e le merci, quali armi, armature e derrate alimentari, sono state requisite. Il soldato in carica è il guerriero di più alto livello nella comunità. Gli avventurieri devono unirsi ai militari oppure essere considerati potenziali nemici dello stato.

Depressa economicamente: A causa di vie commerciali interrotte, cattive speculazioni o la perdita della principale fonte di reddito, la città sta subendo una grave depressione economica. La quantità di denaro contante disponibile nella comunità diminuisce a un quarto del suo limite di mo x1/10 della sua popolazione. Tutte le merci aumentano il loro prezzo del 2d10x10%.

Devastata da un'epidemia: Una malattia letale sta imperversando in tutta la città. Scegliere una delle seguenti malattie di contatto o di inalazione: devastazione vischiosa, febbre da gallina, fuoco mentale o tremarella (vedi "Malattia", pagina 293 della *Guida del* DUNGEON MASTER); 1d8x10% della popolazione è infettata da questa malattia. Come risultato, la maggior parte della popolazione rimane chiusa in casa e lontano dagli stranieri. C'è una probabilità del 50% che la milizia locale abbia messo in quarantena la città, limitando o negando l'ingresso o l'uscita dall'area infetta.

Devastata dalla guerra: La comunità è stata devastata dalla guerra. Gli edifici più esterni della città sono stati bruciati o seriamente danneggiati, le principali infrastrutture sono in rovina e una scarsità di servizi di base e derrate alimentari stringe la comunità. La popolazione è stata ridotta di una categoria per le sue dimensioni. Ad esempio, un grande paese ha la popolazione di un piccolo paese, sebbene questa cifra non scenda al di sotto della popolazione di un borgo (che avrà la sua popolazione base dimezzata). Tutte le merci che non sono state saccheggiate aumentano di prezzo del 2d6x10%. La popolazione è estremamente diffidente e circospetta nei confronti degli stranieri. L'atteggiamento base dei PNG è maldisposto (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*), peggiorando a ostile nei confronti di chiunque sia affiliato con il governo, razza o altro gruppo aggressore che ha attaccato il paese.

Maledetta: La città è stata afflitta da una terribile maledizione, che provoca grandi sventure e calamità. Gli effetti della maledizione sono a discrezione del DM; ecco alcuni suggerimenti:

- Tutti i bambini maschi muoiono prima dei 3 anni di età.
- Quanti non fanno offerte a una fonte particolare si ammalano e muoiono nel giro di un mese.
- Gli abitanti della città sono caduti preda della licantropia, che sembra manifestarsi senza avvertimento.
- Nel primo giorno dell'anno nuovo, gli abitanti della città sono sopraffatti da un'insaziabile sete di sangue, e attaccano chiunque non viva nel villaggio.

Ondata di crimini: La città è in balia di una terribile ondata di crimini dovuti a organizzazioni criminali, banditi itineranti o semplicemente una società anarchica. I cittadini si guardano bene dall'uscire di notte e sono immediatamente sospettosi degli stranieri. L'atteggiamento base dei PNG è maldisposto (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*).

Repressa magicamente: Gli incantatori arcani in questa città sono guardati con profondo sospetto e diffidenza. L'atteggiamento base dei PNG nei confronti degli incantatori arcani è maldisposto (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Come opzione, la città si trova in un'area in cui la magia funziona in modo imprevedibile, con incantesimi che falliscono il 10% delle volte.

Stagioni inclementi: Le stagioni nella regione hanno prodotto condizioni meteorologiche dure e imprevedibili,

La carestia può distruggere il corpo e lo spirito di una comunità



Illustrazione di R. Spencer

sconvolgendo l'agricoltura e provocando ogni genere di problemi. Il tipo di tempo atmosferico dipende dal terreno e dalla temperatura della zona della città: ondata di caldo, piogge torrenziali, freddo fuori stagione o qualche altro tempo avverso. Le scorte di cibo sono scarse, aumentando i prezzi del 1d10x10%, e almeno il 10% della popolazione sta subendo gli effetti della fame o della sete (vedi "Fame e sete", pagina 302 della *Guida del Dungeon Master*).

Tensioni razziali: La città è impegolata in profonde tensioni tra due o più razze della sua popolazione. L'atteggiamento base dei PNG tra queste razze è maldisposto od ostile (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Aspre parole e la segregazione sono la norma, insieme a pestaggi, linciaggi e scontri nelle strade.

Tensioni religiose: Una profonda divisione religiosa affligge la città, tra due religioni diverse oppure uno scisma all'interno della fede dominante della comunità. I personaggi di una delle fedi scelte (o setta di una singola fede) sono prontamente accolti da quelli dello stesso credo, ma da loro ci si aspetta che denuncino le fazioni rivali.

GENTE DI CITTÀ

Più di qualsiasi altra razza, gli umani e la loro specie sono associati alle città. Quanti scelgono di abitare in città preferiscono avere attorno a sé più gente di quanta ne possano contare, che parli ogni linguaggio conosciuto o meno. Amano vedere nuove scene, sentire nuovi suoni e incontrare nuove idee e strumenti: tutto senza allontanarsi dalle comodità di casa. Odiano l'odore di erba e letame o il silenzio di un campo all'aperto. Si sentono stranamente vulnerabili quando non c'è nessuno nei paraggi, e insignificanti se possono osservare tutto in una volta l'intero cielo di notte. La forza è nella quantità, e la comodità nei muri spessi e negli edifici raggruppati.

Questa è la gente di città. Il termine prima veniva usato da contadini e villeggianti per descrivere quelli che vivevano in grandi città. Il termine, nato come un insulto, indicava quelle persone che non avevano buon senso né abilità e non potevano vivere per conto loro o guadagnarsi da vivere con il loro duro lavoro. Ma gli abitanti di città sentivano il temine e se ne compiacevano. Dopotutto, li descriveva perfettamente. Essi hanno lavori differenti, abilità differenti, interessi e origini differenti, ma tutti condividono una caratteristica: vivono tutti in città, e non vorrebbero vivere da nessun'altra parte.

OCCUPAZIONI

La gente di città di solito rientra in una di quattro categorie di occupazioni: braccianti, artigiani, professionisti e mercanti.

I braccianti occupano il gradino più basso della scala economica. Questi individui che lavorano sodo mandano avanti la società trasportando le merci attraverso la città, pulendo le strade, sgobbando nelle botteghe e così via. Riescono a campare guadagnando una manciata di monete d'argento alla settimana.

Gli artigiani creano stivali, armi, maniglie e qualsiasi altra cosa di cui necessitino (o che almeno vogliano comprare) i loro vicini. Possono essere costruttori, che restaurano vecchie case e ne costruiscono di nuove. Possono essere alchimisti, che distillano strani miscugli in botteghe nei vicoli bui. In base al loro mestiere e alle loro doti, possono guadagnare qualunque cosa da poche monete d'argento a parecchie monete d'oro al giorno, e occupano la classe medio-bassa.

L'ampia categoria dei professionisti comprende saggi, bardi, avvocati, domatori, guaritori, insegnanti, sacerdoti e perfino combattenti prezzolati. Questi individui mettono in vendita le loro abilità invece che creare prodotti per l'acquisto. Come per gli artigiani, il loro reddito varia drasticamente a seconda delle loro abilità, ma generalmente occupano la classe media e alta della città.

ESEMPIO DI CITTÀ E QUARTIERI: ASSEMBLARE IL TUTTO

Ecco un esempio di come utilizzare le informazioni qui fornite per creare una città unica, completa di un'idea generale delle parti che la compongono.

Qui viene presentata la comunità di Blackwell. Dopo avere tirato sulle tabelle fornite per "Generazione delle città", pagina 137 della *Guida del Dungeon Master*, il DM determina che la città abbia i seguenti attributi.

Blackwell (Grande paese): Convenzionale; NB; 3.000 mo; Risorse 600.000 mo; Popolazione 4.000 (79% umani, 9% halfling, 5% elfi, 3% nani, 2% gnomi, 1% mezzelfi, 1% mezzorchi).

La città ha quattro quartieri distinti (un quartiere per ogni 1.000 persone). Il DM tira quattro volte sulla Tabella 8-1: "Tipi di quartieri", e i risultati includono un quartiere dei mercanti, un quartiere dei templi e due quartieri dei ladri. Il DM decide di combinare i due quartieri dei ladri, creando un unico quartiere decisamente grande.

Tirando sulla Tabella 8-2: "Prosperità del quartiere", il DM determina che il quartiere dei mercanti è di una prosperità nella media, il quartiere dei templi è in difficoltà e il quartiere dei ladri è prospero.

Un tiro sulla Tabella 8-3: "Attributi" determina che la città ha un attributo negativo, e un tiro sulla Tabella 8-5: "Attributi negativi alla comunità casuali" che la città attualmente è nella stretta di stagioni inclementi, con i prezzi delle derrate alimentari aumentati di uno sconcertante 30%.

Dotato di queste informazioni, il DM può ora formulare spiegazioni su cosa stia accadendo alla città. Le stagioni inclementi hanno sconvolto l'agricoltura nell'area, costringendo la città a sopravvivere importando cibo da altre aree. La zona dei mercanti sta facendo bene il più possibile (producendo ricchezza media compensando per il minore volume di cibo con un incremento dei prezzi). Anche se la città ha sempre avuto un grande e pericoloso quartiere dei ladri, di questi tempi è particolarmente prosperoso, probabilmente grazie a un fiorente mercato nero, le estorsioni e la disperazione della popolazione che contribuiscono a un maggiore alcolismo, gioco d'azzardo e ad altre forme illecite di intrattenimento. Il quartiere dei templi della città è in difficoltà, cosa che il DM attribuisce al disgusto della popolazione nei confronti del clero locale perché non è in grado di occuparsi del problema e a una mancanza di fede nelle divinità. I templi hanno una minore partecipazione, gli edifici non vengono restaurati e i chierici vengono trattati con molto meno rispetto in questa sventurata città.

La categoria dei mercanti comprende tutti coloro che si guadagnano da vivere sovrintendendo allo scambio di merci che non creano loro stessi. I mercanti comprano da agricoltori, artigiani e professionisti e vendono a quanti sono disposti a pagare il giusto prezzo. Sopravvivono con i profitti che fanno su ogni vendita. I mercanti sono la perfetta rappresentazione della città, poiché esistono solo per mettere insieme il prodotto e l'acquirente in un modo efficiente. I mercanti di successo compongono una grossa porzione della classe media della città.

Naturalmente, non tutti rientrano in questo semplice schema, alcuni cittadini non hanno alcuna occupazione onesta, ma invece fanno soldi sottraendone agli altri, che sia chiedendo l'elemosina nelle strade, derubando i viaggiatori, rubando nelle case della gente o estorcendo denaro agli artigiani in cambio di protezione. Questa categoria di gente di città è la più odiata dai villici, poiché non hanno rispetto per chiunque non voglia fare un lavoro onesto.

CONDIZIONE SOCIALE

Il lignaggio non ha molta importanza per la gente di città, se non come fonte di storie da raccontare. Gli avventurieri apprezzano la propensione della gente di città ad accettare chiunque nel loro circolo. Chi eri prima di arrivare non ha importanza, né cosa facevi. Tutto quel che importa è che ora sei qui, e cosa puoi fare per la città nella sua totalità. Puoi offrire qualcosa che la città vuole o di cui ha bisogno? Se sì, allora sei ben accetto. Se no, o trovi qualcosa che puoi fare, oppure te ne vai in un'altra comunità.



Per gli umani di culture diverse il linguaggio è spesso una barriera insormontabile

Siccome il retaggio non ha importanza, la gente di città usa un metodo diverso per determinare il rango: la proprietà. Questo può significare terre, merci o denaro, ma i cittadini con più beni di proprietà sono considerati capi civici. Tutti vogliono guadagnare più beni di proprietà, e quindi si rivolgono a questi capi per avere consiglio. Siccome i capi civici possiedono più beni, sono anche i più preoccupati del benessere della città. Organizzano i loro compagni cittadini per sopprimere la delinquenza, ampliare i mercati, piantare nuovi parchi, costruire nuove abitazioni e qualsiasi altra cosa che debba essere fatta. Nelle città in cui esiste un consiglio cittadino ufficiale, la maggior parte dei capi civici vi partecipa. Per le città prive di una tale struttura, essi operano come un consiglio non ufficiale e chiunque ignori i loro suggerimenti ben presto impara che i capi civici hanno in mano il vero potere entro i confini della città. Possono interrompere gli approvvigionamenti alla bottega di qualcuno, rifiutare di comprare le merci di una compagnia e suggerire che gli studenti non frequentino più le lezioni di un insegnante. Un capo rispettato può "incoraggiare" la gente a fare ciò che lui pensa sia la cosa migliore. Fortunatamente, i capi civici in realtà vogliono sempre ciò che è meglio per la città: semplicemente non si preoccupano sempre di quello che accade ai loro compagni cittadini nel processo.

INTERPRETAZIONE DI RUOLO DELLA GENTE DI CITTA

La gente di città non è conosciuta per le sue abilità in combattimento, e in verità a molti proprio non piace combattere. Questo, però, non li rende bersagli facili. Essi conoscono la loro città meglio di chiunque altro e possono scomparire in un vincolo o dietro a un muro o in mezzo alla folla prima che un assalitore batta ciglio. Poi possono invocare rinforzi e isolare l'attaccante, circondandolo su tutti i lati e sconfiggendolo con la pura forza numerica.

La gente di città vuole sapere tutto quel che capita nella città. Amano i pettegolezzi, e la notizia dell'arrivo di uno straniero può viaggiare più rapidamente della persona stessa, soprattutto se ha denaro o potrebbe in altro modo dare beneficio alla città. Alcuni si offrono come guide, sia per sfoggiare le loro conoscenze che per guadagnarsi il favore del nuovo venuto. La gente di città conosce ogni buona taverna o locanda in città, e dove trovare qualsiasi cosa uno desideri comprare. Essi credono che il loro comportamento si rifletta sulla città stessa, quindi fanno tutto il possibile per essere educati, socievoli e premurosi.

È normale per la gente di città trascorrere tutta la vita nella stessa città. Quelli che se ne vanno quasi sempre si recano in altri centri urbani, in cerca di nuove opportunità. Alcuni si spostano perché la loro vecchia città aveva troppi praticanti di una professione particolare ed essi cercano una città che possa offrire più lavoro. Altri raccolgono i loro capitali e si spostano in una nuova città più piccola così da poter essere uomini con proprietà là e diventare subito capi civici. Raramente la gente di città se ne va per un piccolo villaggio o una fattoria isolata. La città ce l'hanno nel sangue, e la gente di città non può vivere senza.

Illustrazione di J. Miracola

ESEMPI DI PNG

I seguenti PNG comprendono gli individui con cui interagiranno molto probabilmente i personaggi giocanti, e dovrebbero rendere più semplice per il DM ideare e gestire avventure ambientate nelle varie terre umane.

I PNG qui descritti in dettaglio abbracciano molti livelli di gioco e riempiono gli archetipi standard di molti territori a centralità umana. Anche se i PNG qui descritti hanno allineamenti buoni o neutrali, il DM può usarli come nemici semplicemente cambiando gli allineamenti e le capacità legate all'allineamento (come, ad esempio, i domini del chierico).

ESEMPI DI UMANI PNG

I PNG umani che seguono sono rappresentativi di ruoli importanti od onnipresenti nella società umana. Questa sezione fornisce esempi del tessuto basilare della società umana, compresi combattenti, guardie, banditi, mercanti, contadini, aristocratici, maghi di corte e simili. Alcuni di questi PNG non sono eroici, ma rappresentano gli individui che formano la spina dorsale di una certa società.

Bandito umano (GS 1)

Il bandito umano è un opportunista, che sta in agguato lungo le vie maestre e le strade poco trafficate, in cerca di prede facili. Se usato come alleato, il bandito conosce strade segrete e la via più rapida attraverso aree pesantemente sorvegliate. Se usato come antagonista, il bandito è un nemico comune che sfrutta tattiche di guerriglia insieme alle minacce di morte per guadagnarsi da vivere. Le statistiche del bandito umano possono essere usate anche per duri sicari di strada.

Bandito: Umano o umana combattente 2; GS 1; umanoide Medio; DV 2d8 più 3; pf 15; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15, contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta +3; Att o Att comp +4 in mischia (1d8+1/19-20, spada lunga) o +3 in mischia (1d4+1/19-20, pugnale) o +3 a distanza (1d6+1/x3, arco corto composito); AS -; QS -; AL NM; TS Temp +3, Rifl +1, Vol +0; For 13, Des 12, Cos 11, Int 8, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +1, Cavalcare +3, Intimidire +2, Scalare +1; Arma Focalizzata (spada lunga), Robustezza.

Linguaggio: Comune.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato, scudo leggero di legno, spada lunga, pugnale, arco corto composito (bonus di For +1) con 20 frecce.

Burocrate umano (GS 1)

Il burocrate è una parte onnipresente della società umana, che tiene in movimento le attività di tutti i giorni e mantiene uno strato protettivo tra la plebaglia e l'aristocrazia. Le statistiche del burocrate possono essere applicate anche a scrivani, maggiordomi, giudici, esattori di imposte, notai, amministratori di basso rango e ufficiali governativi minori.

Burocrate: Umano o umana esperto 2; GS 1; umanoide Medio; DV 2d6-2; pf 7; Iniz +0; Vel 9 m; CA 10, contatto 10, colto alla sprovvista 10; Att base +1; Lotta +0; Att o Att comp +0 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale) o +1 a distanza (1d4-1/19-20, pugnale); AS -; QS -; AL N; TS Temp -1, Rifl +0, Vol +3; For 8, Des 10, Cos 9, Int 12, Sag 11, Car 13.

Abilità e talenti: Conoscenze (geografia) +5, Conoscenze (locali) +5, Conoscenze (nobiltà e regalità) +5, Diplomazia +7, Falsificare +5, Intimidire +7, Percepire Intenzioni +6, Professione (burocrate) +4, Raccogliere Informazioni +5, Raggirare +7; Negoziatore, Persuasivo.

Linguaggi: Comune, un altro (varia per regione).

Proprietà: Pugnale, pennino, 2 fiale di inchiostro, libro mastro o documenti di carta, abiti da cortigiano, anello con sigillo, cera per sigillare.

Contadino umano (GS 1)

Il contadino umano è il fattore che lavora la terra, alleva il bestiame e opera per il suo padrone per guadagnarsi da vivere. Le statistiche fornite possono essere usate per qualsiasi paesano o agricoltore.

Contadino: Umano o umana popolano 2; GS 1; umanoide Medio; DV 2d4-2; pf 4; Iniz +0; Vel 9 m; CA 10, contatto 10, colto alla sprovvista 10; Att base +1; Lotta +2; Att o Att comp +2 in mischia (1d6+1, randello) o +1 a distanza (1d6+1, randello); AS -; QS -; AL NB; TS Temp -1, Rifl +0, Vol +1; For 13, Des 10, Cos 9, Int 11, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +2, Artigianato (uno qualsiasi) +3, Ascoltare +3, Cavalcare +3, Nuotare +3, Osservare +3, Professione (contadino) +6, Scalare +3; Abilità Focalizzata (Professione [contadino]), Allerta.

Linguaggio: Comune.

Proprietà: Randello, abiti da contadino.

Cacciatore umano (GS 2)

Mentre i contadini faticano nei campi per produrre cibo, il cacciatore insegue la selvaggina nelle foreste e nelle radure delle zone selvagge, procurandosi la carne per la comunità. Oltre ad essere abile con un arco, il cacciatore conosce anche molto bene il territorio nativo e può essere una guida coraggiosa o un determinato difensore dei territori boschivi.

Cacciatore: Umano o umana combattente 3; GS 2; umanoide Medio; DV 3d8; pf 17; Iniz +1; Vel 9 m; CA 14, contatto 11, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +4; Att o Att comp +4 in mischia (1d6+1/x3, ascia) o +4 a distanza (1d6+1, ascia da lancio) o +4 a distanza (1d6/x3, arco corto); AS -; QS -; AL NB; TS Temp +3, Rifl +2, Vol +1; For 12, Des 13, Cos 11, Int 9, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +1, Ascoltare +2, Nuotare +3, Osservare +2, Scalare +3, Sopravvivenza +3; Allerta, Seguire Tracce, Tiro Ravvicinato.

Linguaggio: Comune.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, ascia, ascia da lancio, arco corto con 20 frecce, abiti da viaggiatore, giaciglio, rete da pesca, lanterna schermabile, ampolla d'olio, acciarino e pietra focaia, pentola di ferro, otre, razioni giornaliere per 5 giorni, borsa contenente 1d6 mo e 2d6 ma.

Guardia cittadina umana (GS 2)

La guardia cittadina è una vista comune in qualsiasi comunità abbastanza grande da avere un corpo di guardie permanente. Una tipica guardia cittadina, anche se ben

armata e corazzata, si occupa di ubriachi, delinquenti e altri individui belligeranti ma relativamente innocui. La guardia cittadina conosce bene il territorio che pattuglia. Quando affrontata, la guardia cittadina combatte con abilità e il sostegno dei suoi numerosi compagni.

Guardia cittadina: Umano o umana combattente 3; GS 2; umanoide Medio; DV 3d8+3 più 3; pf 23; Iniz +0; Vel 6 m; CA 15, contatto 10, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +4; Att o Att comp +6 in mischia (1d10+1/x3, falcione perfetto) o +4 in mischia (1d8+1/19-20, spada lunga) o +3 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m (3 m con falcione perfetto); AS -; QS -; AL N; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; For 13, Des 11, Cos 12, Int 8, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +1, Cavalcare +2, Intimidire +1, Nuotare -5, Saltare -1, Scalare -1; Arma Focalizzata (falcione), Attacco Poderoso, Robustezza.

Linguaggio: Comune.

Proprietà: Corazza di piastre, falcione perfetto, spada lunga, balestra leggera con 20 quadrelli, abiti da viaggiatore, borsa contenente 2d6 mo e 2d10 ma.

Mercante umano (GS 3)

Il mercante può essere incontrato ovunque, mentre vende mercanzie per strada, contratta nei bazar o negozia speculazioni redditizie in accordi segreti. Il mercante si preoccupa solo di fare soldi e rifugge dalla violenza.

Mercante: Umano o umana esperto 4; GS 3; umanoide Medio; DV 4d6-4; pf 12; Iniz +0; Vel 9 m; CA 10, contatto 10, colto alla sprovvista 10; Att base +3; Lotta +2; Att o Att comp +2 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale) o +3 a distanza (1d4-1/19-20, pugnale); AS -; QS -; AL NB; TS Temp +0, Rifl +1, Vol +3; For 9, Des 10, Cos 8, Int 12, Sag 11, Car 14.

Abilità e talenti: Camuffare +6 (+8 recitazione), Conoscenze (locali) +8, Diplomazia +18, Intimidire +4, Percepire Intenzioni +9, Professione (mercante) +7, Raccogliere Informazioni +8, Raggirare +9, Rapidità di Mano +6, Sopravvivenza +0 (+2 in aree urbane), Utilizzare Corde +2, Valutare +11; Abilità Focalizzata (Diplomazia), Abilità Focalizzata (Valutare), Negoziatore.

Linguaggi: Comune, un altro (varia per regione).

Proprietà: Pugnale (di solito nascosto negli stivali), abiti da viaggiatore, borsa con 4d6 mo e 4d10 ma, pony, carro, merci preziose (del valore totale di 5d10x20 mo).

Soldato umano (GS 4)

Mentre la guardia cittadina è tenuta a far rispettare le leggi locali, il soldato va a combattere direttamente il nemico. Questo PNG rappresenta un esperto membro della milizia locale oppure un soldato con parecchie schermaglie al suo attivo.

Soldato: Umano o umana combattente 5; GS 4; umanoide Medio; DV 5d8+5 più 3; pf 34; Iniz +0; Vel 6 m; CA 16, contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +5; Lotta +7; Att o Att comp +9 in mischia (1d8+2/19-20, spada lunga perfetta) o +7 in mischia (1d4+2/19-20, pugnale) o +5 a distanza (1d6+2, ascia da lancio) o +5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS -; QS -; AL N; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +0; For 14, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5, Intimidire +5, Saltare +5, Scalare +5; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Robustezza.

Linguaggio: Comune.

Proprietà: Corazza di piastre perfetta, scudo leggero di metallo perfetto, spada lunga perfetta, pugnale, 2 asce da lancio, balestra leggera con 20 quadrelli, abiti da viaggiatore, giaciglio, acciarino e pietra focaia, otre, borsa contenente 2d10 mo e 2d10 ma.

Mastro fabbro umano (GS 5)

Il mastro fabbro è un artigiano addestrato e un importante membro di qualsiasi comunità. Oltre a possedere un'abilità preziosa e redditizia, il mastro fabbro generalmente è un membro della milizia locale e viene in aiuto dei cittadini quando invocato.

Mastro fabbro: Umano o umana esperto 6; GS 5; umanoide Medio; DV 6d6 più 3; pf 26; Iniz -1; Vel 9 m; CA 11, contatto 9, colto alla sprovvista 11; Att base +4; Lotta +6; Att o Att comp +6 in mischia (1d4+2, martello leggero) o +3 a distanza (1d4+2, martello leggero); AS -; QS -; AL NB; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +6; For 14, Des 9, Cos 11, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Artigianato (metallurgia) +12, Ascoltare +12, Cavalcare +8, Intimidire +8, Osservare +12, Professione (fabbro) +10, Valutare +9 (+11 per oggetti di metallo); Abilità Focalizzata (Artigianato [metallurgia]), Allerta, Robustezza, Tempra Possente.

Linguaggio: Comune.

Proprietà: Armatura di cuoio, due martelli leggeri perfetti, arnesi da artigiano perfetti, borsa contenente 3d4 mo e 2d4 ma.

Curato umano (GS 7)

In quanto pilastro della comunità, il curato è un membro rispettato della fede locale, che fornisce aiuto dove necessario e si occupa dei bisogni spirituali del suo gregge. In una piccola comunità, può essere il capo della chiesa locale; in una città, potrebbe semplicemente essere uno dei molti fedeli. È disposto a difendere il proprio credo e proteggere i deboli contro pericoli e ingiustizie. Se introdotto come alleato, il curato fornisce guarigione magica e concreta prodezza marziale, insieme al sostegno della sua congregazione. Come nemico, il curato può far scendere la giusta vendetta sugli infedeli.

Curato: Umano o umana chierico 7; GS 7; umanoide Medio; DV 7d8+14; pf 49; Iniz -1; Vel 6 m; CA 22, contatto 10, colto alla sprovvista 22; Att base +5; Lotta +6; Att o Att comp +8 in mischia (1d8+1, mazza pesante perfetta) o +4 a distanza (1d8, balestra leggera); AS scacciare non morti 4 volte al giorno (+3, 2d6+7, 7°); QS -; AL LB; TS Temp +7, Rifl +1, Vol +10; For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +7, Conoscenze (arcane) +5, Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +6, Guarire +8, Sapienza Magica +7; Arma Focalizzata (mazza pesante), Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro.

Linguaggio: Comune.

Incantesimi da chierico preparati: (7° livello dell'incantatore): 0 - *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luce, riparare*; 1° - *benedizione, favore divino, individuazione del male, protezione dal caos*[DL], *protezione dal male*[B], *santuario* (CD 14); 2° - *aiuto*[D], *arma spirituale, calmare emozioni* (CD 15), *cura ferite moderate, presagio*; 3° - *cerchio magico contro il caos*[DL], *cura ferite gravi, luce incandescente* (+4

contatto a distanza), *preghiera*; 4° - *divinazione, punizione sacra*[DB] (CD 17).

D: Incantesimo di dominio. *Domini:* Bene (lancia incantesimi del bene [B] a livello dell'incantatore +1); Legge (lancia incantesimi della legge [L] a livello dell'incantatore +1).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, mazza pesante perfetta, balestra leggera con 10 quadrelli, *anello di protezione+1, bacchetta di cura ferite leggere* (50 cariche), 2 pergamene con *benedizione*, 2 pergamene con *cura ferite leggere*, 2 pergamene con *favore divino*.

Comandante umano (GS 8)

Il comandante umano è il capo di un plotone di soldati oppure un luogotenente all'interno di un esercito molto più grande. È un avversario formidabile e può incitare le proprie truppe ad atti di valore.

Comandante: Umano o umana guerriero 8; GS 8; umanoide Medio; DV 8d10+16 più 3; pf 65; Iniz +0; Vel 6 m; CA 23, contatto 11, colto alla sprovvista 23; Att base +8; Lotta +11; Att +14 in mischia (1d8+6/x3, *ascia da battaglia+1*) o +9 a distanza (1d8+3/19-20, arco lungo composito perfetto); Att comp +14/+9 in mischia (1d8+6/x3, *ascia da battaglia+1*) o +9/+4 a distanza (1d8+3/19-20, arco lungo composito perfetto); AS -; QS -; AL N; TS Temp +8, Rifl +2, Vol +1; For 16, Des 10, Cos 14, Int 12, Sag 8, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Cavalcare +13, Intimidire +13, Saltare +5, Scalare +4; Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Arma Focalizzata Superiore (ascia da battaglia), Arma Specializzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Robustezza, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, un altro (varia per regione).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, ascia da battaglia+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +3) con 5 frecce di ferro freddo, 15 frecce, *anello di protezione+1*.

Mago di corte umano (GS 13)

Il mago di corte è un membro importante di una corte reale o di un altro corpo regnante. Sebbene profondamente invischiato nella politica e negli intrighi, il mago di corte è anche un incantatore potente che sfrutta le proprie capacità per il bene di coloro che serve. Come alleato, il mago di corte può fornire influenza politica oltre che un accesso alla magia che altrimenti potrebbe essere proibito. Come antagonista, il mago di corte può esercitare aggressioni magiche, oltre che far valere il suo potere politico.

Mago di corte: Umano o umana mago 13; GS 13; umanoide Medio; DV 13d4; pf 34; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 16; Att base +6; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d6-1, bastone ferrato perfetto) o +8 a distanza (1d4-1/19-20, pugnale perfetto); Att comp +6/+1 in mischia (1d6-1, bastone ferrato perfetto) o +8/+3 a distanza (1d4-1/19-20, pugnale perfetto); AS incantesimi; QS famiglio, benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), *scrutare* sul famiglio, parlare con il famiglio; AL N; TS Temp +5, Rifl +6, Vol +10; For 8, Des 13, Cos 10, Int 20, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +16, Conoscenze (arcane) +21, Conoscenze (locali) +21, Conoscenze (nobiltà e regalità) +21, Decifrare Scritture +21, Diplomazia +17, Osservare +5, Percepire Intenzioni +7, Raccogliere Informazioni +4, Raggirare +5, Sapienza Magica +23, Sopravvivenza +1 (+3 in aree urbane); Abilità Focalizzata (Diplomazia), Creare Oggetti Meravigliosi[B], Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi, Mescere Pozioni[B], Negoziatore, Scrivere Pergamene[B].

Linguaggi: Comune, altri cinque (varia per regione).

Famiglio: Il famiglio del mago di corte è un serpente. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e del mago di corte. Le caratteristiche e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Benefici del famiglio: Il mago di corte ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce al mago di corte un bonus di +3 alle prove di Raggirare (incluso).

Allerta (Str): *Il serpente famiglio garantisce al suo padrone Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Il mago di corte può comunicare telepaticamente con il suo serpente famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha la stessa connessione del suo famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Il mago di corte può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo serpente famiglio se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo famiglio.

Incantesimi da mago preparati (13° livello dell'incantatore): 0 - *frastornare* (CD 15), *individuazione del magico, messaggio, prestidigitazione*; 1° - *camuffare se stesso, charme su persone* (CD 17), *comprensione dei linguaggi, dardo incantato, ipnosi* (CD 17), *sonno* (CD 17); 2° - *alterare se stesso, frastornare mostri* (CD 18), *raggio rovente* (+7 contatto a distanza), *serratura arcana, tocco di idiozia* (+5 contatto in mischia); 3° - *blocca persone* (CD 19), *dissolvi magie, palla di fuoco* (CD 18), *suggestione* (CD 19), *volare*; 4° - *charme sui mostri* (CD 20), *confusione* (CD 20), *globo di invulnerabilità inferiore, invisibilità superiore, scrutare* (CD 20); 5° - *blocca mostri* (CD 21), *dominare persone* (CD 21), *occhi indagatori, sogno*; 6° - *catena di fulmini* (CD 21), *suggestione di massa* (CD 22); 7° - *blocca persone di massa* (CD 23).

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti; 1° - *protezione dal caos, servitore inosservato* 2° - *dissimulare, individuazione dei pensieri, localizza oggetto, occulta oggetto, risata incontenibile di Tasha, trama ipnotica, vento sussurrante*; 3° - *anti-individuazione, chiaroudienza/chiaroveggenza, eroismo, ira, linguaggi, scritto illusorio, sonno profondo, vista arcana*; 4° - *costrizione inferiore, disperazione opprimente, individuazione dello scrutamento, invisibilità superiore*; 5° - *nebbia mentale, regressione mentale, simbolo di sonno*; 6° - *costrizione/cerca, eroismo superiore, simbolo di persuasione, visione del vero*; 7° - *demenza, parola del potere acceccare, porta in fase, simbolo di stordimento*.

Proprietà: Bastone ferrato perfetto, pugnale perfetto, *bracciali dell'armatura+3, anello di protezione+2, amuleto dell'armatura naturale+1, mantello di resistenza+1, fascia dell'intelletto+2, collana delle palle di fuoco* (tipo 1), *pozione di astuzia della volpe*, 4 pergamene con *charme su persone*, pergamena con *confusione*, 2 pergamene con *individuazione dei pensieri*, 2 pergamene con *astuzia della volpe*, pergamena

con *ipnosi*, 2 pergamene con *fulmine*, pergamena con *vedere invisibilità*, 2 pergamene con *sonno*, *bacchetta di cura ferite leggere* (50 cariche), *bacchetta di dardo incantato* (7° livello; 50 cariche), libro degli incantesimi.

Serpente famiglio: GS -; bestia magica Minuscola; DV 13; pf 17; Iniz +3; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 24, contatto 15, colto alla sprovvista 21; Att base +0; Lotta -11; Att o Att comp +5 in mischia (1 più veleno); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS veleno; QS trasmettere incantesimi a contatto, legame empatico, eludere migliorato, olfatto acuto, condividere incantesimi, parlare con i serpenti, parlare con il padrone, resistenza agli incantesimi 18; TS Temp +4, Rifl +7, Vol +9; For 4, Des 17, Cos 11, Int 12, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +11, Nascondersi +15, Nuotare +5, Osservare +6, Scalare +11; Arma Accurata.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Il serpente può trasmettere incantesimi a contatto per il mago di corte (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se il serpente famiglio viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Veleno (Str): Un serpente famiglio ha un morso velenoso che infligge danni iniziali e secondari di 1d6 Cos (tiro salvezza Temp CD 10).

Parlare con il padrone (Str): Il serpente famiglio può comunicare verbalmente con il mago di corte. Altre creature non comprendono la comunicazione senza aiuto magico.

Nobile umano (GS 14)

Il nobile è un membro di posizione elevata dell'aristocrazia, e spesso rappresenta un duca potente o perfino un re che guida le sue truppe in battaglia. È esperto sul campo di battaglia come lo è nel trattare con le macchinazioni di corte.

Nobile: Umano o umana aristocratico 6/guerriero 9; GS 14; umanoide Medio; DV 6d6 più 9d10; pf 73; Iniz +8; Vel 9 m; CA 27, contatto 17, colto alla sprovvista 23; Att base +13; Lotta +15; Att +20 in mischia (1d6+6/15-20, *stocco affilato+2*) o +19 a distanza (1d8+4, *arco lungo composito+2*); Att comp +20/+15/+10 in mischia (1d6+6/15-20, *stocco affilato+2*) o +19/+14/+9 a distanza (1d8+4, *arco lungo composito+2*); AS -; QS -; AL LB; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +7; For 14, Des 19, Cos 10, Int 12, Sag 8, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Camuffare +3 (+5 recitazione), Cavalcare +10, Conoscenze (locali) +6, Conoscenze (nobiltà e regalità) +10, Diplomazia +17, Falsificare +3, Intimidire +15, Osservare +12, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +11, Raggirare +12, Sopravvivenza +1 (+3 in aree urbane), Valutare +5; Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (stocco), Arma Specializzata (stocco), Attacco Rapido, Combattere in Sella, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Negoziatore, Persuasivo, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Linguaggi: Comune, un altro (varia per regione).

Proprietà: Stocco affilato+2, arco lungo composito+2 (bonus di For +2) con 20 frecce di ferro freddo, *giaco di maglia+3, buckler+1, anello di protezione+3, amuleto dell'armatura naturale+1, mantello del carisma+2, guanti della destrezza+2, lenti dell'aquila, 3 pozioni di cura ferite leggere, 2 pozioni di cura ferite moderate, pozione di invisibilità, pozione di astuzia della volpe*, cavallo da guerra.

ESEMPI DI MEZZELFI PNG

Anche se i mezzelfi non producono una loro cultura unica, hanno qualche archetipo comune che si può trovare quasi ovunque. Dove indicato, usano i privilegi di classe sostitutivi opzionali presentati nella sezione "Livelli di sostituzione razziale" nel Capitolo 6.

Mezzelfo sgherro (GS 3)

Il mezzelfo sgherro è un ladro o delinquente arrogante e sbruffone che di solito si incontra in aree urbane. Lo sgherro ogni tanto agisce da solo, ma di solito si unisce ad altri per distrarre o attaccare tutti insieme la preda. Lo sgherro preferisce decisamente combattere quando è in vantaggio e scappa quando un incontro volge al peggio. Se usato come alleato, lo sgherro porta la conoscenza del terreno oltre che parecchi alleati. Se usato come antagonista, lo sgherro sfrutta il suo atteggiamento affabile per attirare facili prede.

Sgherro: Mezzelfo o mezzelfa ladro 3; GS 3; umanoide Medio (elfo); DV 3d6; pf 13; Iniz +6; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +2, Lotta +4; Att o Att comp +5 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta perfetta) o +5 a distanza (1d8, balestra leggera perfetta); AS attacco furtivo +2d6; QS eludere, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, scoprire trappole, percepire trappole +1; AL CN; TS Temp +2, Rifl +6, Vol +1 (+3 contro ammaliamenti); For 14, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 8, Car 13.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Ascoltare +6, Camuffare +4 (+6 recitazione), Cercare +7, Conoscenze (locali) +3, Diplomazia +7, Disattivare Congegni +4, Equilibrio +3, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +4, Percepire Intenzioni +4, Raccogliere Informazioni +5, Raggirare +6, Saltare +3, Scalare +1, Sopravvivenza -1 (+1 seguendo tracce); Iniziativa Migliorata, Schivare.

Linguaggi: Comune, Elfico, un altro (varia per regione).

Attacco furtivo (Str): Lo sgherro infligge 2d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Lo sgherro può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se lo sgherro viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo viene considerato un elfo.

Scoprire trappole (Str): Lo sgherro può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Proprietà: Giaco di maglia perfetto, buckler perfetto, spada corta perfetta, balestra leggera perfetta con 20 quadrelli, *mantello della resistenza+1*, 2 *pozioni di cura ferite leggere*.

Mezzelfo cacciatore urbano (GS 5)

Il mezzelfo cacciatore urbano è un'ombra silenziosa, che scova le sue prede nei vicoli secondari e nelle squallide strade di una grande città. È in sintonia con i ritmi della città, compresi i suoi animali "nativi". Se usato come alleato, il cacciatore urbano conosce molti luoghi nascosti e può trovare chiunque, ovunque. Se usato come avversario, il mezzelfo cacciatore urbano insegue gli avventurieri, perfino in posti che ritengono sicuri.

Cacciatore urbano: Mezzelfo o mezzelfa ranger 5; GS 5; umanoide Medio (elfo); DV 5d8+5; pf 31; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +5, Lotta +7; Att +9 in mischia (1d6+3/18-20, *scimitarra+1*) o +8 a distanza (1d6+2/19-20, arco corto composito perfetto); Att comp +9 in mischia (1d6+3/18-20, *scimitarra+1*) o +7 in mischia (1d6+3/18-20, *scimitarra+1*) e +7 in mischia (1d4+1/18-20, kukri perfetto) o +8 a distanza (1d6+2/19-20, arco corto composito perfetto); AS nemico prescelto elfi +2, nemico prescelto umani +4, incantesimi; QS compagno animale (cane), tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, magia della strada, empatia selvatica +7 (+3 bestie magiche); AL N; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +4 (+6 contro ammaliamenti); For 14, Des 15, Cos 12, Int 8, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Ascoltare +8, Cavalcare +4, Cercare +2, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +9, Raccogliere Informazioni +5, Scalare +4, Sopravvivenza +6; Allerta, Arma Focalizzata (scimitarra), Combattere con Due Armi[B], Resistenza Fisica[B], Seguire Tracce in Città[B].

Linguaggi: Comune, Elfico.

Nemico prescelto (Str): Il cacciatore urbano ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro gli umani. Ottiene lo stesso bonus ai danni da arma.

Contro gli elfi, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo viene considerato un elfo.

Livelli di sostituzione razziale: Mezzelfo ranger 1, mezzelfo ranger 4.

Magia della strada: La lista degli incantesimi del cacciatore urbano viene modificata grazie ai suoi livelli di sostituzione razziale. Vedi pagina 159 per i dettagli.

Compagno animale (Str): Il cacciatore urbano ha un cane come compagno animale (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 270). Il ranger e il cane hanno le qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Il cacciatore urbano può gestire il cane come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al cane.

Condividere incantesimi (Str): Il cacciatore urbano può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Il cacciatore urbano può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Incantesimi da ranger preparati (2° livello dell'incantatore): 1° - *individuazione delle porte segrete*.

Proprietà: Giaco di maglia+1, scimitarra+1, kukri perfetto, arco corto composito perfetto (bonus di For +2) con 20 frecce, *mantello della resistenza+1, pozione di forza del toro, pozione di grazia del gatto*, 2 *pozioni di cura ferite leggere*, 2 *pozioni di saltare*, 2 *pozioni di zanna magica*.

Mezzelfo diplomatico (GS 9)

Dotato di una notevole eloquenza, il mezzelfo diplomatico sfrutta le proprie abilità per appianare le differenze di opinione tra due o più persone o gruppi. Il diplomatico preferisce le parole al combattimento, ma può tenere duro quando una decisione non può essere raggiunta solo con le parole. Un mezzelfo diplomatico può essere un gran beneficio come alleato, per appianare le situazioni critiche. Come nemico, il mezzelfo diplomatico può volgere le sorti contro gli avventurieri, diffondendo menzogne e seminando zizzania.

Diplomatico: Mezzelfo o mezzelfa bardo 6/chierico 3; GS 9; umanoide Medio (elfo); DV 6d6-6 più 3d8-3; pf 28; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +6, Lotta +6; Att +7 in mischia (1d8+1/19-20, *spada lunga+1*) o +8 a distanza (1d4/19-20, balestra a mano perfetta); Att comp +7/+2 in mischia (1d8+1/19-20, *spada lunga+1*) o +8/+3 a distanza (1d4/19-20, balestra a mano perfetta); AS incantesimi, scacciare non morti 7 volte al giorno (+4, 2d6+7, 3°); QS conoscenze bardiche +7, musica bardica 6 volte al giorno (*comando, affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio +1, voce calmante), tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +4, Rifl +7, Vol +12 (+14 contro ammaliamenti); For 10, Des 13, Cos 8, Int 13, Sag 15, Car 18.

Abilità e talenti: Acrobazia +5, Ascoltare +6, Camuffare +6 (+8 recitazione), Cercare +4, Concentrazione +3, Conoscenze (geografia) +3, Conoscenze (nobiltà e regalità) +3, Conoscenze (religioni) +3, Conoscenze (storia) +3, Decifrare Scritture +5, Diplomazia +23, Intrattenere (oratoria) +10, Osservare +6, Percepire Intenzioni +13, Raccogliere Informazioni +14, Raggirare +9, Utilizzare Oggetti Magici +5; Abilità Focalizzata (Diplomazia), Mescere Pozioni, Negoziatore, Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune, Elfico, un altro (varia per regione).

Musica bardica: Utilizzare musica bardica sei volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Comando (Mag): Impartire un *comando* (come l'incantesimo) a una creatura entro 9 metri. Vedi i livelli di sostituzione razziale del mezzelfo bardo a pagina 157.

Affascinare (Mag): Usare musica o poesie per far diventare una o più creature affascinate da lui.

Ispirare competenza (Sop): Usare musica o poesie per aiutare un alleato a eseguire con successo un compito.

Ispirare coraggio (Sop): Usare musica o poesie per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Voce calmnate (Sop): Usare Diplomazia per *calmare emozioni* (come l'incantesimo). Vedi i livelli di sostituzione razziale del mezzelfo bardo a pagina 157.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo viene considerato un elfo.

Livelli di sostituzione razziale: Mezzelfo bardo 1, mezzelfo bardo 6.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/3 al giorno; 6° livello dell'incantatore): 0 - *frastornare* (CD 14), *lettura del magico, luce, messaggio, ninna nanna* (CD 14), *resistenza*; 1° - *camuffare se stesso, charme su persone* (CD 15), *comprensione dei linguaggi, immagine silenziosa* (CD 15); 2° - *estasiare* (CD 16), *individuazione dei pensieri* (CD 16), *linguaggi*.

Incantesimi da chierico preparati (3° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, individuazione del veleno, purificare cibo e bevande, resistenza*; 1° - *comando* (CD 13), *individuazione del male, protezione dal male*[B], *santuario*[D] (CD 13); 2° - *aiuto*[D], *calmare emozioni, presagio* (CD 14).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Bene (lancia incantesimi del bene [B] a livello dell'incantatore +1), Protezione (interdizione protettiva garantisce bonus di resistenza +3 al successivo tiro salvezza, 1 volta al giorno).

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, *spada lunga+1*, balestra a mano perfetta con 20 quadrelli, *mantello del carisma+2, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, 2 pozioni di cura ferite leggere, 2 pozioni di splendore dell'aquila, 2 pozioni di rimuovi paura, 2 pozioni di santuario, 2 pozioni di scudo della fede* +2, arpa portatile perfetta.

Mezzelfo menestrello (GS 9)

Il menestrello è molto versato in musica e poesia, spargendo gioia e notizie ovunque vada. Se usato come antagonista, il menestrello può sfruttare i pettegolezzi e gli intrighi per far sospettare qualcuno. Come alleato, il menestrello procura conoscenze guadagnate con grande fatica, una notevole eloquenza e cortesia sociale in qualsiasi situazione.

Menestrello: Mezzelfo o mezzelfa bardo 9; GS 9; umanoide Medio (elfo); DV 9d6+9; pf 43; Iniz +6; Vel 9 m; CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 16; Att base +6, Lotta +6; Att +9 in mischia (1d6+1/18-20, *stocco+1*) o +9 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+1/18-20, *stocco+1*) o +9/+4 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS incantesimi; QS conoscenze bardiche +11, musica bardica 9 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare grandezza, ispirare competenza, ispirare coraggio +2, *suggestione*), tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +4, Rifl +8, Vol +5 (+7 contro ammaliamenti); For 10, Des 14, Cos 12, Int 14, Sag 8, Car 18.

Abilità e talenti: Acrobazia +9, Ascoltare +8, Camuffare +10 (+12 recitazione), Cercare +3, Diplomazia +22, Equilibrio +10, Intimidire +6, Intrattenere (strumenti a corda) +21, Muoversi Silenziosamente +10, Osservare +6, Percepire Intenzioni +5, Raccogliere Informazioni +18, Raggirare +12, Saltare +2, Sapienza Magica +8, Utilizzare Oggetti Magici +7; Abilità Focalizzata (Intrattenere [strumenti a corda]), Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Schivare.

Linguaggi: Comune, Elfico, altri due (varia per regione).

Musica bardica: Utilizzare musica bardica nove volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Controcanto (Sop): Usare musica o poesie per contrastare effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Usare musica o poesie per far diventare una o più creature affascinate da lui.

Ispirare competenza (Sop): Usare musica o poesie per aiutare un alleato a eseguire con successo un compito.

Ispirare coraggio (Sop): Usare musica o poesie per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Ispirare grandezza (Sop): Usare musica o poesie per ispirare grandezza in sé o in un alleato, garantendo al bersaglio capacità di combattimento extra.

Suggestione (Mag): Usare musica o poesie per imporre una *suggestione* (come per l'incantesimo) a una creatura che ha già affascinato.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo viene considerato un elfo.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/4/3 al giorno; 9° livello dell'incantatore): 0 - *conoscere direzione, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, ninna nanna* (CD 14); 1° - *camuffare se stesso, charme su persone* (CD 15), *confusione inferiore* (CD 15), *incuti paura* (CD 15); 2° - *blocca persone* (CD 16), *cecità/sordità* (CD 16), *cura ferite moderate, suono dirompente* (CD 16); 3° - *dissolvi magie, sfera di invisibilità, sonno profondo* (CD 17).

Proprietà: Giaco di maglia in mithral, *stocco+1*, balestra leggera perfetta con 20 quadrelli, 10 quadrelli di ferro freddo, *mantello del carisma+2, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, 2 pozioni di cura ferite leggere*, cennamella perfetta.

Mezzelfo sapiente di fiamma (GS 13)

Il mezzelfo sapiente di fiamma è un incantatore potente con una propensione per incantesimi sgargianti e pericolosi. Se usato come alleato, il sapiente di fiamma può fornire potenti capacità offensive. Se è un nemico, il sapiente di fiamma tormenta gli avversari con una furiosa sfilza di attacchi magici.

Sapiente di fiamma: Mezzelfo o mezzelfa stregone 13; GS 13; umanoide Medio (elfo); DV 13d4+13; pf 47; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +6, Lotta +5; Att +5 in mischia (1d6-1, *bastone di fuoco*) o +9 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +5/+0 in mischia (1d6-1, *bastone di fuoco*) o +9/+4 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS incantesimi; QS famiglio, benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, *scrutare* sul famiglio; AL CN; TS Temp +5, Rifl +6, Vol +9 (+11 contro ammaliamenti); For 8, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 20.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Camuffare +5 (+7 recitazione), Cercare +1, Concentrazione +9, Conoscenze

(arcane) +9, Diplomazia +9, Intimidire +7, Osservare +4 (+7 con illuminazione intensa), Raccogliere Informazioni +7, Raggirare +12, Sapienza Magica +10; Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (invocazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (invocazione), Incantesimi Inarrestabili, Scrivere Pergamene.

Linguaggi: Comune, Elfico, un altro (varia per regione).

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo viene considerato un elfo.

Famiglio: Il famiglio del sapiente di fiamma è un falco. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e del sapiente di fiamma. Le caratteristiche e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Benefici del famiglio: Il sapiente di fiamma ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce al sapiente di fiamma un bonus di +3 alle prove di Osservare effettuate con illuminazione intensa.

Allerta (Str): *Il falco garantisce al suo padrone Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Il sapiente di fiamma può comunicare telepaticamente con il proprio famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha la stessa connessione del suo famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Il sapiente di fiamma può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo famiglio se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo famiglio.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/7/4 al giorno; 13° livello dell'incantatore): 0 - *fiotto acido, frastornare* (CD 15), *lampo* (CD 17), *luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo* (+8 contatto a distanza), *tocco di affaticamento* (CD 15; +5 contatto in mischia); 1° - *contrastare elementi, dardo incantato, disco fluttuante di Tenser, mani brucianti* (CD 18), *scudo*; 2° - *pirotecnica, raggio rovente* (+8 contatto a distanza), *resistere all'energia, sfera infuocata* (CD 19), *splendore dell'aquila*; 3° - *freccia infuocata, luce diurna, palla di fuoco* (CD 20), *protezione dall'energia*; 4° - *confusione* (CD 19), *muro di fuoco, scudo di fuoco, trappola di fuoco* (CD 19); 5° - *dominare persone* (CD 20), *muro di forza, teletrasporto*; 6° - *catena di fulmini* (CD 23), *mano possente di Bigby.*

Proprietà: Bastone di fuoco (50 cariche), balestra leggera perfetta con 10 quadrelli, *mantello del carisma+2, bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+2, amuleto dell'armatura naturale+1, bacchetta delle mani brucianti* (50 cariche), *elisir di soffio di fuoco*, 3 *pozioni di cura ferite leggere*, 2 *pozioni di splendore dell'aquila*, 2 pergamene con *mani brucianti*, pergamena con *sfera infuocata*, 2 pergamene con *scudo*, 2 pergamene con *sonno.*

Falco famiglio: GS -; bestia magica Minuscola; DV 13; pf 23; Iniz +3; Vel 3 m, volare 18 m (media); CA 24, contatto 15, colto alla sprovvista 21; Att base +0; Lotta -10; Att o Att comp +5 in mischia (1d4-2, speroni); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS -; QS trasmettere incantesimi a contatto, legame empatico, eludere migliorato, visione crepuscolare, condividere incantesimi, parlare con i falchi, parlare con il padrone, resistenza agli incantesimi 18; AL N; TS Temp +4, Rifl +7, Vol +10; For 6, Des 17, Cos 10, Int 12, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +14; Arma Accurata.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Il falco può trasmettere incantesimi a contatto per il sapiente di fiamma (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se il falco viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Parlare con il padrone (Str): Il falco può comunicare verbalmente con il sapiente di fiamma. Altre creature non comprendono la comunicazione senza aiuto magico.

ESEMPI DI MEZZORCHI PNG

Anche se i mezzorchi non creano una loro cultura unica, hanno qualche archetipo comune che si può trovare quasi ovunque. Ove specificato, i mezzorchi usano i privilegi di classe sostitutivi opzionali presentati nella sezione "Livelli di sostituzione razziale" nel Capitolo 6.

Mezzorco rapinatore (GS 2)

Rozzo ma ingegnoso, il mezzorco rapinatore associa la forza bruta con la furtività, aggirandosi nei vicoli o nell'ombra delle strade. Il rapinatore può agire da solo, ma più comunemente viene incontrato con alleati.

Rapinatore: Mezzorco o mezzorca ladro 1/guerriero 1; GS 2; umanoide Medio (orco); DV 1d6+1 più 1d10+1; pf 13; Iniz +2; Vel 9 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +1; Lotta +4; Att o Att comp +5 in mischia (1d10+4, randello pesante perfetto) o +4 a distanza (1d6+3, ascia da lancio perfetta); AS attacco furtivo +1d6; QS scurovisione 18 m, tratti dei mezzorchi, scoprire trappole; AL NM; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +1; For 17, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +4, Scalare +7, Valutare +4; Attacco Poderoso, Furtività.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Attacco furtivo (Str): Il rapinatore infligge 1d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Il rapinatore può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco viene considerato un orco.

Scoprire trappole (Str): Il rapinatore può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, randello pesante perfetto, ascia da lancio perfetta, *mantello della resistenza+1, 2 pozioni di cura ferite leggere.*

Mezzorco selvaggio (GS 5)

Il selvaggio comprende le dure leggi della natura e può piegarle al proprio volere. Come alleato, il selvaggio fornisce una profonda comprensione delle zone selvagge in cui vive oltre che potenti magie. Come antagonista, il selvaggio usa le sue doti magiche, oltre che il suo compagno animale, per fornire una consistente serie ininterrotta di attacchi.

Selvaggio: Mezzorco o mezzorca druido 5; GS 5; umanoide Medio (orco); DV 3d8+3 più 2d10+2; pf 33; Iniz -1; Vel 9 m; CA 13, contatto 9, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +4; Att o Att comp +5 in mischia (1d8+1/x3, lancia lunga perfetta) o +3 a distanza (1d4+1, fionda perfetta); AS incantesimi; QS intimorire animali, scurovisione 18 m, tratti dei mezzorchi, compagno animale robusto (ghiottone; legame, condividere incantesimi), passo senza tracce, empatia selvatica +8 (+4 bestie magiche), *forma selvatica* 1 volta al giorno; AL NM; TS Temp +7, Rifl +2, Vol +8; For 12, Des 8, Cos 13, Int 10, Sag 15, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Ascoltare +5, Concentrazione +4, Conoscenze (natura) +5, Diplomazia +5, Sapienza Magica +4, Sopravvivenza +7 (+9 in ambienti naturali di superficie); Scrivere Pergamene, Seguire Tracce.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Intimorire animali (Str): Il selvaggio aggiunge il bonus di Forza invece del bonus di Carisma alle prove di empatia selvatica.

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco viene considerato un orco.

Livelli di sostituzione razziale: Mezzorco druido 1.

Forma selvatica (Sop): Il selvaggio può trasformarsi in un animale da Piccolo a Medio e viceversa, come per l'incantesimo *metamorfosi.* Questa capacità dura 5 ore o finché non ritorna alla sua forma.

Compagno animale robusto (Str): Le caratteristiche e le peculiarità del compagno sono riassunte sotto. Il selvaggio e il ghiottone hanno le qualità speciali di legame e condividere incantesimi, e il ghiottone ottiene Robustezza come talento bonus.

Legame (Str): Il selvaggio può gestire il ghiottone come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al ghiottone.

Condividere incantesimi (Str): Il selvaggio può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Il selvaggio può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Incantesimi da druido preparati (5° livello dell'incantatore): 0 - *conoscere direzione, individuazione del magico, lampo* (CD 12), *lettura del magico, resistenza*; 1° - *charme su animali* (CD 13), *intralciare* (CD 13), *pietra magica, zanna magica*; 2°-*resistenza dell'orso, riscaldare il metallo* (CD 14), *sfera infuocata* (CD 14); 3° - *contagio* (CD 15), *fondersi nella pietra, tempesta di nevischio.*

Proprietà: Lancia lunga perfetta, fionda perfetta con 10 proiettili, *armatura di cuoio borchiato+1, mantello della resistenza+1, pozione di pelle coriacea* (+3), *pozione di cura ferite gravi*, pergamena con *forza del toro*, ampolla di fuoco dell'alchimista.

Ghiottone compagno animale: GS -; bestia magica Media; DV 3d8+12 più 6; pf 31; Iniz +2; Vel 9 m, scavare 3 m, scalare 3 m; CA 14, contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d4+2, artiglio); Att comp +4 in mischia (1d4+2, 2 artigli) e -1 in mischia (1d6+1, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS ira; QS visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 14, Des 15, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +10; Allerta, Robustezza[B] (2), Seguire Tracce[B].

Ira (Str): Un ghiottone che subisce danni in combattimento cade in preda a uno stato di ira berserk nel suo turno successivo fino a che lui o il suo avversario non è morto. I seguenti cambiamenti sono attivi finché dura la sua ira: pf aumentano di 6; CA 12, contatto 10, colto alla sprovvista 10; Lotta +6; Att +6 in mischia (1d4+4, artiglio); Att comp +6 in mischia (1d4+4, 2 artigli) e +1 in mischia (1d6+2, morso); TS Temp +9, Vol +4; For 18, Cos 23. Scalare +12. Il ghiottone non può porre fine all'ira volontariamente. Alla fine dell'ira, il ghiottone è affaticato per la durata dell'incontro.

Abilità: I ghiottoni hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se incalzati o minacciati.

Mezzorco berserker (GS 7)

Quando gli umani pensano ai mezzorchi, viene loro subito alla mente l'immagine del mezzorco berserker, dotato di temperamento focoso, rude e travolgente in combattimento. Il berserker può essere incontrato ovunque: nel cuore delle zone selvagge a capo di una banda di individui con la stessa mentalità, oppure mentre si fa strada in città, disorientato dai suoi suoni e colori, annientando qualunque cosa (e persona) che non comprenda.

Berserker: Mezzorco o mezzorca barbaro 7; GS 7; umanoide Medio (orco); DV 7d12+7; pf 58; Iniz +6; Vel 9 m; CA 20, contatto 13, colto alla sprovvista 18; Att base +7; Lotta +10; Att +11 in mischia (2d4+7, *falchion+1*) o +10 a distanza (1d8+3, arco lungo composito perfetto); Att comp +11/+6 in mischia (2d4+7, *falchion+1*) o +10/+5 a distanza (1d8+3, arco lungo composito perfetto); AS ira 2 volte al giorno, carica temeraria, colpo a due mani; QS scurovisione 18 m, movimento veloce, tratti dei mezzorchi, ira perspicace, percepire trappole +2; AL CM; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +3; For 17, Des 14, Cos 13, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Intimidire +6, Saltare +3, Scalare +3, Sopravvivenza +9; Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Ira (Str): Due volte al giorno, il berserker può cadere in preda a uno stato di ira feroce che dura 6 round. I seguenti cambiamenti sono attivi finché dura la sua ira: pf aumentano di 14; CA 18, contatto 11, colto alla sprovvista 16; Lotta +12; Att +13 in mischia (2d4+10, *falchion+1*) o +10 a distanza (1d8+3, arco lungo composito perfetto); Att comp +13/+8 in mischia (2d4+10, *falchion+1*) o +10/+5 a distanza (1d8+3, arco lungo composito perfetto); TS Temp +8, Vol

+5; For 21, Cos 17. Alla fine dell'ira, il berserker è affaticato per la durata dell'incontro.

Carica temeraria (Sop): Il berserker ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire quando compie una carica, ma subisce una penalità di -4 alla CA. Questi valori sostituiscono i normali bonus e penalità accordati a un personaggio che carica.

Colpo a due mani (Str): Il berserker ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni con qualsiasi arma a due mani.

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco viene considerato un orco.

Ira perspicace (Str): Mentre è in preda all'ira, il berserker ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà per non credere agli incantesimi di illusione.

Livelli di sostituzione razziale: Mezzorco barbaro 2, mezzorco barbaro 5, mezzorco barbaro 7.

Proprietà: Corazza di piastre+1, falchion+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +3) con 20 frecce, *amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, 2 pozioni di forza del toro, 3 pozioni di cura ferite leggere.*

Mezzorco pugno furioso (GS 9)

Addestrato a tenere a freno la sua irascibilità, il mezzorco pugno furioso è un monaco esperto in arti marziali che si muove come il vento e colpisce come un fulmine. Se usato come alleato, il pugno furioso può fornire prodigiose capacità combattive. Se usato come antagonista, il pugno furioso può essere il capo di una banda di monaci decisi a dimostrare il loro valore contro gli avventurieri.

Pugno furioso: Mezzorco o mezzorca monaco 9; GS 9; umanoide Medio (orco); DV 9d8+9; pf 53; Iniz +2; Vel 18 m; CA 19, contatto 17, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +9; Att +9 in mischia (1d10+3, colpo *ki* [magico]) o +10 in mischia (1d6+4, *siangham+1*) o +9 a distanza (1d6+4, *giavellotto+1*); Att comp +9/+4 in mischia (1d10+3, colpo *ki* [magico]) o +10/+5 in mischia (1d6+4, *siangham+1*) o +9/+9/+4 in mischia (1d10+3, colpo *ki* [magico]) o +10/+10/+5 in mischia (1d6+4, *siangham+1*) o +9/+4 a distanza (1d6+4, *giavellotto+1*); AS raffica di colpi, colpo *ki* (magico); QS scurovisione 18 m, tratti dei mezzorchi, eludere migliorato, purezza del corpo, caduta lenta 12 m, mente lucida, integrità del corpo; AL LN; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +10; For 16, Des 14, Cos 12, Int 8, Sag 16, Car 6.

Abilità e talenti: Acrobazia +14, Equilibrio +11, Nascondersi +9, Saltare +14, Scalare +10; Acrobatico, Attacco Rapido, Colpo Senz'Armi Migliorato[B], Deviare Frecce[B], Disarmare Migliorato[B], Mobilità, Pugno Stordente[B], Schivare.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco viene considerato un orco.

Eludere migliorato (Str): Se il pugno furioso viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Purezza del corpo (Str): Immune a tutte le malattie normali. Le malattie magiche e soprannaturali hanno comunque effetto su di lui.

Caduta lenta (Str): Un monaco a portata di mano da un muro può sfruttarlo per rallentare la sua discesa mentre cade. Il pugno furioso subisce danni come se la caduta fosse di 12 metri più corta di quanto non sia realmente.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti della scuola dell'ammaliamento.

Integrità del corpo (Sop): Il pugno furioso può guarire fino a 18 punti ferita al giorno, e può suddividere questa guarigione tra diversi utilizzi.

Proprietà: Siangham+1, giavellotto+1, 3 giavellotti, *amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali dell'armatura+1, anello di protezione+1, mantello della resistenza+1, 2 pozioni di cura ferite leggere, 2 pozioni di saltare, 2 pozioni di armatura magica, pozione di protezione dal caos.*

Mezzorco capobanda (GS 13)

Il mezzorco capobanda è un comandante brutale e spietato di una banda mista di mezzorchi e orchi o umani. Se introdotto come alleato, è un combattente potente di per sé, aiutato da un gruppo ristretto di abili combattenti. Se usato come antagonista, il capobanda tenta di attirare il membro più forte di un gruppo per sfidarlo a uno scontro uno contro uno.

Capobanda: Mezzorco o mezzorca barbaro 7/guerriero 6; GS 13; umanoide Medio (orco); DV 7d12+14 più 6d10+12; pf 110; Iniz +2; Vel 6 m; CA 21, contatto 12, colto alla sprovvista 21; Att base +13; Lotta +18; Att +20 in mischia (1d8+10, *mazzafrusto doppio+1*) o +17 a distanza (1d8+6, *arco lungo composito+2*); Att comp +20/+15/+10 in mischia (1d8+10, *mazzafrusto doppio+1*) o +18/+13/+8 in mischia (1d8+8, *mazzafrusto doppio+1*) e +18 in mischia (1d8+5, *mazzafrusto doppio+1*) o +17/+12/+7 a distanza (1d8+6, *arco lungo composito+2*); AS ira 2 volte al giorno, carica temeraria; QS riduzione del danno 1/-, scurovisione 18 m, tratti dei mezzorchi, movimento veloce, percepire trappole +2, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +14, Rifl +8, Vol +6; For 20, Des 15, Cos 14, Int 8, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Intimidire +13, Saltare +5, Scalare +7, Sopravvivenza +6; Arma Focalizzata (mazzafrusto doppio), Arma Specializzata (mazzafrusto doppio), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (mazzafrusto doppio), Incalzare, Incalzare Potenziato, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Ira (Str): Due volte al giorno, il capobanda può cadere in preda a uno stato di ira feroce che dura 7 round. I seguenti cambiamenti sono attivi finché dura la sua ira: pf aumentano di 26; CA 19, contatto 10, colto alla sprovvista 19; Lotta +20; Att +22 in mischia (1d8+13, *mazzafrusto doppio+1*) o +17 a distanza (1d8+6, *arco lungo composito+2*); Att comp +22/+17/+12 in mischia (1d8+13, *mazzafrusto doppio+1*) o +20/+15/+10 in mischia (1d8+10, *mazzafrusto doppio+1*) e +20 in mischia (1d8+6, *mazzafrusto doppio+1*) o +17/+12/+7 a distanza (1d8+6, *arco lungo composito+2*); TS Temp +16, Vol +8; For 24, Cos 18; Scalare +9, Saltare +7. Alla fine dell'ira, il mezzorco capobanda è affaticato per la durata dell'incontro.

Carica temeraria (Sop): Il capobanda ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire quando compie una carica, ma subisce una penalità di -4 alla CA. Questi valori sostituiscono i normali bonus e penalità accordati a un personaggio che carica.

Tratti dei mezzorchi: Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzorco viene considerato un orco.

Schivare prodigioso (Str): Il capobanda conserva il bonus di Destrezza alla CA anche quando colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Livelli di sostituzione razziale: Mezzorco barbaro 2.

Proprietà: Armatura completa di fortificazione leggera+1, mazzafrusto+1/+1, arco lungo composito+2 (bonus di For +4) con 60 frecce, *guanti del potere orchesco, stivali della destrezza+2, faretra di Ehlonna, anello di protezione+1, mantello della resistenza+2, pozione di cura ferite leggere.*

ESEMPI DI ILLUMIAN PNG

Anche nelle campagne che comprendono gli illumian, questi individui misteriosi non saranno incontrati con la stessa frequenza delle altre razze presentate in questo volume. Ecco alcuni personaggi archetipi da utilizzare in una campagna. Per maggiori esempi di illumian, vedi i membri della Cabala Ala Sanguinaria descritta nel Capitolo 3.

Illumian guardia della cabala (GS 4)

La guardia della cabala protegge la sua cabala sia dai pericoli interni che esterni. È addestrata al combattimento, ma possiede anche doti di esplorazione e furtività. Le guardie della cabala possono essere incontrate nelle zone selvagge oltre che in ambienti urbani, anche a chilometri di distanza dal quartier generale della cabala.

Guardia della cabala: Illumian maschio o femmina ranger 2/guerriero 2; GS 4; umanoide Medio (umano); DV 2d8+2 più 2d10+2; pf 27; Iniz +3; Vel 6 m; CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +4; Lotta +5; Att +6 in mischia (2d6+1/19-20, spadone) o +9 a distanza (1d8+2/x3, *arco lungo composito+1*); Att comp +6 in mischia (2d6+1/19-20, spadone) o +7/+7 a distanza (1d8+2/x3, *arco lungo composito+1*); AS nemico prescelto aberrazioni +2; QS risonanza dei glifi, parola in Illumian, sigilli luminosi, sigilli di potere, familiarità con le ombre, empatia selvatica +3 (-1 bestie magiche); AL LN; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +2; For 13, Des 16, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Ascoltare +9, Cavalcare +8, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +9, Sopravvivenza +9; Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spadone), Seguire Tracce[B], Tiro Preciso, Tiro Rapido[B], Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Illumian.

Nemico prescelto (Str): La guardia della cabala ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro le aberrazioni. Ottiene lo stesso bonus ai danni da arma.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere della guardia della cabala le fornisce la parola in Illumian *hoonvaul*. Tuttavia, non ha nessuno slot incantesimo da spendere.

Risonanza dei glifi (Str): Gli illumian interagiscono in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi la descrizione razziale degli illumian nel Capitolo 3 per i dettagli.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa della guardia della cabala forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *hoon* della guardia della cabala garantisce un bonus di +2 alle prove di Saggezza e Costituzione della guardia e a tutte le prove di abilità basate sulla Saggezza e sulla Costituzione (incluso). Il sigillo di potere *vaul* della guardia della cabala garantisce un bonus di +2 alle prove di Carisma e a tutte le prove di abilità basate sul Carisma.

Familiarità con le ombre (Str): La guardia della cabala ottiene un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore "ombra".

Proprietà: Corazza di piastre perfetta, spadone, *arco lungo composito+1* (bonus di For +1) con 20 frecce, 2 *pozioni di cura ferite leggere.*

Illumian spia (GS 6)

L'illumian spia si specializza nel raccogliere o recuperare conoscenze, oppure contribuisce alla società illumian eliminando i suoi nemici. In entrambi i casi, raggiunge il suo scopo con suprema segretezza.

Spia: Illumian maschio o femmina ladro 5/stregone 1; GS 6; umanoide Medio (umano); DV 5d6+5 più 1d4+1; pf 28; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12, contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +3; Lotta +3; Att o Att comp +6 in mischia (2d4, catena chiodata perfetta); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m (3 m con catena chiodata perfetta); AS attacco furtivo +3d6, incantesimi; QS eludere, famiglio, benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), risonanza dei glifi, parola in Illumian, sigilli luminosi, sigilli di potere, familiarità con le ombre, scoprire trappole, percepire trappole +1, schivare prodigioso; AL LN; TS Temp +2, Rifl +6, Vol +2; For 10, Des 14, Cos 12, Int 13, Sag 8, Car 16.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Ascoltare +1, Camuffare +13 (+15 recitazione), Diplomazia +9, Disattivare Congegni +9, Equilibrio +6, Intimidire +7, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +12, Osservare +1, Percepire Intenzioni +7, Raccogliere Informazioni +13, Raggirare +13, Saltare +2, Sapienza Magica +4, Scassinare Serrature +12; Arma Accurata, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Sigillo Impercettibile.

Linguaggi: Comune, Illumian, un altro (varia per regione).

Attacco furtivo (Str): La spia infligge 3d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. La spia può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se la spia viene esposta a un qualsiasi effetto che normalmente le permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Risonanza dei glifi (Str): Gli illumian interagiscono in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi la descrizione razziale degli illumian nel Capitolo 3 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere della spia le fornisce la parola in Illumian *vauluur*. Può spendere uno slot incantesimo (ma non un incantesimo preparato) come azione veloce per aggiungere 1d6 danni ai tiri per i danni da attacco furtivo per 1 round. Può usare la capacità due volte al giorno.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa della spia forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *vaul* della spia garantisce un bonus di +2 alle prove di Carisma e a tutte le prove di abilità basate sul Carisma (incluso). Il sigillo di potere *uur* della spia garantisce un bonus di +2 alle prove di Destrezza e a tutte le prove di abilità basate sulla Destrezza (incluso).

Familiarità con le ombre (Str): La spia ottiene un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore "ombra".

Scoprire trappole (Str): La spia può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare, le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): La spia conserva il bonus di Destrezza alla CA anche quando colta alla sprovvista o colpita da un avversario invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzata o altrimenti immobile).

Famiglio: Il famiglio della spia è un gatto. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e della spia. Le caratteristiche e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Benefici del famiglio: La spia ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce alla spia un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente (compreso nelle statistiche soprastanti).

Allerta (Str): *Il famiglio garantisce al suo padrone Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): La spia può comunicare telepaticamente con il proprio famiglio fino a una distanza di 1,5 km. La spia ha la stessa connessione del suo famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): La spia può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo famiglio se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo famiglio.

Incantesimi da stregone conosciuti (5/4 al giorno; 1° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica*; 1° - *camuffare se stessi, charme su persone* (CD 14).

Proprietà: Catena chiodata perfetta, *bacchetta di armatura magica* (50 cariche), *bacchetta di dardo incantato* (3°; 50 cariche), pergamena con *invisibilità*.

Gatto famiglio: GS -; bestia magica Minuscola; DV 6; pf 14; Iniz +2; Vel 9 m; CA 15, contatto 14, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta -9; Att +5 in mischia (1d2-4, artiglio); Att comp +7 in mischia (1d2-4, 2 artigli) e +2 in mischia (1d3-4, morso); AS -; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto; AL N; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +4; For 3, Des 15, Cos 10, Int 6, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14*, Osservare +3, Saltare +10, Scalare +6; Arma Accurata[B].

Eludere migliorato (Str): Se il famiglio viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Abilità: I gatti hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Scalare e un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare. I gatti hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio. Usano il modificatore di Destrezza invece che il modificatore di Forza per le prove di Saltare e Scalare. *In aree di erba alta o fitto sottobosco, il bonus di Nascondersi aumenta a +8.

Illumian maestro del sapere (GS 9)

L'illumian maestro del sapere è un tipico studente delle arti arcane tra la sua gente. Specialista nella magia di divinazione, il maestro del sapere cerca di scoprire segreti nascosti, persi nelle nebbie del tempo o sequestrati da quanti preferirebbero tenere celate queste conoscenze alla razza illumian.

Maestro del sapere: Illumian maschio o femmina divinatore 7/maestro del sapere 2; GS 9; umanoide Medio (umano); DV 9d4+9; pf 36; Iniz +0; Vel 9 m; CA 12, contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +4; Lotta +3; Att o Att comp +4 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale di ferro freddo perfetto) o +5 a distanza (1d4-1/19-20, pugnale di ferro freddo perfetto); AS incantesimi; QS famiglio, benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), risonanza dei glifi, parola in Illumian, sapienza +8, sigilli luminosi, sigilli di potere, segreto, familiarità con le ombre; AL LN; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +12; For 8, Des 10, Cos 12, Int 18, Sag 14, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (geografia) +12, Conoscenze (piani) +16, Conoscenze (storia) +16, Decifrare Scritture +16, Osservare +4, Raccogliere Informazioni +4, Sapienza Magica +18, Sopravvivenza +2 (+4 su altri piani, +4 per evitare pericoli/perdersi); Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcane]), Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Focalizzati Superiore (ammaliamento), Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene[B].

Linguaggi: Comune, Illumian, altri quattro (varia per regione).

Risonanza dei glifi (Str): Gli illumian interagiscono in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi la descrizione razziale degli illumian nel Capitolo 3 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere del maestro del sapere gli fornisce la parola in Illumian *naenkrau*. Mentre prepara i suoi incantesimi, può scegliere di lasciare vuoto uno slot incantesimo per aggiungere +1 alle CD dei tiri salvezza di tutti i suoi altri incantesimi di quel livello. Può lasciare vuoti fino a due slot incantesimo, e più slot vuoti non si sommano.

Sapienza: Questo privilegio di classe funziona come conoscenze bardiche, con il maestro del sapere che ottiene un +8 alla prova.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa del maestro del sapere forniscono un'illuminazione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né

dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *krau* del maestro del sapere garantisce un bonus di +2 al livello dell'incantatore del maestro del sapere (incluso). Il suo sigillo di potere *naen* garantisce un bonus di +2 alle prove di Intelligenza e a tutte le prove di abilità basate sull'Intelligenza (incluso).

Segreto: Il maestro del sapere ha appreso il seguente segreto: padronanza istantanea (Decifrare Scritture).

Familiarità con le ombre (Str): Il maestro del sapere ottiene un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore "ombra".

Famiglio: Il famiglio del maestro del sapere è un rospo. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e del maestro del sapere. Le caratteristiche e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Benefici del famiglio: Il maestro del sapere ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce al maestro del sapere +3 punti ferita (compresi nelle statistiche soprastanti).

Allerta (Str): *Il famiglio garantisce al suo padrone Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Il maestro del sapere può comunicare telepaticamente con il proprio famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il maestro del sapere ha la stessa connessione del suo famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Il maestro del sapere può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo famiglio se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo famiglio.

Incantesimi da mago (divinatore) preparati (9° livello dell'incantatore; scuola proibita necromanzia): 0 - *individuazione del magico* (3), *lettura del magico* (2); 1° - *armatura magica, charme su persone* (CD 17), *comprensione dei linguaggi, dardo incantato, identificare, servitore inosservato*; 2° - *freccia acida di Melf* (2) (+4 contatto a distanza), *individuazione dei pensieri* (3) (CD 16), *vento sussurrante*; 3° - *chiaroudienza/chiaroveggenza, fulmine* (CD 18), *suggestione* (CD 20), *vista arcana*, uno slot lasciato vuoto; 4° - *charme sui mostri* (CD 21), *costrizione inferiore* (CD 21), *scrutare* (CD 19), uno slot lasciato vuoto; 5° - *blocca mostri, contattare altri piani* (CD 21).

Libro degli incantesimi: Come sopra più 0 - tutti gli altri ad eccezione di necromanzia, 1° - *cancellare, individuazione dei non morti, individuazione delle porte segrete, protezione dal caos, protezione dal male*; 2° - *bocca magica, localizza oggetto, occulta oggetto, scassinare, serratura arcana, tocco di idiozia*; 3° - *cerchio magico contro il caos, cerchio magico contro il male, dissolvi magie, evoca mostri III, linguaggi, pagina segreta, volare*; 4° - *ancora dimensionale, evoca mostri IV, localizza creatura, occhio arcano, riparo sicuro di Leomund*; 5° - *inviare, legame planare inferiore, legame telepatico di Rary, occhi indagatori, santuario privato di Mordenkainen, scrigno segreto di Leomund, teletrasporto.*

Proprietà: Pugnale di ferro freddo perfetto, *fascia dell'intelletto+2, anello di protezione+1, amuleto dell'armatura naturale+1, mantello della resistenza+2*, pergamena con *dissolvi magie superiore*, pergamena con *spezzare incantamento*, libro degli incantesimi, specchio d'argento (per incantesimo *scrutare*).

Rospo famiglio: GS -; bestia magica Minuta; DV 9; pf 18; Iniz +1; Vel 1,5 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 18; Att base +4; Lotta -13; Att o Att comp +8 in mischia (nessun danno); AS trasmettere incantesimi a contatto; QS anfibio, eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone, parlare con i rospi; AL N; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +10; For 1, Des 12, Cos 11, Int 9, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +21, Osservare +4; Allerta.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Il rospo può trasmettere incantesimi a contatto per il maestro del sapere (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se il famiglio viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Abilità: La colorazione del rospo gli fornisce un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Parlare con il padrone (Str): Il famiglio può comunicare verbalmente con il maestro del sapere. Altre creature non comprendono la comunicazione senza aiuto magico.

Parlare con i rospi (Str): Il famiglio può comunicare con gli anfibi. Tale comunicazione è limitata dall'intelligenza delle creature che parlano.

Illumian stregone da battaglia (GS 10)

Mentre molti illumian incantatori scelgono la vita della ricerca e della conoscenza, alcuni scelgono un ruolo più attivo nella protezione della loro società. Lo stregone da battaglia trasporta squadre di assalto mediante il *teletrasporto* in località difficili da raggiungere, e poi supporta quelle truppe come artiglieria sul campo di battaglia.

Stregone da battaglia: Illumian maschio o femmina stregone 10; GS 10; umanoide Medio (umano); DV 10d4+10; pf 36; Iniz +2; Vel 9 m; CA 14, contatto 13, colto alla sprovvista 12; Att base +5; Lotta +4; Att o Att comp +5 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale di ferro freddo perfetto) o +8 a distanza (1d4-1/19-20, pugnale di ferro freddo perfetto); AS incantesimi; QS famiglio, benefici del famiglio (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), risonanza dei glifi, parola in Illumian, sigilli luminosi, sigilli di potere, familiarità con le ombre; AL LN; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +9; For 8, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +16, Osservare +4, Sapienza Magica +13, Valutare +3; Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (invocazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (invocazione), Schivare.

Linguaggi: Comune, Illumian, un altro (varia per regione).

Risonanza dei glifi (Str): Gli illumian interagiscono in modo strano con gli incantesimi basati su simboli. Vedi la descrizione razziale degli illumian nel Capitolo 3 per i dettagli.

Parola in Illumian (Sop): La combinazione di sigilli di potere dello stregone da battaglia gli fornisce la parola in Illumian *uurhoon*. Può spendere uno slot incantesimo (ma non un incantesimo preparato) come azione veloce per ottenere un bonus cognitivo pari al suo bonus di Saggezza (se ne ha uno) ai tiri salvezza sui Riflessi e al suo bonus di Destrezza (se ne ha uno) alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi. Questo effetto dura 1 minuto per livello dello slot incantesimo speso e può essere usato due volte al giorno.

Sigilli luminosi (Sop): I sigilli soprannaturali che orbitano sulla testa dello stregone da battaglia forniscono un'illumina-

zione pari a quella di una candela. Può far scomparire questi sigilli come azione standard, ma perde i benefici dei sigilli e non può usare nessuna capacità speciale garantita dai sigilli di potere né dalla sua parola in Illumian mentre sono spenti. Ripristinare la visibilità dei sigilli è un'azione gratuita.

Sigilli di potere (Sop): Il sigillo di potere *uur* dello stregone da battaglia garantisce un bonus di +2 alle prove di Destrezza e a tutte le prove di abilità basate sulla Destrezza (incluso). Il suo sigillo di potere *hoon* garantisce un bonus di +2 alle prove di Saggezza e Costituzione e a tutte le prove di abilità basate sulla Saggezza e sulla Costituzione (incluso).

Familiarità con le ombre (Str): Lo stregone da battaglia ottiene un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi con il descrittore "ombra".

Famiglio: Il famiglio dello stregone da battaglia è un corvo. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e dello stregone da battaglia. Le caratteristiche e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Benefici del famiglio: Lo stregone da battaglia ottiene benefici speciali dall'avere un famiglio. Questa creatura garantisce allo stregone da battaglia un bonus di +3 alle prove di Valutare (compreso nelle statistiche soprastanti).

Allerta (Str): *Il famiglio garantisce al suo padrone Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Lo stregone da battaglia può comunicare telepaticamente con il proprio famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Lo stregone da battaglia ha la stessa connessione del suo famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Lo stregone da battaglia può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo famiglio se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo famiglio.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/6/3 al giorno; 10° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, messaggio, sigillo arcano, suono fantasma* (CD 14); 1° - *armatura magica, dardo incantato, foschia occultante, mani brucianti* (CD 17), *scudo*; 2° - *grazia del gatto, invisibilità, polvere luccicante* (CD 16), *raggio rovente* (+7 contatto a distanza); 3° - *dissolvi magie, palla di fuoco* (CD 19), *volare*; 4° - *porta dimensionale, tempesta di ghiaccio*; 5° - *teletrasporto.*

Proprietà: Pugnale di ferro freddo perfetto, *mantello del carisma+2, anello di protezione+1, amuleto dell'armatura naturale+1, bacchetta di velocità* (20 cariche), pergamena con *congedo*, pergamena con *muro di ghiaccio.*

Corvo famiglio: GS -; bestia magica Minuscola; 10 9; pf 18; Iniz +2; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 17; Att base +5; Lotta -8; Att o Att comp +7 in mischia (1d2-5, artigli); AS trasmettere incantesimi a contatto; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone, parlare con i corvi; AL N; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +9; For 1, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Osservare +5; Arma Accurata.

Linguaggi: Comune, Illumian.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Il corvo può trasmettere incantesimi a contatto per lo stregone da battaglia (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se il famiglio viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce nessun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Parlare con il padrone (Str): Il famiglio può comunicare verbalmente con lo stregone da battaglia. Siccome il corvo parla l'Illumian, altri possono comprendere senza aiuto magico.

Parlare con i corvi (Str): Il famiglio può comunicare con gli uccelli. Tale comunicazione è limitata dall'intelligenza delle creature che parlano.

INCONTRI

Gli umani e i loro simili esistono in una stupefacente varietà di gruppi. Alcuni esempi tipici sono forniti di seguito come trampolino di lancio delle idee del DM. Ognuno include un Livello di Incontro (LI) medio per aiutare a valutarne la minaccia.

Gruppo di banditi (LI 4): 1d6+2 banditi umani.

Pattuglia di guardie cittadine (LI 4): 1d3+1 guardie cittadine umane.

Gruppo di caccia (LI 4): 1d3+1 cacciatori umani.

Carovana straniera (LI 6): 1d4 mercanti umani, 2d6+2 soldati umani.

Carovana locale (LI 6): 1d2 mercanti umani, 1d6+1 soldati umani, 2d6+2 contadini umani.

Gruppo di strada (LI 6): 1d6+2 banditi umani, 1d2 mezzelfi sgherri.

Gruppo di banditi misti (LI 7): 1d4 banditi umani, 1d3+1 mezzelfi sgherri, 1d3+1 mezzorchi rapinatori.

Squadra di assalto illumian (LI 8): 1d3+1 illumian guardie della cabala, 1 illumian spia.

Pellegrini (LI 8): 3d6 contadini, 1d2 cacciatori umani, 1 curato umano.

Pattuglia di confine (LI 9): 2d6+4 soldati umani, 1 comandante umano.

Squadra di infiltrati illumian (LI 9): 1d3+1 illumian spie.

Delegazione illumian (LI 11): 1d4+2 illumian guardie della cabala, 1 illumian maestro del sapere.

Banda mista (LI 13): 1d8+2 banditi umani, 1d4 mezzelfi sgherri, 1d6+2 mezzorchi rapinatori, 1 mezzorco capobanda.

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti
0521.630320

Visita il sito web **www.25edition.it**