

# DUNGEONS & DRAGONS® Accessorio

## GUIDA ALLA NASCITA DEGLI EROI



Ryan Dancey, David Noonan,  
e John D. Rateliff

# GUIDA ALLA NASCITA DEGLI EROI

## Crediti

**Designers:** Ryan S. Dancey, David Noonan, e John D. Rateliff

**Direttore Creativo:** Ed Stark

**Direttore Artistico:** Dawn Murin

**Illustrazione di Copertina:** Brom

**Disegnatore Tavole Interne:** Dennis Cramer

**Grafici:** Sherry Floyd e Sean Glenn

**Direttore Progetto:** Josh Fischer

Basato sulle regole originali DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson,  
e dalle nuove regole di DUNGEONS & DRAGONS create da Jonathan Tweet, Monte Cook,  
Skip Williams, Richard Baker, e Peter Adkison.

## Indice

Introduzione .....	2	Scegliere un allineamento .....	48
Tirare i propri punteggi di caratteristica .....	4	Pianificare la propria carriera .....	52
Determinare la propria razza e classe .....	7	Appendice: La regola dei nomi .....	61
Crearsi una storia personale .....	37		

## EDIZIONE ITALIANA

**Direttore Responsabile:** Emanuele Rastelli

**Supervisione:** Massimo Bianchini

**Revisione:** Chiara Battistini, Massimo Bianchini

**Traduzione:** Cristian Breccolotti, Fiorenzo delle Rupi

**Grafica e Impaginazione:** Giorgia Calandroni

U.S., CANADA,  
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707  
(Questions?) 1-800-324-6496



620-T11647

Visita il nostro sito web:  
[www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)

EUROPEAN HEADQUARTERS  
Wizards of the Coast, Belgium  
P.B. 2031  
2600 Berchem  
Belgium  
+32-70-23-32-77

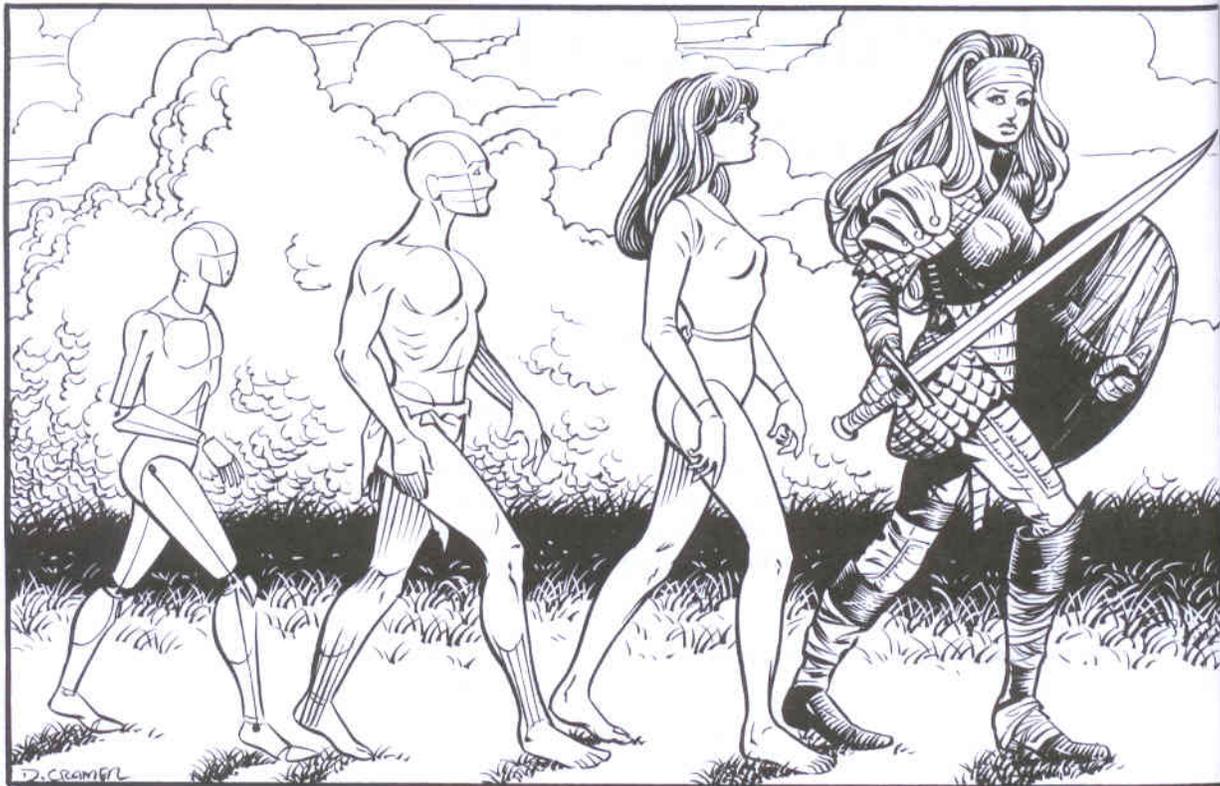


TWENTY FIVE EDITION s.r.l.  
Sede legale:  
43100 Parma  
Italy  
Tel. 0521 - 630320

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, e il logo Wizards of the Coasts sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.



DOMANDE? 0521-630320



La creazione di un personaggio di Dungeons & Dragons® è un vero e proprio processo evolutivo.

## INTRODUZIONE

D&D® è un gioco che parla di eroi. Tramite l'immaginazione, il racconto e l'amicizia, vi permette di sperimentare cosa significa essere eroi. Una delle componenti più eccitanti del gioco è proprio ascoltare la voce interiore del proprio eroe, che permette ad una parte del nostro potenziale nascosto di emergere.

Il vostro personaggio è qualcosa di più di un semplice insieme di statistiche, numeri determinati casualmente e liste di equipaggiamento. È il riflesso di una scintilla che si trova dentro di voi. Non accontentatevi di ricalcare la figura di un film o di un libro. Non sentitevi necessariamente costretti a ripetere le formule classiche di dozzine di libri o film banali. Regalate al vostro personaggio una parte del vostro potenziale eroico. Il risultato varrà sicuramente lo sforzo.

## CONTENUTO

La Guida alla Nascita degli Eroi vi dà una marcia in più in ogni passo della creazione del personaggio. In breve tempo sarete in grado di determinare tutto ciò che è successo al vostro personaggio prima della sua prima avventura. Avrete anche un'idea più precisa su come vede il mondo, e su come il mondo vede lui. Infine, saprete quali obiettivi perseguire.

Cominceremo dal punto in cui nascono tutti i personaggi di D&D: con sei numeri da 3 a 18, scritti su un foglio di carta. Il capitolo "Tirare i propri punteggi di caratteristica" serve ad aiutare i giocatori a fare scelte difficili come queste. Verrete a conoscenza di quali sono le probabilità di tirare un 18, cosa fare se ottenete punteggi decisamente bassi, e suggerimenti su come

giocare un personaggio con delle caratteristiche estremamente diverse dalle vostre.

Il cuore della creazione del personaggio è il capitolo "Determinare la propria razza e classe". Dopotutto, quando alla gente viene chiesto quale personaggio di D&D abbiano, la prima cosa che rispondono è di solito: "sono un ladro elfo" o "sono un barbaro umano". Questo capitolo descrive tutte le combinazioni razza-classe disponibili ai personaggi di 1° livello, fornendo anche consigli per ottimizzare le risorse a disposizione del personaggio, consigli su come interpretarlo e alcune varianti insolite di razza e classe.

Il capitolo "Crearsi una storia personale" scava nel passato del vostro avventuriero, prima dell'inizio delle sue avventure. Definirete la natura della sua famiglia dove è cresciuto, e quali amici e nemici si è fatto nel frattempo. Sono state incluse più di due dozzine di tabelle che guidano il personaggio attraverso la sua infanzia e adolescenza, lasciandovi liberi di scegliere i risultati o determinarli a caso.

L'allineamento di un personaggio è una sorta di punto di riferimento morale ed etico, e il capitolo "Scegliere un allineamento" serve proprio a farsi un'idea della direzione in cui puntare. È anche stato incluso un quiz per aiutarvi a determinare quale sia l'allineamento giusto per voi, e alcuni suggerimenti su come mettere insieme l'allineamento e il carattere del personaggio... mantenendo il tutto divertente.

Concludiamo la nostra presentazione della generazione del personaggio con uno sguardo al futuro, nel capitolo "Pianificare la propria carriera". Dopotutto, le abilità e i talenti da voi scelti al 1° livello non sono altro che le fondamenta delle vostre scelte future. Come una sorta di consigliere per maghi e guerrieri, questo

capitolo serve a mettere il vostro personaggio sulla strada giusta se intendete farne il combattente professionista, l'inventore o l'infiltratore definitivo.

Infine, i veterani di D&D potranno senza dubbio assicurarvi che a volte decidere il nome del proprio personaggio può essere il compito più arduo di tutti. Nell'appendice "La regola dei nomi" sono infatti stati inclusi centinaia di nomi che è possibile usare o adattare al proprio personaggio, e molti consigli su cosa fare o non fare riguardo ai nomi dei personaggi.

## COME UTILIZZARE QUESTO LIBRO

La *Guida alla Nascita degli Eroi* fa da complemento al *Manuale del Giocatore* di Dungeons & Dragons. È necessario esserne in possesso, se intendete utilizzare il contenuto di questo libro.

Il *Manuale del Giocatore* dà per scontate alcune cose riguardo al vostro personaggio: ad esempio, che sia stato addestrato fino a raggiungere un livello di base in qualche settore. Che abbia stabilito un suo codice etico personale. Che sia venuto in possesso di somme di denaro tali da permettergli di comprare i viveri e l'equipaggiamento di base. E forse, la cosa che dà più per scontata è che il vostro personaggio sia un eroe. Il *Manuale del Giocatore* non include regole per creare personaggi che siano contadini, guardiani di maiali o servitori. Differentemente rispetto al resto del mondo che il vostro Dungeon Master ha creato, il vostro personaggio sta per intraprendere una delle professioni più eccitanti e pericolose che il mondo abbia mai conosciuto: l'avventuriero!

La *Guida alla Nascita degli Eroi* è stata studiata per aiutarvi a rispondere ad alcune delle classiche domande che i giocatori si pongono riguardo al proprio personaggio. Vi aiuterà a sviluppare una storia interessante e una figura decisamente più originale da giocare rispetto al solito "sono un guerriero" o "sono un mago". Questo libro vi condurrà per mano attraverso i vari stadi della creazione di un personaggio, passo dopo passo. Vi fornirà anche alcuni consigli per sistemare i vostri punteggi di caratteristica. Avrete a disposizione dozzine di personaggi già pronti, che necessitano solo della scintilla di vita che saprete dargli per essere giocati. All'interno troverete anche sistemi per creare dal nulla le strutture sociali necessarie alla nascita di certi tipi di personaggi come i chierici, i paladini e i monaci. Questa guida può anche essere utile al vostro DM, che collaborerà con voi per creare una serie di personaggi non giocanti connessi al vostro personaggio: amici, nemici, fratelli di sangue, conoscenti, signori e via dicendo.

Lo scopo per cui questo materiale è stato concepito è arricchire la vostra esperienza di gioco di ruolo. Niente di ciò che è scritto in queste pagine è stato creato per mettersi fra voi e il personaggio che avete intenzione di giocare. Se il tiro di un dado produce un risultato che non vi piace, tirate di nuovo o scegliete semplicemente un risultato diverso. Se le scelte precedenti da voi fatte non hanno dato risultati soddisfacenti, tornate sui vostri passi e muovetevi in una direzione diversa. Se sviluppate idee vostre, integratele nel risultato finale. In altre parole, assicuratevi di essere pronti alla sfida quando la partita avrà inizio.

## INIZIARE

Tutte le grandi storie hanno un inizio. Attraverso un gioco come D&D, sarete in grado di raccontare una storia epica creando i dialoghi e le azioni dei personaggi interamente da soli. La storia del vostro personaggio comincia qui.

Assicuratevi di avere a disposizione lo stretto indispensabile: dadi, carta e matita. Se state creando contemporaneamente tutti i personaggi del gruppo, assicuratevi di avere spazio sufficiente perché tutti possano scrivere, tirare dadi e prendere note, cancellare e scrivere di nuovo. Se nella fase di creazione dei vostri personaggi il vostro DM è presente, trovate spazio sufficiente anche per lui, per i suoi libri e per le sue note.

Ora, aprite il *Manuale del Giocatore* alla sezione che riguarda la generazione dei punteggi di caratteristica. Siete pronti? L'avventura vi attende!



# TIRARE I PROPRI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

I punteggi di caratteristica di un personaggio servono a farsi un'idea delle classi a cui potrebbe appartenere, e quali classi è invece meglio evitare. Il gioco permette ad un personaggio di essere di qualunque classe, a prescindere dal valore delle caratteristiche. Tuttavia, disporre i propri punteggi di caratteristica in modo che siano utili a uno scopo preciso aiuterà il personaggio a sopravvivere in un mondo pieno di pericoli e avventure.

## PUNTEGGI DI CARATTERISTICA E PARABOLE

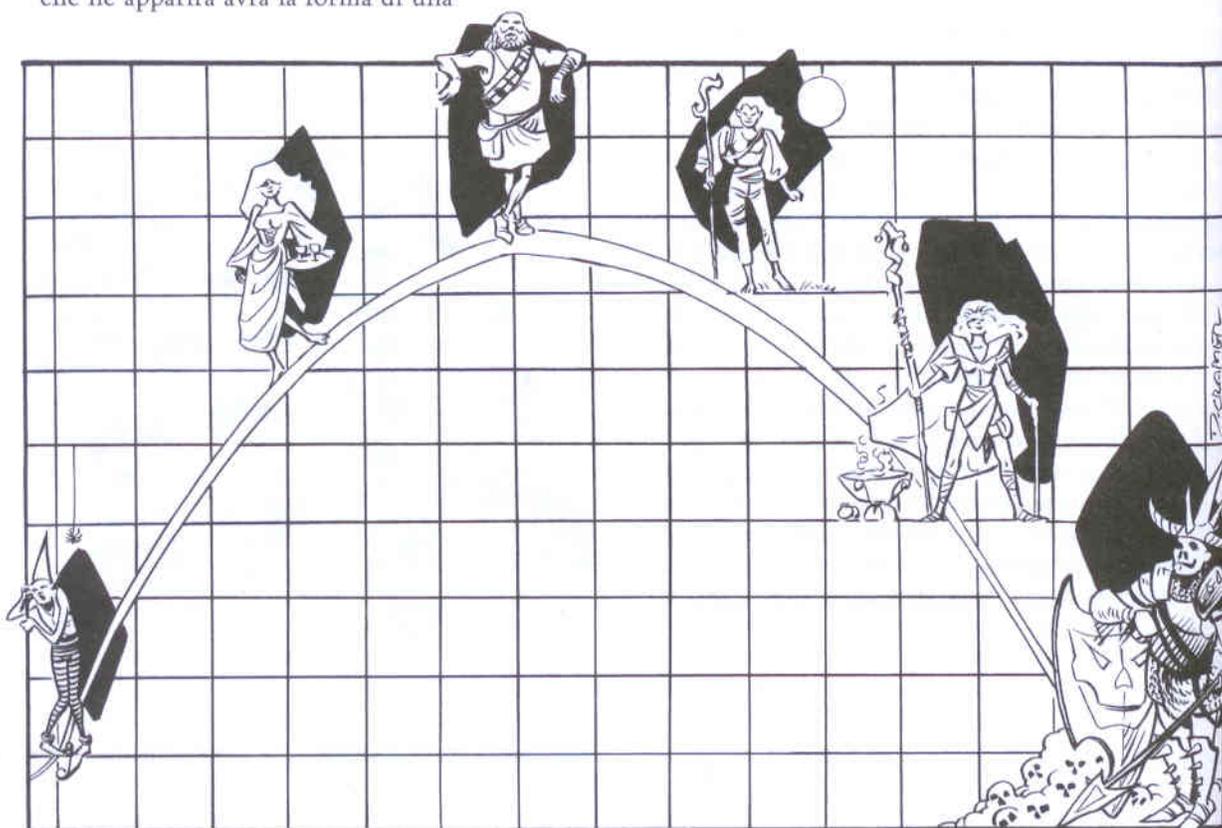
In D&D, l'umano medio ha un valore di 10,5 in tutte le caratteristiche. Lo spazio in cui le abilità si muovono va da 3 a 18, e il punteggio medio ottenibile dipende dal tiro di tre dadi a sei facce (3d6). Nelle precedenti versioni di D&D, 3d6 erano i dadi standard che venivano usati per generare i punteggi di caratteristica dei personaggi giocanti. Visto che i risultati dipendono dal tiro di tre dadi, le probabilità di ottenere un punteggio vicino alla media sono superiori a quelle di ottenere un valore prossimo ai due estremi. Questa regola probabilistica è chiamata *parabola*, visto che mettendo assieme le probabilità di ottenere determinati risultati in un grafico, la linea che ne apparirà avrà la forma di una

parabola. Per i più curiosi, le probabilità di ottenere un 18 su 3d6 sono 1 su 200 (circa lo 0,5%). In media solo il 3% dei personaggi creati con questo sistema dovrebbe avere un 18 in qualche caratteristica.

Nel corso degli anni cambiare il sistema di creazione dei personaggi in modo da generare personaggi con caratteristiche leggermente superiori alla media è diventata una pratica comune. Dopotutto, questi personaggi sono eroi! Dopo aver lungamente osservato la cosa abbiamo deciso di includerla in questa edizione delle regole.

Si tirano 4d6 e si tengono i tre risultati migliori. L'effetto immediato è l'innalzamento del punteggio medio a 11,5. A prima vista questo metodo non sembra apportare grossi miglioramenti, ma grazie alle complesse leggi della probabilistica tende a creare personaggi che hanno uno o due punteggi decisamente superiori alla media, e pochi fortemente al di sotto di essa. In poche parole tende a spostare e appiattire leggermente la parabola a favore del giocatore, aumentando le probabilità che il suo personaggio sia eccezionalmente dotato invece che nella media.

Le probabilità di ottenere un 18 usando questo sistema sono di circa tre volte superiori rispetto al sistema basato su 3d6. In questo modo circa il 9% dei personaggi dovrebbe ottenere un 18 come punteggio di caratteristica, ancor prima di applicare eventuali modificatori di razza. Con il sistema dei 4d6 le probabilità di ottenere un 15, un 16 o un 17 sono decisamente superiori. E quelle di ottenere un 3, un 4 o un 5 notevolmente ridotte.



Ogni personaggio ha qualcosa di speciale: qualcosa che lo distingue dalla media.



*Gli stessi tiri di dado possono creare personaggi estremamente diversi fra loro.*

## Punteggi di partenza delle caratteristiche

Per iniziare a creare un personaggio di D&D, vanno seguite le istruzioni contenute nel *Manuale del Giocatore*. Si tirano sei volte quattro dadi, tenendo i tre migliori e trascrivendo su un foglio i punteggi ottenuti.

Ora è il momento di fare la prima vera e propria scelta riguardo al personaggio: quali punteggi assegnare alle rispettive caratteristiche. I punteggi superiori a 12 conferiscono un bonus che nel gioco può essere applicato a diversi tiri del dado, mentre le caratteristiche con un punteggio di 9 o inferiore infliggeranno delle penalità anch'esse applicabili a numerosi tiri.

Ecco alcune cose da tenere in considerazione:

**Punteggi delle caratteristiche fisiche.** A lungo termine alcuni punteggi finiscono per essere più utili di altri per un avventuriero. Dal momento che molte avventure di D&D hanno una forte componente di combattimento, le caratteristiche fisiche come Forza, Destrezza e secondariamente Costituzione sono estremamente importanti. Bisogna prendere attentamente in esame quali punteggi assegnare a queste caratteristiche.

**Punteggi delle caratteristiche mentali.** I personaggi in grado di lanciare incantesimi basano la maggior parte del loro potere e il numero di magie che sono in grado di lanciare su una delle caratteristiche mentali. I maghi usano l'Intelligenza. I chierici, i druidi, i paladini e i ranger la Saggezza. I bardi e gli stregoni il Carisma.

**La regola dei "senza speranza."** Se il totale dei mo-

dificatori è 0 o inferiore, o se il punteggio più alto è 13 o minore, il giocatore può scartare la serie di tiri che ha fatto e ricominciare da capo. Non c'è niente di male nello scartare un personaggio "senza speranza", ma si può anche decidere di giocarlo ugualmente, nonostante queste limitazioni. Gli eroi che devono superare delle debolezze così basilari tendono ad essere i più interessanti, e a diventare dei personaggi memorabili da giocare.

## Eroi con punteggi bassi

La narrativa di D&D ha dato luce a molti personaggi nel corso degli anni. Nel mondo di DRAGONLANCE®, un mago di nome Raistlin ha da sempre avuto uno degli svantaggi più pesanti mai inflitti ad un personaggio eroico: la sua Costituzione uscì seriamente danneggiata dalle prove alle quali fu costretto a sottoporsi all'interno della Torre dell'Alta Stregoneria. La salute cagionevole di Raistlin, il suo costante bisogno di fermarsi per riprendere fiato e la sua vulnerabilità alla febbre e alle malattie minori ne farebbero normalmente un personaggio ingiocabile. Quando poi furono create le avventure di DRAGONLANCE, i playtester utilizzarono nel gioco i personaggi che sarebbero poi apparsi nei racconti. Invece di risultare un fallimento, il personaggio di Raistlin si rivelò come una presenza oscura e sinistra.

### Oh, no! Ho tirato un 3!

Se il giocatore è stato così sfortunato da tirare un 3 e il suo personaggio non fa comunque parte della categoria dei "senza speranza" (o se vuole giocarlo comunque), dovrebbe prendere in considerazione di scegliere la classe del mezzorco. I mezzorchi hanno una penalità di -2 all'Intelligenza, ma il punteggio minimo per qualunque personaggio rimane sempre 3. Diventando quindi dei mezzorchi e assegnando il proprio 3 all'Intelligenza, la penalità di razza non avrà alcun effetto!

Provò a distaccarsi dal fratello da cui dipendeva tanto sul piano fisico, e cercò di ottenere un grande potere magico che rimpiazzasse quello che era stato rubato al suo fragile corpo. Sforzandosi di immaginare come significasse essere così deboli e comunque desiderosi di lottare per diventare grandi e potenti, gli autori riuscirono a trasformare la figura di Raistlin da una comparsa secondaria in uno dei personaggi fantasy più popolari di tutti i tempi.

È bene non commettere l'errore di dare poca importanza ai propri svantaggi o di ignorarli. Si tratta di particolari che possono facilmente diventare il fulcro di una magnifica storia imperniata su come superare le proprie avversità pur partendo estremamente svantaggiati!

### Rifinire i punteggi di caratteristica

Una volta arrivati a questo punto, i giocatori dovrebbero essere relativamente soddisfatti della disposizione dei punteggi di caratteristica da loro scelta. Si raccomanda di passare qualche minuto ad esaminare il lavoro svolto per assicurarsi che il personaggio si stia trasformando esattamente nella figura che si intende giocare, di cui il gruppo ha bisogno per sopravvivere e che il DM non avrà problemi a concedere al giocatore.

Il giocatore dovrebbe essere già in grado di immaginare una bozza di personaggio che emerge dalla casualità dei dadi. Certo, il personaggio non è ancora definito, ma è già possibile distinguere alcuni tratti determinati. In genere, eccelle in alcune aree ed ha uno o due punti deboli. Volendo, il giocatore potrebbe già cominciare a scrivere alcune note su cosa questo possa significare per lui.

Basta immaginare come ci si potrebbe sentire ad essere forte come un toro, o conosciuto come una persona estremamente "svelta di mano" o "astuta come una volpe". Ovviamente, spesso anche le esperienze negative sono formative. Si pensi a come ci si

sente ad essere considerati goffi, malaticci o tardi di comprendonio. Le persone reali sono il prodotto delle proprie aspirazioni, delle esperienze e del proprio retaggio. Il personaggio immaginario del



giocatore ha bisogno del suo aiuto per riempire questi dettagli. Più lavoro di questo tipo viene svolto, più l'eroe sembrerà reale quando il gioco avrà inizio.

### Il personaggio non è il giocatore

Alcuni giocatori hanno problemi a separare la propria personalità da quella del personaggio. Il problema sta nella natura stessa del gioco di ruolo. Visto che chi fornisce il carattere al personaggio è il giocatore stesso inevitabilmente sarà basato su alcuni aspetti della sua personalità. Il problema diventa ancora più grave per quanto riguarda le caratteristiche mentali rispetto a quelle fisiche. È infatti facile immaginare come sarebbe essere più forti, veloci o resistenti (o goffi, deboli e fragili).

Invece è decisamente più difficile per una persona intelligente mettersi nei panni di uno stupido (o viceversa). Per una persona priva di senso comune è difficile simularlo: assegnare un 18 alla Saggezza non gli servirà ad avere una migliore comprensione del mondo circostante. Ed è particolarmente difficile per un giocatore con una personalità particolarmente forte giocare un personaggio anonimo e silenzioso; prima o poi sarà la personalità del giocatore a sovrapporsi a quella del personaggio, e non viceversa.

Fortunatamente la soluzione è semplice, ed è continuare costantemente a chiedersi: "Cosa farebbe [inserire il nome del personaggio]?" Il personaggio in questione è molto probabilmente diverso dal giocatore per razza, sesso ed allineamento. Il suo mondo è decisamente differente da quello in cui vive il giocatore. Perché i loro approcci alle situazioni dovrebbero essere simili? Se il giocatore è disposto a sforzarsi di giocare un personaggio che appartiene ad un mondo diverso dal suo e che possiede abilità e caratteristiche che non possiede, il resto dovrebbe essere facile. Questo tipo di approccio aiuta anche i giocatori a distinguere un personaggio dall'altro, invece di continuare a giocare lo stesso personaggio con nomi diversi ogni volta.

Dopotutto, giocare personaggi diversi da loro e che fanno cose che loro non si sognerebbero mai di fare (almeno non nel mondo reale) è una parte del divertimento. Un giocatore timido potrebbe giocare un personaggio estroverso, un giocatore estremamente rispettoso delle autorità potrebbe dare sfogo nel giocare a qualunque tipo di crimine, ed un giocatore solitamente gentile scatenare una rissa senza esclusione di colpi. La capacità di evasione è una componente fondamentale del fantasy, che dà la possibilità di vestire i panni di un'altra persona e vedere il mondo in modo completamente differente. Occorre sfruttarla prendendo una strada diversa. E godersi il viaggio.

D

Le du  
proce  
razza  
D&D  
mago  
create  
delle  
mon  
razze  
halfli

Qu  
veng  
fianc  
gioca  
ostac  
di inc  
Se  
do di  
dell'a  
pi in  
do sa  
gli si

La se  
comb  
vare  
class  
gi di  
Inolt  
potre  
che p  
stesso

Sceg

Ci so  
gio n  
caratt  
potre  
una s

Qu  
gio, b  
comb  
ciali p  
dei se

Razza  
Uman  
Nano  
Elfo

# DETERMINARE LA PROPRIA RAZZA E CLASSE

Le due scelte più importanti da determinare durante il processo di creazione del personaggio riguardano la sua razza e la sua prima classe. Le undici classi di base di D&D (barbaro, bardo, chierico, druido, guerriero, ladro, mago, monaco, paladino, ranger e stregone) sono state create per fornire al giocatore alcune (se non tutte) delle abilità necessarie a lottare e sopravvivere in un mondo fantasy avventuroso. Allo stesso modo, le sette razze (umano, nano, elfo, gnomo, mezzelfo, mezzorco e halfling) possiedono ognuna i loro vantaggi e svantaggi.

Queste regole funzionano al meglio se i personaggi vengono creati in gruppo. Il personaggio avrà al suo fianco dei compagni fedeli (i personaggi degli altri giocatori) che collaboreranno per superare insieme gli ostacoli, uccidere mostri orribili e andare alla ricerca di incredibili tesori.

Se il personaggio viene creato da solo o non c'è modo di sapere quali altri tipi di eroi incontrerà nel corso dell'avventura, diventa necessario stare attenti ai campi in cui è forte e quelli in cui è debole. In questo modo sarà possibile sfruttare al meglio le opportunità che gli si presenteranno nel corso delle sue avventure.

## SCEGLIERE UNA RAZZA E UNA CLASSE

La sezione seguente fornisce consigli utili per ogni combinazione di razza e classe. Il giocatore dovrà trovare una razza che gli interessi e poi scegliere una classe. Sugeriremo come distribuire i propri punteggi di caratteristica e quali talenti e abilità scegliere. Inoltre, spiegheremo come quel tipo di personaggio potrebbe vedere il mondo, e descriveremo le varianti che possono portare a diverse interpretazioni dello stesso personaggio in termini di gioco di ruolo.

### Scegliere una razza

Ci sono molti elementi che cambiano in un personaggio man mano che il tempo passa. I punteggi delle caratteristiche andranno migliorando, il personaggio potrebbe scegliere di intraprendere altre classi, ma una sola cosa non cambierà mai: la sua razza.

Quando si sceglie una razza per il proprio personaggio, bisogna pensare al modo in cui potranno venire combinati i vari modificatori razziali e le abilità speciali per fare di lui un vero e proprio specialista in uno dei seguenti campi.

#### TRATTI TIPICI DELLE RAZZE

Razza	Archetipo
Umano	Versatile, sociale, curioso, fortunato
Nano	Ostinato, schietto, valoroso, concentrato
Elfo	Aggraziato, spensierato, senza età, magico

Gnomo	Pratico, scaltro, silenzioso, solido
Halfling	Veloce, silenzioso, accumulatore, informato
Orco*	Primitivo, forte, selvaggio, brutale

\* I tratti degli orchi sono stati inclusi per completare la tabella. Gli orchi sono una razza bestiale e malvagia e difficilmente dalle loro file emergono avventurieri buoni. Ma, in un mondo fantastico, a volte un genitore orco può essere uno spunto interessante!

La prossima cosa da prendere in considerazione è l'effetto dei modificatori razziali sulle caratteristiche del personaggio, ovvero:

#### MODIFICATORI RAZZIALI

Razza	Modificatori di caratteristica	Effetti
Umano	Nessuno	Gli umani definiscono la media
Nano	+2 Cos, -2 Car	+1 pf per livello, penalità di -10% nelle interazioni sociali
Elfo	+2 Des, -2 Cos	+1 alla CA, +1 agli attacchi con le armi a distanza, -1 pf per livello
Gnomo	+2 Cos, -2 For	+1 pf per livello, -1 agli attacchi e ai danni in mischia, capacità di trasporto ridotta
Mezzelfo	Nessuno	Essenzialmente un umano da questo punto di vista
Mezzorco	+2 For, -2 Int, -2 Car	+1 agli attacchi e ai danni in mischia, capacità di trasporto migliorata, potenziale di lancio degli incantesimi arcani ridotto, punti abilità diminuiti, penalità del 10% durante le interazioni sociali
Halfling	+2 Des, -2 For	+1 alla CA, +1 agli attacchi con le armi a distanza, -1 agli attacchi e ai danni in mischia, capacità di trasporto ridotta

Al di là delle statistiche e delle regole, ci sono molte ragioni di natura sociale per scegliere una determinata razza piuttosto che un'altra. Parlando con il DM, i giocatori potranno rendersi conto di come la gente vede le varie razze all'interno della sua campagna. È anche possibile farsi un'idea della storia delle razze e dei loro eventuali conflitti in corso. L'epica storia della razza a cui appartiene un personaggio può fornire degli ottimi spunti di gioco di ruolo.

A seconda degli avvenimenti nel gioco o di dove inizia l'avventura, ci possono essere dei vantaggi ancora più immediati. Forse il personaggio è a conoscenza del linguaggio della popolazione locale, o potrebbe addirittura essere in grado di chiamare la sua famiglia o il suo clan in aiuto.

### Puntare al 20

D'altra parte, potreste accorgervi di avere un potenziale straordinario. Se siete stati abbastanza fortunati da tirare un 18 in un punteggio di caratteristica, potreste averne uno *ancora più alto* del normale se unite il punteggio al giusto modificatore razziale! Anche se sono incredibilmente rari (circa il 2% della popolazione totale) sono esistiti alcuni orchi con un punteggio di Forza di 20, il vero e proprio picco assoluto delle potenzialità della propria razza. Il che potrebbe anche voler dire che i vostri simili si aspettano imprese veramente grandi da voi.

## Scegliere una classe

Una volta scelta una razza per il personaggio che si intende interpretare (o comunque ridotte le possibilità di scelta) si passa al paragrafo corrispondente, che parla di come la razza scelta interagisca con tutte le classi di D&D.

### Utilizzare i modelli iniziali

In generale, la *Guida alla Nascita degli Eroi* utilizza i modelli iniziali del *Manuale del Giocatore* come base di partenza. Le classi del *Manuale del Giocatore* consistono in una selezione di abilità, talenti ed equipaggiamento completi e pronti all'uso. In genere forniscono al personaggio una solida base per giocare il ruolo tradizionale della classe da lui scelta. Quei giocatori esperti che vogliono creare un personaggio particolare, possono scegliere di non utilizzare i modelli iniziali. In questo caso, troveranno suggerimenti utili a tutte le classi nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*.

## UMANI

Gli umani sono la razza più varia. Sono presenti in quasi qualunque ambiente, ed esplorano il mondo che li circonda con grande intraprendenza. Non appena sono passati in una zona i primi esploratori, non tardano a spuntare piccoli accampamenti e fattorie subito dopo. Gli umani sono abili nel commercio, nello studio delle arti arcane e nelle attività militari. Venerano tutte le divinità, possono essere di qualunque allineamento e possiedono un numero impressionante di miti e leggende di loro creazione.

I personaggi umani sono i membri più significativi della propria razza. Gli umani di successo diventano spesso

incredibilmente ricchi; signori di intere nazioni o consiglieri di re e generali.

I personaggi umani hanno anche diversi tipi di background. Alcuni sono stati allevati per essere in grado di affrontare una vita di avventure mentre altri potrebbero essere schiavi o apprendisti fuggiti, o semplicemente figli di semplici contadini che hanno risposto alla chiamata della gloria.

Un personaggio umano può avere un background di qualsiasi tipo; la scelta dipende solo dal giocatore. Le descrizioni delle classi che seguono danno per scontato che il personaggio sia giovane adulto, e dotato di un addestramento di base in un'attività o una professione.

### Barbaro umano



Ci sono tre modi per un umano di diventare un barbaro: essere nato fra i barbari, essere stato adottato da una comunità di barbari e avere imparato a vivere come loro, o essere rimasto isolato e avere imparato a sopravvivere da solo nelle terre selvagge.

**Vantaggi razziali:**

Talento extra. Alcune buone scelte per un barbaro includono Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Schivare, Seguire Tracce e Sensi Acuti.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** I suoi punteggi di caratteristica principali sono Forza e Costituzione. I meno utili sono Intelligenza e Carisma.

**Giovane coraggioso (Variante):** È un giovane guerriero che si propone di cercare fama e fortuna, di vendicarsi di un torto o di difendere la sua tribù contro le razzie. Vive nelle terre selvagge, veste di pelli conciate, si procura da solo cibo e acqua per sopravvivere, e crea le proprie armi con il legno, la roccia e l'osso. Si distingue dai suoi simili adornandosi con particolari tatuaggi, pitture di guerra, piume, e strane acconciature a trecce. Ha un forte senso dell'onore, ma obbedisce solo ai comandi degli anziani della sua comunità e delle persone sagge che ha imparato a rispettare. Non gli interessano però i complessi rituali e le leggi della tribù.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Ascoltare Cavalcare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Muoversi Silenziosamente, Orientamento.

**Solitario (Variante):** Un umano che si è perso o che è stato abbandonato dai suoi compagni, e che ha imparato a sopravvivere contro tutte le avversità imparando le dure leggi delle terre selvagge. Reso più forte nel corpo e nella mente dalle dure esperienze e dalla solitudine, è diventato un avversario estremamente pericoloso su un terreno a lui familiare. Se venisse recuperato e riportato nella civiltà, dovrebbe imparare di nuovo le leggi basilari della società civile e trovare un modo di usare le abilità che ha appreso in un mondo ostile per sopravvivere in un altro ambiente.

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Ascoltare, Guarire, Nascondersi, Nuotare, Saltare, Scalare.

### Bardo umano



Un bardo umano può essere un intrattenitore, un insegnante della storia e dei valori della società a cui appartiene, un insieme di passione o di orgoglio, o una combinazione delle tre cose. In alcune culture umane, i bardi sono visti come una delle classi meno im-

portanti: il loro ruolo di "intrattenitori" è apparentemente di poca utilità. In altre culture, i bardi sono tra i membri più importanti della società, individui unici nel loro genere, che proteggono l'identità culturale del loro popolo.

In qualche momento della sua vita, un bardo ha avuto modo di perfezionarsi nell'arte dell'intrattenimento: canzoni, musica, scrivere e recitare poesie, o raccontare storie. Il giocatore potrebbe addirittura comporre una breve storia in cui descrive come il suo personaggio ha trovato la sua vocazione, e poi decidere per quale forma di intrattenimento il suo personaggio abbia un'inclinazione naturale.

**Vantaggi razziali:** Talento extra. Iniziativa Migliorata, Abilità Focalizzata (Intrattenere) e Schivare sono delle buone scelte.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La sua

caratteristica principale è il Carisma. Intelligenza e Destrezza servono a potenziare le sue abilità speciali e le normali abilità dei bardi. Le caratteristiche meno utili per un bardo umano sono Forza e Costituzione.

**Giullare (Variante):** Un giullare si guadagna da vivere con l'arguzia e con la prontezza di spirito. Usa le proprie doti fra la gente comune o nelle corti di qualche nobile, cercando di esercitare una sottile influenza sul prossimo. Le persone in grado di riconoscere la sua influenza sono anche in grado di capire quanto convenga essere in buoni rapporti con un giullare. Il personaggio potrebbe rimanere coinvolto in intrighi e complotti di qualunque tipo, e dovrebbe essere sempre pronto alla fuga nel caso gli eventi precipitino. La miglior difesa contro un monarca infuriato rimane sempre la fuga, prima che le guardie arrivino a bussare alla porta.

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Comunicazione Segreta, Diplomazia, Intrattenere (molti tipi), Raccogliere Informazioni, Raggirare.

**Skald (Variante):** Lo skald è il custode della conoscenza e l'archivio vivente della storia e delle leggende della sua gente. Lo skald memorizza lunghi poemi epici o canzoni che narrano dei grandi del passato e delle loro azioni, con lo scopo di dare lezioni di morale ed etica. Fornisce spesso consigli su una decisione da prendere a coloro che comprendono l'importanza di ricordare il proprio passato. Intrattenere nuove avventure serve allo skald per assicurarsi che le odierne azioni degne di nota non vengano dimenticate.

**Abilità raccomandate:** Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (molti tipi), Diplomazia, Guarire, Intrattenere (Cantastorie o Cantare), Raccogliere Informazioni.

## Chierico umano

Tutti sono a conoscenza del fatto che esistono molte divinità. Il compito del chierico consiste nell'intercedere presso queste potenze invisibili per conto degli uomini. Spiegando al prossimo i desideri e la volontà degli dei, il chierico aiuta la gente comune e la protegge dalla loro ira. Il chierico aiuta anche i malati e si oppone alle forze malvagie che operano nel mondo.

**Vantaggi razziali:** Talento extra. I chierici prediligono Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi da Guerra, Incantesimi in Combattimento, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** È bene potenziare principalmente Saggezza e Carisma. Se è necessario collocare un punteggio basso da qualche parte, meglio che sia Destrezza.

**Sacerdote di villaggio (Variante):** Tutte le piccole comunità hanno bisogno di un chierico che pensi alle loro necessità spirituali. Viene di solito chiamato in causa per questioni morali o per conflitti etici. Può anche fungere da giudice per alcune dispute di importanza minore. Inoltre, è un paziente ascoltatore delle confessioni e una preziosa fonte di consigli. I banditi e le persone con intenti malvagi tendono a

non prenderlo sul serio, fino a che non si trovano faccia a faccia con la sua potente magia clericale o con la sua incrollabile fede nella provvidenza divina.

**Abilità raccomandate:** Alchimia, Concentrazione, Conoscenze (religioni), Diplomazia, Raccogliere Informazioni, Scrutare.

**Crociato (Variante):** Segue il richiamo di una voce interiore o le esortazioni dei membri più anziani della sua chiesa, abbandonando la sua casa per andare a combattere nel nome di una divinità. La sua crociata può essere vendicare un torto, recuperare una reliquia andata perduta, o liberare una terra ritenuta sacra. Sa che dovrà combattere senza tregua, e che la sua campagna militare potrebbe durare mesi o anni.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Cavalcare, Concentrazione, Conoscenze (religioni), Guarire, Nuotare, Sapienza Magica, Scrutare.

## Druido umano



Le comunità umane rispettano i druidi e allo stesso tempo li tengono a distanza. Dei raccolti ricchi e abbondanti sono importanti, e le razzie da parte degli animali selvaggi possono essere terrificanti. Ma una persona che ha abbracciato una

vita in mezzo alla natura selvaggia rifiutando le comodità di una casa può a volte fare paura. Anche se un druido può aspettarsi un minimo di rispetto nei suoi confronti, viene sempre visto come un estraneo dal resto della comunità.

**Vantaggi razziali:** Talento extra. I talenti adeguati a un druido sono molti, ma Scrivere Pergamene e Sensi Acuti sono i migliori.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La caratteristica principale di un druido è la Saggezza. Quella invece meno utile in assoluto è l'Intelligenza.

**Druido protettore (Variante):** Vive ai margini della società civilizzata, e fornisce pozioni guaritrici, balsami contro le punture degli insetti e altre medicine naturali. Le comunità vicine lo ignorano, tranne quando qualcuno si ammala o un campo viene infestato dai parassiti o da qualche malattia. Di tanto in tanto, qualche abitante locale viene a chiedere consigli sulla semina dei campi, o su come occuparsi dei parassiti o di qualche grosso predatore. I druidi protettori conoscono a fondo le fattorie, le foreste, i corsi d'acqua e le altre zone del loro territorio, e tentano di mantenere al minimo sia l'espansione delle aree civili che i danni all'ambiente circostante. Sono sempre in guardia contro eventuali segni di magia o mostri malvagi.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Alchimia, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (natura), Empatia Animale, Nuotare, Scrutare.

## Guerriero umano



Il mondo è un posto pericoloso, e di uomini d'arme c'è sempre richiesta. Diventare un guerriero può essere la via più rapida per intraprendere la carriera di avventuriero. Bisogna solo trovare una spada, un pugnale e un arco e andare incontro all'avventura per trovare fama e fortuna.

I generali più famosi, infatti, hanno cominciato come semplici guerrieri con una competenza decisamente limitata nelle armi e nelle armature... e una strada lunga e pericolosa davanti a loro.

Man mano che gli anni passano, dopo aver vinto e perso molte battaglie, i guerrieri diventano maestri nell'uso di molte armi e abili condottieri in grado di sconfiggere un drago o di prendere d'assedio un castello.

**Vantaggi razziali:** Talento extra. Le possibilità di scelta a disposizione sono molte, ma i talenti migliori da prendere al 1° livello sono probabilmente Arma Focalizzata, Attacco Poderoso, Combattere in Sella, Schivare e Tiro Ravvicinato.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La Forza e la Costituzione sono il suo pane quotidiano. Se è necessario sacrificare qualcosa, è meglio scegliere Intelligenza o Saggezza.

**Guardia carovaniere (Variante):** Al mondo ci sono molti beni che vale la pena tenere al sicuro. Ma di tanto in tanto queste cose devono essere spostate da un posto ad un altro. Dai gioielli alle principesse, quando c'è qualcosa di valore sulla strada una buona spada trova sempre lavoro facilmente. Il personaggio in questione è disposto a viaggiare fino a terre lontane e a perdere la vita o magari qualche arto per una giornata di paga. Diventare una guardia carovaniere è un ottimo modo di cominciare una vita da avventuriero, perché il personaggio si sente a suo agio anche all'interno di un gruppo più grande, che può proteggerlo e aiutarlo a diventare più esperto.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Ascoltare, Cavalcare, Guarire, Intimidire, Nuotare e Osservare.

## Ladro umano



Nel momento in cui un'area civilizzata diventa abbastanza grande, comincia ad attirare il genere di persone che si guadagna da vivere ai margini della società. I ladri non sono semplici rubagalline, ma sono anche conosciuti come uomini di fiducia, scassinatori, spie e

contrabbandieri. I ladri più famosi di tutti i tempi sono diventati tali principalmente grazie alla loro audacia alle loro abilità.

I normali cittadini difficilmente si fidano di un ladro, quindi trovare riparo, aiuto medico, o un posto in cui mettere la refurtiva al sicuro può a volte diventare una sfida. I tutori della legge sono sempre vigili, e le punizioni per la complicità o il favoreggiamento di un criminale sono estremamente severe. Ma tra gli avventurieri il ladro è un membro fondamentale di qualunque gruppo, specialmente quando ci si addentra all'interno di antiche rovine e miniere dimenticate dove pericoli invisibili attendono dietro ogni angolo.

Un ladro riunisce in sé abilità e fiducia in se stesso. Opera da solo o in gruppo penetrando difese, aggirando guardie, eliminando trappole e fuggendo di nascosto con il bottino. E, a dispetto delle sue attività illegali è anche un buon compagno di viaggio. Il senso comune suggerirebbe che non c'è onore tra i ladri, ma tutti i buoni ladri sanno bene quanto valga un amico fidato.

**Vantaggi razziali:** Talento extra. I ladri potrebbero trovare molto utili Ambidestria, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti e Tiro Ravvicinato.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Un ladro dovrebbe puntare principalmente su Destrezza. La caratteristica meno importante è invece Costituzione.

**Spia (Variante):** Quella della spia è una vita pericolosa, perché quando una spia viene colta sul fatto viene in genere condannata a morte e uccisa in breve tempo. Deve allo stesso tempo essere un maestro di travestimenti, raccogliere velocemente informazioni accurate e mantenersi in contatto con una rete di alleati che gli permetta di trasmettere i segreti scoperti. Vive una doppia vita, mantenendo una facciata di comodo, ma allo stesso tempo praticando molti intrighi sottobanco, lontano da occhi curiosi.

**Abilità raccomandate:** Artista della Fuga, Ascoltare, Camuffare, Cercare, Comunicazione Segreta, Diplomazia, Falsificare, Intimidire, Leggere Labbra, Muoversi Silenziosamente, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Raggiurare, Scalare, Scassinare Serrature, Valutare.

**Ladro tuttofare (Variante):** Il ladro tuttofare ha il suo punto di forza nel non specializzarsi in nessun campo particolare. Ha una infarinatura in ogni settore della sua professione, ed è quindi in grado di aggirare un ampio raggio di possibilità al suo gruppo. Ovviamente paga questo vantaggio con la mancanza di specializzazione in un campo particolare. Anche se non si è in grado di stare al passo con un esperto, a volte la differenza fra successo e fallimento sta proprio nell'aver "abbastanza" conoscenze in ogni campo. La varietà delle sfide che affronterà durante le sue avventure gli darà ampie possibilità di lasciare che la fortuna lavori per lui. Magari dovrà riuscire a capire se una pianta è velenosa, identificare il tipo di taglio della gonna di una nobile, o provare "solo un'altra volta" ad aprire una serratura ostinata. Cercherà comunque di rimanere costantemente al limite delle sue competenze e di trovare una scappatoia, appena in tempo per salvarsi la pelle.

**Abilità raccomandate:** Tutte quelle che riesce ad apprendere. Dopotutto, questo è il suo punto di forza.

## Mago umano

I maghi, oltre ad essere potenzialmente gli individui più potenti del pianeta, sono temuti, rispettati, sospettati, e incompresi dalla maggior parte delle persone nelle terre degli umani. È infatti opinione comune che l'accumulo di potere tramite patti stregoneschi e ricerche magiche segrete sia in grado di corrompere le anime dei praticanti di magia.

Ci vuole molto coraggio per diventare un mago; dominare le forze della magia (oltre alla pazzia e alla distruzione che può comportare) non è un'impresa per i deboli di cuore. Sono infatti molti i maghi che sono morti in misteriosi incidenti o nel tentare di sperimentare forze ben oltre il loro controllo. Ma per coloro che perseverano, il premio finale è incredibile. Chiamando a sé il proprio potere arcano, un mago è in grado di mandare in pezzi il tessuto stesso della realtà, evocare creature dagli abissi più immondi, costringerle a servirlo, e molto altro.

Un mago, all'inizio della propria carriera, solitamente serve come apprendista presso un altro mago prima di intraprendere il suo cammino da solo in cerca di avventure. Il giocatore dovrebbe passare un po' di tempo a creare informazioni sul proprio istruttore, incluso il modo in cui si è separato da lui e quali giuramenti ha dovuto formulare per essere ammesso agli studi magici. Potrebbe addirittura trovare nel suo vecchio maestro un'ottima risorsa da cui ricevere aiuto, guida e consigli utili. O un rivale che non tollererà che un apprendista usurpi la sua posizione nella società.

**Vantaggi razziali:** Talento extra. I maghi scelgono di solito Arma Focalizzata (raggi) e Incantesimi in Combattimento.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Il suo punteggio di caratteristica più importante è l'Intelligenza, perché influenza direttamente il suo potere magico. Quelli meno importanti per un mago umano sono invece Forza e Carisma.

**Professionista (Variante):** Tramite l'uso della magia al posto dei metodi comuni è possibile essere più silenziosi di un ladro e più letali di un assassino. Questo personaggio usa spesso incantesimi come *movimenti da ragnano*, *invisibilità* e *scassinare* per muoversi rapidamente nel corso di qualunque missione. Di solito viene pagato bene per i suoi sforzi, e viene scelto solo dai committenti disposti a permettersi la qualità che è in grado di offrire.

**Abilità raccomandate:** Artista della Fuga, Ascoltare, Camuffare, Concentrazione, Conoscenze (molti tipi), Dissattivare Congegni, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Orientamento, Osservare, Scalare.

## Monaco umano

Di tanto in tanto, un viaggiatore solitario che proviene da monasteri quasi dimenticati si ferma nella locanda di un villaggio per ripararsi dalla pioggia. La gente comune sa che questi avventori sono di solito estremamente calmi, controllati e di poche parole. Coloro che

cercano l'illuminazione e l'autodisciplina sanno che anche un viaggio di mille miglia va iniziato con un unico passo perfetto.

I monaci hanno un ruolo molto importante nella società umana. Di tanto in tanto, i governanti tentano di esercitare un maggiore controllo sulla popolazione proibendo loro di possedere o di usare qualunque tipo di arma. Ma i gli ordini monastici, attraverso un duro addestramento e l'apprendimento di alcune antiche tecniche, hanno imparato a usare il corpo stesso come un'arma. Non sono stati pochi i tiranni che hanno visto il loro regno arrivare a una prematura quanto ingloriosa fine ad opera dei calci e dei pugni micidiali del monastero locale.

**Vantaggi razziali:** Talento extra. Raccomandati in modo particolare Ambidestria, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi, Mobilità e Schivare.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** I monaci sono estremamente esigenti in termini di caratteristiche. Forza, Destrezza e Saggezza devono essere le loro priorità assolute, mentre le caratteristiche meno importanti sono Intelligenza e Carisma.

**Iniziato (Variante):** È un membro di basso rango di un ordine monastico che ha abbandonato la clausura della sua fratellanza o sorellanza per sperimentare il mondo direttamente con i suoi occhi e aumentare la propria conoscenza di tutte le cose che esistono sotto il cielo. Alcune delle prove che dovrà affrontare riguardano la capacità di resistere alle tentazioni. Deve mangiare pasti frugali, evitare qualunque sostanza intossicante e sopprimere i desideri del corpo. Tramite la padronanza della propria natura è in grado di arrivare ad un altissimo livello di controllo di sé e autodisciplina. Va cercando sfide adatte a sé per vedere fino a che punto è in grado di spingere il proprio corpo e la propria mente.

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Artista della Fuga, Concentrazione, Nascondersi, Raggiare, Saltare, Scalare.

## Paladino umano



Di tanto in tanto, la mano sacra di una divinità benigna si allunga sul mondo e sceglie un'anima per un destino di grandezza. I paladini non sono semplicemente guerrieri con alcune abilità clericali. Sono invece guerrieri sacri che possiedono una frazione di potere divino ai quali viene chiesto di andare per il mondo come manifestazioni fisiche del potere di una divinità e agenti di giustizia, onore e rispetto. Nelle terre degli umani tutti hanno rispetto per un paladino, anche i suoi nemici naturali. La gente comune ama i paladini perché, nel momento del bisogno, non si risparmiarono nella lotta contro l'oppressione e la malvagità. Ma

un paladino porta con sé anche grandi pericoli, perché la sua anima è di solito estremamente ambita dalle forze in gioco nella battaglia fra bene e male, legge e caos.

Pacifista per definizione, ma raramente in pace, il paladino percorre una strada sempre solitaria. Solo la persona estremamente indomita, coraggiosa e onorevole è degna di portare sulle spalle questo tremendo fardello.

**Vantaggi razziali:** Talento extra. I talenti di buoni paladini includono Attacco in Sella, Attacco Poderoso, Combattere in Sella, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti e Travolgere.

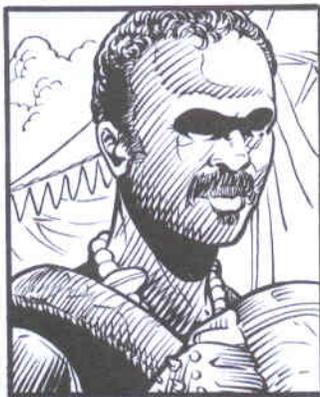
**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Il paladino è un'altra classe che può trarre vantaggio da un buon punteggio in quasi qualunque caratteristica. Forza, Costituzione, Saggezza e Carisma sono le più importanti; una caratteristica che invece non ha bisogno di un punteggio eccezionale è probabilmente l'Intelligenza.

**Cavaliere divino (Variante):** Quando viene bandita una crociata, i paladini delle fedi ad essa favorevoli possono unirsi alla campagna militare per tutta la sua durata. Questi cavalieri servono le loro rispettive divinità unendosi alla crociata e aiutando le loro cause. In quanto cavaliere divino, questo personaggio è in grado di affrontare creature soprannaturali e intraprendere missioni di una certa difficoltà.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Cavalcare, Concentrazione, Conoscenze (vari tipi), Guarire.

## Ranger umano



Lungo la frontiera ci sono molte terre misteriose e selvagge. Mentre le terre degli umani continuano ad espandersi, i ranger sono i primi a muoversi verso terre ignote. In paesi più civilizzati, il ranger lavora spesso per conto della giustizia dando la caccia ai criminali e portandoli davanti alle autorità perché vengano puniti per i loro crimini. Il ranger è un guerriero individuale, che si affida maggiormente alla propria abilità che alla forza del numero. Che sia una guida, un esploratore o un guastatore, un ranger può essere di grande aiuto a una forza militare. Come cacciatore solitario ed esperto di piste, è in grado di muoversi più velocemente e coprire distanze maggiori rispetto a chi non è stato addestrato a sopravvivere nelle terre selvagge.

Un ranger non è un barbaro o un druido, anche se può avere qualcosa in comune con entrambi. Si considera a tutti gli effetti un membro della società che ha scelto di vivere al suo interno, invece di allontanarsi da essa, a prescindere da quanto lontano da casa possano portarlo i suoi viaggi.

**Vantaggi razziali:** Talento extra. Quando è lontano da casa talenti come Combattere in Sella, Schivare,

Sensi Acuti, Tiro Distante, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato gli saranno di grande aiuto.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Le caratteristiche più importanti per un ranger umano sono Forza, Destrezza e Saggezza. Quella meno utile è Carisma.

**Guastatore (Variante):** La capacità di muoversi velocemente e colpire con grande forza fa di questo personaggio un membro efficace di qualunque esercito. Spostarsi avanti o ai lati della forza principale o in missione esplorativa può creare problemi al nemico: individuare la sua posizione e condurre attacchi mordi-e-fuggi ai suoi rifornimenti o alle sue postazioni di comando. Si muove lasciando poche tracce e colpisce dall'ombra senza preavviso, per poi svanire nella notte fino a che il momento non è di nuovo propizio per attaccare.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Ascoltare, Cavalcare, Cercare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Raccogliere Informazioni, Scalare.

**Cacciatore di taglie (Variante):** A volte l'autorità non è in grado di catturare un criminale e portarlo davanti alla giustizia. Quando questo accade, il governo rivolge a gente come i cacciatori di taglie per catturare i fuorilegge e portarli davanti alla giustizia, vivi o morti. La maggior parte della gente li rispetta perché lavorano per il miglioramento della società e per la sicurezza della gente comune. Inoltre una rapida occhiata a un mandato ufficiale può aprire molte porte e schiudere molte labbra.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Ascoltare, Cavalcare, Cercare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Intimidire, Osservare, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Raggiungere, Scalare, Utilizzare Corde.



Lo stregone innato

Streg



mentr  
ad esp  
parte  
lo scop  
divers  
un pro  
costar  
decisa  
dividu

Il gi  
è venu  
che co  
una vo

Van  
Comb  
Scrive

Svan  
Com

mente  
uno st  
te sull  
che m  
Forza

Stre  
sua st  
poteri

cerca  
suoi p  
proseg  
Potreb

sta ce  
magic  
taverna

Abili  
abilità  
fession  
gica, S

I nani s  
di obbl  
scavano  
tà di og  
ture ma  
Il ful  
casa att  
legami

## Stregone umano



Chi è stato segnato dalla magia è allo stesso tempo temuto e rispettato nelle terre degli umani. Ci sono fondamentalmente due modi in cui un umano può diventare uno stregone. Alcuni umani sono dei "talenti innati" che fin dall'infanzia erano considerati "strani",

mentre altri hanno sviluppato i loro poteri in seguito ad esperienze traumatiche e scioccanti. La maggior parte delle persone sarebbe sorpresa e spaventata nello scoprire di avere un potenziale magico che la rende diversa da tutti gli altri. Il fluire della magia è spesso un processo strano e incontrollabile, ed è un monito costante a ricordare che nell'universo ci sono forze decisamente più potenti della volontà del singolo individuo.

Il giocatore dovrebbe segnare alcune note su come è venuto a contatto per la prima volta con la magia, che cosa ne pensa e come intende usare questi poteri una volta che si sono rivelati.

**Vantaggi razziali:** Talento extra. Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Robustezza e Scrivere Pergamene sono delle ottime scelte.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Ovviamente è il Carisma a dare potere agli incantesimi di uno stregone. Molte delle sue abilità sono però basate sull'Intelligenza o sulla Saggezza. Le caratteristiche meno importanti per uno stregone rimangono la Forza e la Saggezza.

**Stregone innato (Variante):** Allontanato dalla sua stessa famiglia dopo il manifestarsi dei suoi poteri magici, lo stregone innato vaga per le terre in cerca di rifugio e tentando di farsi accettare. Usa i suoi poteri per autodifesa e protezione, non per proseguire gli studi arcani o per guadagno personale. Potrebbe indossare feticci di ossa e piume, visto che sta cercando di comprendere il proprio potere magico basandosi su supposizioni, chiacchiere da taverna, leggende e via dicendo.

**Abilità raccomandate:** Alchimia, Artigianato (varie abilità di base come conciare pelli o cucinare), Professione, Raccogliere Informazioni, Sapienza Magica, Scrutare, Utilizzare Oggetti Magici.

## NANI

I nani sono la razza più robusta. Conducono vite fatte di obblighi e doveri, e vivono in complessi sotterranei scavando metalli preziosi, forgiando un'enorme varietà di oggetti di metallo e difendendosi contro le creature malvagie che abitano le profondità del sottosuolo.

Il fulcro di tutte le comunità naniche è il focolare, la casa attorno alla quale si riunisce la famiglia nanica. I legami che uniscono i membri di ogni famiglia sono

forti e profondi. I nani hanno pochi figli, e i nuovi nati della loro stirpe vengono cresciuti con affetto, ma anche con un'educazione rigorosa e una disciplina ferrea.

I monarchi nanici hanno autorità sulla maggior parte dei loro insediamenti, che vengono spesso chiamati antri. La maggior parte dei re venera Moradin, la divinità dei nani, che viene definito "lo spirito forgiatore". Tutti i focolari devono giurare lealtà a un monarca, il quale regna per diritto divino, con il saggio consiglio dei sacerdoti di Moradin.

L'addestramento nelle arti della guerra è una pratica comune fra i nani. Mostri come i beholder o i mind flayer, o le razze malvagie come i drow sono per loro una minaccia costante nelle profondità. Ogni famiglia ha un suo piano di emergenza, e ci si aspetta che ogni nano in grado di combattere si erga a difensore del suo antro nei momenti difficili.

I nani sono per natura sospettosi delle arti magiche, e difficilmente accettano maghi o stregoni. Anche se sono disposti a tollerare qualche occasionale praticante di magia, non lo andrebbero mai a cercare di loro spontanea volontà.

## Nano barbaro

Esistono fondamentalmente due tipi di nani barbari: quelli che hanno perso la loro civilizzazione in seguito a qualche calamità, e i guerrieri berseker, cresciuti nel loro ambiente normale.

Di tanto in tanto, un insediamento nanico viene devastato o abbandonato a causa delle carestie, delle malattie e dei disastri naturali. In condizioni normali i nani sopravvissuti si spostano verso altri antri. Ma a volte alcune famiglie o forse un bambino o due vengono persi in zone inesplorate. Il personaggio è uno di questi. Sopravvivere non è stato facile, ma lo ha trasformato in qualcosa di incredibilmente duro da uccidere, in una creatura selvaggia in grado di sopravvivere in terre in cui chiunque altro non resisterebbe.

**Vantaggi razziali:** Un buon punteggio di Costituzione fornisce ulteriori punti ferita rendendo il nano barbaro un guerriero eccellente.

**Svantaggi razziali:** La tendenza generale dei nani a preferire allineamenti legali significa che i nani barbari sono lontani dall'etica e dalla morale delle loro comunità originali.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:**

I punteggi



più importanti per un nano barbaro sono Forza e Costituzione. Intelligenza e Saggezza sono invece i meno importanti.

**Nano perduto (Variante):** Vedendolo vestito di pelli invece che di corazze e con armi di legno, pietra e osso invece che di acciaio, gli altri potrebbero essere spinti a pensare che si tratti di un pessimo esemplare di nano. Ma se guardassero per un attimo sotto la superficie troverebbero lo stesso cuore appassionato e testardo di tutti i nani. Il barbaro non fa parte né di un focolare né di un antro; non ha giurato fedeltà ad alcun re, e non conosce nemmeno gli insegnamenti di Moradin. Ma in quanto ultimo sopravvissuto di terre che si sono dimostrate pericolose per tutti gli altri, ha dimostrato di meritare il rispetto di chiunque.

Tornare alle terre civilizzate è difficile per uno come lui. Invece di accettare i confini di un antro cercherebbe di fare ritorno con più frequenza possibile alle terre in cui ha vissuto in gioventù, o di vivere altre avventure nelle terre alla luce del sole.

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Addestrare Animali, Ascoltare, Cavalcare, Cercare, Guarire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Saltare, Scalare.

**Furia da battaglia (Variante):** Le sue armature preferite sono quelle chiodate e le sue armi preferite sono contundenti; un nano del genere fa parte della elite dell'esercito nanico. Quando si infuria, si scaglia sull'avversario con tutta la sua forza e lo colpisce con ogni oncia dell'energia che possiede, infliggendo un ammontare impressionante di danni in un tempo minimo. La maggior parte di questi nani vive la propria vita con grande passione, cantando a gran voce canzoni che inneggiano alla vittoria, consumando litri e litri di birra e divertendosi tutta la notte. Prima di entrare in battaglia, questi nani sono soliti bere insieme un liquore disgustoso conosciuto come "bruciabudella", una bevanda così forte che anche il nano medio probabilmente declinerebbe l'offerta se invitato a fare un brindisi.

**Talenti raccomandati:** Attacco Poderoso.

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Intimidire.

## Nano bardo

Il ruolo del bardo tra i nani è estremamente rispettato, anche se molti dei nani bardi svolgono spesso diverse occupazioni di giorno e passano la notte a fare gli intrattenitori. In battaglia, i bardi servono a risollevarli gli animi e il morale delle forze naniche con canzoni inneggianti alla vittoria e che li spingono a compiere atti gloriosi. Quando si radunano attorno al focolare, i bardi raccontano anche storie più tranquille sull'amore e la passione, in tempi lontani dai pericoli.

Prestano spesso servizio in caso di cerimonie ufficiali come matrimoni e battesimi, fornendo musica, prosa e storie da eseguire nel corso dei rituali religiosi officiati dai chierici di Moradin. Alcuni tra loro possono aver lasciato la loro casa per trovare un pubblico diverso nelle terre degli umani.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** La penalità al Carisma limita l'efficacia dei nani bardi, e la necessità di attenersi ad un allineamento non legale li mette a volte in conflitto

con il resto della società nanica.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** I nani subiscono una penalità al Carisma, e quindi i nani bardi hanno spesso un punteggio alto in una caratteristica diversa. Minimizzare l'impatto che può avere un punteggio basso di Carisma è comunque fondamentale; se necessario, il proprio punteggio più basso dovrebbe quindi essere assegnato a un'altra caratteristica.

**Suonatore di tamburo (Variante):** Il nano pratica l'antica arte del tamburo nanico. Nel focolare e nella miniera questo strumento dal suono profondo e pieno di echi dà il ritmo ai lavoratori e a tutto l'antro. In combattimento, il tamburo viene usato per dare il segnale di attacco o di ritirata, per segnalare azioni particolari e per ispirare coraggio nei valorosi guerrieri dell'antro. Un buon suonatore di tamburo nanico canta anche con voce baritonale sulla frequenza giusta per creare una risonanza nel tamburo, in modo che un coro di migliaia di voci naniche sembri facciano da eco al rullare del tamburo.

**Talenti raccomandati:** Combattere con Due Armi, visto che si troverà spesso ad avere due bastoni in mano.

**Abilità raccomandate:** Concentrazione, Conoscenza (storia), Intimidire, Intrattenere, Professione (fabbro/minatore).

## Nano chierico



I nani chierici, benedetti da Moradin, sono il vero e proprio cuore delle comunità naniche. Moradin è una divinità semplice che chiede solo rispetto, onore, e offre in cambio la promessa di vita eterna nelle Sale del Giudizio dell'aldilà.

I chierici della società nanica sono co-

volti direttamente in tutti i rituali e le cerimonie più importanti dell'antro. Benedicono le costruzioni più importanti che vengono inaugurate, aiutano coloro che soffrono o sono feriti e fungono da supervisori in tutte le occasioni più felici come i matrimoni, i battesimi e le incoronazioni.

I custodi della fede dello Spirito Forgiatore sono assolutamente intolleranti nei confronti del male, e sono quindi sempre a fianco del resto dell'antro quando la battaglia è alle porte. Sono sempre pronti a confrontarsi con eventuali incantatori, non morti e orrori extraplanari, invocando il loro sacro potere nel nome di Moradin e per la sua volontà con il simbolo sacro in pugno.

**Vantaggi razziali:** Un alto punteggio di Costituzione aiuta il chierico in combattimento.

**Svantaggi razziali:** La penalità al Carisma crea problemi a tutti i nani chierici nello svolgere i loro compiti giornalieri nel nome di Moradin.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La Saggezza è la caratteristica più importante per un nano chierico, seguita dalla Forza. La Destrezza gli è invece di poca utilità.

**Tessitore di rune (Variante):** Leggendo alcuni presagi e interpretando oggetti divinatori, è in grado di rivelare agli altri una breve visione del futuro e della volontà del divino Moradin riguardo a piani e decisioni da prendere. Con l'aiuto di una serie di tavole di pietra inscritte nella lingua dei nani, il tessitore di rune è in grado di decifrare i significati mistici e misteriosi delle rune. Certo, i semplici nani danno più valore alle predizioni, rispetto ai capi con più esperienza, ma quando i tempi sono bui e la speranza sembra essere svanita, anche il più potente membro dell'antro può rivolgersi a un tessitore di rune per ottenere consiglio.

**Abilità raccomandate:** Alchimia, Orientamento, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Scrutare, Valutare.

## Nano druido

Un nano druido è quasi sempre un paria, che vaga per le caverne e per le buie gallerie del sottosuolo. Anche se pochi riescono ad accorgersene, il mondo sotterraneo ha un'ecologia, dei ritmi naturali e delle stagioni esattamente come quello di superficie. A volte un nano viene attirato in alcune zone inesplorate dei sotterranei, e riesce in qualche modo a trovare una connessione diretta con il potere grezzo della roccia stessa.

La sua scelta di mettere il bene dell'ambiente circostante al di sopra dei bisogni dell'antro lo mette in dura opposizione con la natura della società nanica. Fino a che il druido non fa altro che protestare o dissentire, non nascono problemi. Ma se le azioni del druido arrivano al sabotaggio o alla violenza aperta, la vendetta dell'antro può essere rapida e impietosa.

Ciò detto, bisogna riconoscere che gli anziani sanno riconoscere il valore delle informazioni che un druido può fornire. Conosce infatti i movimenti delle razze ostili e dei mostri più pericolosi, e gli accorgimenti necessari per evitare la formazione di gas, fiumi sotterranei o altri pericoli per le miniere (per non parlare degli incredibili poteri che è in grado di fornire all'antro in caso di attacco).

**Vantaggi razziali:** La scurovisione permette al personaggio di vedere al buio senza alcun bisogno di torce o incantesimi.

**Svantaggi razziali:** La famosa neutralità druidica crea spesso una distanza tra il druido e il resto della società nanica.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Meglio dare la preferenza alla Saggezza, alla Forza e alla Costituzione, mentre l'Intelligenza è di solito di poca utilità per il druido.

**Druido delle montagne (Variante):** I druidi nani sono pochi, e quelli che riescono a formare un legame con le terre di superficie ancora meno. Tuttavia, molti antri sono localizzati in zone montagnose e rocciose, estremamente lontane da altre aree civilizzate, zone di cui i nani sono spesso gli unici abitanti. Il personaggio ha probabilmente preso sotto la sua protezione le montagne o le colline che circondano l'antro. Si fa vedere talmente di rado che è ormai diventato una specie di leggenda, ma se l'area cadesse sotto qualche influenza malvagia, il druido potrebbe rivolgersi all'antro per richiedere aiuto.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Alchimia, Ascoltare, Cavalcare, Cercare, Empatia Animale, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Orientamento, Osservare, Scalare, Scrutare.

## Nano guerriero



L'espressione "nano guerriero" è quasi ridondante. Quasi tutti i nani ricevono un addestramento alle arti della guerra e nelle tecniche di combattimento, e quindi più o meno qualunque nano può definirsi un guerriero di una certa abilità. Dopotutto la classe del guerriero è

la preferita dei nani.

L'onore e la gloria in battaglia hanno un posto di rilievo nei miti e nei rituali della società nanica. I re sono più conosciuti per la loro abilità con le asce e con le armature che per la loro corona e il loro scettro. Anche i chierici hanno una rigida cultura marziale e spesso migliorano le proprie abilità sia come chierici che come guerrieri.

**Vantaggi razziali:** Il bonus di Costituzione, e quelli contro i giganti e le razze goblinoidi.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** I nani guerrieri sfruttano di solito bene i punteggi alti di caratteristiche come Forza e Costituzione. I punteggi di caratteristiche mentali come Intelligenza, Saggezza e Carisma sono meno utili.

**Arciere nanico (Variante):** L'abilità di saper attaccare a distanza negli spazi stretti e chiusi dei sotterranei richiede una serie di abilità e di strategie particolari. Il personaggio ha imparato a padroneggiare questa difficile arte diventando un elemento molto prezioso per la difesa dell'antro. Il suo compito consiste nell'infliggere quanto più danno possibile a distanza nelle scarse condizioni di visibilità dei campi di battaglia sotterranei. Quando è possibile, forgia le sue frecce con i metalli preziosi non lavorati, convinto che il sangue e il sudore coinvolti nel processo di creazione del metallo conferiranno all'arma una piccola parte della forza e del coraggio del nano.

**Talenti raccomandati:** Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

**Abilità raccomandate:** Ascoltare, Cercare, Nascondersi, Osservare, Saltare, Scalare.

## Nano ladro

Il crimine organizzato è praticamente sconosciuto nella società nanica. Le azioni di un'organizzazione criminale non verrebbero semplicemente tollerate e, all'interno dei limitati confini dell'antro, sarebbe quasi impossibile tenerle segrete. La maggior parte dei nani ladri vive quindi nelle terre degli umani, segue abitudini umane e a volte si integra perfettamente con la cultura umana circostante.

Visto che è un estraneo, il ladro venera raramente

Moradin, non riconosce il diritto divino dei re dei nani e non ama particolarmente l'attività del fabbro o del minatore. Preferisce invece mettere la sua natura al servizio delle attività ladresche, impegnandosi per diventare un ladro o un ricettatore.

La sua vita di lunga durata e la sua notevole memoria lo rendono un pessimo nemico da infastidire. Sono state molte le gilde di ladri che sono state sconfitte da un piccolo gruppo di nani ladri che sono riusciti a sopravvivere e a durare più a lungo della competizione.

**Vantaggi razziali:** Il bonus ai tiri salvezza contro veleno torna molto utile nel momento in cui il nano fallisce una prova di Disattivare Congegni.

**Svantaggi razziali:** Un punteggio di Carisma che varia da medio a basso può interferire nel tentare di raggirare la gente o di convincere le autorità che il vero responsabile è qualcun altro.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La Destrezza è a tutti gli effetti la sua caratteristica definitiva. Il suo punteggio più basso dovrebbe probabilmente essere Saggezza.

**Osservatore (Variante):** I capi più autorevoli fra i nani sanno riconoscere il valore di elementi come questo personaggio, che non si limitano a far risuonare lo scudo con il martello e ad ergersi contro i nemici, ansiosi di ingaggiare un combattimento al minimo segnale. L'osservatore è invece un elemento in grado di esplorare le caverne che circondano l'antro, osservando in silenzio i movimenti delle creature del sottosuolo e delle razze malvagie. Gli osservatori sono una minoranza con una cattiva reputazione, visto che molti nani considerano la loro professione poco onorevole. Ma, oltre ad avere una buona conoscenza del sottosuolo, sono in grado di affrontare e sopravvivere a molti pericoli che il nano medio non ha mai conosciuto.

**Abilità raccomandate:** Ascoltare, Cercare, Disattivare Congegni, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Orientamento, Osservare, Raccogliere Informazioni, Saltare, Scalare.

## Nano mago

Soltanto gli elementi più dotati, testardi e antisociali del popolo nanico diventano maghi. Andare contro migliaia di anni di tradizioni e una innata resistenza alla magia è semplicemente troppo da chiedere a un nano. Gli anziani solitamente trattano l'interesse nelle materie arcane come una forma di malattia mentale, e nessuna famiglia lascerebbe spontaneamente che un figlio diventi l'apprendista di un mago.

Di conseguenza i nani che padroneggiano la magia devono necessariamente essere le persone più decise e dotate di forza di volontà del pianeta. Sono riusciti a perseverare nei propri studi contro incredibili avversità, riuscendo alla fine a domare anche la propria natura interiore, dimostrando una capacità di apprendimento, di introspezione e di sacrificio seconda a nessuno. In confronto a successi come questi l'esilio permanente da casa, la perdita di qualunque legame con la famiglia e la consapevolezza che i suoi pari lo considerano un fallimento e un disonore per tutta la famiglia sono un piccolo prezzo da pagare.

Lo stupore che suscita un nano in grado di lanciare

incantesimi a volte basta da solo. Il capo di un gruppo di orchi che scoppia a ridere nel vedere un nano senza armatura e con le vesti buffe che gesticola in aria, e che viene successivamente colpito da un fulmine crepitante di energia, di solito non trova la cosa molto divertente!

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** La perdita del bonus di +2 alla salvezza contro incantesimi è solo l'inizio degli svantaggi per i nani maghi. Anche i costi in termini sociali sono alti.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** L'Intelligenza dovrebbe essere sufficiente a permettere ad un personaggio del genere di cavarsela senza problemi, comunque non avrà bisogno di un elevato punteggio di Forza.

**Unicità:** Scegliere di creare un nano mago significa violare uno tra i presupposti più radicati di tutto il gioco. Il personaggio sarà a tutti gli effetti unico e dovrà quindi avere una storia personale particolare e un futuro incerto di fronte a sé. Questa è una combinazione di razza e classe riservata solo ai giocatori più esperti.

## Nano monaco

Cosa potrebbe spingere un nano a lasciare il suo antro e a cercare un monastero umano per ricevere un addestramento? Solo i nani a cui è accaduto possono saperlo, anche se la disciplina e gli obiettivi che vengono impartiti ai monaci hanno molto in comune con la cultura nanica.

Forse con il passare del tempo il nano monaco finisce per fondare un proprio monastero nanico per tramandare gli insegnamenti ricevuti e unirli alla fede di Moradin. Ma per ora, la maggior parte dei nani monaci viene addestrata nelle terre degli umani.



Il nano mago

**Vantaggi razziali:** La scurovisione fornisce ai nani monaci grandi vantaggi al buio.

**Svantaggi razziali:** I nani monaci vivono di solito a grandi distanze da casa, in ambienti assai poco familiari per loro. Questo fatto può risultare sconcertante e finire per distrarli dal loro proposito di diventare una sola cosa con l'universo.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Le caratteristiche più importanti per un nano monaco sono Saggezza e Destrezza. Quella meno importante è Carisma.

**Unicità:** Il concetto di nano monaco è talmente strano che si suggerisce di creare una storia particolare su come sia arrivato al monastero, quali siano i suoi obiettivi e perché abbia deciso di intraprendere la via dell'illuminazione.

## Nano paladino

In una società che venera l'onore, il dovere e le responsabilità, l'occasionale nano paladino viene spesso eletto ad esempio di virtù.

Toccato da Moradin stesso, da cui ha ricevuto la missione di punire i malvagi e proteggere i regni dei nani, il nano paladino non ha bisogno di giurare fedeltà ad alcun re, ma allo stesso tempo gli rimane fedele. Un paladino come questo è al servizio di un potere superiore, ed è sempre pronto ad affrontare i pericoli o a radunare i suoi fratelli nani spingendoli a combattere per la loro sicurezza e sopravvivenza.

Un nano paladino è in genere un solitario. Raramente due paladini di questa razza si incontrano e sono in grado di affrontare avventure insieme. Anche se condivide un profondo senso di fratellanza nei confronti dei suoi simili, quelli come lui sono pochi, mentre i compiti che li attendono sono numerosi. Un incontro occasionale sulla strada o mentre gli eserciti si radunano prima di una battaglia può essere l'unico momento di vero cameratismo che il personaggio avrà mai modo di sperimentare.

**Vantaggi razziali:** I numerosi bonus in combattimento e il bonus di Costituzione fanno dei nani paladini degli eccellenti guerrieri.

**Svantaggi razziali:** L'unico svantaggio nell'essere un nano paladino è la penalità al Carisma, che influenzerà negativamente alcuni dei suoi poteri.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** I nani paladini necessitano di un buon punteggio di Forza, Costituzione e Saggezza per lottare in modo efficace. La penalità al Carisma è un fattore da prendere in considerazione al momento di decidere quale caratteristica dovrebbe essere la più bassa. Se possibile, bisognerebbe mettere i propri punteggi più bassi a Destrezza o Intelligenza.

**Campione di Heironeous (Variante):** Quasi tutti i nani venerano Moradin lo Spirito Forgiatore, con l'eccezione di alcuni nani paladini che vengono estremamente di rado chiamati a servire Heironeous. Forse tra Moradin ed Heironeous c'è un accordo i cui termini sono sconosciuti ai mortali; è comunque risaputo che Moradin non è geloso degli occasionali nani campioni di Heironeous. I valorosi come questi si possono in genere trovare in mezzo agli eserciti di superficie



che combattono contro le incursioni degli orchi o di altri mostri malvagi.

Quando le campagne militari finiscono e i nemici vengono sconfitti, Heironeous li libera dai loro doveri, di solito conferendo loro il proprio favore o un premio di qualche tipo. I nani a questo punto fanno ritorno all'antra, più esperti del mondo di superficie rispetto a prima.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Cavalcare, Cercare, Concentrazione, Conoscenza delle Terre Selvagge, Diplomazia, Guarire, Osservare.

## Nano ranger

Un nano ranger, un guerriero abile nel vero senso della parola, opera come esploratore e incursore in difesa dell'antra. Spesso si sente a suo agio nelle terre alla luce del sole come nelle profondità del sottosuolo.

La società nanica, al contrario delle terre degli umani, produce criminali estremamente di rado, ma è risaputo che a volte i re dei nani mettono delle taglie sulla testa degli orchi più malvagi e pericolosi. Un nano ranger può quindi partire per riportare al re la testa o le orecchie di queste creature pericolose, sia per farsi un nome che per aiutare il popolo dei nani.

**Vantaggi razziali:** I bonus dei nani ranger contro certi avversari si adattano bene a quelli del loro nemico prescelto.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Forza, Destrezza e Saggezza sono caratteristiche estremamente utili per un ranger. Intelligenza e Carisma sono invece meno importanti.

**Uccisore di mostri (Variante):** Il personaggio è un maestro nell'uccidere i pericolosi mostri del sottosuolo che minacciano gli antri. Quando una comunità si trova ad affrontare una di queste creature, manda a chiamare il ranger, che prima o poi arriva e finisce per risolvere il problema. All'inizio si concentra su avversari pericolosi ma comuni, per poi passare a nemici decisamente più letali. Con il tempo potrebbe diventare così abile che il suo semplice arrivo potrebbe mettere in fuga un mostro intelligente, spaventato all'idea di poter perdere la vita.

**Abilità raccomandate:** Ascoltare, Cercare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Intimidire, Osservare, Raggiare.

## Nano stregone

Lo shock di scoprire un potenziale magico innato è di per sé sufficiente a far impazzire buona parte dei nani stregoni. Quelli che sopravvivono a questa esperienza, pur non venendo cacciati, abbandonano spesso l'antro di loro volontà in preda ad un profondo sentimento di vergogna.

I pregiudizi dei nani contro l'uso della magia arcana sono profondamente radicati all'interno delle loro comunità. Coloro che sono stati toccati dalla magia vengono comunque trattati con una certa comprensione; la comunità si accorge infatti che si tratta di un potenziale totalmente indesiderato. Tuttavia, molti nani stregoni sanno che sono destinati ad abbandonare la propria casa e a cercare un nuovo posto in cui vivere nel mondo di superficie.

La sfiducia del prossimo nella magia può avere costretto un personaggio del genere a nascondere le proprie abilità. Alcuni nani scoprono il proprio potenziale magico in gioventù e lo nascondono, coltivando un'altra classe fino a che non riescono a trovare qualcuno che li addestri. In ogni caso, se provano a rimanere nell'antro, devono fare i conti con una continua e sottile pressione da parte della comunità mirata a spingerli ad andarsene per non tornare più, un fardello considerevole su una persona che proviene da una società consacrata all'ordine e al dovere.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Gli svantaggi sono molti. La penalità al Carisma limita l'efficacia dei suoi incantesimi. I suoi problemi sociali costituiscono una pressione continua per il nano stregone, oppure lo costringono ad abbandonare la sua casa. Solo i giocatori più esperti dovrebbero provare a giocare un personaggio così particolare.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** A dispetto degli ovvi svantaggi che questa scelta comporta, cercare di compensare la penalità al Carisma usando il punteggio più alto a disposizione per questa caratteristica è probabilmente la scelta migliore. Le caratteristiche meno importanti per uno stregone sono invece Forza e Destrezza.

**Folle (Variante):** Lo shock di possedere delle abilità magiche innate è stato troppo per questo personaggio. È parzialmente impazzito, e presenta tic facciali, contrazioni muscolari spontanee, strane fobie o scoppi di riso incontrollati. Ma la pazzia gli offre anche qualche forma di sollievo. Visto che si tratta di un membro della comunità palesemente malato, l'antro è più facilmente disposto ad accettare le sue stranezze e a permettergli di rimanere nella sua casa, con il sostegno della sua famiglia e del focolare. E nei momenti di maggior bisogno potrebbe essere chiamato comunque a difendere l'antro, visto che i folli sono gli unici incantatori arcani che vengono accettati dalle forze naniche. Se un folle decide di andarsene a dispetto di questa considerazione, la sua famiglia si sentirà colpevole ma comunque sollevata.

**Abilità raccomandate:** Alchimia, Ascoltare, Concentrazione, Guarire, Nascondersi, Percepire Inganni, Sapienza Magica, Scrutare.

## ELFI

Sono antichi. Sono l'essenza incarnata della magia. Sono gli elfi.

A differenza di tutte le altre razze dei personaggi giocanti, che cominciano il gioco con dieci o forse vent'anni di esperienza di vita, gli elfi a causa del loro arco di vita estremamente lungo ritengono i loro figli troppo giovani per abbandonare la casa per molti decenni, e a volte addirittura per un centinaio d'anni. Vedono quindi la vita in modo diverso dagli altri personaggi. Sapere che vedranno gli alberi crescere e diventare alti, e la scintilla vitale dei loro amici non elfici spegnersi ha un effetto molto significativo sul loro atteggiamento e sulla loro visione del mondo.

Per compensare questa longevità, gli elfi tendono a seguire le proprie passioni e i propri scopi con grande trasporto. Un elfo può essere rapito per un attimo dalla bellezza di un paesaggio, o distratto l'attimo dopo da un versetto arguto e irriverente. Gli elfi hanno una soglia di attenzione estremamente bassa, e si concentrano su una attività solo quando si rende necessario. Ma quando vengono lasciati liberi di seguire il loro istinto, le loro menti agili e il loro naturale buonumore porta a vivere divertendosi e alla continua scoperta di esperienze positive.

Un personaggio elfo all'inizio della propria carriera conosce a fondo l'arte e la letteratura del suo popolo. Tutti i personaggi ricevono un addestramento di base nell'uso delle armi preferite dagli elfi: le spade e gli archi, di cui parlano molte leggende. L'immaginazione di un elfo è infiammata dalle storie degli eroi del passato e dalla speranza in un meraviglioso futuro.

## Elfo barbaro

Il concetto di un elfo barbaro è decisamente difficile da comprendere. Se le altre culture con il passare del tempo hanno conosciuto periodi di splendore e decadenza, la lunghezza della storia elfica è tale che molti di rado dei gruppi di elfi sono rimasti isolati talmente a lungo da perdere la loro civilizzazione. E, anche nelle nazioni civilizzate, non si è mai sentito parlare di un berseker elfo folle e assetato di sangue.

Ma che sarebbe successo se per qualche strano scherzo del destino, per abbandono o inclinazione personale, un individuo fosse stato in grado di raggiungere questo stato?

Si sentirebbe così a casa nelle terre selvagge da raggiungere quasi uno stato di comunione completa con la natura stessa. Si muoverebbe senza alcun suono, passerebbe senza lasciare tracce e colpirebbe senza preavviso, attaccando in un vortice di spade sibillanti, lance acuminate e pugnali da lancio creati con materiali a disposizione.

Probabilmente analfabeta, potrebbe avere creato una sua mitologia personale basandosi sulle forme delle costellazioni e sugli spiriti della terra. Avrebbe probabilmente i capelli disordinati, monili di ogni tipo e vestiti fatti di piume, scaglie, corna e cuoio. E indosserebbe con portamento dignitoso e fiero, perché un elfo barbaro rimane pur sempre un elfo.

**Vantaggi razziali:** La visione crepuscolare degli elfi gli permette di muoversi sia il giorno che la notte.

**ELFI**

bonus di Cercare, Ascoltare e Osservare lo mettono in grado di seguire piste e di cacciare con sensi estremamente acuti.

**Svantaggi razziali:** La penalità alla Costituzione riduce i suoi punti ferita e rende lo stato di affaticamento dopo l'ira barbarica più pericoloso.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Forza e Destrezza sono le caratteristiche più utili per un elfo barbaro. Quelle meno utili sono invece Intelligenza e Carisma.

**Flagello dei drow (Variante):** C'è un solo aspetto nella società elfica nel quale la capacità di infuriarsi senza dare tregua è ritenuto prezioso: la loro costante guerra contro degli elfi malvagi dalla pelle del colore dell'ebano, i drow. Gli elfi hanno cresciuto fin dall'infanzia questo personaggio che ha lo scopo di cacciare gli elfi nemici. Facendo grande attenzione ad imparare come sopravvivere nelle caverne del sottosuolo, continua ad allenarsi in attesa del giorno in cui dovrà confrontarsi con le forze malvagie che si nascondono sotto la superficie.

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Ascoltare, Cercare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (dei luoghi), Equilibrio, Guarire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Saltare, Scalare.

**Elfo bardo**

Le canzoni e i poemi epici degli elfi sono tra i più belli mai sentiti. Gli elfi bardi sono stati in grado di dare inizio e porre fine a molte guerre, far stringere o tradire alleanze, e di far nascere e morire grandi storie d'amore. Tutto ciò che è elfico è musica, poesia, canzoni e storia. Tra le persone di talento, un elfo bardo ha un successo assicurato.

In una corteo o al mercato, gli elfi bardi possono fare buoni affari, affascinare la gente del luogo, far ridere un re o essere testimoni di grandi azioni o grandi eroi. Quando l'atmosfera è tesa, una battuta di spirito o un piccolo gioco di prestigio possono rilassarla. Quando invece l'atmosfera è tranquilla, una canzone o un verso intelligente possono aumentare la felicità degli altri. E nei momenti difficili, l'elfo bardo è pronto a ergersi a fianco dei suoi amici contro ogni pericolo.

**Vantaggi razziali:** Il rispetto che in genere gli elfi hanno per i loro bardi può giocare a suo vantaggio.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La caratteristica più importante per un elfo bardo è il Carisma; un alto punteggio di Intelligenza è però ugualmente utile. La Forza e la Costituzione non sono molto importanti.

**Arpista (Variante):** Il personaggio è un elfo che cerca di avere influenza sulla scena politica. In parte questa influenza proviene dalle notizie, dalle chiacchiere e dalle allusioni raccolte durante i suoi viaggi. Il

resto viene dalla sua reputazione di rivale e di ottimo avversario in tutte le sfide basate sull'astuzia e sulla fortuna. È un portatore di messaggi, un custode di molti segreti e il testimone di molti atti che devono essere ricordati, anche se non resi pubblici. È sempre in movimento, e ha sempre un piano.

**Abilità raccomandate:** Ascoltare, Comunicazione Segreta, Decifrare Scritture, Diplomazia, Falsificare, Intrattenere, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Raggiare, Valutare.

**Elfo chierico**

Gli elfi che servono Corellon Larethian sono doppiamente benedetti. Corellon osserva con attenzione il suo popolo e sceglie tra loro quelli di cui è più compiaciuto. La religione elfica ha un aspetto militare e uno pacifico, e proibisce la violenza se non come ultima risorsa contro

la tirannia, l'oppressione e il male. I chierici di Corellon si occupano dei bisogni spirituali dei loro longevi fratelli e rimangono sempre in guardia sulle attività dei drow e delle odiate tribù orchesche.

Gli elfi sanno che il loro creatore li ha posti sulla terra come il Primo Popolo, per proteggere la bellezza del mondo, apprezzarla e creare bellezza a loro volta. Un membro del clero elfico si adopera per la protezione della vita, del mondo naturale e delle arti.

**Vantaggi razziali:** La competenza degli elfi con le spade e gli archi permette loro di usare queste armi senza dover scegliere Competenza con le Armi da Guerra come talento.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La Saggezza è la caratteristica più importante, seguita dal Carisma. La caratteristica meno importante in assoluto è invece la Destrezza.

**Compagno d'arme (Variante):** È un chierico errante che collabora con un gruppo di personaggi per esplorare il mondo, combattere il male e uccidere mostri malvagi. Un esperto guaritore, pratica l'uso delle arti magiche per migliorare la propria abilità in combattimento. Qualunque gruppo di avventurieri sarebbe ben lieto che di avere un compagno d'arme come lui al proprio fianco prima di una grande sfida.

**Abilità raccomandate:** Ascoltare, Cavalcare, Concentrazione, Guarire, Orientamento, Sapienza Magica, Scrutare.

**Elfo druido**

A quegli elfi a cui la compagnia degli alberi manca più di quella dei propri fratelli di sangue, si apre la strada del druido. Gli elfi, essendo a tutti gli effetti parte del mondo naturale, possono diventare degli ottimi druidi, una volta imparato a dominare il loro temperamento caotico e raggiunto un equilibrio interiore.

Le terre sotto la protezione degli elfi druidi sono simili ad un paradiso. Tutto ciò che vi cresce è in perfetta armonia, e i cicli naturali sono delicati e ritmici. Quando ogni cosa è in equilibrio, la sinfonia della natura è meravigliosa come la canzone di un bardo.

Il personaggio potrebbe essere conosciuto con nomi come "Cavalcavento" o "Signore del Fiume" nelle terre che gli appartengono. E, in quanto druido, lavora per proteggere queste terre con i suoi incantesimi, con la forza delle armi, con gli alleati o tramite le forze della natura.

**Vantaggi razziali:** I bonus delle abilità Cercare, Osservare e Ascoltare lo rendono molto attento a tutto ciò che si muove attorno a lui, e la sua visione crepuscolare gli permette di svolgere i propri compiti anche con poca luce.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Saggezza e Carisma sono le caratteristiche più importanti per un personaggio come questo. La caratteristica meno importante è la Costituzione.

**Custode degli alberi (Variante):** Alcune comunità elfiche sono costruite sugli stessi alberi che costituiscono la foresta. Questo personaggio è un elfo druido che ha preso il bosco sotto la sua protezione, collaborando con gli alberi stessi perché possano accogliere la comunità elfica. In cambio, gli elfi che vi abitano proteggono la foresta vivendo in armonia con il mondo naturale. Con il passare del tempo il druido imparerà a osservare le bellezze del mondo, proprio come un albero possente, con il passare dei giorni, il volgere delle stagioni e il calore del sole. È un paziente mediatore e un eccellente diplomatico; la sua pace interiore lo aiuta ad affrontare le situazioni più difficili e ispira fiducia nel prossimo.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Ascoltare, Concentrazione, Conoscenze (natura), Diplomazia, Empatia Animale, Equilibrio, Percepire Inganni, Racogliere Informazioni, Scalare, Scrutare.

## Elfo guerriero

Pur essendo un popolo pacifico, gli elfi hanno una lunga storia di conflitti con mostri e razze malvagie, e di diaspora interne. Forse tentare di risolvere queste faccende con le armi è nella loro natura, o forse vengono semplicemente costretti ad impugnare le armi. In ogni caso, l'abilità marziale è così rispettata che ad ogni bambino viene insegnato l'uso della spada e dell'arco fin dalla nascita, e le loro storie sono piene di guerrieri valorosi e maghi coraggiosi che combattono battaglie disperate contro forze soverchianti.

Un elfo guerriero è un esperto combattente, aggraziato e letale. Preferisce uno stile di combattimento attivo, che include molte stoccate e affondi, e preferisce le armature leggere, che gli permettono di muoversi più velocemente. A differenza dei nani, che si coprono di protezioni dalla testa ai piedi e prediligono la mischia più brutale, praticano uno stile di combattimento più raffinato, fatto di affondi e schivate.

**Vantaggi razziali:** La visione crepuscolare degli elfi gli permette di combattere di notte, e il bonus di Destrezza migliora sia le sue capacità difensive che i suoi

attacchi a distanza.

**Svantaggi razziali:** La penalità alla Costituzione rende più fragile di molti altri guerrieri.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Le caratteristiche più importanti sono Forza e Destrezza. L'Intelligenza e la Saggezza sono invece poco importanti.

**Schermidore (Variante):** Quasi un termine peggiorativo, viene usato per indicare un abile spadaccin che usa lo stocco invece della spada. Si infiamma anche davanti alle offese minori, e si copre le spalle con i suoi riflessi fulminei e con le sue incredibili abilità con lo stocco.

La maggior parte dei duelli che combatte sono al primo sangue, e hanno lo scopo di dimostrare chi è più abile con la spada. Se viene costretto, comunque, è in grado di affondare i colpi e spingersi ben oltre il primo sangue. È molto attento al modo di vestire, ai suoi atteggiamenti e a tutti gli accorgimenti necessari a proiettare un'immagine sofisticata della sua persona. Anche in mezzo alle terre selvagge sarebbe in grado di estrarre un pacchetto di erbe aromatizzate per fare il tè, o pulirne il sangue sulla sua spada con un fazzoletto candido.

**Talenti raccomandati:** Arma Preferita (stocco).

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Cavalcare, Comunicazione Segreta, Intimidire, Percepire Inganni, Raggirare.

## Elfo ladro

Gli elfi ladri non sono sconosciuti all'interno del Primo Popolo. Spesso, nelle città più grandi e nelle terre degli umani alcuni elfi scoprono che la loro abilità naturale e la loro astuzia permette loro di sopravvivere e prosperare in modi tutt'altro che onorevoli.

Alcuni dei ladri migliori del mondo sono probabilmente elfi, poiché sono dotati per natura di una Destrezza incredibile. La loro velocità e longevità gli conferiscono una notevole abilità nel muoversi con delle ombre. Tuttavia, pochi elfi scelgono questa strada, e quindi questi individui straordinari sono pochi e si incontrano raramente.

**Vantaggi razziali:** Il bonus di Destrezza permette all'elfo ladro di avere un punteggio di partenza molto alto, e la visione crepuscolare lo fa sentire a suo agio nell'ombra.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La Destrezza è la caratteristica più importante. Al Carisma e alla Saggezza possono invece essere assegnati dei punteggi bassi.

**Saccheggiatore di tombe (Variante):** Molte delle opere più significative degli elfi sono sepolte e dimenticate in tombe perdute e rovine semidistrutte. Il saccheggiatore è un maestro nel disattivare le trappole, nel trovare porte segrete e nello scoprire la posizione di incredibili tesori. A volte lavora per il benessere del popolo elfico, ritrovando ciò che era andato perduto riscrivendo pezzi di storia che erano stati dimenticati. Altre volte, è semplicemente interessato al valore del mercato delle varie reliquie.

**Abilità raccomandate:** Ascoltare, Cercare, Conoscenze (vari tipi), Decifrare Scritture, Disattivare Congegni, Equilibrio, Orientamento, Osservare, Percepire

ganni, Raccogliere Informazioni, Scalare, Scassinare Serrature, Svuotare Tasche, Utilizzare Oggetti Magici, Valutare.

### Elfo mago



Lo studio della magia risulta così facile alla maggior parte degli elfi che quasi tutti finiscono per diventare in qualche modo familiari con essa man mano che invecchiano.

La loro natura magica e i loro punteggi intrinseci di caratteristica permettono loro di scegliere il mago

come loro classe preferita. La combinazione delle abilità magiche con quelle delle altre classi finisce infatti per produrre una vasta gamma di personaggi elfici differenziati.

Se il personaggio in futuro deciderà di dedicarsi allo studio delle arti magiche, non c'è modo di determinare quanto potrà diventare potente. Una cosa certa è che sono molte le leggende elfiche che riguardano la creazione di incredibili gemme magiche, viaggi verso piani sconosciuti e la fondazione di grandi regni da parte di grandi maghi del passato.

**Vantaggi razziali:** La possibilità di usare le spade e gli archi senza scegliere il talento Competenza nelle Armi da Guerra.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** L'Intelligenza è ovviamente la caratteristica più importante, mentre difficilmente il punteggio di Forza sarà fondamentale ai fini del gioco.

**Viaggiatore mistico (Variante):** Il suo scopo è svelare i misteri del mondo, e per fare ciò è disposto a viaggiare ben oltre i confini della foresta in cui dimora. Armato di incantesimi che lo proteggono e lo aiutano durante i suoi viaggi, va alla ricerca di misteri arcani in qualunque luogo possano essere nascosti. Spera di riuscire un giorno a padroneggiare incantesimi in grado di portarlo oltre questo piano di esistenza, dove potrà scoprire chissà quali meraviglie e orrori. Fino a quel giorno dovrà accumulare più segreti possibile da città dimenticate, biblioteche nascoste e antiche camere del tesoro.

**Abilità raccomandate:** Concentrazione, Conoscenze (arcano), Conoscenze (geografia), Conoscenze (dei piani), Raccogliere Informazioni, Sapienza Magica.

### Elfo monaco

Anche tra gli elfi esistono alcune rare eccezioni che cercano la concentrazione, la disciplina e la via per l'illuminazione. Questi rari elementi a volte finiscono per trovarsi davanti al portale di ingresso di un monastero delle terre degli umani cercando di venire ammessi per avere accesso ai rituali segreti che vengono praticati al suo interno.

Gli elfi monaci sono delle vere e proprie rarità, an-

che se con il passare del tempo il loro numero va aumentando a causa della loro longevità. Combinando la grazia e la fluidità nei movimenti tipica degli elfi con gli insegnamenti della via dell'illuminazione, trascendono quasi il piano mortale con i loro movimenti delicati e senza sforzo e la loro incredibile concentrazione.



Una pratica comune dei monaci è semplificare, semplificare e poi ancora semplificare. È quindi probabile che il personaggio si sia rasato la testa e abbia tolto i suoi vestiti sgargianti una volta diventato un monaco.

Con il passare del tempo il personaggio potrebbe trovare il modo di fare ritorno alla sua casa nella foresta per fondare un monastero unicamente elfico. Gli studenti di un posto del genere potrebbero finalmente riuscire a trovare un punto di coesione fra la natura elfica e le misteriose vie dei monaci umani. Ma solo il tempo sarà in grado di dirlo.

**Vantaggi razziali:** Il bonus degli elfi alla Destrezza può migliorare la Classe Armatura dei monaci senza armatura.

**Svantaggi razziali:** La penalità alla Costituzione li rende più fragili delle loro controparti umane.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La caratteristica più importante per un monaco è la Sapienza. E un punteggio di Intelligenza basso non gli impedirà comunque di proseguire nella sua ricerca.

**Unicità:** Il concetto di elfo monaco è così strano che il giocatore dovrebbe creare una storia particolare su come sia arrivato al monastero, quali siano i suoi obiettivi e perché abbia deciso di intraprendere la via dell'illuminazione.

### Elfo paladino

Il mondo è un posto estremamente pericoloso. La maggior parte della gente comune non ha idea di quali orrori possano attendere in agguato nelle altre realtà: creature disgustose, conosciute come demoni e diavoli. Contro questi orrori esiste da sempre una linea di difesa, uno schieramento di elfi paladini in armatura, fondata in tempi ormai dimenticati. Gli elfi considerano la scelta di diventare paladini una decisione terribile. Fare una scelta del genere significa rifiutare la natura caotica del popolo elfico, accettare il fardello di una vita di pericoli e guadagnarsi l'inimicizia di alcune delle più potenti divinità malvagie dell'universo.

Corellon non cerca paladini: chi si offre spontaneamente viene accettato, almeno finché si mantiene puro nel corpo, nella mente e nello spirito. Forse nemmeno Corellon avrebbe il potere di costringere i suoi figli a intraprendere questa scelta; gli elfi devono invece accettare spontaneamente il proprio fardello. In ogni caso, gli elfi paladini vengono rispettati, onorati e amati da tutte le persone di buon cuore. E quando anche per loro arriverà il giorno in cui le forze che

gli si oppongono saranno troppo potenti per essere sconfitte, andranno nell'aldilà seguiti dalle preghiere e dal ricordo di migliaia di persone.

**Vantaggi razziali:** La visione crepuscolare è utile per condurre le proprie battaglie di notte.

**Svantaggi razziali:** La penalità alla Costituzione li rende più fragili dei paladini delle altre razze.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Un paladino ha una lunga lista di caratteristiche che devono avere un punteggio alto: Forza, Destrezza, Saggezza e Carisma. La caratteristica meno importante, sempre che ce ne sia una, è probabilmente Intelligenza.

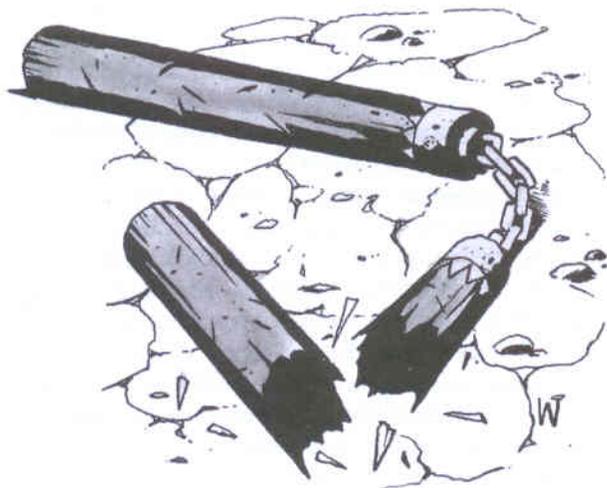
**Flagello di Gruumsh (Variante):** Anche se molti elfi paladini danno la caccia ai demoni e si oppongono ai drow, Corellon ha un altro nemico giurato che lavora incessantemente per la distruzione degli elfi: Gruumsh, la divinità degli orchi. Questo personaggio è specializzato nel combattere gli orchi, e concentra i suoi sforzi nel tentare di respingere le orde che continuano incessantemente a minacciare le terre degli elfi. Non vede l'ora di poterli colpire nelle loro terre per distruggere i loro templi malvagi, scatenare la paura nei loro cuori e affrontare i loro capi in un combattimento uno contro uno. Porta lo stemma dell'Occhio Trafitto, un simbolo che ricorda agli orchi che quando Corellon e Gruumsh si scontrarono molto tempo fa, fu il signore degli elfi ad avere la meglio.

**Abilità raccomandate:** Ascoltare, Cavalcare, Cercare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (religioni), Guarire, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Parlare Linguaggi (orco).

## Elfo ranger

Forse di tutti gli eroi elfici il ranger è quello che ispira maggiore rispetto. Mentre gli altri inseguono sfide epiche e nemici che non appartengono a questo mondo, gli elfi ranger sono i campioni della gente comune. Fanno del loro meglio per proteggere gli insediamenti degli elfi e lavorano per il benessere di tutta la comunità. Un elfo ranger è una spada al servizio della giustizia lungo le frontiere, e il garante dell'integrità morale e della correttezza nelle terre civilizzate.

Si narrano così tante storie sugli elfi ranger che il personaggio potrebbe averle sentite fin da bambino. La figura dell'elfo ranger fa parte di una lunga tra-



dizione; nelle colline e nelle foreste elfiche i ranger esistono a partire dagli inizi della storia degli elfi. La sera, attorno al fuoco, c'è chi racconta che Corellon stesso sia un ranger, e che le terre sotto la sua protezione includano tutti i territori alla luce del sole.

**Vantaggi razziali:** La visione crepuscolare permette loro di agire di notte.

**Svantaggi razziali:** La penalità alla Costituzione li rende più fragili dei ranger delle altre razze.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Le caratteristiche più importanti per un elfo ranger sono Forza, Destrezza e Saggezza. Il Carisma è invece di poca utilità.

**Spade d'argento (Variante):** Il personaggio fa parte di un gruppo di elfi ranger che ha giurato di mantenere la pace tra gli elfi, ed è pronto a intervenire immediatamente al minimo segno di conflitto all'interno del Primo Popolo. Pochi monarchi elfici avrebbero ad un conflitto sapendo di rischiare l'ira delle spade d'argento; la semplice comparsa di uno o più dei loro membri è spesso sufficiente a portare entrambe le fazioni al tavolo delle trattative. La speranza segreta delle spade d'argento è che in futuro il popolo elfico trovi un modo di unirsi ai drow per sanare la frattura fra il popolo di superficie e quello che abita nel sottosuolo. Comunque, fino a che i drow non abbandoneranno la loro malvagità, le spade d'argento non daranno loro tregua.

**Abilità raccomandate:** Cavalcare, Diplomazia, Intimidire, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Raggiare.

## Elfo stregone



Per chi appartiene a un popolo che possiede una natura magica scoprire di avere l'abilità di incanalare quel potere magico è una piacevole sorpresa. La stregoneria tra gli elfi è considerata un talento che deve essere sviluppato e protetto, e chi lo possiede sarà spesso oggetto di molte

domande da parte di altri elfi, curiosi di capire la natura dei suoi poteri magici innati.

Gli elfi stregoni raramente sviluppano liste di incantesimi specializzate in determinati settori, preferendo invece accumulare un repertorio magico variegato basato sulle cose interessanti che hanno la possibilità di osservare, sugli antichi testi che leggono e su eventuali suggerimenti da parte di altri incantatori arcani. Sono più interessati agli incantesimi appariscenti e eccitanti che alla reale possibilità di sviluppare una specializzazione in un settore magico.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Il Carisma è la caratteristica più importante per un elfo stregone. La Forza è invece poco importante.

**Unicità:** Nella società elfica sono presenti molti maghi e decisamente pochi stregoni. Gli elfi sono così abituati ad apprendere gli incantesimi arcani tramite uno studio e una preparazione attenta che un improvvisatore come questo personaggio è estremamente raro. Il giocatore dovrebbe sviluppare una storia personale che spiega come è arrivato ad ottenere i suoi poteri magici in modo completamente diverso da tutti gli altri.

## GNOMI

Gli gnomi abitano in rifugi sotterranei nascosti sotto colline ricche di vegetazione. Gli gnomi, per natura dediti agli scherzi e ai trucchi, sono dotati di una inclinazione naturale per i meccanismi e sono perennemente affascinati dalle gemme e dai gioielli, e scelgono per sé delle case estremamente belle e comode (oltre che ben nascoste).

Gli gnomi possono offrire al mondo immagini molto diverse della loro specie. A volte vengono visti come leggermente ottusi ed interessati solo a ruote dentate, rotelle e leve talmente strane da sembrare magiche. E poi, in un batter d'occhio, possono cominciare a suonare una canzone con gli strumenti presenti in ognuna delle loro case sotterranee o far apparire da chissà dove una manciata di bacche e della birra!

Sono a tutti gli effetti un popolo di superficie, anche se abitano appena al di sotto di essa, all'interno di buche scavate tra le radici dei grandi alberi. Sono un popolo di piccole dimensioni: le loro case, il loro arredamento e gli strumenti che utilizzano sono della taglia di un bambino. E adorano le illusioni. Dalle loro anime spensierate scaturisce un certo talento per le magie minori.

Uno gnomo potrebbe non avere vita facile quando le avventure lo chiamano lontano da casa, e trovare cupe e inquietanti le terre che attraversa. Nondimeno, continuerà sempre a portare un po' della sua casa con sé, a prescindere dalla distanza.

### Gnomo barbaro

In alcuni remoti angoli del mondo, in cui le razze più grandi non si sono mai avventurate, o comunque molto di rado, ci sono gnomi dotati di una stirpe e di una storia così particolare che possono benissimo essere considerati una razza diversa dai loro cugini più civilizzati. Questi gnomi barbari appartengono alla terra stessa che abitano. Le loro costruzioni sono fatte di legno e corda, e la loro musica è scandita dal battere del tamburo e dalle note di alcuni rozzi strumenti a fiato. Vivono a stretto contatto con gli spiriti della natura, servendo e proteggendo la bellezza incontaminata che li circonda. Ma coloro che hanno avuto la possibilità di incontrare questi gnomi sussurrano anche di teste rinsecchite, fosse piene di ossa e strani feticci tribali fatti con le orecchie dei loro nemici. Ma nessuna persona civilizzata darebbe credito a racconti così assurdi!

Nei momenti di maggior bisogno, uno gnomo barbaro è in grado di infuriarsi e diventare terribile come una tempesta, urlare grida di minaccia e compiere incredibili atti di forza e resistenza fisica. Quando invece si muove tra le ombre degli alberi, lo gnomo barbaro ha il piede leggero e il passo sicuro. È in grado di pas-

sare attraverso buchi e aperture troppo piccole per le razze più grandi e sembra costantemente scomparire e apparire in luoghi diversi, fermandosi solo per sentire in che direzione tira il vento e per osservare eventuali movimenti a distanza.

**Vantaggi razziali:** Il bonus di Costituzione aiuta lo gnomo barbaro a mantenere l'ira più a lungo. La visione crepuscolare gli permette di vedere sia di giorno che di notte, anche nel buio della foresta più fitta. Il suo bonus alle prove di Ascoltare lo rende invece estremamente attento a ciò che succede attorno a lui, e quindi difficile da sorprendere.

**Svantaggi razziali:** La penalità alla Forza lo rende meno pericoloso in combattimento.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La Costituzione e la Destrezza sono caratteristiche estremamente importanti, e sarebbe meglio non avere un punteggio di Forza troppo basso, a dispetto della penalità razziale. L'Intelligenza è la caratteristica meno importante.

**Membro del Rispettabile Ordine del Tasso (Variante):** Anche nelle terre civilizzate, ci sono momenti in cui gli gnomi hanno bisogno di difese più potenti della classica accetta o balestra. Questo personaggio fa parte di un piccolo gruppo addestrato nella Via del Tasso, un animale preso come esempio in virtù della sua capacità di difendersi con incredibile ferocia quando si trova senza via di fuga. I membri del suo ordine, anche se possiedono tutte le abilità standard del barbaro, non sono particolarmente diversi dagli altri appartenenti alla loro razza, se non per i tatuaggi che raffigurano degli artigli di tasso sul palmo delle mani. Le comunità sono guidate da un veterano coperto di cicatrici, che mantiene l'ordine, che parla con voce burbera e che non tollera disobbedienze. Un giorno il personaggio potrebbe diventare come lui.

**Abilità raccomandate:** Bisognerebbe spendere sempre due punti abilità per evitare l'analfabetismo che contraddistingue tutti gli appartenenti a questa classe. Acrobazia, Ascoltare, Cercare, Equilibrio, Guarire, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nuotare, Osservare, Saltare, Scalare.

### Gnomo bardo

In mezzo ad un popolo così pieno di curiosità e talento, i bardi sono una parte della comunità estremamente amata e rispettata. Combinando canzoni, versi, illusioni minori, proverbi conosciuti e cadenze ritmiche ripetitive, gli gnomi bardi sono in grado di creare uno spettacolo molto complesso senza particolari necessità recitative o di materiale di supporto.

Gli gnomi bardi tendono a concentrare le loro abilità magiche sulle illusioni sonore e visive, sviluppando con il passare del tempo un repertorio di immagini tipiche che distinguono il vero talento dalla semplice inclinazione artistica.

Anche se vivono molto a lungo, gli gnomi bardi non si concentrano particolarmente sugli eventi storici, preferendo immortalare nelle loro opere i grandi scherzi e i trucchi più famosi della storia, che sono la vera ispirazione geniale degli gnomi. Ovviamente, questa caratteristica rende uno gnomo bardo un com-



pugno di viaggio interessante (anche se a volte un po' difficile da sopportare).

**Vantaggi razziali:** I bonus ad Ascoltare aiutano lo gnomo bardo in tutti i campi che riguardano il suono.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Le sue caratteristiche più alte dovrebbero essere Carisma, Intelligenza e Destrezza. A Forza e Costituzione possono invece essere riservati dei punteggi bassi.

**Membro Ufficiale della Filarmonica (Variante):** A volte nelle più grandi comunità di gnomi vengono praticati i fondamentali dell'autodifesa, di solito solo per il gusto della cerimonia e della pompa magna. In questi periodi, la filarmonica viene chiamata per dare il ritmo alle marce o riscaldare gli animi valorosi degli gnomi, specialmente se si apprestano ad affrontare un combattimento vero. Suonano un intrico infernale di tubi, sacche piene d'aria, valvole con una tastiera a più strati incredibilmente complessa creando una cacofonia che, incredibilmente, è decisamente trascinante una volta che il gruppo si è messo in marcia. Tramite questi strumenti lo gnomo è in grado di utilizzare le sue abilità bardiche per ispirare le truppe o contrastare gli effetti magici basati sul suono.

**Abilità raccomandate:** Concentrazione, Intrattenere, Osservare.

## Gnomo chierico

Garl Glittergold è il protettore benevolo di tutto ciò che è gnomesco. Di tutte le divinità creatrici è quella che è arrivata più vicina al suo scopo nei confronti della sua gente. Gli gnomi sono generalmente in pace e vivono vite felici e remunerative. E di volta in volta riescono anche a stupirlo con l'entusiasmo infantile con cui progettano un meccanismo dopo l'altro.

Quei burloni dei suoi sacerdoti sono i peggiori combinaguai del popolo degli gnomi. Portano con sé della polvere urticante, congegni per la scossa o qualche altro trucco o scherzo sempre a portata di mano. Sono anche i responsabili delle ricchezze della comunità. Valutano gemme, stimano il valore dei gioielli, cambiano le valute e si assicurano che il valore del cambio sia quello giusto.

Le cerimonie religiose che organizzano possono variare, da semplici a incredibilmente complesse. Gran

parte delle chiese degli gnomi sono piene di un'infinità di meccanismi progettati per rendere omaggio al loro creatore. Perfino il simbolo sacro del chierico nasconde più incastri, ingranaggi, bulloni, spille, scompartimenti e fili a piombo della scatola degli attrezzi di un falegname umano!

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Saggezza e Carisma aiutano il chierico a fare la volontà di Garl Glittergold. La Destrezza e l'Intelligenza non influenzano invece particolarmente le sue funzioni di chierico.

**L'Ordine Contrito dei Penitenti (Variante):** Anche se la sua religione insegna che i trucchi, le trappole e gli scherzi esistono per ricordare a tutti di essere umili, questo personaggio si è lasciato prendere la mano da questa filosofia, finendo per perdere il suo amore per lo scherzo e per lasciare la comunità. Forse vagherà fino a riguadagnare la sua vocazione o magari non tornerà più. In ogni caso, vagherà per il mondo alla ricerca della propria fede in terre dove le cose non sono così facili, la vita non dura così a lungo e non è così spensierata. Forse alla fine riuscirà a ritrovare il suo sorriso.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Alchimia, Cavalcare, Concentrazione, Conoscenza delle Terre Selvagge, Guarire, Parlare Linguaggi, Valutare.

## Gnomo druido



Nelle foreste più profonde, molto lontane dal trambusto del mondo esterno, esistono dimore silenziose occupate da anziani maestri della vita arborea e della conoscenza della natura.

Gli gnomi diventano druidi quando sono ormai avanti con gli anni, spesso dopo essersi

stancati di coltivare la terra o essersi ritirati da qualche altra professione. Gli gnomi druidi più giovani sono in genere orfani o persone che non si trovavano comunque a loro agio con il resto della popolazione gnomesca.

Grazie alla loro età avanzata e alla loro lunga memoria, gli gnomi druidi sono in grado di percepire il volgere delle stagioni, di ricordare quando gli alberi erano ancora dei semi, e di attingere ai grandi poteri del mondo naturale per lanciare magie, guarire o proteggersi. Gli gnomi druidi più anziani abbandonano le terre poste sotto la loro protezione solo in casi estremi e anche in quel caso non si spostano di molto. I giovani gnomi che hanno deciso di diventare i "germogli" di un druido anziano, invece, viaggiano estremamente a lungo prima di trovare un posto in cui fermarsi. In questi anni di peregrinazioni il personaggio ha avuto modo di vedere buona parte del mondo e di avere la sua parte di avventure.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** I punte

gi di caratteristica più importanti per uno gnomo druido sono Saggezza e Carisma. I meno importanti sono Forza e Intelligenza.

**Druido cittadino (Variante):** Incredibilmente (almeno fra druidi) ci sono alcuni gnomi che scelgono come terre protette le città, con tutto il loro trambusto. Forse questo accade a causa della loro predilezione per i macchinari complessi, o forse solo per fare uno scherzo al mondo intero, ma sta di fatto che il personaggio è uno di quei druidi che si occupano dell'ambiente in città. Si occupa dei vasi di fiori sui davanzali, dei parchi e dei giardini della città e di un numero incredibile di topi, ratti, piccioni, cani e gatti.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Cercare, Empatia Animale, Percepire Inganni, Valutare.

### Gnomo guerriero

Alcune comunità di gnomi vivono così vicine al pericolo che sono costrette a mantenere una guarnigione fissa di soldati. Altre volte un giovane gnomo in cerca d'avventura potrebbe trovare lavoro come piccolo ma rispettabile guerriero. Anche se gli gnomi non sono affatto violenti e pochi di essi hanno talento nelle arti militari, uno gnomo guerriero può finire per diventare un membro abile ed esperto di qualunque truppa.

Grazie al loro amore per i meccanismi e gli oggetti strani, gli gnomi sono spesso affascinati dalle armi meccaniche: balestre, spade con lame a scatto, e via dicendo. Se ha la possibilità di scegliere, uno gnomo si orienterà sull'arma più complessa e affascinante a disposizione.

**Vantaggi razziali:** La visione crepuscolare è una caratteristica estremamente utile quando si fa la guardia di notte. Inoltre, il suo bonus di Costituzione lo rende un guerriero resistente e duro da abbattere. La sua piccola taglia lo rende duro da colpire, mentre dal suo punto di vista vive in un mondo di bersagli facili.

**Svantaggi razziali:** La sua piccola taglia lo rallenta, e infatti gli gnomi a piedi devono spesso affrettarsi per tenere il passo con i loro compagni più grandi. La penalità alla Forza presenta dei chiari svantaggi per un guerriero.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** È meglio mettere i propri punteggi migliori a Forza e Costituzione. A Intelligenza e Saggezza possono venire invece riservati dei punteggi bassi.

**Stimato Membro della Società dei Maestri d'Assedio (Variante):** Di tanto in tanto, un esercito si accampa fuori da una fortificazione e la prende d'assedio. E non ci sono al mondo migliori esperti dei maestri d'assedio in materia di macchine e di strategie per ridurre le difese passive. Il suo interesse naturale verso la meccanica gli conferisce una conoscenza quasi unica dei principi della balistica, del peso, del contrappeso e della leva. Sa come costruire catapulte, arieti, rampini d'assalto, torri d'assedio e altre grandi macchine da guerra. Può coordinare piccole squadre di costruttori, disegnare piani dettagliati e spiegare le sue strategie ai generali e alle truppe.

**Abilità raccomandate:** Artigianato (carpenteria), Conoscenze (architettura e ingegneria), Osservare, Professione (ingegnere d'assedio).

### Gnomo ladro

Nessuno gnomo civilizzato vorrebbe mai essere associato con la professione del "ladro", termine che non lo fa certo sentire a suo agio.

Visto che la definizione "non agire alla luce del sole" nel caso degli gnomi si riferisce a quelli che abitano sotto gli alberi dalle chiome più larghe, difficilmente le loro comunità si devono occupare di problemi legati al crimine organizzato, e le gilde dei ladri sono praticamente sconosciute nelle loro terre.

Ma gli gnomi sono degli eccellenti costruttori di serrature, o "installatori di sistemi di sicurezza" che dir si voglia, e chiunque sia in qualche modo coinvolto in commerci di questo tipo potrebbe a volte essere costretto a disattivare, rimuovere o aggirare questi meccanismi!

**Vantaggi razziali:** Il bonus all'abilità Ascoltare lo rende molto attento a ciò che succede intorno a lui. Il bonus di Costituzione lo aiuta a resistere ai veleni che potrebbero entrare in gioco quando attiva una trappola per sbaglio.

**Svantaggi razziali:** Uno gnomo ladro non ha svantaggi particolari.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Destrezza e Intelligenza sono le caratteristiche principali su cui concentrarsi. Le meno importanti sono invece Saggezza e Costituzione.

**Professionista nel Settore dei Meccanismi Protettivi e dei Deterrenti Contro il Furto (Variante):** Immaginate un personaggio che indossa una veste piena di attrezzi, tasche, specchi, pinze e centinaia di altri strumenti creati per l'installazione, la rimozione e la disposizione di qualunque tipo di serratura o trappola. Un personaggio come questo sarebbe un membro incredibilmente prezioso di qualunque gruppo di avventurieri intenzionati a esplorare rovine, torri di maghi e altre aree protette più da meccanismi che da veri e propri mostri. Un giorno un variegato gruppo di avventurieri che includeva elfi, halfling e altre razze si presentò alla porta del suo negozio da fabbro con una proposta riguardo a un viaggio lungo, scomodo e pieno di pericoli mortali e a tasso di rischio elevatissimo. Il personaggio non è ancora sicuro del motivo per cui accettò, ma probabilmente il grosso sacco d'oro che ha riportato a casa dopo quell'impresa c'entra qualcosa.

**Abilità raccomandate:** Ascoltare, Cercare, Conoscenze (architettura e ingegneria), Decifrare Scritture, Disattivare Congegni, Osservare, Professione (costruttore di serrature), Scassinare Serrature, Utilizzare Oggetti Magici, Valutare.

### Gnomo mago

La professione del mago nelle terre degli gnomi è rispettata come nel resto delle terre civilizzate. Con l'aiuto del loro arsenale di incantesimi arcani, oggetti magici, pozioni e macchinari incredibilmente complessi, gli gnomi maghi lavorano sul tessuto stesso della realtà. Uno gnomo mago fa probabilmente parte di un'accademia magica o di una gilda, che è in genere situata lontano dalla città nel caso qualche esperimento vada storto. Spesso le famiglie stesse offrono i propri figli ai maghi come apprendisti. A differenza della



maggior parte di essi, probabilmente questo personaggio è stato sufficientemente intelligente da non farsi rimandare a casa.

**Vantaggi razziali:** La classe preferita degli gnomi è l'illusionista.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:**

**ca:** L'Intelligenza determina quanti incantesimi il personaggio è in grado di lanciare, e quanto siano realistiche le illusioni che produce. Meglio invece lasciare agli altri i compiti che richiedono la Forza.

**Stimato Praticante delle Arti Animate (Variante):** Una delle specialità più famose dei maghi è la creazione di costrutti animati. La combinazione di potere magico e meccanismi complessi può creare un'infinità di oggetti, da semplici giocattoli per far divertire i bambini a macchinari estremamente complessi creati per compiere azioni ripetitive o pericolose. Questo personaggio è un esperto nell'animare e controllare questi automi. A volte ai praticanti delle Arti Animate come lui viene chiesto di unirsi a un gruppo di avventurieri che si aspetta di incontrare golem, automi e minacce simili. La sua conoscenza specialistica può fare benissimo la differenza fra il successo e un fallimento catastrofico.

**Abilità raccomandate:** Alchimia, Artigianato (vari), Concentrazione, Conoscenze (arcane), Professioni (varie), Sapienza Magica, Valutare.

## Gnomo monaco

Il membro più strano di qualunque ordine monastico è senza dubbio l'occasionale gnomo. Le loro inclinazioni naturali e la loro lontananza dalle terre degli umani danno poche possibilità agli gnomi di interessarsi all'illuminazione.

Quei pochi che finiscono per indossare la veste del monaco si trovano di fronte ad alcune sfide interessanti. La loro piccola statura, ad esempio, li costringe a interpretare in modo diverso le lezioni e gli insegnamenti dei loro fratelli più grandi.

Alcuni di essi fanno poi ritorno alla propria terra di origine e cominciano a diffondere i propri insegnamenti. Forse nel corso di alcune generazioni i monaci come lui si raduneranno e metteranno a buon uso i suoi insegnamenti, fondando un proprio ordine monastico.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** La sua piccola taglia e la penalt  alla Forza lo fanno partire svantaggiato.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Destrezza e Sapienza sono le sue caratteristiche principali. Intelligenza è invece meno importante.

**Accolito della Via dell'Invisibile (Variante):** Questo personaggio fa parte di un piccolo gruppo di gnomi monaci che hanno sviluppato una disciplina che combina l'abilit  degli gnomi in materia di illusioni con l'abilit  in combattimento dei monaci. Questa tec-

nica si basa sulla capacit  di creare opportunit  in combattimento distraendo il nemico con l'uso di suoni, luci e trucchi vari. I suoi nemici molto spesso riescono a vederlo finch  non   troppo tardi. E anche quando lo vedono, non sono mai certi di cosa abbiano visto.

**Abilit  raccomandate:** Comunicazione Segreta, Concentrazione, Intimidire, Percepire Inganni, Raggiare

## Gnomo paladino

I paladini delle altre razze sono immediatamente riconoscibili. Sono armati e corazzati con il miglior equipaggiamento possibile. Hanno il rispetto e l'attenzione di tutti quelli che viaggiano con loro. Portano cicatrici e altri segni delle loro innumerevoli battaglie contro il male.

Ma il visitatore medio delle terre degli gnomi probabilmente non verr  mai a sapere che il sindaco o lo sceriffo che ha incontrato entrando nella contea   stato un paladino. Gli gnomi paladini hanno la funzione di mantenere la pace, risolvere i problemi ancora prima che si presentino, assicurarsi che le dispute non sfuggano loro di mano e ricordare costantemente alla comunit  che nelle terre degli gnomi chi cerca guai non   mai ben accetto.

Garl Glittergold   molto discreto nel chiamare a se i suoi paladini. Non ci sono opulente cerimonie d'investitura, n  nomine a cariche di alto rango. Ma se Glittergold lo ha ritenuto degno, il paladino si trover  ben presto in situazioni in cui potr  dimostrare la propria fedelt  ai suoi principi e agli interessi a lungo termine del suo popolo. Glittergold infonde i suoi paladini con il potere divino e ricorda loro i propri doveri e le proprie responsabilit  attraverso un breve messaggio spirituale.

Molte comunit  con il passare del tempo si sono cos  abituate a questi individui (i quali stabiliscono la propria autorit  con gli atti pi  che con le parole) che quando nasce un nuovo paladino gli abitanti del luogo cominciano spontaneamente a chiamarlo "sceriffo".

**Vantaggi razziali:** Il suo alto punteggio di Costituzione lo rende estremamente resistente. Il suo bonus ad Ascoltare lo rende difficile da sorprendere, e il bonus ai tiri salvezza contro le illusioni lo rende difficile da ingannare.



**Svantaggi razziali:** La sua Forza limitata può crearli problemi in combattimento.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Destrezza e Saggezza sono le sue caratteristiche principali. Intelligenza è invece meno importante.

**Servitore Giurato dell'Altissimo nelle Terre Distanti (Variante):** Per fare la sua parte della battaglia senza fine fra bene e male, il personaggio ha ritenuto necessario lasciare la sua casa e prendere direttamente parte agli affari del mondo. Quando si è sparsa la voce che lo sceriffo stava partendo per una crociata, al momento della partenza la comunità si è riunita silenziosamente in segno di rispetto. Ha quindi lasciato casa con le borse piene e la promessa di aiuto da parte della sua comunità, in ogni modo possibile. Ma sapeva bene che molti di loro davano per scontato che non sarebbe mai tornato, e quindi la sua partenza fu triste e allegra allo stesso tempo.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Cavalcare, Conoscenze (geografia), Guarire.

## Gnomo ranger

Le terre tra una comunità di gnomi e l'altra vengono in genere lasciate a se stesse. Le zone boschive più fitte e selvagge sono in genere la dimora di predatori come orsi, lupi o mostri ancora più pericolosi. Viaggiare fra le varie comunità di gnomi è a volte assai pericoloso.

Gli gnomi hanno quindi una lunga tradizione di ranger che fungono da guide per gli spostamenti e da occhi vigili sulle minacce provenienti da quelle zone. Sono responsabili della conservazione delle terre, degli spostamenti delle creature selvagge al loro interno e della sicurezza di coloro che le attraversano. La vista di un ranger che si avvicina con passo sicuro e li accoglie con un allegro "come va?" tranquillizza i bambini che vanno a giocare nel bosco e gli adulti che vanno a pesca.

E quando non si riesce a catturare e a portare un criminale gnomo davanti alla giustizia spesso un ranger viene mandato sulle tracce del malvivente attraverso valli e colline per assicurarsi che venga catturato e portato davanti alla giustizia.

**Vantaggi razziali:** Il bonus ad Ascoltare fa di lui un eccellente cacciatore. La visione crepuscolare aumenta le sue capacità visive nel folto della foresta.

**Svantaggi razziali:** La penalità razziale alla Forza riduce la sua efficacia in combattimento.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Durante una caccia le caratteristiche più importanti sono Saggezza e Destrezza. Inoltre, il personaggio trascorre così tanto tempo da solo che il Carisma gli è di poca utilità.

**Guardiano volante (Variante):** Anche se è cresciuto in una casa sotterranea fra le radici, gli alberi sopra la sua testa lo hanno sempre affascinato, come anche gli squarci di cielo attraverso la fitta vegetazione. Protegge la sua comunità dall'alto, scalando e saltando di albero in albero quando è di pattuglia. Spera di riuscire un giorno a domare un gufo gigante o qualche altro volatile della foresta, e di riuscire quindi a vegliare sulla sua casa dal cielo stesso.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Ascoltare, Cavalcare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Empatia Animale, Osservare.

## Gnomo stregone

Nella società degli gnomi, gli stregoni sono semplicemente individui che possiedono un potenziale magico innato oltre la norma, senza bisogno di alcun addestramento. Tutti gli gnomi possiedono delle abilità stregonesche di base: la capacità di creare illusioni minori. Coloro che possiedono un potere più sviluppato non vengono considerati strani o anormali. Il giorno in cui hanno manifestato un effetto magico al di là del loro normale repertorio razziale sono probabilmente rimasti sorpresi, ma più che altro si sono rallegrati della scoperta.

Gli stregoni gnomi, famosi per la loro capacità di divertire e rallegrare i loro compagni o le riunioni della comunità, per la maggior parte diventano artisti di strada, finendo per sviluppare un misto estremamente complesso di illusioni, incantamenti, charme ecc. Questi gnomi portano la naturale predisposizione degli gnomi verso i vestiti sgargianti e i gioielli appariscenti a un estremo. Lo gnomo stregone medio non uscirebbe mai di casa senza un ampio mantello, anelli scintillanti, grosse spille d'argento e, naturalmente, un buon numero di feticci strani, ninnoli e oggetti scintillanti, per il gusto dell'effetto scenico.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Come tutti gli stregoni, il punteggio più alto dovrà probabilmente essere assegnato a Carisma. Forza è la caratteristica migliore a cui assegnare un valore basso.

**La Potente e Misteriosa Congregazione della Luna, delle Stelle e del Cielo (Variante):** La notte dopo la prima manifestazione dei suoi poteri stregoneschi, il personaggio ha ricevuto una visita da parte di uno straniero misterioso, vestito interamente di nero. Le sue domande sono state strane e inquisitorie, ma probabilmente lo straniero ha ottenuto le risposte che si aspettava perché gli ha offerto di entrare a far parte di una "Misteriosa Congregazione". Il personaggio era così emozionato che ha risposto di sì ancora prima di sapere che cosa facesse la congregazione in questione, e lo straniero se n'è andato. La vita è continuata in modo normale finché, una settimana dopo, un gruppo di gnomi vestiti di nero si è presentato davanti alla sua porta, e lo ha condotto a una cerimonia sotto la luna piena. Da quel giorno il personaggio si è dedicato alla protezione della civiltà gnomesca dai demoni e dai loro malvagi servitori, che tentano di corrompere tutto ciò che è buono e giusto. La Misteriosa Congregazione

### Altre informazioni sulla Misteriosa Congregazione

I membri della Misteriosa Congregazione sono nientemeno che cacciatori di demoni. Sono perfettamente a conoscenza del fatto che l'antica e spensierata civiltà degli gnomi è un bersaglio perfetto per i servitori degli esterni malvagi, che cercano di corrompere tutto ciò che è puro. Come nuovo membro della congregazione, all'inizio verranno mostrate le prove dell'esistenza di Esterni ostili e dei terribili piani che hanno in serbo per le terre degli gnomi. Da quel punto in avanti, la vita dello stregone cambierà per sempre. Questo compito importante comporta una vita di paure, di pericoli costanti e di dedizione totale a una battaglia che nessun appartenente alla comunità saprà mai capire e apprezzare. Lo gnomo imparerà che tutte le razze hanno dei guardiani o dei protettori che si frappongono fra la sicurezza della comunità e le enormi forze del caos e della distruzione che si nascondono nell'ombra.

Ai membri della Congregazione viene proibito di discutere dei propri doveri con chiunque a parte lo sceriffo che, essendo un paladino, è di certo libero da qualunque influenza malvagia. Se un membro della comunità è sospettato di connivenza con il Male viene di solito sorvegliato con estrema attenzione, e a volte anche interrogato.

Invece di sviluppare i propri incantesimi casualmente, i membri della Congregazione vengono incoraggiati a specializzarsi in magie che possano aiutare la loro causa.

vigila costantemente contro il possesso o l'uso di ogni forma di Arti Oscure, e il personaggio è estremamente onorato di farne parte.

**Abilità raccomandate:** Alchimia, Cercare, Comunicazione Segreta, Concentrazione, Conoscenze (arcano), Conoscenze (dei piani), Decifrare Scritture, Intimidire, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Scrutare.

## MEZZELFI

I mezzelfi vivono prevalentemente all'interno delle comunità dei loro parenti elfici o umani. Anche se alcune volte si sentono degli estranei o entrano direttamente in contrasto col resto degli abitanti, questi personaggi seguono solitamente le regole della comunità in cui sono stati allevati.

I mezzelfi e gli umani hanno molto in comune. Gli umani hanno più talenti e abilità dei mezzelfi, che a loro volta hanno dei vantaggi razziali che gli umani non possiedono.

Di volta in volta, i personaggi mezzelfi possono scegliere di intraprendere una vita eroica simile a quella dei loro genitori umani o di quelli elfici. Per questa ragione non vengono forniti suggerimenti in merito. Se cercate un'idea, scorrete la sezione relativa alla razza che ha allevato il personaggio.

## MEZZORCHI

Sulla frontiera, i confini che delimitano le razze civilizzate da quelle selvagge si fanno più confusi. Di tanto in tanto nasce un figlio mezzosangue, che porta i tratti del brutale popolo degli orchi e degli umani civilizzati. La vita di questi bambini è difficile e piena di sfide. Dalla nascita sono vittime del razzismo, dell'odio e del pregiudizio. Quelli che sopravvivono all'infanzia crescono molto in fretta. I segni dell'eredità lasciata dai loro parenti è chiaramente visibile: i lineamenti e la forza degli orchi e l'agilità e l'intelligenza degli umani. Nelle terre degli umani, i mezzorchi sono in grado di avere la meglio con la forza bruta e la resistenza. Nelle terre selvagge degli orchi, i mezzorchi sono invece più astuti dei loro avversari. In ogni caso, lottano per sopravvivere contro ogni avversità, e quelli che vi riescono diventano degli eroi formidabili.

### Mezzorco barbaro



Il mezzorco barbaro è una delle tipologie più classiche. Facile all'ira, concentrato sulla propria forza fisica, ignorante e molto più a suo agio nelle terre selvagge che nelle strade cittadine, è l'ideale di questo tipo di personaggio rispetto a qualunque altra razza.

Gli attributi fisici del mezzorco barbaro non lo qualificano però come un bruto senza cervello. Un personaggio come questo ha

dovuto sopravvivere nelle terre selvagge contro le astuzie di innumerevoli predatori. Può mancare di sofisticatezza, ma non di furbizia.

D'altra parte molto probabilmente non sa leggere o scrivere, ed è all'oscuro dei costumi e delle usanze cittadine. Potrebbe quindi affidarsi agli altri in modo che occupino per lui delle regole del mondo civilizzato, offrendo in cambio la sua forza fisica e le sue abilità negli ambienti selvaggi.

**Vantaggi razziali:** Il bonus alla Forza dei mezzorchi chi costituisce un vantaggio impressionante.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La sua Forza e la sua Costituzione lo hanno reso ciò che è. Il Carisma è poco importante, e l'Intelligenza la caratteristica meno importante in assoluto.

**Ambasciatore barbarico (Variante):** Incredibilmente, i mezzorchi come questo personaggio sono perfetti per un compito estremamente delicato. Trattare con le popolazioni delle terre selvagge. Hanno la forza e il valore per sostenere uno scontro con un misero capotribù, e possono avere successo in qualunque prova di coraggio e di forza per stabilire la propria autorità. Mentre sono in missione con altri avventurieri possono ottenere informazioni preziose, stabilire i confini delle varie tribù, chiedere aiuto e venire a conoscenza dei movimenti e delle caratteristiche dei mostri più significativi della zona.

**Abilità raccomandate:** Conoscenze (locali), Diplomazia, Intimidire, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Raggiungere.

### Mezzorco bardo

Scordatevi tutto quello che sapete su come un bardo dovrebbe apparire o comportarsi. Nel caso di un mezzorco versi musicali, strumenti delicati e doppi sensi arguti sono effeminati e superflui. Quando un bardo mezzorco decide di esibirsi, gli spettatori osserveranno le forze della natura che vengono domate e ridotte in schiavitù e piegate alla sua volontà.

Immaginate un gigantesco e irsuto bardo dalla pelle grigiastra che si alza in tutta la sua statura in mezzo a una taverna. Raccoglie due giganteschi boccali di birra e comincia a battere sul tavolo ritmicamente, coprendo qualunque altra conversazione. Usando i boccali come delle bacchette improvvisate, il bardo comincia a costruire una cacofonia di suoni crescenti, sbattendoli contro le pareti, il pavimento, gli infissi, i piatti e contro qualche occasionale elmo nanico.

In un crescendo di velocità, il bardo torna a scandire il tempo fino a che non diventa un pulsare incessante che tutti i presenti riescono a percepire fino al profondo delle ossa. È primitivo. Parla la lingua degli istinti basilari. Senza alcun pensiero conscio, tutti i presenti cominciano a seguire il ritmo fino a che la sala non viene coinvolta e stupefatta dal suono dello spettacolo.

Senza usare parole, la canzone parla di gesta di coraggio di atti portentosi e del trionfo sulle avversità. Poi, come è cominciata, la canzone finisce e il bardo coperto di sudore, crolla sulla sedia e chiede un'altra birra fredda.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Le penalità all'Intelligenza e al Carisma del mezzorco sono dei pesanti svantaggi per il personaggio.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Sarà necessario mettere ad Intelligenza e Carisma i propri punteggi più alti, nonostante le penalità. Per un mezzorco bardo le caratteristiche meno importanti sono Forza e Costituzione, anche se per lui avere un bonus di Forza sarà spesso una fortuna.

**Zhack-Tar (Variante):** Uno Zhack-Tar è uno sciamano in grado di chiamare a sé i morti, e il suo lavoro consiste nell'avvertirli che ben presto una nuova anima si unirà a loro. Le litanie che usa sono antiche, e sono state tramandate da un individuo all'altro durante i rituali di sepoltura delle tribù orchesche. Quando muore un membro della tribù, il personaggio rimane al suo fianco, a lato del tumulo o della pira funeraria. Con l'aiuto di tamburi e antichi canti, chiama a sé gli antenati del morto, raccontando loro le gesta di chi ben presto si unirà a loro e avvertendoli di non mettere alla prova la pazienza di una creatura così potente. Lo scopo di questo rito è fornire delle credenziali per il morto, in modo che gli atti che ha compiuto in vita abbiano qualche valore per lui nell'aldilà. Visto che il personaggio era più intelligente della media degli orchi purosangue della tribù, è stato reclutato per studiare il Tar in giovane età, ed è stata questa vocazione a proteggerlo quando era giovane e debole.

**Abilità raccomandate:** Conoscenze (religioni), Intimidire, Intrattenere.

## Mezzorco chierico

Ci sono due tipi di mezzorchi chierici: quelli che venerano Gruumsh e quelli che non lo fanno.

Gruumsh è una divinità malvagia, e la sua volontà include la distruzione degli elfi, tra gli altri obiettivi. I chierici di Gruumsh sono raramente neutrali, anche se a volte Gruumsh glielo permette. Quindi, un chierico di Gruumsh "eroico" è una grande rarità.

I mezzorchi cresciuti nelle terre civilizzate venerano spesso le divinità delle loro famiglie o comunità umane. Anche se devono affrontare grandi pregiudizi da parte del mondo che li circonda, sanno che le divinità sono in grado di vedere nei cuori dei loro fedeli e di capire se le loro intenzioni sono buone o malvagie. Inoltre la scelta di una divinità può essere loro d'aiuto nella società umana; un mezzorco chierico di allineamento buono o legale sarà sicuramente visto con più benevolenza degli altri mezzorchi.

Nelle terre selvagge, gli altri orchi ritengono i chierici che non appartengono al culto di Gruumsh peggiori degli eretici stessi. Vedono infatti questi individui come una minaccia alla supremazia stessa di Gruumsh. Se una tribù di orchi selvaggi viene a sapere della presenza di una tale persona nelle vicinanze darà la caccia al chierico senza pietà fino alla morte o finché non ne perderà le tracce.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** La penalità al Carisma dei mezzorchi ha un effetto decisamente negativo sul personaggio.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Saggezza

e Forza lo aiutano a venerare la sua divinità e a rimanere vivo in un mondo estremamente pericoloso. Al contrario, anche senza un'Intelligenza eccezionale sopravvivere non è difficile.

**Chierico cercatore di Corellon Larethian (Variante):** Corellon è il dio degli elfi, oltre che il peggior nemico di Gruumsh. In tempi leggendari, Corellon si scontrò in una grande battaglia contro Gruumsh e lo trafisse a un occhio, rendendolo semicieco. Nel corso di questa battaglia, Corellon rubò qualcosa di più della semplice vista a Gruumsh: conquistò anche una debole influenza sul popolo degli orchi. Questa influenza non può colpire un orco purosangue, ma un giovane di sangue misto potrebbe benissimo avvertirla.

Chiunque sa che gli orchi non possono diventare chierici di Corellon Larethian. Ma per qualche ragione che il personaggio non riesce a capire, si sente comunque spinto a provare. Ha scelto due domini tipici dei chierici di Corellon, e lo venera in ogni momento in cui ne ha la possibilità. Il dio non risponde mai alle sue preghiere, ma egli continua a sperare che un giorno le sue gesta attireranno la sua attenzione. Gli elfi ignorano la sua dedizione. Gli orchi lo considerano un abominio e sono disposti a tutto per eliminarlo. Ma a prescindere da ciò che pensano gli altri, il personaggio ha deciso di dedicare la sua vita al raggiungimento di questo obiettivo, e non si cura dalle conseguenze.

**Abilità raccomandate:** Artista della Fuga, Camuffare, Guarire, Intimidire, Parlare Linguaggi (elfico), Percepire Inganni.

## Mezzorco druido

L'affinità del mezzorco per le terre selvagge è una risorsa utile per chi intende intraprendere la professione del druido. I mezzorchi che diventano druidi si spingono in genere fino a terre remote e ostili in cui pochi altri potrebbero lottare e sopravvivere. Possono essere trovati tra i ghiacci dell'estremo nord, o sui ghiacciai delle montagne più alte. Si prendono cura dell'ambiente in cui abitano anche sulle rupi sassose delle terre selvagge, in cui spesso l'acqua è più preziosa dell'oro.

Per un mezzorco druido, in quanto tale, la sua connessione con la natura è di tipo selvaggio. Apprezza molto la vita allo stato selvaggio e ha poco spazio per la pietà o la compassione. Preferisce i compagni che sono in grado di sopravvivere nei climi e nelle terre più difficili. Nelle terre dei mezzorchi druidi solo il più forte sopravvive, ed è giusto che sia così.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** La penalità al Carisma può risultare uno svantaggio.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La Saggezza e la Costituzione lo aiutano a sopravvivere nei climi più proibitivi. Forza e Intelligenza sono invece le caratteristiche migliori a cui assegnare dei punteggi bassi.

**Sciamano (Variante):** Tutte le tribù più importanti hanno uno sciamano, uno spirito selvaggio che può essere chiamato quando sono necessarie divinazioni, cure e altri prodigi di natura divina. Si sposta su un territorio circoscritto guidando e proteggendo diverse tribù di orchi, che lo proteggono a loro volta, nascondendo a tutti la sua presenza e assicurandosi

che nessuno lo disturbi.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Cavalcare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Empatia Animale, Guarire, Nuotare, Orientamento, Raccogliere Informazioni, Scalare.

## Mezzorco guerriero

Un mezzorco guerriero ha accettato l'idea che l'allenamento e la pratica possono aiutarlo a focalizzare la sua forza e la sua furia assassina. Al contrario dei berserker, i mezzorchi guerrieri come questo sono delle macchine assassine disciplinate.

Nel corso delle grandi battaglie, i mezzorchi vengono spesso usati come truppe d'assalto, e mandati nel bel mezzo di una mischia furibonda per capovolgere le sorti di una battaglia con il loro valore e la loro semplice presenza. Un piccolo gruppo di persone come queste che collabora assieme può causare una quantità di morti impressionante in un tempo molto limitato.

Di solito i personaggi come questo disprezzano gli stili di combattimento più sofisticati, e preferiscono infliggere colpi terribili con grande forza in combattimento corpo a corpo.

**Vantaggi razziali:** Il bonus alla Forza dei mezzorchi è un grande vantaggio per un mezzorco guerriero.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** I punteggi di caratteristica più importanti per un mezzorco guerriero sono Forza e Costituzione. Intelligenza e Saggezza non lo aiutano certo a sopravvivere in mezzo alla mischia.

**Comandante (Variante):** Quando questo personaggio divenne adulto nelle terre selvagge, arrivò in breve tempo a dominare la tribù di orchi locale. Questo portò immediatamente a una battaglia, che lo condusse rapidamente a sviluppare le sue doti di comando. Sopravvisse, e tuttora spera di diventare un giorno un eccellente comandante sul campo di battaglia. Se un giorno lascerà la sua casa in cerca di avventure, troverà facilmente un posto all'interno di una compagnia mercenaria o tra le guardie di una carovana.

**Abilità raccomandate:** Cavalcare, Concentrazione, Conoscenza delle Terre Selvagge, Intimidire, Osservare, Raggiare.

## Mezzorco ladro

Alcuni ladri sono delle vere e proprie ombre, o degli specialisti nello scassinare serrature. Questo personaggio non è così sottile. Perché scassinare una serratura delicata quando la si può



staccare da uno scrigno? Che bisogno c'è di aggirare una porta quando può essere strappata dai cardini?

Gli altri ladri rubano con il sotterfugio e con l'abilità manuale. Questo personaggio solleva le persone a testa in giù e le scuote per bene fino a che i loro averi non cadono sul pavimento.

Certi ladri potrebbero ridere dei suoi metodi, ma da un punto in cui riconoscerrebbero la propria inferiorità: l'attacco furtivo. Essere pugnalato alle spalle da un halfling può essere una sorpresa dolorosa. Essere pugnalato da un mezzorco può invece essere l'ultima sensazione della vita.

**Vantaggi razziali:** La scurovisione può essere estremamente utile per un mezzorco ladro.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** A dispetto delle sue tecniche di furto dirette, la Destrezza dovrebbe comunque essere la sua caratteristica più alta. Costituzione e Saggezza sono invece le caratteristiche meno importanti.

**Sgherro (Variante):** Questo è il tipo di personaggio che si presenta quando qualcuno ritarda nel pagamento di un debito, scatena una rissa in taverna o sporca il fango il capo della gilda locale senza chiedere scusa, grosso. Poco sottile nell'approccio. E i suoi metodi sono semplici. Naturalmente, in un lavoro del genere capitano comunque situazioni in cui è costretto a tornare a nascondersi nelle ombre.

**Abilità raccomandate:** Intimidire, Leggere Labbra, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire Inganni, Utilizzare Corde.

## Mezzorco mago

Se un mezzorco stregone è raro, un mezzorco mago lo è ancora di più. La maggior parte degli studiosi afferma che non esistono, anche se i più esperti potrebbero obiettare che ne è esistito uno molto tempo fa in una terra lontana.

Per seguire questa difficile strada, il mezzorco deve innanzitutto trovare qualcuno che sia disposto a costruirlo nei misteri delle arti magiche. E sono pochi quelli che accetterebbero come studente una persona che avrà sicuramente grossi problemi a mettere in pratica i loro insegnamenti.

In ogni caso, è riuscito a superare queste difficoltà a guadagnare una certa padronanza delle arti arcane. Un giorno potrebbe persino diventare una figura di una certa importanza nel conclave di un ordine di maghi. Ma fino a quel momento, gli altri riterranno che sia tardo di comprendonio, a prescindere dai suoi occasionali lampi di genio.

**Vantaggi razziali:** Un mezzorco mago non ha alcun vantaggio.

**Svantaggi razziali:** La penalità all'Intelligenza dei mezzorchi è un peso che limita fortemente le sue possibilità di sviluppo.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Nonostante la sua penalità razziale è necessario assegnare il proprio punteggio più alto all'Intelligenza. La Forza può invece essere assegnato quello più basso.

**Convocatore (Variante):** Affrontare le forze oscure dei Piani Esterni richiede qualcosa in più rispetto

alla semplice ricerca e preparazione. Di tanto in tanto, questi esperimenti richiedono al personaggio di agire fisicamente per imporre la propria volontà alle creature evocate. Di conseguenza si tratta di un percorso buio e pericoloso. Ogni contatto con le creature extraplanari comporta il rischio di vedere la propria anima corrotta... sempre che si sopravviva alle loro zanne e ai loro artigli.

**Abilità raccomandate:** Alchimia, Concentrazione, Intimidire, Parlare Linguaggi (Draconico), Parlare Linguaggi (Infernale), Percepire Inganni.

## Mezzorco monaco



Quando il primo mezzorco apparve davanti alla porta di un monastero, chi lo abitava non sapeva cosa fare di lui. Da quel tempo, molti mezzorchi hanno dimostrato che anche il cuore più selvaggio può venire toccato dalla disciplina e che la via può essere seguita da chiunque

abbia una volontà di ferro e degli obiettivi.

Un mezzorco monaco è un nemico impressionante. La sua incredibile forza fisica, oltre alla forza di volontà necessaria ad alzarsi al di sopra di così tanti pregiudizi può creare una combinazione estremamente potente.

Cominciano quindi a diffondersi storie su mezzorchi che frantumano immensi blocchi di pietra senza sforzo o che scagliano i loro avversari fuori dal cerchio in cui si combatte (e addirittura attraverso i muri). E man mano che queste leggende si diffondono, il numero di mezzorchi che cerca di entrare in un monastero comincia a crescere.

**Vantaggi razziali:** Il bonus alla Forza dei mezzorchi fornisce un notevole vantaggio negli aspetti più fisici della vita del monaco.

**Svantaggi razziali:** La penalità al Carisma ha alcuni effetti negativi su di loro.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Un monaco viene giudicato sulla base della propria forza, Destrezza e Saggezza. Il punteggio di caratteristica meno importante in assoluto è Intelligenza.

**Pugno di Gruumsh (Variante):** Anche le terre selvagge hanno prodotto degli ordini monastici che cercano di riprodurre i pugni fulminei e i calci rotanti dei monaci umani. Nel cuore di un mezzorco c'è qualcosa che lo affascina nel vedere guerrieri che combattono solo con i propri corpi e disprezzando l'uso delle armi, delle armature e degli scudi. Questo stile di combattimento primitivo, anche se meno raffinato di quello degli ordini monastici umani, è comunque abbastanza efficace. Come la maggioranza dei mezzorchi monaci che fanno parte di questa tradizione, questo personaggio ha raggiunto un punto in cui non è più in grado di fare progressi senza un'esperienza superiore o un addestramento più rigoroso. Di conseguenza davanti a lui si aprirà la via che conduce all'avventura, o il por-

taile di un monastero più civilizzato.

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Equilibrio, Intimidire, Saltare.

## Mezzorco paladino

Nel suo retaggio umano è nascosto un grande potenziale. Un mezzorco non deve quindi necessariamente essere un selvaggio brutale, poiché in lui c'è un potenziale di altruismo e dedizione. E col passare del tempo, un numero estremamente limitato di mezzorchi è riuscito a trovare dentro di sé una incredibile combinazione di lealtà, devozione, onore, coraggio e un grande amore per tutto ciò che è buono e giusto.

I mezzorchi paladini sono una vista sconcertante. Sono figure imponenti larghi quasi quanto due umani di taglia media, figure simili a bruti ma trasformate dalla luce sacra che irradia la loro anima. Impugnano armi talmente pesanti ed enormi che nessuno tranne loro può sollevarle, tanto meno impugnarle. Portano i simboli della legge e del bene sullo scudo, sullo stendardo e sull'armatura.

Chi non ne ha mai visto uno ride alle loro spalle. Dice che si tratta solo di storie e invenzioni e si dichiara pronto a diffamarli, a rivelare al mondo la loro vera natura, poiché li ritiene delle vere e proprie parodie. Ma quando vengono per la prima volta a contatto con un mezzorco paladino in carne e ossa, questi miscredenti vacillano e rimangono ammutoliti.

Sulla frontiera, dove imperversa ogni giorno la guerra fra bene e male, legge e caos, i nomi di questi eroi sono sulla bocca di tutti. Quando ne appare uno, in genere mentre si sposta da un luogo di catastrofe ad un altro, la gente si raduna per rendergli omaggio e per ammirare questa palese dimostrazione divina del fatto che grandezza, eroismo e potenza esistono all'interno di qualunque persona.



CRAMER AFTER RUBENS

Il mezzorco paladino

**Vantaggi razziali:** La loro incredibile Forza ne fa degli ottimi paladini. Inoltre, la scurovisione permette loro di vedere nelle tenebre, dove si annida il male.

**Svantaggi razziali:** La penalità al Carisma di un mezzorco paladino costituisce un notevole svantaggio.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** A Forza, Costituzione e Carisma (nonostante la penalità) dovrebbero venire assegnati dei punteggi alti, e sarebbe meglio cercare di non trascurare neanche Saggezza. Se è necessario rinunciare a qualcosa, che sia Intelligenza.

**Unicità:** Diventare un mezzorco paladino significa recidere permanentemente i legami con la propria società, la propria razza e forse anche con il sangue che scorre nelle proprie vene. Ogni mezzorco che diventa paladino ha sicuramente una storia da raccontare.

### Mezzorco ranger

La frontiera mette duramente alla prova chi viaggia, con minacce naturali e scontri all'ultimo sangue. Un mezzorco ranger si affida alla propria forza e abilità per superare queste sfide.

Nelle terre selvagge, un mezzorco ranger può benissimo essere in contatto con varie tribù di orchi e di altri mostri; con il tempo, tra il ranger e le varie tribù si può finire per arrivare ad un accordo. Nelle terre civilizzate all'interno delle frontiere, un ranger viene invece visto come il protettore degli insediamenti e degli avamposti in via di sviluppo. Qualunque sia la parte del confine da cui preferisce stare, il ranger si sente più a casa cacciando e seguendo le tracce dei propri nemici piuttosto che vivendo tra coloro che ha deciso di proteggere.

**Vantaggi razziali:** Il bonus alla Forza e la scurovisione dei mezzorchi costituiscono un notevole vantaggio per andare a caccia di notte.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** I punteggi migliori andrebbero assegnati a Forza, Destrezza e Saggezza. Intelligenza e Carisma possono avere la peggio, se è proprio necessario.

**Cacciatore di cervi (Variante):** Può far parte di una tribù di orchi selvaggi o collaborare con un piccolo avamposto sulla frontiera, ma fornisce comunque un servizio fondamentale per la comunità: cibo. Conosce a fondo la vita selvaggia del luogo, è in grado di disporre trappole, di seguire tracce e di riportare alla comunità carne in quantità sufficiente a sfamarla. Rimane lontano da un focolare per intere settimane, ed è spesso un mistero anche per coloro che gli sono più vicini.

**Abilità raccomandate:** Ascoltare, Cavalcare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Empatia Animale, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Orientamento, Osservare, Scalare.

### Mezzorco stregone

Forse a causa di una manifestazione dello spirito caotico dei mezzorchi, o forse per ragioni diverse (più oscure), a volte capita che un numero limitato di giovani mezzorchi manifestino un potere arcano innato. Questa abilità viene coltivata estremamente di rado, e pochi di questi elementi riescono quindi a sviluppare il proprio talento ad un livello significativo. Quei pochi individui che sviluppano abilità stregonesche

finiscono per vivere una vita solitaria, lontani da casa con pochi contatti con la propria razza.

I mezzorchi sono superstiziosi per natura, ed essendo uno stregone, il personaggio in questione è il più superstizioso di tutti. Potrebbe essere coperto di cicatrici, tatuaggi, anelli che gli forano la pelle e marchi a fuoco, indossare un misto di pellicce diverse e portare con sé mazze di bastoncini, borse piene di ossa e altri strumenti del mestiere.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Soffre di una penalità sia al Carisma che all'Intelligenza, una pessima combinazione.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Carisma è la caratteristica più importante, ed è necessario equilibrare la propria penalità assegnandogli un punteggio più alto. In cambio si ottiene un bonus alla Forza, la caratteristica meno importante!

**Unicità** Perché tende a piacere alla gente mentre tutti gli altri della sua razza vengono odiati e disprezzati? Perché ha ignorato tutte le scelte più ovvie in termini di professione, scegliendone una in cui ha poche probabilità di sopravvivere, tanto meno di eccellere? Le risposte a queste domande lo rendono un personaggio unico nel suo genere, probabilmente l'unico mezzorco stregone di cui i suoi amici abbiano mai sentito parlare.

## HALFLING

Il richiamo che spinge le razze civilizzate a fermarsi e stabilirsi in un posto è forte. Le terre degli umani, degli elfi, dei nani e degli gnomi sono statiche. Il prezzo di una modifica dei confini è di solito una devastazione su larga scala. In mezzo a questi popoli c'è però anche posto per un altro stile di vita, una vita di continui cambiamenti e peregrinazioni, condotta sulla strada. Il viaggio degli halfling ebbe inizio in tempi antichi, e non dà segno di voler finire al giorno d'oggi.

In un mondo pieno di avventure, gli halfling potrebbero benissimo essere gli avventurieri per definizione. Sono abili nell'evitare i pericoli, ma spesso li cercano spontaneamente.

Gli halfling sono pronti a mettersi in cammino alla ricerca di una grande storia o di soddisfazioni personali. Sono veloci, svegli e resistenti: le doti ideali del vero avventuriero.

### Halfling barbaro

Alcuni halfling abbandonano la propria casa molto presto, e spesso senza alcun interesse verso lo studio o la disciplina. Crescere un giovane halfling dotato di uno spirito forte e che sente il richiamo della strada è un'impresa che supera anche la pazienza di un genitore affettuoso.

Forse questo personaggio è uno di quei giovani che hanno imparato a sopravvivere con l'astuzia, la velocità e il disprezzo per la proprietà privata. Forse ha formato una banda, con tanto di rituali complessi allo scopo di stabilire il proprio territorio, un dialetto quasi incomprensibile e un ordine sociale basato sulla forza e sul coraggio al limite della stupidità.

**Vantaggi razziali:** Molti bonus degli halfling po-

tenziano le caratteristiche tipiche del barbaro, mettendolo al sicuro, rendendolo difficile da prendere e tenendolo lontano dai guai.

**Svantaggi razziali:** Il più grosso svantaggio razziale è la penalità alla Forza.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La Forza e la Destrezza sono fondamentali nell'ottica di uno stile di vita barbarico. L'Intelligenza è invece una buona caratteristica a cui assegnare un punteggio basso.

**Lupo solitario (Variante):** Questo personaggio è determinato a trovare la propria strada nel mondo. Impara da solo ciò che gli serve, fa affidamento solo su se stesso e ha una mentalità poco elastica. Il mondo che lo circonda è stato la sua palestra: se è cresciuto in zone selvagge potrebbe vestirsi di pelli di animali, e vivere come un orso o un lupo. In città vivrebbe invece lontano dalla gente normale rintanandosi sui tetti più alti, lontano da occhi curiosi. Ma alla fine anche per lui arriverà il richiamo della strada, e si lascerà alle spalle le sue stranezze di gioventù.

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Addestrare Animali, Equilibrio, Guarire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Orientamento, Scalare.

## Halfling bardo

Le storie degli halfling sono assurde. Chi crederebbe mai a racconti che parlano di malvagità oltre ogni limite, fughe all'ultimo momento, cumuli di tesori scintillanti e piccoli eroi che scagliano terribili insulti contro mostri terribili come draghi ed esterni malvagi? I racconti preferiti degli halfling includono anche storie d'amore e di vicende avventurose sotto le stelle, una sorta di strada senza fine che va da una avventura rocambolesca all'altra.

Ma quando la Gente Alta scoppia a ridere, applaude e chiede a gran voce altre "favole" gli halfling in genere si guardano l'un l'altro, stupefatti. Dove sta scritto cosa è vero e cosa è fantasia: nei libri polverosi scritti da coloro che le meraviglie del mondo non le hanno mai viste, o nei canti e nelle leggende della gente che ha camminato da un orizzonte all'altro solo per vedere cosa c'era oltre?

Gli halfling non chiedono di meglio che essere osservati da un buon bardo, in quanto la reputazione per loro è tutto, e una grande storia ricca di imprese mirabolanti è l'ideale per migliorare la propria reputazione. E poi, chi vorrebbe affrontare pericoli mortali senza un sottofondo musicale stimolante ed emozionante?

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Le caratteristiche più importanti per il bardo sono Intelligenza, Destrezza e Carisma. La Forza e la Saggezza hanno un'importanza relativa nel corso delle sue avventure.

**Cantore della strada (Variante):** Tenere il passo col resto del clan lungo la strada è un'arte delicata, ma il cantore della strada sa come dare il ritmo al gruppo fin quando non raggiunge un accampamento in cui passare la notte, o rallentare il passo quando la fame e la sete indeboliscono i giovani e i vecchi. I cantori della strada hanno il compito di far muovere il gruppo, regolare

l'andatura della carovana e di tenere alto il morale. Nel corso di molte ore di viaggio c'è tempo di cantare numerose canzoni, quindi è necessaria una capacità illimitata di comporre canzoni al volo, di cantare del paesaggio circostante, di raccontare in modo nuovo le vecchie leggende e di scherzare sui propri compagni.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Comunicazione Segreta, Conoscenza delle Terre Selvagge, Conoscenze (geografia), Intrattenere, Osservare.

## Halfling chierico

La divinità degli halfling, Yondalla, è una dea protettrice e una benevola creatrice di vita. I suoi sacerdoti non si immischiano nelle questioni di legge o di giustizia che non coinvolgono gli halfling; sono invece più interessati al benessere fisico e spirituale dei loro confratelli. Un halfling chierico potrebbe fare qualunque cosa per garantire il benessere di altri halfling.

I chierici si preoccupano di emulare Yondalla come meglio possono, vegliando sugli altri halfling e assicurandosi che siano in salute, felici e liberi di viaggiare. Ma il gregge si sposta in continuazione, e quindi anche i chierici viaggiano molto.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Sono la Saggezza e il Carisma ad attirare l'attenzione di Yondalla, quindi i punteggi migliori vanno assegnati a queste voci. La Destrezza e l'Intelligenza sono le meno importanti.

**Coltello della Madre (Variante):** Gli halfling in passato sono stati oggetto di una grave oppressione: sono stati fatti schiavi e costretti a rinunciare ai loro vagabondaggi e a servire quello o quell'altro signorotto. I Coltelli della Madre si occupano di questi casi e proteggono la popolazione halfling seguendo la teoria in base alla quale la miglior difesa è l'attacco. Non si tratta di veri e propri assassini, ma non si fanno certo scrupoli nel colpire alla schiena o nell'infilare una fiala di veleno in un barile di birra. Ascoltano con attenzione le storie che si raccontano lungo la strada e tengono gli occhi aperti per la comparsa di eventuali tiranni. Quando un clan di halfling non si presenta ad un punto d'incontro o quando un tiranno chiude le sue frontiere i Coltelli partono subito per vedere se c'è bisogno di loro.

**Abilità raccomandate:** Artista della Fuga, Camuffare, Cavalcare, Nascondersi, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni.

## Halfling druido

Gli halfling druidi spesso sono i primi membri delle "razze civilizzate" a mettere piede in terre inesplorate. La perpetua migrazione degli halfling porta spesso i clan nei pressi di terre sconosciute, dove il richiamo della vita selvaggia diventa troppo forte per resistergli.

Gli halfling druidi mantengono una stretta rete di comunicazione, incontrandosi spesso con qualcuno dei loro compagni per assicurarsi che tutti stiano bene e che non ci sia nessun pericolo serio in vista. Trovandosi così lontani dall'aiuto di altri halfling, gli halfling druidi sanno di dover lavorare insieme e di doversi sostenere a vicenda.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La Saggezza mette l'halfling druido in contatto con la natura, e a volte l'istinto può compensare una bassa Intelligenza.

**Viandante del mondo (Variante):** A differenza di altri druidi, il viandante considera il mondo intero un terreno da proteggere e cerca di vederne quanto più possibile. Spesso si unisce ai clan di halfling in migrazione e si prende cura delle mandrie, trovando piante e radici, o comunque guadagnandosi ospitalità grazie alla sua conoscenza delle terre selvagge. Ha poco tempo da perdere con gli insediamenti abitati e non si ferma mai nelle aree civilizzate. Preferisce dire addio al clan alla fine del viaggio e rimettersi in cammino. Qualche volta un giovane halfling ode a sua volta il richiamo e lo segue; in questo modo tra le fila dei viandanti del mondo c'è ricambio e le nuove generazioni vengono istruite nelle vie druidiche.

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Addestrare Animali, Cavalcare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Empatia Animale, Nuotare, Orientamento, Osservare.

## Halfling guerriero

Gli halfling che diventano guerrieri devono compensare in qualche modo la loro piccola taglia. Gli halfling hanno un bonus naturale nell'uso delle armi da lancio, quindi diventano spesso esperti nell'uso della lancia e dei pugnali, rimanendo a distanza intermedia in modo da coprire le spalle ai guerrieri in mischia in prima linea.

Ma gli halfling guerrieri sanno essere feroci anche in mischia: sono abbastanza veloci da schizzare via e abbastanza piccoli da risultare difficili da colpire. E dal punto di vista halfling, la maggior parte del resto delle razze sono avversari grossi e goffi, grandi almeno il doppio della loro taglia: bersagli fin troppo facili.

**Vantaggi razziali:** La piccola taglia e il bonus di +1 alle armi da lancio sono i due vantaggi tipici degli halfling.

**Svantaggi razziali:** La penalità alla Forza degli halfling è un grosso svantaggio per i guerrieri, e molte delle armi più potenti sono troppo grosse per essere maneggiate da loro.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Gli halfling guerrieri preferiscono la Destrezza e la Costituzione, trascurando la Saggezza.

**Guardiamarcia (Variante):** Vengono addestrati ad avanzare prima del clan per esplorare il terreno in cerca di pericoli e poi tornare a riferire. Sono furtivi e fanno di tutto per non essere visti, se ne hanno la possibilità. Se scorgono qualche possibile minaccia per il grosso del gruppo, fanno prendere al clan un'altra direzione e si preparano per un'incursione mentre il resto del clan fugge. Sono quindi ben addestrati a lavorare coi propri compagni usando una complicata combinazione di gesti con le mani e bandiere da segnalazione, per coordinare gli attacchi e le difese anche nel mezzo della battaglia.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Cavalcare, Cercare, Conoscenze (geografia), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare.

## Halfling ladro



Si dice che i popoli del nord abbiano cento parole per definire la "neve". Gli halfling hanno cento diverse classificazioni di "ladro", e raramente un halfling userà apertamente questo termine. Gli halfling applicano le abilità ladresche a ogni tipo di attività, da quelle caritatevoli a

quelle dichiaratamente criminali.

Ogni halfling è stato a volte un ladro. Le loro abilità naturali li rendono abilissimi nel muoversi furtivamente, ottimi borseggiatori, eccellenti scassinatori e contribuiscono non poco ad alimentare la loro dubbia reputazione. Quindi un halfling che decida di farsi un nome come ladro è di sicuro destinato a grandi cose.

**Vantaggi razziali:** Praticamente ogni beneficio tipico della razza halfling può contribuire alle prestazioni di un ladro.

**Svantaggi razziali:** La taglia piccola è l'unico svantaggio. L'halfling è lento, e i ladri si ritrovano spesso ad essere inseguiti.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** La Destrezza è la caratteristica chiave per le abilità ladresche. La Costituzione può essere tranquillamente trascurata.

**Cacciatore di tesori (Variante):** Sono addestrati per offrire aiuto agli avventurieri in combattimento, ma il loro vero lavoro è neutralizzare trappole, meccanismi, serrature e ogni genere di ostacoli. Sono esperti di sotterranei, ma sanno essere calmi, controllati e discreti. A differenza di molti altri halfling ladri, passano ben poco tempo sulla strada o in città. Amano l'umidità dei sotterranei, il bagliore di un forziere appena aperto e, soprattutto, qualsiasi cosa a cui sia attaccata una serratura.

**Abilità raccomandate:** Cercare, Decifrare Scrittura, Disattivare Congegni, Muoversi Silenziosamente, Osservare, Scassinare Serrature, Utilizzare Oggetti Magici, Valutare.

## Halfling mago

Gli halfling che vogliono diventare maghi hanno due scelte. La prima è accodarsi alle altre razze civilizzate: un certo numero di giovani halfling che hanno dimostrato doti magiche vengono quindi inviati come apprendisti presso altri maghi per ricevere un addestramento. La seconda è una tradizione esclusivamente halfling. Esiste un piccolo gruppo di chiromanti indovini che viaggiano assieme ai gruppi di halfling più grossi eseguendo predizioni e letture del futuro sia per il clan che per gli stranieri in cerca di consiglio.

In ogni caso, gli halfling cercano di avere poco a che fare con i maghi, in quanto trovano sempre scoperti certi interessi bizzarri e le passioni ossessive di qualunque tipo. I bambini cresciuti come apprendisti ma che non riescono a diventare maghi hanno grossa difficoltà a reinserirsi nella società halfling.

Ma la Destrezza naturale degli halfling e i loro ab-



L'halfling monaco

benefici razziali li rendono eccellenti maghi avventurieri, ed esiste una ricca tradizione di halfling come questi, che hanno fatto ritorno al loro clan carichi di potere e ricchezza, guadagnandosi così un posto d'onore nel clan e nelle storie che il clan racconta.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Per lanciare incantesimi potenti, un'Intelligenza alta è fondamentale. La Forza è invece superflua per i maghi di qualsiasi razza.

**Veggente del clan (Variante):** Il veggente, in pratica un divinatore specializzato, ha un'abilità fuori dal comune nel predire alcuni eventi importanti nella vita di una persona. Prima di prendere una decisione importante, i capi clan lo consultano e gli chiedono di adoperare le sue abilità e i suoi strumenti per predire il futuro: ossa da lanciare, oracoli da consultare ecc. Di tanto in tanto il veggente lascia il clan per seguire "il richiamo della visione" e si imbarca in una ricerca comunicatagli in sogno o in una visione. Queste ricerche possono durare anche mesi o anni, e al ritorno il veggente porta con sé totem e feticci che dimostrano il successo ottenuto.

**Abilità raccomandate:** Alchimia, Comunicazione Segreta, Conoscenza delle Terre Selvagge, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Sapienza Magica, Scrutare.

### Halfling monaco

Di tutte le razze che attraversano le terre degli umani, gli halfling sono quelli che hanno più probabilità di scegliere la via monastica. Concentrare la loro attenzione e accettare la rigorosa disciplina dei monaci può essere difficile, ma quelli che riescono a perseverare trovano la ricompensa soddisfacente.

Alcuni ordini monastici fanno fatica a spingere i propri iniziati a lasciare il monastero per apprendere le usanze del mondo esterno; gli halfling monaci invece intraprendono simili viaggi con entusiasmo. Anzi, spesso si presenta il problema opposto: agli halfling monaci piace talmente tanto la vita sulla strada che a volte non tornano più.

**Vantaggi razziali:** Gli halfling ottengono numerosi benefici dal loro fisico agile e atletico, e sono ottimi candidati per diventare monaci. Anche la velocità di movimento dell'halfling va migliorando man mano che guadagna livelli come monaco.

**Svantaggi razziali:** La taglia piccola impone alcune limitazioni: i pugni fanno meno male di quelli dei monaci delle altre razze e la penalità alla Forza riduce ulteriormente i danni.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Destrezza e Saggiamente sono le caratteristiche principali. Il punteggio più basso dovrebbe essere riservato a Intelligenza.

**Duro della Strada (Variante):** Incredibilmente, esistono alcuni ordini monastici che prosperano all'interno delle città umane più grandi. Gli halfling attraversano spesso queste zone, e a volte entrano in conflitto con gli abitanti sedentari del luogo. Quando questi contrasti sfociano in aperta violenza questo ordine di halfling monaci intercede in favore degli altri halfling, dando battaglia finché i viaggiatori non sono in salvo. Hanno appreso la via monastica da un halfling più esperto di loro, disposto a trasmettergli le basi dell'autodifesa. Le strade sono i loro monasteri, e la Gente Alta considera le loro dimostrazioni di forza, equilibrio e valore in combattimento corpo a corpo come semplici spettacoli. Ma quando gli halfling sono nei guai, le loro abilità diventano fin troppo serie.

**Abilità raccomandate:** Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Intimidire, Osservare, Saltare, Scalare.

### Halfling paladino



Esistono molte vie da seguire nella vita; una delle più strette, meno visibili e raramente usata è quella percorsa dagli halfling paladini.

Le migrazioni halfling spesso portano i clan ai margini delle terre conosciute, e li espongono alle deprezzazioni e agli attacchi di creature mostruose

che non provano scrupoli a seminare morte e distruzione tra loro. Quando il livello di pericolo sale oltre quello che il clan è in grado di affrontare, la sua unica

### Altre informazioni sui Duri della Strada

Le loro acrobazie possono essere divertenti, ma i Duri della Strada sono in realtà molto più pericolosi di quel che sembrano. Se un halfling della comunità viene minacciato, il colpevole può ritrovarsi circondato da un gruppo di silenziosi ma minacciosi combattenti di arti marziali halfling.

Quando il numero degli halfling cresce può venirsi a formare anche più di un gruppo del genere in città, e quando questo accade tra un gruppo e l'altro si sviluppa un'accanita rivalità. Lottano tra loro nei vicoli, nei mercati all'aperto, raramente si feriscono gravemente, ma spesso finiscono per danneggiare seriamente le proprietà circostanti. Tuttavia ogni tipo di rivalità cessa non appena intervengono le autorità, e le lotte non finiscono mai per sfociare in guai seri. Anche se sono rivali, dopotutto sono sempre confratelli nell'ordine monastico!

speranza è un halfling paladino che si trovi a pattugliare quella zona vegliando sui propri simili.

I paladini scelti da Yondalla raramente si uniscono alle crociate o agli ordini delle altre razze. Normalmente viaggiano in piccoli gruppi, usando una torre di guardia solitaria come base e partendo da laggiù per lunghe esplorazioni della zona che hanno deciso di proteggere. Sono seri e solitari, ma sanno raccontare delle storie incredibili (e, in quanto paladini, i bardi sanno che le loro parole sono sempre tutte vere). Di tanto in tanto un bardo viene a passare del tempo con loro per ascoltare e scrivere quelle storie. Dai racconti dei bardi e dalle imprese a cui hanno assistito direttamente, gli halfling sanno di essere sorvegliati e protetti.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Le penalità alla Forza e l'impossibilità di maneggiare armi di taglia Grande.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Costituzione, Saggezza e Carisma sono tutte caratteristiche importanti. Intelligenza è l'unica caratteristica che può ricevere anche un punteggio basso.

**Protettore del clan (Variante):** Quando la popolazione halfling in un'area civilizzata cresce al punto di annoverare diversi clan e numerosi individui, Yondalla potrebbe richiedere a un individuo degno di nota della comunità di diventare un paladino. Il protettore del clan, assieme ad altri come lui, viene considerato un membro importante della città (a differenza del resto degli halfling!) e le autorità civili collaborano volentieri con le sue imprese. In cambio il protettore tiene il livello di criminalità degli halfling sotto un livello accettabile, indaga sui crimini verificatisi nella comunità ed esegue il volere di Yondalla qualunque cosa la dea richieda.

**Abilità raccomandate:** Conoscenze (nobiltà e regalità), Diplomazia, Osservare, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Utilizzare corde.

## Halfling ranger



Com'è facile immaginare, il ranger è una figura assai ammirata nella società halfling. Battere nuove piste, scoprire nuove terre da esplorare e vivere una vita sempre in viaggio e all'avventura sembra il sogno di qualsiasi halfling.

Quando si diventa un ranger, tuttavia, si scopre la verità: la vita del ranger è assai difficile per un halfling. A differenza dagli altri, il ranger conduce una vita solitaria, separata dal resto della comunità e priva del conforto del clan e della famiglia. Per questi motivi, ben pochi halfling rimangono ranger a lungo.

**Vantaggi razziali:** I bonus a Muoversi Silenziosamente, Saltare e Scalare sono utili per muoversi nelle terre selvagge.

**Svantaggi razziali:** La penalità alla Forza è uno svantaggio in combattimento e la taglia piccola è un van-

taggio fino ad un certo punto. Inoltre, la velocità ridotta implica che l'halfling non sia in grado di coprire la stessa distanza percorsa da un ranger di un'altra razza.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** Le caratteristiche più importanti per un halfling ranger sono Destrezza, Costituzione e Saggezza. Intelligenza e Carisma sono le meno importanti.

**Apripista (Variante):** Quando un clan inizia ad esplorare una nuova area, l'apripista li precede per piazzare segnali, trovare sorgenti d'acqua, piazzare avvertimenti per eventuali tane di draghi o altri pericoli importanti, e contattare gli halfling druidi del luogo per saperne di più sull'area. Conoscono una serie di rune che scolpiscono su rocce, alberi e altre superfici per trasmettere informazioni importanti ai viaggiatori halfling che li seguiranno. Questo li rende figure molto apprezzate, ma raramente presenti. Molti clan li omaggiano con piccoli oggetti in segno di amicizia quando entrano in un'area già contrassegnata: oggetti in metallo lavorato, medicine e altre cose che l'apripista non riuscirebbe a procurarsi nelle terre selvagge.

**Abilità raccomandate:** Addestrare Animali, Ascoltare, Cavalcare, Cercare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Empatia Animale, Guarire, Muoversi Silenziosamente, Nuotare, Orientamento, Osservare, Scalare.

## Halfling stregone

Gli halfling apprezzano e spesso sono anche invidiosi dei poteri di uno stregone. Senza dover sottostare agli studi rigorosi di un mago o alla dedizione religiosa di un chierico, uno stregone è in grado di manipolare i flussi magici in modo naturale. Gli halfling considerano i poteri stregoneschi come un'abilità tra le altre (di solito un'abilità utile per diventare ladri migliori).

Gli stregoni vengono spesso chiamati per sedare una disputa tra gli halfling e le altre razze, in quanto gli halfling sentono che i poteri innati dello stregone servono a colmare le differenze di taglia che spesso spingono le altre razze a trattare gli halfling come bambini.

**Vantaggi razziali:** Nessuno.

**Svantaggi razziali:** Nessuno.

**Consigli sui punteggi di caratteristica:** È il Carisma che sta alla base del lancio di incantesimi, deve quindi avere il punteggio migliore. La Forza è di poca importanza.

**Voce del Popolo (Variante):** Dal momento che gli stregoni normalmente hanno un Carisma alto, sono anche bravi diplomatici e negozianti. Quando un clan halfling arriva in una zona o si avvicina a un'area civilizzata, le Voci del Popolo vengono inviate nella zona per presentare il clan e mettere in comunicazione i due gruppi. In questo ruolo il potere e la personalità dello stregone vengono usati per assicurarsi che gli halfling non siano sottoposti a restrizioni o divieti ingiusti. Una dimostrazione di potere attraverso un incantesimo appariscente di solito è sufficiente a far valere la propria credibilità. Se sorge un problema che non può essere risolto, allora è compito della Voce assicurarsi che il clan possa riprendere il viaggio senza problemi.

**Abilità raccomandate:** Ascoltare, Diplomazia, Intimidire, Percepire Inganni, Raccogliere Informazioni, Raggirare.

# CREARSI UNA STORIA PERSONALE

Questa sezione è una guida allo sviluppo di informazioni dettagliate sulla vita del personaggio prima dell'inizio della sua carriera di avventuriero.

Il background del personaggio è composto da cinque aspetti principali:

- Comunità di origine
- Famiglia
- Educazione
- Eventi fondamentali
- Rapporti

Le tabelle che seguono sono state ideate per aiutare il giocatore a creare un background che sia coerente e che conduca alla creazione del tipo di personaggio che intende giocare. È sufficiente scegliere una voce che vi piace o lasciar decidere i dadi: nella creazione del vostro personaggio siete voi a comandare, non i dadi a 10 facce.

Se una voce su una tabella risulta interessante, è bene immaginarsi un motivo per cui il personaggio ha avuto quell'esperienza. Non c'è nulla di sbagliato nel farlo, e creando un background personalizzato e dettagliato, le storie che nascono attorno a lui risulteranno molto più interessanti.

Si comincia con la Tabella 1, e ogni tabella indica come proseguire finché non si raggiunge la fine del procedimento.

## COMUNITÀ DI ORIGINE

Quanto è grande la comunità dove è nato il personaggio? Ha avuto un'infanzia tranquilla e sicura o ha vissuto in una comunità frenetica e mutevole?

Normalmente la comunità di origine è quella dove il personaggio è cresciuto, e le sue avventure hanno inizio una volta abbandonata questa comunità. Volendo, è possibile scegliere una comunità di origine diversa da quella in cui il personaggio vive. In questo caso, ripetere il procedimento due volte e inventare un motivo per cui si è trasferito nella nuova area. Si può usare la Tabella 1 anche per selezionare un ambiente diverso.

Le tabelle sono il punto di partenza da cui iniziare l'esplorazione del background del personaggio. Il generatore di città nel Capitolo 4: "Avventure" nella Guida del DUNGEON MASTER contiene ulteriori informazioni demografiche. È possibile determinare chi è a capo della comunità e quali PNG la popolano.

Ogni razza ha una sua versione personalizzata della Tabella 2, e va scelta la tabella adeguata alla razza d'appartenenza del personaggio.

### Tabella 1: Clima della zona di origine

In quale terra è nato e cresciuto il personaggio? Per scoprirlo si tira due volte sulle tabelle che seguono. Il primo lancio determina la temperatura tipica della zona e il secondo il terreno. Questa scelta può influenzare il tipo di terreno che il personaggio troverà gradevole o la portata dell'abilità Conoscenze (geografie) e Conoscenze (nobiltà e regalità).

Una volta terminato, si passa alla tabella della comunità relativa alla razza del personaggio. Se è umano, ad esempio, si passa alla Tabella 2a.



C. RAMER-ADLER, S. SEMBRONET

*Il personaggio può averne già passate parecchie, prima ancora che l'avventura abbia inizio.*

<b>Tiro</b>	<b>Temperatura della zona</b>
01-15	<b>Fredda (artica o subartica).</b> È freddo tutto l'anno, anche se le stagioni sono ancora distinguibili. La lunghezza del giorno e della notte varia enormemente da stagione a stagione.
16-65	<b>Temperata.</b> Inverni freddi ed estati moderatamente calde.
66-100	<b>Calda (tropicale e subtropicale).</b> Condizioni calde nel corso di tutto l'anno.

<b>Tiro</b>	<b>Terreno</b>
01-10	<b>Deserto.</b> Qualsiasi terreno in cui le precipitazioni e la vegetazione siano rare, dalle distese sabbiose a una pianura devastata dalla lava.
11-30	<b>Pianure.</b> Terre piatte, spesso coltivate dagli abitanti degli insediamenti del luogo.
31-45	<b>Foreste.</b> Che si tratti di una giungla intricata o di un'ampia pineta, gli alberi dominano in tutta la regione.
<i>Kilian</i> 46-60	<b>Colline.</b> Comprende rilievi, altopiani, crepacci e altri tipi di terreno irregolare.
61-70	<b>Montagne.</b> Altitudini e grossi rilievi. La vegetazione scarseggia dopo una certa altitudine, mentre boschi e foreste sono frequenti nelle vallate e alle quote più basse.
71-80	<b>Paludi.</b> Comprende stagni, brughiere e altre aree pianeggianti e ricche d'acqua.
81-85	<b>Acquatico.</b> Include la vita a bordo di una nave, o un'isola abbastanza piccola da avere il mare come elemento naturale dominante. O forse il personaggio è cresciuto in una città sommersa...
86-90	<b>Sotterraneo.</b> Il personaggio è cresciuto in una comunità sotterranea, lontana dal mondo di superficie.
91-100	<b>Nomadi.</b> Il personaggio non ha un tipo di terreno specifico, in quanto è migrato attraverso varie zone. Se il personaggio ha questo tipo di background, si suggerisce di lavorare con il DM per determinare le scelte che hanno guidato la migrazione.

### Tabella 2a: Comunità di origine, Umano

In molte ambientazioni gli umani hanno un background rurale. Se si sceglie di interpretare un personaggio proveniente da una città più grande, è necessario discuterne col DM per determinare la natura e l'ubicazione della città. Una volta stabilite le dimensioni della comunità in cui il personaggio è cresciuto, si passa alla Tabella 3 e si seguono le tabelle rimanenti per completare i dettagli del personaggio.

<b>Tiro</b>	<b>Dimensioni della comunità</b>
01-05	<b>Piccola tribù.</b> La vita in questa piccola comunità ruota attorno ad attività come la caccia, la pastorizia o la piccola coltivazione. La tribù conta 100 persone o meno.
06-10	<b>Comunità religiosa, arcana, monastica o militare.</b> Queste comunità tendono ad essere chiuse e incentrate su un singolo interesse. Contano fino a 200 persone.
11-20	<b>Avamposto di frontiera.</b> La vita di frontiera è spartana e pericolosa, ma favorisce l'indipendenza e l'autosufficienza. Molti insediamenti sono

21-35	<b>Piccolo insediamento.</b> Una piccola comunità composta da un gruppo di case. La popolazione varia dalle 20 alle 80 persone.
36-55	<b>Borgo.</b> I borghi, più grandi dei piccoli insediamenti, contano fino a 400 persone.
56-75	<b>Villaggio.</b> Il villaggio è la più piccola comunità dotata di un numero sufficiente di artigiani. La popolazione va dalle 401 alle 900 persone.
76-80	<b>Piccolo paese.</b> Una comunità abbastanza grande da essere indicata sulla maggior parte delle mappe. Conta fino a 2.000 abitanti.
81-85	<b>Grande paese.</b> I paesi più grandi fungono da centri provinciali e regionali. Le dimensioni variano da 2.001 a 5.000 abitanti.
86-90	<b>Piccola città.</b> Conta fino a 12.000 abitanti, ed è abbastanza grande da essere la capitale di una piccola nazione.
91-95	<b>Grande città.</b> La città dominante di una grossa nazione conta tra i 12.001 e i 25.000 abitanti.
96-100	<b>Metropoli.</b> Solo le città più grandi del mondo, che hanno più di 25.000 abitanti.

### Tabella 2b: Comunità di origine, Nano

Le comunità naniche tendono a formarsi attorno alle miniere, che sono fondamentali nell'economia dei nani.

<b>Tiro</b>	<b>Dimensioni della comunità</b>
01-10	<b>Famiglia isolata.</b> Il personaggio è cresciuto ai margini della civiltà nanica, lontano dal resto del clan. Una domanda interessante: perché?
11-20	<b>Campo minerario esplorativo.</b> Una zona che da 5 a 20 nani chiamano casa, di solito si tratta di una frangia di una famiglia ricca che spera di scoprire un grosso giacimento.
21-30	<b>Piccola miniera.</b> Può trattarsi di una miniera di metalli minori come ferro o rame, di pietre preziose come diamanti o di qualcosa di più esotico. La popolazione va da 21 a 50.
31-45	<b>Grande miniera.</b> Una miniera in cui lavorano fino a 200 nani.
46-65	<b>Antro.</b> Un antro comprende una grossa miniera, un focolare e alcune officine da fabbro. Vi abitano almeno 500 nani.
66-90	<b>Grande antro.</b> Come un antro normale, ma con ulteriori strutture per la comunità e una popolazione che raggiunge i 2.000 abitanti.
91-100	<b>Area dominata dagli umani.</b> I nani cresciuti in insediamenti non nanici possono essere oggetto di pregiudizio da parte dei loro simili per essere stati "contaminati" dalle usanze esterne. Le dimensioni della comunità umana vengono determinate dalla Tabella 2a, sopra.

### Tabella 2c: Comunità di origine, Elfo

In molte ambientazioni gli elfi sono creature dei boschi che vivono in posti tranquilli, lontani dai rumorosi insediamenti degli umani o dai pericolosi antri dei nani.

<b>Tiro</b>	<b>Dimensioni della comunità</b>
01-50	<b>Accampamento.</b> Un accampamento elfico è una comunità seminomade composta da un numero di elfi che varia tra 10 e 50.

8105am  
51-85

**Villaggio.** Quando viene fondato un villaggio elfico, normalmente si tratta di un raggruppamento di famiglie o di artigiani molto libero e circoscritto a una zona boschiva, al contrario delle città vere e proprie che costruiscono gli umani. La popolazione varia da 50 a 100 elfi.

86-95

**Città elfica.** Le città elfiche sono molto rare; normalmente sono i centri di governo degli elfi, popolate da un numero di elfi che va da 2.000 a 5.000.

96-100

**Area dominata dagli umani.** Per qualche motivo, il personaggio è cresciuto dagli umani. Le dimensioni della comunità umana vengono determinate dalla Tabella 2a, sopra.

### Tabella 2d: Comunità di origine, Gnomo

Gli gnomi sono un popolo solitario dedito allo studio e alla contemplazione della natura. Difficilmente vivono in gruppi numerosi, e quando si riuniscono lo fanno in zone grandi a sufficienza da riservare a ogni famiglia un senso di spazio e riservatezza.

Tiro

#### Dimensioni della comunità

01-10

**Famiglia solitaria.** La famiglia del personaggio vive in solitudine. Domanda interessante: perché?

11-40

**Gruppo.** Alcune famiglie gnomesche (da due a dieci) formano un insediamento relativamente solidale. La popolazione complessiva ammonta a 100 gnomi.

41-70

**Adunanza.** Un migliaio di gnomi che chiamano casa questo "gruppo di gruppi".

71-80

**Area dominata dagli umani.** La famiglia del personaggio vive con gli umani. Le dimensioni della comunità umana vengono determinate dalla Tabella 2a, sopra.

81-90

**Area dominata dai nani.** La famiglia del personaggio vive con i nani. Le dimensioni della comunità vengono determinate dalla Tabella 2b, sopra.

91-100

**Area dominata dagli elfi.** La famiglia del personaggio vive con gli elfi. Le dimensioni della comunità vengono determinate dalla Tabella 2c, sopra.

### Tabella 2e: Comunità di origine, Halfling

Buona parte degli halfling è nomade, e viaggia in lungo e in largo per il mondo. Se una comunità di halfling si stabilisce in una zona, di solito lo fa solo per una generazione o due. Presto il richiamo della strada spingerà gran parte delle famiglie ad abbandonare l'insediamento e a tornare a girovagare. Le comunità halfling stabili e gli halfling che le abitano vengono considerati molto strani dai membri della loro stessa razza.

Tiro

#### Dimensioni della comunità

01-30

**Clan.** Il personaggio è cresciuto per la strada, in compagnia di una vasta famiglia composta anche da 50 halfling.

31-65

**Carovana.** Questa banda più grossa di halfling girovaghi conta fino a 100 membri.

66-80

**Landa.** Fino a 500 halfling che vivono in villaggi semipermanenti.

81-90

**Paese.** Questi paesi sono cresciuti fino al punto da non potersi più trasferire. In un tipico paese vivono

91-95

da 500 a 1.000 halfling.

**Contea.** Gli halfling chiamano due o più città a meno di una giornata di viaggio tra loro una contea; le più popolate contano fino a 5.000 abitanti.

96-100

**Area dominata dagli umani.** La famiglia del personaggio vive con gli umani. Le dimensioni della comunità umana vengono determinate dalla Tabella 2a, sopra.

### Tabella 2f: Comunità di origine, Mezzelfo

I mezzelfi, creature a parte, ma costrette a trattare con i rispettivi mondi del loro genitori, non riescono a trovare facilmente un posto che possano chiamare casa. Coloro che ci riescono normalmente trovano un posto al di fuori delle normali strutture della società umana o elfica.

Tiro

#### Dimensioni della comunità

01-20

**Comunità clandestina.** Un insediamento composto da un numero che varia da 5 a 50 mezzelfi, mezzorchi o altri mezzosangue reietti.

21-85

**Area dominata dagli umani.** La famiglia del personaggio vive con gli umani. Le dimensioni della comunità umana vengono determinate dalla Tabella 2a, sopra.

86-100

**Area dominata dagli elfi.** La famiglia del personaggio vive con gli elfi. Le dimensioni della comunità vengono determinate dalla Tabella 2c, sopra.

### Tabella 2g: Comunità di origine, Mezzorco

Un mezzorco cresciuto da un orco può ambire a raggiungere un grande potere nella comunità, purché riesca a sopravvivere all'infanzia. Un mezzorco cresciuto tra gli umani, invece, è soggetto a un continuo e generico pregiudizio da parte della sua comunità. Il mezzorco è un monito costante al fatto che gli umani e gli orchi non sono affatto così diversi come ad entrambe le razze piace pensare.

Tiro

#### Dimensioni della comunità

01-20

**Comunità clandestina.** Un insediamento composto da un numero che varia da 5 a 50 mezzorchi, mezzelfi o altri mezzosangue e reietti.

21-85

**Area dominata dagli umani.** La famiglia del personaggio vive con gli umani. Le dimensioni della comunità umana vengono determinate dalla Tabella 2a, più sopra.

86-100

**Area dominata dagli orchi.** La famiglia del personaggio vive con gli orchi. È il DM a determinare i dettagli della comunità.

### Vivere presso un altro popolo

È anche possibile che il personaggio sia cresciuto come parte di una minoranza in una zona dominata da un'altra razza. Forse è uno gnomo che vive tra gli elfi dei boschi, o forse un halfling in una città di umani. Una domanda chiave per la storia del personaggio è: perché è cresciuto lontano dalla sua gente? Ecco alcune risposte possibili:

- È stato affidato come apprendista a un maestro di un'altra razza.
- La sua famiglia è stata esiliata per via di qualche crimine, realmente commesso o meno.
- Fa parte di una missione diplomatica o commerciale in una terra lontana.
- È rimasto isolato in una comunità straniera dopo una qualche disgrazia.

Anche se il personaggio è un elfo che vive tra gli elfi, l'appartenere a una minoranza può comunque essere importante. Forse gli elfi tra i quali vive hanno una cultura o un allineamento diverso dal suo, o forse il personaggio fa parte di una sottorazza o di un gruppo etnico diverso. Va ricordato che ogni scelta diversa dal solito è un modo in più per rendere vivo il personaggio!

## FAMIGLIA

Si dice che un uomo è ciò che è grazie ai suoi genitori o malgrado i suoi genitori. Qualunque sia la verità per il vostro personaggio, ben pochi fattori avranno su di esso un'influenza maggiore di quella della famiglia.

Va notato che in tutta questa sezione il termine "famiglia" va inteso nel senso più ampio possibile. La famiglia di un personaggio può essere il resto dei profughi che vivono sull'isola con lui, gli altri mendicanti del Vicolo dell'Occhio di Pesce o i monaci benevoli che l'hanno adottato.

Una delle domande da tenere bene a mente nell'usare le Tabelle da 3 a 12 è "Chi considerate veramente la vostra famiglia?"

### Tabella 3: Situazione economica della famiglia

Quanto è ricca la famiglia del personaggio? Anche se questa informazione non influisce direttamente sulla ricchezza del personaggio, è utile avere un minimo di background che serva a descrivere l'ambiente di provenienza del personaggio e serva al DM ad escogitare espedienti narrativi.

Tiro	Situazione
01-05	<b>Orfano.</b> Il personaggio non ha mai conosciuto la sua vera famiglia. Tirare di nuovo su questa tabella per determinare chi lo ha cresciuto.
06-15	<b>Profughi.</b> Dopo essere sfuggita a una guerra o a un'altra calamità, la famiglia del personaggio possiede poco o nulla e non ha modo di mantenersi.
16-40	<b>Poveri.</b> A volte la famiglia del personaggio deve elemosinare cibo e riparo. Non ha alcuna proprietà e le entrate coprono a malapena i bisogni essenziali.
41-60	<b>Moderati.</b> La famiglia del personaggio possiede almeno un piccolo rifugio o è in grado di pagarsi un alloggio senza troppe preoccupazioni. Le entrate sono di poco superiori alle spese per i bisogni fondamentali.
61-75	<b>Ricchi.</b> La famiglia è proprietaria di un'abitazione e forse anche di altri possedimenti. Le entrate superano di gran lunga quelle necessarie per i bisogni di base.
76-80	<b>Ordine religioso.</b> Il personaggio è cresciuto come parte di un ordine religioso. Anche se questa "famiglia" non ha introiti diretti, ha accesso alle risorse della chiesa a cui fa capo.
81-85	<b>Ordine arcano.</b> Come sopra, ma è la magia dei maghi e degli stregoni a fornire gli introiti.
86-90	<b>Ordine monastico.</b> La famiglia del personaggio è stata accolta da un ordine monastico, e vive spartanamente proprio come i monaci stessi.
91-95	<b>Di ricchezza ignota.</b> Per qualche ragione lo status economico della famiglia del personaggio è difficile da determinare. Forse il personaggio ha condotto una vita solitaria di frontiera come trapper o come esploratore, completamente isolato dalla terra natale.

96-100

**Sostegno militare.** Il personaggio e la sua famiglia dipendono da qualcuno nell'esercito (probabilmente un ufficiale). Questo comporta entrate limitate, ma l'esercito a coprire i bisogni di base.

### Tabella 4: Posizione sociale della famiglia

Com'è vista la famiglia del personaggio dagli altri membri della comunità? Se la famiglia si distingue per qualche ragione particolare, la sua reputazione potrebbe estendersi alle aree circostanti o perfino all'intero paese!

Tiro	Posizione sociale
01-10	<b>Nuovi arrivati.</b> Il personaggio e la sua famiglia si sono appena stabiliti o sono dei profughi nella nuova casa.
11-15	<b>Criminali.</b> Alcuni membri della famiglia sono colpevoli di alcuni crimini, oppure sono ingiustamente accusati di un crimine. In ogni caso, il resto della comunità riserva alla famiglia e al personaggio un pessimo trattamento.
16-20	<b>Schiavi.</b> La famiglia del personaggio è considerata di proprietà di un altro. Alcuni schiavi conducono una vita agiata, anche se hanno libertà limitata. Altri invece svolgono lavori manuali massacranti.
21-45	<b>Classe inferiore.</b> In questa categoria ricadono gran parte dei servitori e dei lavoratori.
46-65	<b>Abili commercianti o artigiani.</b> Il personaggio può essere il figlio del semplice vasaio del paese, oppure del fabbro prescelto del re natico Arendull.
66-75	<b>Buona affiliazione arcana, religiosa, monastica o militare.</b> La famiglia è strettamente legata a un gruppo consuetamente ben visto dalla comunità, come la chiesa locale o un utile monastero.
76-85	<b>Cattiva affiliazione arcana, religiosa, monastica o militare.</b> Come sopra, ma la comunità disprezza e diffida della famiglia a causa dei suoi legami. Forse la famiglia è affiliata con la guarnigione di un esercito di invasori, o con i misteriosi maghi che vivono nella torre fuori città.
86-95	<b>Classe superiore.</b> La famiglia del personaggio è considerata ai vertici della comunità.
96-100	<b>Nobili.</b> La famiglia si trova in cima alla scala sociale della comunità d'appartenenza.

### Tabella 5: Preparazione della famiglia alla difesa

Quando arrivano i guai, come reagisce la famiglia? In una zona in cui i conflitti sono rari l'addestramento militare può sembrare una cosa straordinaria, perfino sconveniente, ma nelle zone in cui il pericolo reale è costante, farsi trovare impreparati è considerato stupidità della peggior specie.

I nani in particolare vengono sempre addestrati all'uso delle armi, a causa delle costanti minacce che la vita nel sottosuolo li costringe ad affrontare.

Tiro	Prontezza
01-10	<b>Nessuna.</b> La famiglia del personaggio non ha alcun modo di difendersi.
11-20	<b>Bassa.</b> La famiglia del personaggio si tiene pronta

### E se la ricchezza e la posizione sociale non coincidono?

Va ricordato che la Tabella 3 definisce le risorse della famiglia, mentre la Tabella 4 rappresenta l'opinione che il resto della comunità ha di essa. È possibile che la famiglia sia ricca finanziariamente, ma che venga considerata comunque di bassa reputazione (forse le sue attività sono remunerative ma poco pulite). Analogamente, in letteratura abbondano i casi di famiglie nobiliari che sono cadute in disgrazia e che non sono in grado di pagare i conti. Queste insolite combinazioni sono suolo fertile per un'ottima storia del personaggio.

Tuttavia, se le scelte delle Tabelle 3 o 4 sono davvero inconciliabili o non si adattano a quello che avevate in mente, è sufficiente tirare di nuovo o scegliere un'altra voce su una delle tabelle.

21-40	<b>minimo indispensabile:</b> possiede alcune armi e discute occasionalmente su come difendersi dai predoni o dai mostri di basso livello.
41-55	<b>Rudimentale.</b> Buona parte dei membri della famiglia sono pratici nell'uso di randelli, lance e coltelli per difendersi e per difendere la propria casa.
56-70	<b>Media.</b> La famiglia del personaggio si addestra regolarmente ed è pronta a combattere nel giro di pochi giorni di preparazione intensiva.
71-80	<b>Alta.</b> Il combattimento è parte integrante della vita familiare. Molti adulti sono veterani di guerra, e l'addestramento e le arti della guerra sono una pratica comune per tutti.
81-90	<b>Notevole.</b> La famiglia del personaggio ha una lunga tradizione di servizio nell'esercito; ai membri di famiglia viene insegnato fin dall'inizio a essere compagni d'arme coraggiosi e incrollabili in battaglia. Nell'armeria di famiglia sono presenti armi e armature magiche.
91-95	<b>A pagamento.</b> La famiglia del personaggio si affida a protezioni esterne, ingaggiando guardie o mercenari.
96-100	<b>Magica.</b> La famiglia del personaggio si affida a protezioni magiche.
	<b>Mista.</b> La famiglia del personaggio non ha una preparazione uniforme. Alcuni membri sono ben preparati al combattimento, mentre altri sono impreparati o restii a combattere.

### Tabella 6: Etica privata della famiglia

Alcune famiglie hanno un'etica comune che risulta determinante nelle decisioni e nelle azioni di ogni suo membro. Le comunità più piccole composte di parenti prossimi raramente tollerano atteggiamenti malvagi o ambigui.

<b>Tiro</b>	<b>Etica privata</b>
01-25	<b>Neutrale.</b> La famiglia del personaggio ha un'etica neutrale o è priva di un comportamento etico uniforme.
26-50	<b>Giusta.</b> La famiglia del personaggio tiene fede alle sue lettere di contratto e ai patti stretti.
51-75	<b>Buona.</b> La famiglia del personaggio è nota nella comunità per il suo impegno e le sue attività volte ad aiutare il prossimo.
76-90	<b>Inaffidabile.</b> La famiglia del personaggio tende spesso a non rispettare i patti e a non mantenere le promesse.
91-100	<b>Malvagia.</b> La famiglia del personaggio intraprende azioni nocive nei confronti della comunità.

### Tabella 7: Etica pubblica della famiglia

Indipendentemente dall'etica che la famiglia segue, la comunità potrebbe avere della famiglia una percezione diversa a causa di diverse circostanze.

<b>Tiro</b>	<b>Etica pubblica</b>
01-60	<b>Normale.</b> L'etica pubblica della famiglia corrisponde a quella privata.
61-75	<b>Immeritata.</b> Che la famiglia venga ingiustamente dipinta come inaffidabile o che abbia una reputazione

migliore di quella che merita, è comunque evidente che la comunità si è fatta su di lei idee sbagliate.

76-90	<b>Mutata di recente.</b> La politica di famiglia è cambiata, in meglio o in peggio, al contrario della sua reputazione nella comunità. Una domanda interessante è: perché è cambiata, e come?
91-100	<b>Senza macchia/Oltre ogni disprezzo.</b> Indipendentemente dall'effettiva etica di famiglia, l'opinione pubblica su di essa è talmente radicata che è praticamente immutabile. Sta al giocatore decidere se l'opinione pubblica corrisponde alla realtà oppure no.

### Tabella 8: Impegno religioso

La famiglia del personaggio è impegnata religiosamente in qualche modo? Se la risposta è "sì", la domanda che subito ne consegue è "chi?". La famiglia può adorare un pantheon, una religione di stato, un gruppo di divinità basate sull'allineamento o su una "verità cosmica" come la legge o il caos. Se si sceglie qualcosa di insolito, l'oggetto dell'adorazione va sostituito nella tabella sottostante quando si fa riferimento alla "divinità".

Va ricordato che questa tabella definisce la religione della famiglia, non necessariamente quella del personaggio.

<b>Tiro</b>	<b>Impegno religioso</b>
01-20	<b>Neutrale/Non interessata.</b> La famiglia del personaggio non ha alcun impegno religioso oppure non ne ha uno comune a tutti i suoi membri.
21-40	<b>Forte.</b> La famiglia del personaggio è profondamente devota a una divinità protettrice (a scelta del giocatore).
41-60	<b>Storico.</b> La famiglia del personaggio ha adorato una divinità protettrice (a scelta del giocatore) per anni, ma non ha sempre osservato regolarmente gli impegni religiosi.
61-70	<b>Ostile.</b> La famiglia del personaggio è da molto tempo ostile nei confronti dei seguaci di una particolare divinità (a scelta del giocatore).
71-80	<b>Partecipante.</b> La famiglia del personaggio fa parte di un ordine religioso.
81-85	<b>Eretici dichiarati.</b> La famiglia del personaggio crede in un movimento religioso considerato eretico o pericoloso dalla maggioranza della comunità.
86-90	<b>Eretici nascosti.</b> Come sopra, ma la famiglia nasconde le proprie convinzioni all'opinione pubblica.
91-100	<b>Misto.</b> La famiglia del personaggio venera pubblicamente una divinità ma in privato ne adora un'altra.

### Tabella 9: Reputazione di famiglia

Si possono scegliere i propri amici, ma non i propri parenti. Questa tabella descrive l'opinione che la comunità ha riguardo alla famiglia, in base al comportamento dei suoi membri. Questa tabella si sovrappone parzialmente alla Tabella 4 e alla Tabella 7, in quanto tutte e tre rispondono alla domanda "Cosa pensano gli altri della famiglia del personaggio?". Ancora una volta, se le risposte ottenute sono troppo diverse da loro, si può inventare una spiegazione apposita, o semplicemente tirare o scegliere di nuovo.

<b>Tiro</b>	<b>Reputazione</b>
01-40	<b>Sconosciuta.</b> La famiglia del personaggio non è nota per nessun motivo particolare. I suoi membri vengono trattati senza alcun riguardo per il nome che portano.
41-55	<b>Buona.</b> La famiglia del personaggio ha la fama di gente per bene.
K. 56-65	<b>Notevole.</b> La famiglia del personaggio è nota per essere composta da individui eccezionali, anche se ogni tanto emerge la classica pecora nera.
66-75	<b>Una pecora nera o due.</b> In generale la famiglia del personaggio è ben considerata, ma uno o due membri si sono fatti una pessima fama per qualche motivo.
76-90	<b>In gran parte malvagia.</b> La famiglia del personaggio viene trattata di solito con disprezzo, ma di tanto in tanto un membro della famiglia ha dimostrato qualità apprezzabili e si è guadagnato un po' di rispetto.
91-100	<b>Cattiva.</b> La comunità tratta la famiglia del personaggio con disprezzo e ogni suo membro viene considerato una persona spregevole.

### Tabella 10: Orientamento politico della famiglia

La politica ha un peso determinante sulla vita di famiglia. Anche in un regno tranquillo retto da un monarca amato da tutti, la famiglia del personaggio potrebbe dimostrare un impegno particolare nel sostenere il sovrano e/o la sua famiglia.

Una certa discordia con il potere può però generare numerosi dettagli interessanti per il background del personaggio, che sia il giocatore che il DM possono utilizzare a loro piacimento.

<b>Tiro</b>	<b>Orientamento politico</b>
01-15	<b>Apolitica.</b> La famiglia del personaggio non prende alcuna posizione in politica.
K. 16-30	<b>Sostenitore.</b> La famiglia del personaggio sostiene l'attuale struttura politica e i suoi governanti.
31-40	<b>Interno.</b> La famiglia del personaggio è parte dell'attuale sistema politico e lo appoggia.
41-45	<b>Interno progressista.</b> La famiglia del personaggio è parte del sistema politico ma è aperta a suggerimenti e cambiamenti.
46-50	<b>Interno radicale.</b> La famiglia del personaggio è parte del sistema ma si impegna attivamente per cambiarlo.
51-65	<b>Opposizione corretta.</b> La famiglia del personaggio sostiene l'attuale struttura politica ma vorrebbe cambiarne i governanti.
66-75	<b>Insoddisfatta.</b> La famiglia del personaggio è contraria all'attuale struttura politica ma si accontenta del fatto che gli attuali governanti non facciano troppi danni.
76-85	<b>Dissidente.</b> La famiglia del personaggio sostiene in segreto una ribellione o un movimento intenzionato a soverchiare il sistema politico o i governanti esistenti.
86-90	<b>Rivoluzionaria.</b> La famiglia del personaggio è in aperta rivolta contro il sistema attuale e i suoi governanti.
91-100	<b>Misto.</b> Parte della famiglia del personaggio sostiene

apertamente il sistema e/o i governanti attuali e un'altra fazione invece si adopera per sostituire o rimuovere quel sistema e/o quei governanti.

### Tabella 11: Struttura di comando della famiglia

Come è organizzata la famiglia del personaggio? Molte famiglie hanno una loro forma e struttura interna, fosse anche solo il "rispetto" per un figlio o per un genitore. Più complessi sono gli affari e gli intrighi di famiglia, più dettagliata dovrebbe essere la sua struttura di comando.

<b>Tiro</b>	<b>Struttura di comando</b>
01-10	<b>Non organizzata.</b> La famiglia del personaggio non ha alcuna organizzazione interna, e ogni membro della famiglia risponde delle sue azioni.
11-30	<b>Anziani.</b> Sono i membri più anziani a comandare in famiglia.
31-40	<b>Patriarcato.</b> Sono i membri maschi a comandare in famiglia.
41-50	<b>Matriarcato.</b> Sono le femmine a comandare in famiglia.
51-60	<b>Oligarchia.</b> Sono i membri più ricchi a comandare in famiglia.
K. 61-70	<b>Meritocrazia.</b> Sono i membri di maggior talento (di solito negli affari o in qualche professione) a comandare in famiglia.
71-90	<b>Divisa.</b> Un ramo della famiglia segue una struttura di comando mentre gli altri ne seguono una diversa.
91-95	<b>Esterna.</b> La famiglia del personaggio è guidata da un estraneo: un nobile, un signore o un'altra persona a cui la famiglia ha giurato fedeltà.
96-100	<b>Dominazione.</b> Un membro della famiglia violento o pericoloso comanda la famiglia attraverso l'intimidazione e la paura.

### Tabella 12: Antenati degni di nota

Ogni famiglia ha i suoi figli preferiti, le sue figlie più dotate e i suoi zii e zie più strani. Se si desidera avere una famiglia particolare, basta fare uso di questa tabella più volte.

Questa tabella fa uso del termine "antenato" perché si suppone che questi elementi degni di nota non siano presenti per poter influenzare direttamente la carriera del personaggio. Ma con l'approvazione del DM si può tranquillamente sostituire il termine "antenato" con "membro della famiglia" in qualsiasi voce della tabella.

Ogni antenato dovrebbe essere accompagnato da una descrizione scritta di una frase o due sulla sua identità e su come si è distinto in passato. Queste informazioni non devono essere necessariamente accompagnate da una scheda del personaggio; servono solo a fornire al DM alcuni dati a cui fare riferimento per un'avventura o una storia interessante sul passato della famiglia.

<b>Tiro</b>	<b>Antenato</b>
01-49	<b>Nessuno.</b> La famiglia del personaggio non ha antenati degni di nota.
50-55	<b>Dimenticati.</b> Gli antenati di famiglia sono sconosciuti o dimenticati. In future avventure potrebbero però emergere informazioni al loro riguardo.

- 56-60 **Immigrante.** Uno degli antenati era un colone proveniente da un terra lontana, di cui si sa poco o nulla.
- 61-63 **Mastro artigiano.** Un antenato era un artigiano di bravura impareggiabile, che ha lasciato una tradizione di qualità che viene ancora oggi usata come termine di paragone.
- 64-66 **Mercante di successo.** Un antenato ha creato un nuovo giro di affari, dei rapporti commerciali o una pista carovaniera che continuava a portare proventi nelle casse della famiglia.
- 67-69 **Mercante fallito.** Un antenato ha creato un nuovo giro di affari, di rapporti commerciali o una pista carovaniera che sono stati comprati o rubati alla famiglia, o che sono andati in qualche modo perduti.
- 70-72 **Chierico.** In famiglia c'è stato un chierico di una certa fama.
- 73-75 **Arcanista.** In famiglia c'è stato un mago o uno stregone di una certa fama.
- 76-77 **Oggetto magico.** Un antenato possedeva un particolare oggetto magico di fattezze insolite che forse (o forse no) è diventato uno dei beni della famiglia.
- 78 **Creatore di incantesimi.** Si dice che un antenato avesse inventato un incantesimo che è andato perduto e di cui ora non si sa nulla.
- 79 **Creatore di oggetti.** Si dice che un antenato abbia creato un oggetto magico di una certa fama.
- 80-81 **Eroe trionfatore.** La famiglia del personaggio ha prodotto un grande condottiero militare che ha ottenuto grandi vittorie.
- 82-83 **Eroe sconfitto.** La famiglia del personaggio ha prodotto un grande condottiero militare che è stato sconfitto.
- 84 **Fondatore di successo.** Un antenato ha fondato una comunità che ancora oggi è prosperosa.
- 85 **Fondatore fallito.** Un antenato ha fondato una comunità che al giorno d'oggi non esiste più.
- 86 **Governante di successo.** Un antenato ricopriva un'alta carica nell'attuale sistema politico.
- 87 **Governante fallito.** Un antenato ricopriva un'alta carica in un sistema politico che non ha più alcun potere.
- 88-90 **Eroe di successo.** Un antenato è famoso per essere stato fondamentale nel completare una grande ricerca, recuperare un favoloso artefatto o uccidere un terribile mostro o un nemico.
- 91 **Eroe non creduto.** Un antenato ha completato una grande ricerca, ha recuperato un favoloso artefatto o ha ucciso un terribile mostro o un nemico, ma nessuno crede alla sua storia.
- 92 **Falso eroe.** Un antenato si è inventato una storia (che viene comunemente accettata come vera) su come ha completato una grande ricerca, ha recuperato un favoloso artefatto o ha ucciso un terribile mostro o un nemico.
- 93 **Esule.** Un antenato era un tempo un re o un nobile che perse il suo potere e dovette fuggire in un'altra nazione.
- 94 **Ribelle fallito.** Un antenato è noto per aver sostenuto una ribellione che è fallita.
- 95 **Traditore.** Un antenato è noto per aver tradito la comunità o la nazione.
- 96 **Cultista.** Un antenato è noto per aver avuto dei contatti con una divinità oscura o un culto malvagio.

- 97 **Malvagio.** Un antenato era un signore potente e malvagio che seminò terrore in tutto il paese.
- 98 **Profezia.** Un antenato era al centro di un'importante profezia.
- 99 **Toccato dagli dei.** Si dice che la famiglia del personaggio abbia generato un antenato che è diventato una divinità o che ha avuto un importante contatto di qualche tipo con gli dei.
- 100 **Di un altro mondo.** Si dice che uno degli antenati provenisse da un posto che non apparteneva a questo mondo.

## EDUCAZIONE

Nessuno nasce come un guerriero o un mago perfettamente addestrato. Qualcuno ha insegnato al personaggio come brandire la spada, scassinare una serratura o eseguire un rituale religioso. Le tabelle seguenti indicano che educazione ha ricevuto il personaggio fino al giorno in cui ha iniziato la sua carriera di avventuriero. Da allora in poi, il personaggio si affida solo a se stesso.

### Tabella 13: Istruzione nella prima infanzia

Ogni personaggio apprende alcune abilità di base da bambino, una prima forma di istruzione che poi potrebbe indicare una direzione ai suoi interessi e alla sua carriera. Questa tabella indica cosa il personaggio prediligeva da bambino: la sua materia preferita. Va ricordato che la scelta delle abilità dovrebbe riflettere l'educazione ricevuta nell'infanzia. Se una particolare abilità indicata da questa tabella non si concilia con il tipo di personaggio, si tira di nuovo o se ne sceglie un'altra.

Tiro	Tipo di educazione ricevuta in gioventù
01-20	<b>Vita all'aperto.</b> Il personaggio ha appreso le abilità basilari di sopravvivenza nelle terre selvagge.
21-40	<b>Libri.</b> Il personaggio ha imparato a leggere e scrivere.
41-55	<b>Religione.</b> Il personaggio ha appreso i dettami delle credenze religiose della comunità o della famiglia. Forse li ha fatti suoi, o forse li ha rifiutati.
56-65	<b>Linguaggio.</b> Il personaggio ha appreso una lingua straniera.
66-75	<b>Arte.</b> Il personaggio ha dimostrato talento nel canto, nella pittura o in qualche altra forma d'arte.
76-85	<b>Multiculturale.</b> Il personaggio ha viaggiato per il mondo a sufficienza da sapere che il mondo è enorme, e vi si trovano persone e posti estremamente diversi tra loro.
86-95	<b>Affari/Politica.</b> Il personaggio si è interessato al denaro o alle forme di governo.
96-100	<b>Magia.</b> Il personaggio ha dimostrato un'affinità per le arti arcane.

### Tabella 14: Educazione formale

Le famiglie che possono permetterselo fanno sì che il bambino prima o poi ottenga un qualche tipo di istruzione formale. A volte questa educazione fa parte di un programma di apprendistato, altre volte può essere il risultato naturale della collaborazione alle attività familiari.

Si può usare questa tabella più di una volta, ma è

sempre bene assicurarsi che le scelte effettuate siano coerenti con la scheda del personaggio.

Tiro	Argomento
01-25	<b>Agricoltura.</b> Il personaggio ha appreso come avere cura degli animali e come coltivare la terra.
26-30	<b>Storia.</b> Il personaggio ha studiato le nozioni di base della storia locale o nazionale.
31-35	<b>Politica.</b> Il personaggio ha studiato la filosofia politica.
36-40	<b>Religione.</b> Il personaggio ha studiato la filosofia e i testi religiosi.
41-45	<b>Storia naturale.</b> Il personaggio ha studiato la biologia e la geologia.
46-50	<b>Multiculturale.</b> Il personaggio ha studiato le culture di altre razze o nazioni.
51-55	<b>Arte.</b> Il personaggio ha imparato a illustrare, scolpire, danzare o altre forme d'arte.
56-60	<b>Letteratura.</b> Il personaggio ha letto prosa e poesia in quantità, ed è in grado anche di creare composizioni proprie.
61-65	<b>Matematica.</b> Il personaggio ha appreso le nozioni matematiche di base.
66-70	<b>Matematica complessa.</b> Il personaggio padroneggia le nozioni matematiche più complesse.
71-75	<b>Astronomia.</b> Il personaggio ha studiato i movimenti delle stelle.
K. 76-85	<b>Galateo.</b> Il personaggio conosce le maniere di corte e l'etichetta.
86-95	<b>Vita da strada.</b> Crescendo per la strada, il personaggio ha imparato a commettere furtarelli e imbrogli.
96-100	<b>Magia.</b> Il personaggio ha studiato le "difese contro le arti oscure" e ha imparato a combattere i mostri e a respingere le influenze della magia nera.

Tabella 15: Imparare un mestiere

Per molti personaggi l'idea di condurre una vita da avventuriero all'inizio è poco più di un sogno. Molti vengono avviati a una carriera nel commercio, o inseriti nell'ordine militare o religioso tradizionale della famiglia, messi a lavorare in un'attività a conduzione familiare, inviati nei campi per seminare e mietere il raccolto, o in qualche altra specializzazione relativa a un lavoro.

**Tiro Mestiere**

01-20	<b>Contadino.</b> Il personaggio ha lavorato alla semina, alla cura o alla mietitura di un raccolto.
K.21-30	<b>Cacciatore/trapper.</b> Il personaggio ha passato del tempo a procacciarsi pelli e carni di animale nelle terre selvagge.
31-40	<b>Artigiano.</b> Il personaggio ha svolto del lavoro artigianale (una qualsiasi delle categorie disponibili nell'abilità Artigianato).
41-50	<b>Religioso.</b> Il personaggio ha studiato in una chiesa formale, come accolito o prendendo parte alle pratiche religiose.
51-60	<b>Politico.</b> Il personaggio ha svolto apprendistato come funzionario politico o burocratico.
61-70	<b>Guaritore.</b> Il personaggio ha appreso le arti di

guaritore o di erborista.

71-75	<b>Specialista.</b> Il personaggio ha svolto un mestiere inconsueto, come ad esempio quello di contabile o legale.
76-85	<b>Addestramento militare.</b> I popolani di solito diventano fanti o arcieri, mentre coloro che hanno uno status sociale più alto diventano ufficiali di campo o scudieri.
86-90	<b>Addestramento militare speciale.</b> Alcuni esempi includono artiglieri, corazzieri, esploratori del sottosuolo, aiuti di campo e logistici.
91-95	<b>Ordine monastico/cavalleresco.</b> Il personaggio ha iniziato il suo addestramento presso un ordine di monaci o di paladini che lo hanno accettato tra di loro.
96-100	<b>Arcano.</b> Il personaggio funge da apprendista presso un mago o uno stregone per proseguire i suoi studi delle arti arcane.

## EVENTI FONDAMENTALI (FINORA)

Ovviamente nella vita non c'è solo l'addestramento o l'apprendimento di un mestiere. Basta pensare a una normale vita e a tutti gli eventi che la contraddistinguono, belli e brutti. Probabilmente il vostro personaggio, crescendo in un mondo fantastico e avventuroso, ha avuto altrettanti trionfi e tragedie.

Tabella 16: Eventi dell'infanzia

Alcuni eventi dei primi anni di vita hanno un impatto che si protrae anche nel futuro del personaggio.

Tiro	Evento
01-15	<b>Sopravvissuto a un pericolo da bambino.</b> Forse il personaggio è stato minacciato da una creatura pericolosa o rapito da dei predoni.
16-30	<b>Sopravvissuto a un grande pericolo per la comunità.</b> Un'alluvione, una carestia, un'epidemia o un'altra calamità hanno colpito la comunità dove il personaggio ha vissuto da bambino.
31-45	<b>Intrapreso un lungo viaggio.</b> Forse un viaggio di andata e ritorno, o forse di sola andata. Sta a voi decidere dove e perché.
46-55	<b>Testimone.</b> Il personaggio ha assistito a un crimine o a un altro evento violento.
56-60	<b>Evento astronomico.</b> Quando il personaggio è nato, in cielo c'era una strana luna, una cometa o un altro fenomeno inconsueto.
61-65	<b>Rivelazione personale.</b> Il personaggio ha avuto un incontro sconvolgente con qualcosa di grande: ha parlato con un re, o è stato contattato direttamente da una divinità.
66-75	<b>Diventato un esule.</b> La guerra o qualche altro disastro hanno devastato la comunità dove il personaggio viveva.
K. 76-85	<b>Morte in famiglia.</b> Il personaggio ha perso uno dei genitori o un altro parente importante.
86-95	<b>Malattia.</b> Il personaggio ha contratto una malattia permanente o ha sviluppato un difetto congenito.
96-100	<b>Ferita o difetto fisico.</b> Può andare da un'ustione o una piccola cicatrice a qualcosa di più serio.

### Una vita tranquilla è cosa rara

Alcuni personaggi avranno di sicuro avuto un'infanzia idilliaca e tranquilla, ma sono meno di quanto si pensi. Questa tabella presuppone che il personaggio, nel corso della sua infanzia e della sua gioventù, abbia avuto almeno qualche evento drammatico, se non addirittura tragico. Se si desidera un personaggio con una vita tranquilla, basta saltare queste tabelle.

Viceversa, se si desiderano più eventi su cui lavorare si possono effettuare più tiri o scelte dalle tabelle di questa sezione. Ricordatevi che il personaggio è vostro!

### Tabella 17: Eventi di gioventù

Molti personaggi scoprono la vastità del mondo in cui vivono nel loro secondo decennio di vita. Questa tabella determina quali eventi emozionanti o sconvolgenti hanno segnato la gioventù del personaggio.

Tiro	Evento
01-15	<b>Battaglia.</b> Il personaggio ha combattuto per difendere la comunità dai razziatori o da un mostro.
16-25	<b>Avventura.</b> Il personaggio ha preso parte a una piccola impresa avventurosa, come erigere un insediamento o viaggiare con una carovana lungo una nuova pista.
26-35	<b>Politica.</b> Il personaggio si è dato da fare per promuovere un movimento politico o un candidato, o ha protestato contro un abuso di autorità.
36-50	<b>Grande storia d'amore.</b> Tra gli eventi significativi potrebbe esserci un amante abbandonato, il perdurare di una relazione, oppure una reputazione di amante rozzo e maleducato, o tenero e sensibile.
51-60	<b>Religione.</b> Il personaggio ha seguito un suo richiamo verso la fede, forse compiendo un giuramento o una promessa.
61-70	<b>Arcano.</b> Il personaggio ha dimostrato un talento innato per il lancio di incantesimi arcani o un'affinità per la magia. Forse altri se ne sono accorti, o forse è rimasto un segreto.
71-80	<b>Guarigione.</b> Il personaggio ha curato un membro di famiglia o un eroe in convalescenza.
81-95	<b>Crimine.</b> Il personaggio ha infranto la legge ed è stato preso e punito, oppure è riuscito ad evitare le conseguenze del suo atto e a sopravvivere.
96-100	<b>Scoperta.</b> Il personaggio ha scoperto di avere una qualità o un talento speciale, come una vista estremamente acuta o una predisposizione al ventriloquio.

### Tabella 18: Eventi fondamentali

Alcuni eventi si rivelano talmente significativi da cambiare la vita del personaggio per sempre. Questi eventi non sono necessariamente legati a un'età o a un livello di esperienza specifico, ma possono avvenire in qualsiasi momento. Va ricordato che non è necessario fare uso di questa tabella se non lo si desidera.

Per molti, questa tabella indica l'ultimo evento significativo avvenuto al personaggio prima che la sua prima avventura abbia inizio.

Tiro	Evento
01-55	<b>Nessun evento fondamentale.</b> Le Tabelle 16 e 17 sono sufficienti a coprire gli aspetti più significativi della vita del personaggio.
56-65	<b>Profugo.</b> A causa di una calamità il personaggio è stato costretto a fuggire dalla sua terra.
66-70	<b>Cambiamento culturale.</b> Un grosso gruppo compatto si è trasferito nella comunità di origine del personaggio, creando attriti con la comunità del posto. Come risultato, il personaggio ha conosciuto nuove culture e nuove sfide. Il DM può definire quale sia la nuova popolazione e perché si sia trasferita.
71-75	<b>Sotto assedio.</b> Un attacco da parte di alcuni razziatori ha minacciato la comunità per un lungo periodo di tempo.

76-80	<b>Battaglia decisiva.</b> Un mostro o un nemico di notevole potere minaccia la comunità e alla fine viene distrutto o respinto.
81-85	<b>Guerra totale.</b> La comunità viene coinvolta in un conflitto armato. Può trattarsi di una guerra tradizionale, di una rivoluzione o di un'invasione di mostri.
86-95	<b>Crisi della comunità.</b> Può trattarsi di problemi come terremoti, cambi climatici, carestie oppure ondate di epidemia.
96-100	<b>Risveglio religioso.</b> Nasce una nuova fede, si genera uno scisma all'interno di una fede esistente o, ad esempio, viene annunciata una profezia.

## RAPPORTI

Ora l'attenzione passa dagli eventi alle persone. Popolando il mondo del personaggio con amici e nemici interessanti tutto sembrerà più reale, e il DM avrà molti strumenti per rendere le sue avventure più appassionanti. Forse la sorella del personaggio verrà rapita, o lo zio è diventato il capitano delle guardie e sarebbe disposto a lasciarlo entrare nella torre, se riuscisse a riportare a sua moglie un certo fiore...

### Tabella 19: Genitori

Probabilmente il rapporto più importante che un personaggio può avere è quello con i suoi genitori.

Se le tabelle precedenti hanno già definito qualcosa riguardo ai genitori, è consigliabile scegliere direttamente una delle voci di questa tabella invece di tirare i dadi.

Tiro	Condizione dei genitori
01-55	<b>Due genitori in vita.</b> Entrambi sono vivi e stanno bene.
56-65	<b>Un genitore in vita.</b> Il giocatore sceglie chi è ancora in vita e chi è morto.
66-70	<b>Entrambi i genitori morti.</b> È sempre il giocatore a decidere le circostanze della morte.
71-80	<b>Un genitore malato.</b> Uno dei genitori ha una malattia permanente o un'infermità.
81-85	<b>Entrambi i genitori malati.</b> Entrambi i genitori hanno una malattia permanente o un'infermità.
86-95	<b>Genitori perduti o mai conosciuti.</b> In una futura avventura il personaggio potrebbe scoprire qualcosa in merito, naturalmente.
96-100	<b>Genitori adottivi.</b> Si può ripetere il tiro su questa tabella per determinare le loro condizioni, se si desidera.

### Occhio al dettaglio

In questa sezione verranno determinate le persone significative nella vita del personaggio. Le tabelle forniscono i dati di base, ma sta al giocatore fare il resto.

Ecco cosa può essere deciso sui parenti del personaggio.

- **Vivi o morti.** Se un parente è morto, come è successo e che età aveva il personaggio?
- **Sesso.** Quello della madre è ovvio, ma va stabilito se si hanno fratelli o sorelle.
- **Occupazione.** I fratelli del personaggio sono abbastanza cresciuti da guadagnarsi da vivere? I genitori hanno smesso di lavorare?
- **Ubicazione.** Dove abitano?

Le risposte a queste domande spettano al giocatore. I giocatori particolarmente ambiziosi potrebbero applicare alcune delle tabelle di questo capitolo agli altri membri della famiglia, e delineare anche la loro storia.

### Tabella 20: Fratelli e sorelle

Il rapporto con i fratelli è probabilmente quello più importante dopo quello con i genitori. Questa tabella determina quanti fratelli e sorelle ha il personaggio.

<b>Tiro</b>	<b>Fratelli e sorelle</b>
01-25	<b>Nessun fratello o sorella.</b> Il personaggio è figlio unico.
26-45	<b>Il maggiore.</b> Il personaggio ha 1d3 fratelli/sorelle più piccoli.
K. 1-6 46-75	<b>Di mezzo.</b> Il personaggio ha 1d3 fratelli/sorelle più vecchi e 1d3 fratelli/sorelle più giovani.
76-95	<b>Il minore.</b> Il personaggio ha 1d4 fratelli/sorelle più vecchi.
96-100	<b>Gemello.</b> Il personaggio ha un gemello, un gemello identico o è nato da un parto trigemino.

### Tabella 21: Nonni

Molti umani hanno i propri nonni ancora in vita, e nelle razze con un arco di vita più lungo è un avvenimento ancora più frequente. Questa tabella determina quanti dei nonni del personaggio fanno ancora parte della sua vita.

<b>Tiro</b>	<b>Nonni</b>
K. 01-20	<b>Nessuno.</b> Il personaggio se ne ricorda, ma sono scomparsi da tempo.
21-30	<b>Nonni materni in vita.</b> I nonni paterni sono deceduti.
31-40	<b>Nonni paterni in vita.</b> I nonni materni sono deceduti.
41-60	<b>Un nonno in vita per parte.</b> Il giocatore sceglie quali.
61-70	<b>Tre nonni in vita.</b> Sempre a scelta del giocatore.
71-80	<b>Un bisnonno in vita.</b> Almeno uno, forse più. Annotare quanti sono e chi sono, poi tirare di nuovo per i nonni.
81-100	<b>Nonni sconosciuti.</b> Sono morti prima che il personaggio fosse abbastanza cresciuto per poterseli ricordare.

### Tabella 22: Resto della famiglia

Questa tabella comprende zii, zie, cugini, nipoti, legami matrimoniali, legami infranti dalla fine di un matrimonio ecc. L'intreccio dei rapporti familiari può essere semplice o complicato, a discrezione del giocatore.

<b>Tiro</b>	<b>Famigliari</b>
01-10	<b>Nessuno.</b> Il personaggio non ha altri parenti in vita oltre a quelli già creati.
K. 11-20	<b>Nessun parente conosciuto.</b> Il personaggio ha altri parenti in vita da qualche parte, ma non sa quanti siano o chi siano.
21-55	<b>Alcuni parenti in vita.</b> Il personaggio ha 1d10 parenti in vita.
56-90	<b>Molti parenti in vita.</b> Il personaggio ha 2d12 parenti in vita.
91-100	<b>Famiglia enorme.</b> Il personaggio conosce dozzine di parenti di varie generazioni.

### Tabella 23: Amici

Questa tabella può indicare gli altri eroi con cui il personaggio partirà all'avventura oppure i PNG che il DM userà per l'ambientazione, l'atmosfera e la trama. In ogni caso se ne possono creare quanti se ne vogliono, e renderli dettagliati a proprio piacimento.

<b>Tiro</b>	<b>Amici</b>
01-15	<b>Nessun amico.</b> Il personaggio è un solitario, per sua scelta o per necessità.
16-30	<b>Perduto.</b> Un amico importante è scomparso o è morto.

K. 31-50	<b>Pochi.</b> Il personaggio non stringe amicizia con molte persone, ma è estremamente fedele. Ha pochi amici fidati.
51-80	<b>Alcuni.</b> Il personaggio ha alcuni amici che sono suoi compagni o soci, ma che non gli sono particolarmente vicini.
81-100	<b>Molti.</b> Il personaggio ha rapporti piacevoli con molte persone, ma pochi o nessun legame significativo.

### Tabella 24: Nemici

I nemici, dal bullo di quartiere all'avversario principale, possono plasmare la vita del personaggio quanto i suoi rapporti positivi. E una schiera di buoni nemici offre al DM spunti per una lunga serie di avventure eroiche! Anche questa tabella può essere usata più volte, se si desidera.

<b>Tiro</b>	<b>Nemici</b>
01-15	<b>Nessun nemico.</b> Non ancora, almeno...
16-25	<b>Nemico minore d'infanzia.</b> Qualcuno che non vede il personaggio di buon occhio o che ha pregiudizi su di lui, ma non ha reali motivi per un'inimicizia.
26-30	<b>Amante abbandonato.</b> Il personaggio ha fatto un torto a qualcuno in questioni di cuore.
31-35	<b>Amico o parente dell'amante abbandonato.</b> Qualcuno nutre astio nei confronti del personaggio per un torto che ha commesso nei confronti di un'amante.
36-40	<b>Rivale in amore.</b> Il personaggio ha avuto la meglio su un altro pretendente in una questione di cuore, e ora il pretendente vuole vendetta.
41-50	<b>Nemico di famiglia.</b> La famiglia del personaggio si è guadagnata l'ostilità di una persona, di un gruppo o di un'altra famiglia.
51-55	<b>Il nemico del mio amico è mio nemico.</b> Un amico del personaggio ha un nemico, che ora odia anche lui.
56-60	<b>Nemico in società.</b> Il personaggio ha fatto un torto a qualcuno (un torto reale, o solo immaginario) in un contesto sociale o d'affari.
61-65	<b>Malvagio.</b> Uno dei malvagi principali della zona ha deciso di indirizzare il suo odio verso il personaggio, forse a causa di qualche piccola impresa che il personaggio ha portato a termine.
66-70	<b>Mostro.</b> Uno o più mostri della zona vedono il personaggio come una minaccia, forse dopo un primo fugace scontro.
71-75	<b>Allineamento opposto.</b> Una persona di allineamento opposto si oppone filosoficamente al personaggio.
K. 76-80	<b>Nemico politico.</b> Un nobile, un ufficiale o un dignitario d'alto rango è ostile al personaggio, forse a causa dei suoi modi bruschi (effettivi o immaginari che siano) o perché inavvertitamente sta ostacolando i suoi piani.
81-85	<b>Rivale arcano.</b> Un compagno di studi o un altro apprendista delle arti arcane sviluppa un odio intenso verso il personaggio, che magari è il preferito dell'istruttore...
86-90	<b>Nemico diabolico.</b> Un demone, un diavolo o un qualche altro esterno di un certo potere vede nel personaggio una minaccia presente o futura.
91-95	<b>Nemico interno.</b> Qualcuno in famiglia odia o teme il personaggio, apertamente o in segreto.

96-100 **Nemico immaginario.** Il personaggio crede erroneamente che qualcuno ce l'abbia con lui.

## Tabella 25: Istruttori

Molte persone stringono un forte legame con i propri insegnanti, mentori, superiori ecc. Questa tabella indica queste persone col nome di istruttori. Il rapporto che ne è emerso può fornire non solo ottime basi per la creazione di PNG, ma può anche indicare quale dovrebbe essere la classe di 1° livello del personaggio. Una volta utilizzata la tabella, vanno annotati il nome e l'ubicazione dell'istruttore, e va deciso se è ancora in vita.

Tiro	Istruttore
01-15	<b>Nessun istruttore particolare.</b> Forse non erano degni di nota, oppure il personaggio si è istruito da solo.
16-40	<b>Di base.</b> Un istruttore particolarmente bravo che ha insegnato al personaggio le abilità di base (scegliere se vivo o morto e annotare i dettagli del PNG).
41-50	<b>Specializzato.</b> Un istruttore abilissimo che ha

51-55	<b>In collera.</b> Il personaggio si è inimicato o ha suscitato la collera di un istruttore di una certa fama.
56-60	<b>Scomparso.</b> L'istruttore che ha insegnato al personaggio tutto ciò che sa è scomparso.
61-65	<b>Preferito.</b> Un noto istruttore, quello preferito, ha richiesto al personaggio una promessa o un servizio (definire la natura della promessa o del servizio).
66-80	<b>Estraneo.</b> La persona che ha istruito al personaggio in realtà non appartiene all'area di esperienza del personaggio.
81-90	<b>Bassa classe.</b> come sopra, ma l'istruttore appartiene a una classe molto più bassa di quella del personaggio.
91-95	<b>Altra razza.</b> L'istruttore preferito del personaggio non è della sua stessa razza (scegliere quale).
96-100	<b>Esotico.</b> Istruttore di natura particolare (non umanoide, esterno ecc.)

Congratulazioni. Avete finito!

## Esempio: Lucinda il mezzorco paladino

Immaginiamo che Jack voglia creare un nuovo personaggio di 1° livello per la campagna che Dave sta per iniziare. Sceglie di giocare una mezzorca, dal momento che vorrebbe fare qualcosa di diverso dagli umani e dagli halfling che gioca di solito. Tutti i PG verranno dalla stessa area, ma dal momento che il DM non ha ancora deciso di che area si tratta, Jack per il momento salta la Tabella 1. Tirando sulla Tabella 2g scopre che la sua mezzorca è cresciuta in un'area dominata dagli umani. Il che, per ora, non è una sorpresa. Tirando sulla Tabella 3 scopre che il suo personaggio è orfano, quindi per il momento salta la Tabella da 4 a 12 (alcune potrebbero rivelarsi importanti in seguito, ma per ora preferisce lasciare che il suo personaggio inizi il gioco senza alcuna conoscenza al riguardo e sia un solitario con un forte senso dell'indipendenza).

Controllando la Tabella 13 scopre che la mezzorca ha ricevuto un'educazione di tipo religioso. Passando oltre le Tabelle 14 e 15, Jack si sofferma un attimo sull'idea di una mezzorca chierica, una trovatella cresciuta fin da piccola da un ordine monastico e addestrata a seguirne le orme. Tuttavia, alla Tabella 16 ottiene un 03 "sopravvissuto a un pericolo da bambino" e alla Tabella 17 ottiene un 90 "Crimine". Mettendo queste idee insieme con il concetto di un personaggio orfano, Jack ottiene una nuova idea per la storia del suo personaggio. Il pericolo corso durante l'infanzia, decide, è lo stesso che lo ha reso orfano; il crimine è avvenuto, ma non era lei la vittima. Dal momento che i mezzorchi sono tradizionalmente visti con sospetto e diffidenza nella campagna di Dave, decide che i genitori della mezzorca erano avventurieri uccisi da una folla inferocita. Solo la bambina è riuscita a scappare ed è stata accolta da un chierico caritatevole che l'ha cresciuta nelle vie della fede. Quindi il suo addestramento formale (Tabella

14) è di tipo religioso ma, ricordandosi della sorte dei suoi genitori, si è anche addestrata nelle abilità di combattimento (Tabella 15). L'evento fondamentale della sua gioventù (Tabella 18) è stato un risveglio religioso: la scoperta della sua vocazione come paladino.

Man mano che le cose prendono forma, Jack salta le tabelle rimanenti. Sa già che entrambi i genitori sono morti, ma usa comunque la Tabella 19 per scoprire se il suo mentore, il sacerdote di Pelor che l'ha cresciuta, è ancora vivo. Con un risultato di 67 decide che il vecchio è morto di recente, lasciandola in questo modo libera di intraprendere la via dell'avventura. Dal momento che il personaggio potrebbe benissimo avere altri parenti in vita: uno zio o una zia, cugini, o perfino uno dei nonni (quelli umani, o anche quelli orcheschi) dice al DM che trovare i suoi parenti, se esistono, sarà un obiettivo a lungo termine del personaggio, ma per il momento non effettua nessun tiro sulle Tabelle da 20 e 22.

In sintonia col tipo di personaggio creato, che viene chiamato Lucinda (un nome assai poco orchesco, per indicare quanto poco simile agli altri mezzorchi sia il personaggio), Jack decide di farne un tipo solitario e privo di amici (Tabella 23). Esaminando la Tabella 24 decide anche di non avere alcun nemico particolare; non ha dimenticato la folla che ha ucciso i suoi genitori, ma non ha più alcun contatto con nessuno e non prova il desiderio di dar loro la caccia uno per uno. Invece di cercare vendetta, il suo scopo sarà quello di impedire che avvengano altre tragedie simili.

Con molti spazi bianchi da riempire man mano che il personaggio cresce e molti appigli per avventure future che il DM può sfruttare, Jack ora ha a disposizione per il suo nuovo personaggio una storia che lo definisce e che gli permette di stabilire come reagirà di fronte alle situazioni. Lucinda è ben più di una lista di statistiche: la sua personalità, le sue motivazioni e i suoi obiettivi sono chiari fin dall'inizio.

# SCEGLIERE UN ALLINEAMENTO

Ogni personaggio ha una visione unica del mondo intorno a lui, di ciò che è giusto o sbagliato, della gentilezza e dei diritti naturali. Le sezioni che seguono forniscono una guida per determinare in che modo si pone il personaggio di fronte alle scelte morali ed etiche che incontrerà nel corso del gioco.

## COSA SIGNIFICA "ALLINEAMENTO"

L'allineamento è fondamentale per la personalità di un personaggio di D&D: il gioco usa due termini di misura per determinare l'atteggiamento e il comportamento morale ed etico di ogni personaggio.

L'asse morale ha tre posizioni: buono, neutrale e malvagio. I personaggi buoni di solito hanno a cuore il bene degli altri, quelli neutrali normalmente hanno a cuore il proprio benessere e quelli malvagi si muovono contro il benessere degli altri.

Anche l'asse etico ha tre posizioni: legale, neutrale e caotico. I personaggi legali di solito seguono le regole sociali e le capiscono, quelli neutrali seguono solo le regole che trovano convenienti o indispensabili, e quelli caotici cercano di sconvolgere l'ordine sociale, di creare cambiamenti o di generare anarchia.

Qui sotto viene riportato un test da svolgere "come personaggio", cioè rispondendo alle domande come farebbe il personaggio creato. Si tenga conto dei punteggi abbinati alle sei lettere (B, M, N, L, C e X) e i risultati emergenti forniranno l'allineamento consigliato per il personaggio.

Prima di iniziare, è bene tenere a mente le seguenti condizioni:

- A volte vorreste avere più informazioni relative al problema posto dalla domanda, o più opzioni di quelle presentate. È meglio rispondere come meglio si può oppure saltare una domanda del tutto se non si è sicuri della risposta.
- Alcune domande riguardano aspetti correlati al comportamento, e non il comportamento diretto. Ad esempio, un individuo legale tende ad avere un lavoro sicuro, ma questo non significa che chi svolge un lavoro sicuro sia necessariamente un individuo legale.
- Va ricordato che alcuni personaggi hanno un codice d'onore che va oltre ogni categoria di allineamento. I paladini, ad esempio, non possono limitarsi ad essere legali buoni. Devono anche agire in maniera umile, pia e cavalleresca.
- Il test è ambientato nel mondo di D&D, che è un misto di elementi fantasy, idee medievali e mitologia epica inquadri in una visuale moderna. Se l'ambientazione che si intende utilizzare è molto diversa (o lo sono i giocatori), il test potrebbe generare risposte diverse da quelle che uno si aspetta.

### Rapporti con la famiglia

Gli anziani della famiglia esprimono la loro disappro-

vazione nei tuoi confronti davanti al resto della famiglia. Cosa fai?

- \_ Accetto le critiche e cambio il mio modo di fare (B+2)
- \_ Cerco un compromesso con loro (B+1)
- \_ Mi faccio beffe della reputazione degli anziani e ignoro la loro disapprovazione (M+1)
- \_ Cerco di mettere a tacere gli anziani in ogni modo possibile (M+2)

Rinunceresti a una carriera promettente per aiutare la famiglia in caso di bisogno?

- \_ In un batter d'occhio (B+2)
- \_ Sì, con riluttanza (B+1)
- \_ Solo se fossi sicuro di poter tornare in fretta alla mia carriera (N+1)
- \_ No (N+2)

Tradiresti un membro della famiglia per progredire nella tua carriera?

- \_ Sì, senza un barlume di rimorso (M+2)
- \_ Sì, se potessi farlo in segreto (M+1)
- \_ Resisterei alla tentazione (N+1)
- \_ Trovo l'idea abominevole (N+2)

Rispetti gli anziani della famiglia?

- \_ Le loro parole guidano le mie azioni (L+2)
- \_ Sono modelli guida per me (L+1)
- \_ Spesso hanno perso il contatto col mio modo di vivere (C+1)
- \_ Spesso hanno perso il contatto con la realtà (C+2)

La tua famiglia ha organizzato il tuo matrimonio con qualcuno che disprezzi, che fai?

- \_ Accetto, per servire la mia famiglia con onore (L+2)
- \_ Acconsento, tenendo nascosta la mia riluttanza (L+1)
- \_ Mi adopero in segreto per impedire l'unione (X+1)
- \_ Fuggo (X+2)

Un membro della famiglia che ti è ostile cerca una riconciliazione in punto di morte. Cosa fai?

- \_ Gli parlo, ma mantengo la mia posizione (C+1)
- \_ Mi rifiuto di parlargli (C+2)
- \_ Discuto del nostro conflitto apertamente e senza rancore (X+1)
- \_ Cerco una riconciliazione e faccio tesoro delle sue ultime parole (X+2)

### Rapporti con gli amici

Un giudice potente ma corrotto ti offre del denaro in cambio della testimonianza contro un tuo amico. Cosa fai?

- \_ Condanno il mio amico e incasso il denaro (M+2)
- \_ Prendo il denaro e faccio da testimone, ma cerco di rendere la mia testimonianza irrilevante (M+1)
- \_ Rifiuto il denaro e mi rifiuto di testimoniare (B+1)
- \_ Testimonio a favore del mio amico indipendentemente dalle conseguenze (B+2)

Fai amicizia con molte persone o tieni la gente a distanza?

- \_ Ho un gran numero di buoni amici (B+2)
- \_ Ho alcuni buoni amici (B+1)
- \_ Ho pochi buoni amici (N+1)
- \_ Cerco di tenere la gente a distanza (N+2)

Hai mai tradito un amico?

- \_ L'ho fatto in più di un'occasione e mi è anche andata bene (M+2)
- \_ L'ho fatto una volta (M+1)
- \_ Sono stato tentato di farlo, ma non l'ho mai fatto (N+1)
- \_ Non sono nemmeno in grado di contemplare un'idea simile (N+2)

Che opinione hai di un legame per la vita con un'unica persona?

- \_ Sono in attesa di trovare una persona simile (L+2)
- \_ Un legame simile sarebbe ideale, se fosse possibile (L+1)
- \_ Avrei paura di perdere ciò che possono offrirmi gli altri (C+1)
- \_ Legarsi per sempre ad un'unica persona? Grosso errore (C+2)

Quando presti del denaro a un amico, pretendi la sua restituzione?

- \_ Sì, e pretendo un contratto per assicurarmi che non ci siano equivoci (L+2)
- \_ Sì, ma cerco di essere elastico nei termini della restituzione (L+1)
- \_ No, anche se di sicuro fa piacere vederselo restituire (X+1)
- \_ No, l'amico mi deve un favore e basta (X+2)

Sei ancora in contatto con i tuoi amici d'infanzia?

- \_ Sì, ci teniamo in contatto regolarmente (X+2)
- \_ Sì, cerchiamo di tenerci in contatto (X+1)
- \_ No, ho troppo da fare (C+1)
- \_ No, non ho più nulla in comune con loro (C+2)

## Rapporti con la comunità

Spendi parte del tuo tempo e denaro per migliorare la comunità in cui vivi?

- \_ Sì, i bisogni della comunità sono la mia priorità principale (B+2)
- \_ Sì, dono quel che posso una volta che ho pensato alle mie necessità (B+1)
- \_ No, non ho abbastanza tempo o denaro per farlo (N+1)
- \_ No, la mia comunità sarebbe uno spreco di tempo e di denaro (N+2)

La tua comunità è minacciata da un'invasione. Cosa fai?

- \_ Aiuto a difenderla fino all'ultimo respiro (B+2)
- \_ Organizzo le barricate col resto della comunità (B+1)
- \_ Scappo non appena le cose si mettono male (M+1)
- \_ Stringo un patto con gli invasori per diventare una loro spia (M+2)

Se tu fossi ferito e necessitassi di assistenza urgente, i membri della tua comunità accorrerebbero ad aiutarti?

- \_ Sì, perché sanno che farei altrettanto per loro (N+2)

- \_ Sì, perché sono benvenuto dalla maggior parte della gente (N+1)
- \_ Probabilmente no, chi comanda non si fida di me (M+1)
- \_ Decisamente no, mi sono fatto dei nemici qui (M+2)

Rispetti le leggi e le autorità della tua comunità?

- \_ Sì, senza esitare (L+2)
- \_ Sì, in genere sono il mezzo migliore per governare (L+1)
- \_ Quando mi fa comodo: ci sono alcune leggi che non mi vanno a genio (C+1)
- \_ Non mi curo dell'autorità: non ha alcun potere su di me (C+2)

I membri della comunità ti evitano, ti disprezzano o si prendono gioco di te?

- \_ Sì, le loro menti limitate non riescono a capire nulla al di fuori della norma (C+2)
- \_ Alcuni lo fanno, perché non sempre riesco ad adattarmi (C+1)
- \_ No, in genere sono visto come una persona normale (X+1)
- \_ No, sono io che determino ciò che è normale nella comunità (X+2)

Ti presenteresti a un'elezione o cercheresti di rappresentare gli interessi della comunità in qualche modo?

- \_ Farlo sarebbe un onore. Accetterei volentieri (L+2)
- \_ Ma certo. Farlo è un dovere per ognuno di noi (L+1)
- \_ Solo se nessun altro fosse in grado di farlo (X+1)
- \_ No, non voglio essere responsabile del benessere della comunità (X+2)

## Rapporti con il re e la nazione

La tua nazione è devastata dalla carestia. Cosa fai?

- \_ Condivido il cibo che ho con gli altri (B+2)
- \_ Mangio meno possibile per me e condivido il resto con gli altri (B+1)
- \_ Rubo il cibo che mi serve per sopravvivere (M+1)
- \_ Rubo quanto più cibo possibile e poi lo rivendo alla comunità a caro prezzo (M+2)

Se ti offrissero abbastanza denaro, verseresti del veleno nella bevanda del re?

- \_ Sì, e ho già fatto cose del genere in passato (M+2)
- \_ Sì, se ci fosse un modo di farla franca (M+1)
- \_ No, anche se una grossa somma di denaro potrebbe tentarmi (N+1)

### Discussioni in merito

Non c'è certo bisogno di scrivere un trattato sulle domande, ma su alcune non è sbagliato soffermarsi a riflettere: potrebbero fornire alcune idee utili per arricchire il personaggio.

#### Famiglia

- Elenca alcune cose (positive o negative) che la famiglia ha fatto per te.
- Hai un parente preferito? O uno che detesti?

#### Amici

- Racconta di una volta in cui un amico ha fatto un grosso sacrificio per te.
- O di quando uno ti ha tradito.
- Racconta la tua ultima storia d'amore.

#### Comunità

- Descrivi cosa significa "casa" per te.
- Se fossi a capo della tua comunità, quali sono le cose che cambieresti?

#### Nazione

- Quali sono gli aspetti del tuo paese ai quali ti opponi dichiaratamente? O che sostieni con fervore?
- Hai dei contatti personali con le autorità del tuo governo?

#### Crimine

- Descrivi i tuoi contatti con il sistema giudiziario.
- Qual è il peggior crimine che hai commesso? Perché l'hai fatto? Sei sfuggito alla punizione?

#### Affari

- Qual è il tuo lavoro ideale?
- La ricchezza è un fine a se stesso o un mezzo per qualcos'altro? E se è un mezzo, qual è il fine?

\_ No, e avvertirei il re del complotto (N+2)

La nazione è devastata da un'epidemia. Cosa faresti?

- \_ Intraprenderei una missione pericolosa per trovare una cura (B+2)
- \_ Curerei i malati al meglio delle mie possibilità (B+1)
- \_ Eviterei contatti con gli ammalati (N+1)
- \_ Lascerei il paese (N+2)

Rispetti l'autorità legittima dei sovrani del tuo paese?

- \_ Sì! Lunga vita alla regina! (L+2)
- \_ Sì, i nostri sovrani normalmente sono buoni e giusti (L+1)
- \_ No, un sovrano non è migliore del resto della gente (C+1)
- \_ No, i sovrani vengono invariabilmente corrotti dal potere (C+2)

Se ti venisse fatta un'offerta vantaggiosa, agiresti come spia per una nazione straniera?

- \_ Sì, perché alla mia nazione farebbe bene una scossa dall'esterno (C+2)
- \_ Sì, i segreti della mia nazione non significano molto per me (C+1)
- \_ No, potrei essere scoperto (X+1)
- \_ No, non tradirei mai la fiducia che la nazione ha posto in me (X+2)

Ti affidi al tuo governo per far valere contratti e diritti di proprietà?

- \_ Sì, il mantenimento delle regole e delle leggi è più importante di qualsiasi disputa individuale (L+2)
- \_ Sì, le corti sono i posti migliori dove risolvere le dispute (L+1)
- \_ Stai scherzando? Il governo non è neanche capace di pavimentare le strade! (X+1)
- \_ Assolutamente no. Se una cosa non sono in grado di difenderla io, non me la merito (X+2)

### Idee sul crimine e sulle punizioni

Se venissi imprigionato, feriresti o uccideresti qualcuno per scappare?

- \_ Sì, così imparano a rinchiudermi (M+2)
- \_ Sì, sapevano quali rischi correvano quando hanno accettato il lavoro (M+1)
- \_ No, eccettuate eventuali ferite marginali facili da curare (N+1)
- \_ No, le guardie stanno solo facendo il loro lavoro (N+2)

Accetti il diritto di un nobile di maltrattare i servi che lavorano sulla sua terra?

- \_ Sì, sono fortunati a non essere schiavi (N+2)
- \_ Sì, a volte solo la paura riesce a motivarli a sufficienza (N+1)
- \_ No, i nobili dovrebbero governare nel modo più gentile possibile (B+1)
- \_ No, nessuno ha il "diritto" di maltrattare un altro, punto e basta. (B+2)

Hai commesso un crimine involontariamente. Cosa fai?

- \_ Confesso e tento di sdebitarmi con la vittima (B+2)
- \_ Confesso e mi appello alla clemenza della corte (B+1)
- \_ Nascondo la mia azione, mentendo se necessario (M+1)
- \_ Cerco di far ricadere la colpa del crimine su qualcun altro (M+2)

Se sei colpevole, confessi un crimine commesso?

- \_ Sì, perché è mio dovere farlo (L+2)
- \_ Sì, perché potrei ottenere una pena minore (L+1)
- \_ No, lascerei che siano i magistrati a provare la mia colpa (X+1)
- \_ No, e tenterei di "provare" la mia innocenza (X+2)

Proclameresti un'idea politicamente rivoluzionaria se ci fosse il rischio di essere puniti per questo?

- \_ Sì, meglio essere puniti piuttosto che rimanere in silenzio. Viva la rivoluzione! (C+2)
- \_ Sì, qualcuno deve dire la verità (C+1)
- \_ No, anche se in privato potrei esprimere la mia opinione a degli amici (X+1)
- \_ No, non vale la pena farsi del male per la politica (X+2)

Durante un viaggio, sei testimone di un assalto. Ti viene ordinato di testimoniare, e nel farlo il viaggio subirà un considerevole ritardo. Cosa fai?

- \_ Esco di città di notte per evitare di testimoniare (C+2)
- \_ Nego di aver visto il fatto (C+1)
- \_ Rimango a malincuore, faccio da testimone, poi riparto (L+1)
- \_ Rimango fino alla fine del processo in caso sia necessaria un'altra testimonianza (L+2)

### Idee sull'economia e gli affari

Qual è il miglior uso che si può fare della ricchezza?

- \_ Usarla per aiutare i poveri e gli sfortunati (G+2)
- \_ Pensare ai bisogni di amici e familiari (G+1)
- \_ Condurre una vita più agiata possibile (M+1)
- \_ Non usarla solo per sé, ma anche per impedire agli altri di ottenerla (M+2)

Se incontri un mendicante, cosa fai?

- \_ Do un'elemosina generosa (B+2)
- \_ Do un'elemosina moderata (B+1)
- \_ Do solo ciò che ho di superfluo: una moneta di rame o due al massimo (N+1)
- \_ Lo ignoro e passo oltre (N+2)

Usando la magia sei in grado di far credere ai mercanti del villaggio che le tue monete di rame sono in realtà d'oro. Cosa fai?

- \_ Uso la magia e compro più beni possibile (M+2)
- \_ Uso la magia, ma truffo solo i mercanti più ricchi (M+1)
- \_ Non la uso, è troppo rischioso (N+1)
- \_ Non la uso, quei mercanti hanno delle famiglie da mantenere (N+2)

Hai due offerte di lavoro. La prima offre una paga più ricca, ma la seconda è più stabile e sicura. Quale scegli?

- Decisamente la prima; un lavoro stabile è troppo noioso (X+2)
- Probabilmente la prima, anche se darei un'occhiata alla seconda (X+1)
- Scelgo il lavoro stabile, a meno che quello ben pagato non sia *molto* ben pagato (L+1)
- Decisamente il lavoro stabile, meglio pianificare nei tempi lunghi (L+2)

Qual è la via migliore per la ricchezza?

- È una questione di fortuna e di essere nel posto giusto al momento giusto (C+2)
- Essere elastici in modo da poter approfittare delle buone occasioni (C+1)
- Seguire un piano a lungo termine che comporti un livello di rischio accettabile (L+1)
- Lavoro duro e perseveranza (L+2)

Se accetti un lavoro o un contratto, cerchi di portarlo a termine anche se diventa pericoloso?

- Sì, la mia parola è legge (X+2)
- Sì, perché è bene farsi una reputazione di persona affidabile (X+1)
- Ridiscutiamo i termini, ci puoi scommettere (C+1)
- Se non è più un patto conveniente, allora non esiste più (C+2)

### Risultati del test

Per primi vanno esaminati i punteggi di B, N e M. Com'è facile indovinare, L, X e C rappresentano gli allineamenti legale, neutrale (rispetto al caos e alla legge) e caotico. La voce che ha ottenuto più punti indica il probabile allineamento del personaggio.

Analogamente B sta per buono, N sta per neutrale (rispetto al bene e al male) e M sta per malvagio. L'allineamento viene indicato dal più alto tra questi tre punteggi. Ad esempio, se si ottiene un punteggio di 11 B, 4 N e 3 M, il personaggio è probabilmente di allineamento Buono. Se si ottiene un punteggio di 5 L, 10 X e 3 C, il personaggio non è né legale né caotico ma neutrale. L'allineamento definitivo del personaggio quindi sarebbe Neutrale Buono.

Va ricordato che l'allineamento suggerito dal test è solo un suggerimento. Non descrive il personaggio meglio di quanto un test di 36 domande possa descrivere voi, ma è un buon metodo per cominciare a pensare con la testa del personaggio di fronte ai dilemmi di allineamento.

Ora che il personaggio ha eseguito il test, bisogna esaminare quelle risposte in cui l'allineamento è risultato opposto a quello definitivo. Sono eccezioni che possono dire qualcosa di interessante sul personaggio. Forse è buono ma ha una vena di avidità? È legale ma non riesce a sopportare gli anziani del villaggio? Non bisogna interpretare solo il proprio allineamento, ma anche le eccezioni al proprio allineamento. Esistono ben pochi personaggi che impersonano il loro allineamento alla perfezione.

## CAMBIARE UN ALLINEAMENTO

Di tanto in tanto (di solito ogni tre o cinque livelli) è bene ripetere il test per vedere se il personaggio sta "mutando" allineamento. Forse nelle intenzioni doveva essere un personaggio onesto e integro, ma dopo essere stato influenzato da cattive compagnie è diventato sempre più avvezzo a un comportamento che farebbe arrossire i suoi maestri. Oppure doveva essere un cinico insensibile, e invece si scopre che è il primo ad assicurarsi che i profughi sopravvissuti arrivino al sicuro in città, magari regalando loro di nascosto qualche moneta d'oro per ripagarli di ciò che hanno perduto.

Non è un problema: la gente col tempo cambia, e così fanno i personaggi. Alcuni diventano più legali (accumulare un cospicuo bottino fa cambiare in fretta opinione riguardo alla circolazione di ladri e banditi, ad esempio). Altri invece allargano le loro vedute e imparano ad affrontare le situazioni con più elasticità. L'allineamento scelto al momento della creazione del personaggio potrebbe non essere adatto a come poi il personaggio viene giocato. Rifare il test in un secondo momento ha anche un altro vantaggio: invece di lavorare solo su situazioni astratte, si può fare riferimento ad esempi pratici in cui il personaggio si è trovato, e che erano simili a quelli descritti nel test.

Va ricordato che alcuni personaggi (paladini, chierici, monaci) che decidono di cambiare allineamento subiscono delle conseguenze. Il test va considerato un esame di qualificazione per quei personaggi che vorrebbero iniziare appartenendo a una certa classe ("Beh, avete ottenuto un punteggio piuttosto basso in legalità, Sir Edgar. Siete sicuro di voler essere un paladino?") e una bussola etica e morale per coloro che si sono già avviati lungo un cammino.

# PIANIFICARE LA PROPRIA CARRIERA

Per ora conoscete quale personaggio possedete al momento di iniziare la prima avventura, ma poi? A cosa aspira il personaggio?

Uno degli aspetti più divertenti di D&D è dare al personaggio un obiettivo a lungo termine e poi cercare di realizzarlo. Alcuni PNG alzeranno gli occhi al cielo quando un quindicenne annuncia che vuole diventare il migliore arciere del reame, ma dopo anni di avventure quel sogno potrebbe diventare realtà.

Basta immaginare cosa si vuole che diventi il personaggio al 5°, al 10° e al 15° livello, e non solo cos'è al 1°. Forse sogna di poter lanciare un certo incantesimo, o di trovare un oggetto magico specifico. O forse l'obiettivo è meno tangibile: essere ricordato in una ballata, o riguadagnare l'ammirazione del padre che ora lo disprezza.

Un obiettivo stimolante può essere ambire a far parte di una delle classi di prestigio, descritte nel Capitolo 2: "Personaggi" della Guida del DUNGEON MASTER. Aspirare a diventare un difensore nanico o un maestro del sapere spingerà il personaggio a guadagnarsi i talenti e le abilità necessarie ad accedere a quella classe.

Qui sotto seguono dieci possibili direzioni lungo le quali indirizzare un personaggio, che servono a guidare le decisioni e le scelte del giocatore man mano che guadagna livelli. Queste idee possono essere combinate o cambiate a piacimento, e vanno considerate solo alcune tra le centinaia di carriere che un consulente di D&D potrebbe raccomandare.

## ARCIERE SUPREMO

*Con incredibile precisione, la prima freccia recise la corda dell'impiccato, la seconda intercettò il dardo della guardia a mezz'aria e la terza si piantò nel cuore nero del barone.*

**Razza preferita:** Elfo, mezzelfo, mezzorco, umano. Gli halfling, anche se troppo piccoli per poter usare un arco lungo, possono seguire una carriera simile e diventare esperti nell'uso dell'arco corto.

**Classe:** Guerriero: tutto si basa sui talenti e sul bonus di attacco. Anche il ranger è una buona scelta; gli mancano i talenti extra ma tutto il resto corrisponde (armatura e stile di combattimento si adattano all'archetipo dell'arciere). A volte è difficile avvicinarsi a portata di tiro di un nemico nella foresta senza metterlo in allarme, ma per qualcuno con abilità boschive può essere relativamente facile strisciare furtivamente fino ad arrivare alla gittata dell'arco.

**Punteggi di caratteristica:** Il punteggio migliore dovrebbe essere riservato alla Destrezza (per aumentare il bonus di attacco), il secondo alla Forza (per aumentare il danno di ogni freccia) ed eventuali altri punteggi alla Saggezza e all'Intelligenza, per identificare bene i bersagli: un arciere astuto può diventare un cecchino letale.

**Talent chiave:** Un guerriero umano di 1° livello



*Forse un giorno saranno arcieri supremi, ma oggi sono le supremi frustrazioni.*

può scegliere tre talenti. Ecco le scelte migliori per l'arciere supremo.

- **Tiro Preciso.** Incrementa enormemente l'efficienza come arciere (e l'utilità del personaggio al gruppo): permette di tirare con l'arco in mischia senza penalità.
- **Tiro Rapido.** Una freccia in più da tirare ad ogni round non è cosa da buttar via.
- **Tiro Ravvicinato.** Fornisce un +1 agli attacchi con l'arco e un +1 ai danni entro 9 metri, e serve da prerequisito per molti altri talenti da arciere.

Al 2° livello si aggiunge Arma Focalizzata per l'arco corto composito o la balestra composita per avere un altro bonus di +1 agli attacchi a qualsiasi gittata. Al 3° livello Iniziativa Migliorata aiuterà a cogliere gli avversari alla sprovvista. Al 4° livello Specializzazione in un'Arma aggiunge +2 danni a ogni attacco ravvicinato. Al 6° livello si aggiunge Estrazione Rapida, che fa diventare la preparazione dell'arco un'azione gratuita se non lo è già e permette un cambio rapido dall'arco alla spada quando è il momento di entrare in mischia.

Da qui in poi la sequenza cambia in base a come si vuole personalizzare l'arciere. Tiro in Movimento (movimento, tiro, movimento) e Tiro Lontano (che aumenta la gittata del 50%) possono andar bene per l'8° e il 9° livello. Se capita spesso di combattere al buio, al 10° livello (o anche prima) si può scegliere Combattere alla Cieca. Se l'arciere è parte di uno di quei rari gruppi che combattono a cavallo, sarà necessario Combattere in Sella e Tirare in Sella. Correre è sempre utile, sia per raggiungere un riparo in fretta che per entrare in mischia o fuggire. Sensi Acuti si combina bene con le abilità di individuazione del bersaglio ed è utile per evitare

imboscate, e Deviare Frece serve a evitare di subire lo stesso tipo di attacchi che si spera di infliggere agli altri.

Gli elfi e mezzelfi arcieri rispetto agli umani sono indietro di uno nell'acquisizione dei talenti. Ma se si intende giocare un arciere elfo, al 7° livello si può tentare di entrare a far parte della classe di prestigio degli arcieri arcani (in modo da accedere a tutti i trucchi che hanno a disposizione con le frecce). Per soddisfare i prerequisiti è necessario aver sei livelli come guerriero e uno come stregone o mago. Anche gli halfling arcieri sono indietro di un talento, tuttavia molti considerano questa carriera una scelta eccellente per tenere i nemici più grossi a distanza e infliggere danni significativi ancora prima che riescano a entrare in mischia (sempre che ci riescano prima di morire).

**Abilità:** Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag). Tutte queste abilità sono utili per mettere l'arciere in grado di tendere un'imboscata e vedere i bersagli prima di essere visto a sua volta.

**Consigli per gli acquisti:** Un arco perfetto, un'armatura decente (ma non troppo ingombrante) e un'arma da mischia affidabile (una spada lunga, ad esempio) per quei casi in cui i nemici riescono ad avvicinarsi troppo. A livelli più alti archi magici, faretre magiche e frecce speciali diventano oggetti fondamentali; eventuali protezioni magiche (*bracciali protettivi, anelli di protezione* e simili) sono però sempre bene accette. Infine, nessun arciere degno di questo nome circola senza almeno una mezza dozzina di corde di ricambio per l'arco, in caso d'emergenza.

**Ultimi ritocchi:** Proprio come Robin Hood o Guglielmo Tell, questo personaggio è un tiratore infallibile quando impugna la sua arma preferita. Collocare il punteggio più alto a Destrezza migliora l'accuratezza e il controllo, e qualsiasi punteggio a Forza che sia superiore alla media gli permette di tendere un arco più grosso per incrementare la gittata e il danno. Alcuni arcieri agiscono da cecchini e quindi necessitano di abilità furtive (come Nascondersi e Muoversi Silenziosamente) per raggiungere la giusta posizione di tiro e poi allontanarsi in fretta. Gli elfi sono arcieri provetti, e la loro cultura ha sviluppato quest'arte a un livello mai raggiunto da nessun'altra razza. Tuttavia molti elfi e mezzelfi scelgono la classe di prestigio dell'arciere arcano (descritto nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*) quando arrivano al 6°-10° livello, mentre gli arcieri umani che intendono perfezionare la loro arte rimangono guerrieri o ranger, aumentando i loro talenti al posto delle loro abilità speciali di classe.

## SPADACCINO

*La probabilità erano cinque a uno contro di lui, ma gli avversari fuggirono immediatamente non appena estrasse la spada: avevano riconosciuto quella lama famosa e avevano capito chi avevano di fronte.*

**Razza preferita:** Umano, mezzelfo. Il mezzelfo ha un talento in meno rispetto allo spadaccino umano, ma le sue abilità razziali compensano la mancanza.

**Classe:** Guerriero/ladro o guerriero/monaco. Entrambe le varianti permettono un rapido accesso ai

talenti necessari attraverso i livelli di guerriero. La combinazione guerriero/ladro si basa sulla rapidità e la furtività tramite una generosa allocazione di punti abilità, mentre la combinazione guerriero/monaco si basa sulle abilità speciali del monaco.

**Punteggi di caratteristica:** La Destrezza è la caratteristica chiave, seguita subito dal Carisma. La Forza, anche se utile, viene per terza.

**Talenti:** Uno spadaccino dovrebbe partire con Arma Preferita (stocco) e usare il suo modificatore di Destrezza invece di quello di Forza per gli attacchi in mischia con l'arma in questione. L'idea di base dello spadaccino è quella di un guerriero che faccia uso della rapidità e dell'agilità invece che della forza bruta. Va scelto anche Arma Focalizzata (stocco) per ottenere un altro +1 ad ogni attacco. Uno spadaccino umano dovrebbe infine scegliere Riflessi da Combattimento come terzo talento di partenza, per ottenere un attacco di opportunità in più a ogni round.

Da qui in avanti la sequenza dei talenti da scegliere dipende dal modo in cui si intende giocare il personaggio. Maestria e Mobilità sono essenziali per la difesa, e anche Schivare è utile (oltre a essere un prerequisito per altri talenti). Attacco Turbinante, Critico Migliorato e Specializzazione in un'Arma lo renderanno letale in combattimento. Sbilanciare Migliorato e Disarmare Migliorato metteranno l'avversario in difficoltà (il che è sempre una buona cosa). Estrazione Rapida e Attacco Rapido sono talenti essenziali per lo stile di combattimento dello spadaccino, nonché estremamente utili per evitare di essere messi in posizioni svantaggiose. Se il personaggio è dotato di un buon punteggio di Forza, si possono prendere in considerazione Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato e Spaccare l'Arma Potenziato, specialmente dal momento che gli avversari non si aspetteranno cose del genere da un personaggio poco corazzato e armato di stocco e la loro sorpresa sarà un ulteriore vantaggio. Infine, Iniziativa Migliorata e Riflessi Fulminei sono sempre utili, e Correre può salvare la vita del personaggio in quelle rare occasioni in cui incontra un osso troppo duro anche per lui.

**Abilità:** Acrobazia (Des), Equilibrio (Des) e Saltare (For) possono essere utili in combattimento. Comunicazione Segreta (Sag), Intimidire (Car), Percepire Inganni (Sag) e Raggiare (Car) possono far sembrare lo spadaccino abbastanza pericoloso da non doverlo necessariamente costringere a combattere. Osservare (Sag) può servire a evitare imboscate, mentre Cavalcare (Des), Nuotare (For) e Scalare (For) possono aiutarlo a raggiungere la sua meta, sia che si tratti di un'attraente membro del sesso opposto in attesa di soccorso che della stanza del tesoro del nemico di turno. Infine, Diplomazia (Car), Parlare Linguaggi e Raccogliere Informazioni (Car) definiranno la figura dello spadaccino come un personaggio pittoresco in grado di muoversi in qualunque tipo di compagnia.

**Consigli per gli acquisti:** Innanzitutto, uno spadaccino ha bisogno di una sua lama fidata, e l'arma prescelta è lo stocco. Probabilmente farà a meno di scudi, in quanto il talento Arma Preferita richiede che la seconda mano rimanga libera per mantenere

l'equilibrio. L'armatura deve essere leggera, in modo da non interferire con il movimento. Come seconda risorsa si possono tenere alcuni pugnali da lancio nascosti. Una fionda può essere una buona arma secondaria, in quanto non solo è un'arma contundente (al contrario dei danni da taglio dello stocco e dei pugnali), ma è anche un modo utile di inviare messaggi. Gli spadaccini indossano sempre i migliori vestiti disponibili e aggiornano sempre gli oggetti in loro possesso con le migliori versioni esistenti.

**Ultimi ritocchi:** Lo spadaccino è un combattente cavalleresco e spaccone, modellato sulla figura di Errol Flynn. Tuttavia è possibile giocarlo anche come un solitario maestro d'arme desideroso di perfezionare la sua padronanza della spada, che mette alla prova la sua bravura contro ogni nuovo arrivato. Un maestro di spada simile di solito predilige un'arma più pesante, a volte anche una spada bastarda o una spada a due mani. Questo però implica scegliere la competenza in Armi Esotiche e forse Combattere con Due Armi e Combattere con Due Armi Migliorato. Maestri di spada come questi appartengono più alla combinazione guerriero/monaco che non alla combinazione guerriero/ladro.

## COMBATTENTE PROFESSIONISTA

*La folla esultava quando sconfiggeva un altro avversario, ma si teneva a distanza quando lo incontrava fuori dall'arena, sapendo che era un'inarrestabile macchina di morte.*

**Razza preferita:** Umano, alcuni mezzorchi. La velocità ridotta mette in svantaggio i nani e gli halfling; agli elfi, agli halfling e agli gnomi manca la Forza o la Costituzione necessaria per essere dei buoni combattenti professionisti. I mezzelfi seguono raramente questa carriera, in quanto non ottengono alcun vantaggio (oltre a non avere i punti abilità e il talento in più che spetta agli umani).

**Classe:** Guerriero, alcuni barbari. Il combattente professionista cerca di padroneggiare ogni forma di combattimento e ha quindi bisogno dell'accesso ai talenti di combattimento del guerriero, o dell'abilità del barbaro di infuriarsi.

**Punteggi di caratteristica:** Costituzione (se non sai reggere i colpi, non riuscirai mai a menarli), Forza (per infliggere danni), Destrezza (per evitare i danni quando si può), Intelligenza (per combattere con astuzia e sfruttare le debolezze del nemico).

**Talenti:** Il combattente professionista dev'essere versatile, in quanto non sa mai di che tipo di armi o armature verrà fornito (o non verrà fornito) prima di ogni combattimento, o quali avversari scenderanno in campo contro di lui. Attacco Poderoso, Incalzare (un attacco extra in particolari condizioni) e Competenza nelle Armi Esotiche sono le scelte tipiche dei guerrieri umani di 1° livello che desiderano diventare combattenti professionisti. Al 4°

livello una buona scelta è Incalzare Potenziato, che in certe condizioni gli fornisce degli attacchi multipli.

Da qui in poi le scelte sono molteplici. In termini di difesa personale Schivare e Mobilità sono utili ai combattenti professionisti più agili (Des 13+) per evitare i danni, mentre Maestria e Disarmare Migliorato svolgono lo stesso compito per i combattenti professionisti più intelligenti (Int 13+). Colpo Senz'Armi Migliorato e Pugno Stordente possono salvare la vita del combattente professionista in quelle sfortunate occasioni in cui si ritrova a subire un Disarmare o uno Spaccare l'Arma Potenziato, mentre Combattere alla Cieca serve allo stesso scopo quando il combattente professionista si ritrova gli occhi pieni di sabbia (o di sangue).

Per l'attacco, nel corso di una carriera vengono normalmente scelte tre Competenze nelle Armi Esotiche (ovviamente acquisendo il talento ogni volta). I combattenti professionisti più agili prediligono la combinazione Ambidestria + Combattere con Due Armi + Combattere con Due Armi Migliorato, di sicuro gradimento per gli spettatori e letale da affrontare per l'avversario. Spaccare l'Arma Potenziato aumenta di un grado Disarmare Migliorato e, oltre a privare l'avversario dell'arma, può anche distruggerla (un duro colpo al morale di chi lo subisce). Riflessi da Combattimento serve a trarre vantaggio dagli avversari che si lasciano prendere dal panico o che abbassano la guardia. Attacco Turbinante crea una sequenza di colpi in grado di reggere il confronto anche con numerosi avversari. Spinta Migliorata e Sbilanciare Migliorato sono utili per equilibrare uno scontro impari. Quei combattenti professionisti che intendono specializzarsi nei combattimenti sui carri o nei tornei possono scegliere Combattere in Sella, Attacco in Sella e Travolgere.

Qualunque sia l'impronta che il combattente professionista decide di dare al suo stile di combattimento, alcuni talenti non relativi alle armi risulteranno sempre preziosi: Robustezza (i punti ferita extra sono sempre utili), Iniziativa Migliorata (con un po' di fortuna, l'avversario potrebbe morire ancor prima che abbia avuto tempo di menare un colpo) e Resistenza Fisica (le lotte nell'arena sono cruente e logoranti). Tempra Possente, Volontà di Ferro e Riflessi Fulminei sono sempre utili, anche se molti combattenti professionisti preferirebbero acquisire altri talenti Robustezza o Competenza nelle Armi Esotiche.

Tra i pochi talenti da combattimento da evitare spiccano Arma Focalizzata, Specializzazione in un'Arma e Critico Migliorato, dal momento che la dote principale di un combattente professionista è la versatilità e non il talento con un'arma specifica. Tuttavia, alcuni amano aggiungere Critico Migliorato a una delle proprie armi esotiche per suscitare più terrore nei loro avversari. L'esperienza però dimostra che gli esibizionisti di questo tipo tendono alla fine (violenta) delle loro carriere e ad essere vittime della propria arroganza. Un'arma o una manovra preferite rendono la lotta troppo prevedibile, e gli avversari approfittano immediatamente di questa o di altre debolezze del genere.

**Abilità:** Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Percipire Inganni (Sag) e Raggiare (Car) possono tornare utili nell'arena, come anche Acrobazia (Des) e

### Guerrieri e talenti

Va ricordato che un guerriero umano raggiungerà la considerevole quota di diciannove talenti nel momento in cui raggiunge il 20° livello, ma esistono trentasette talenti da cui scegliere nel *Manuale del Giocatore*. Nessun guerriero può padroneggiarli tutti da solo, quindi è bene scegliere con attenzione. Solo perché i guerrieri hanno un numero più alto di talenti, questo non significa che non debbano stare attenti alle proprie scelte. I talenti extra sono i benefici di classe maggiori che è possibile ottenere, quindi vanno scelti con attenzione!

Saltare (For). Osservare (Sag) è utile per reagire agli attacchi più subdoli e Raccogliere Informazioni (Car) può essere usato tra un combattimento e l'altro per ottenere delle dritte sui nemici che probabilmente scenderanno in campo, sulle loro debolezze e sulle loro tattiche tipiche. Naturalmente Cavalcare (Des) è fondamentale per chi combatte sui carri o a cavallo. Anche Nuotare (For) può tornare utile: alcuni anfitrioni particolarmente ricchi a volte hanno allestito delle vere e proprie battaglie navali.

**Consigli per gli acquisti:** Un buon combattente professionista può trasformare qualsiasi cosa in un'arma, quindi è sempre bene diversificare il proprio equipaggiamento. Una buona armatura e una raccolta variegata di armi sono un'ottima base di partenza. Dal momento che il combattente professionista è abile nell'uso di diversi tipi di armi, a volte riesce a ottenere prezzi d'occasione su armi magiche insolite che i guerrieri, specializzandosi nelle più tradizionali (spade, archi, asce), tendono a evitare. Le armi preferite dal combattente professionista sono i tridenti, i guanti chiodati e le reti, ma qualsiasi cosa (da un mazzafrusto doppio a un pugno di sabbia) può diventare un'arma mortale nelle sue mani.

**Ultimi ritocchi:** Il combattente professionista, una macchina assassina a sangue freddo, non ha bisogno di badare alle sottigliezze e quindi ha ben poche abilità sociali, se si eccettua una certa abilità nel compiacere la folla. L'obiettivo principale è di diventare inarrestabili, in modo che i nemici si concentrino sulla difesa piuttosto che sull'attacco. Se questa tattica funziona, è solo questione di tempo prima che la folla acclami di nuovo il combattente professionista come vincitore.

## NECROMANTE

*I segreti della vita e della morte sono per lui un libro aperto sul tavolo operatorio.*

**Razza preferita:** Umano, o alcuni mezzelfi. Le razze che vivono a lungo disprezzano la necromanzia, mentre la vita umana, relativamente breve, fornisce un maggiore incentivo a voler sviscerare i segreti della vita e della morte.

**Classe:** Mago, chierico o mago/chierico. Il necromante classico è un mago specialista, ma gli incantesimi divini del *Manuale del Giocatore* rendono il chierico-necromante una scelta potente, specialmente quando entra in gioco la sua abilità di controllare o scacciare i non morti. Il mago/chierico necromante combina i poteri di entrambi ed è estremamente potente, anche se non può avere accesso agli incantesimi di livello più alto di nessuna delle due classi.

**Punteggi di caratteristica:** Intelligenza, Saggezza e Carisma. I necromanti chierici in genere danno la precedenza alla Saggezza, seguita dal Carisma e poi dall'Intelligenza. Il combattimento in mischia è qualcosa che evitano accuratamente, quindi il penultimo punteggio peggiore dovrebbe essere riservato alla Forza. Il punteggio peggiore invece va lasciato alla Costituzione: i necromanti tendono ad essere fisicamente deboli, a volte perfino fragili. Secondo alcuni, il loro interesse nelle arti oscure scaturisce dal fragilità del

filo che li lega alla vita.

**Talenti:** Incantesimo Focalizzato (Necromanzia) è obbligatorio, in quanto intensifica l'efficacia di molti degli incantesimi necromantici. Un necromante chierico dovrebbe scegliere come secondo talento Scacciare Extra, mentre un necromante mago dovrebbe optare per Robustezza (al 1° livello 3 punti ferita quasi raddoppiano il suo totale). Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Inarrestabile e Padronanza degli Incantesimi sono tutte ottime scelte; è sufficiente scegliere quelli che si sono rivelati più utili nelle avventure finora giocate.

Tra i talenti più generici, Riflessi Fulminei potenzia il tiro salvezza più basso e Iniziativa Migliorata è sempre utile per far partire un incantesimo prima che l'avversario possa reagire. I maghi ottengono Scrivere Pergamene gratuitamente e alcuni necromanti, maghi o chierici che siano, possono scegliere Mescere Pozioni. Altri, più raramente, scelgono talenti di creazione oggetto. Per quanto riguarda i vari talenti di metamagia (Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziali, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi), vale la stessa regola di cui sopra: se uno di questi incantesimi si rivela utile in più occasioni, allora vale la pena di prenderlo, mentre in caso contrario è meglio passare ad altro. I necromanti chierici/maghi multiclasse dovrebbero sempre evitare i talenti di metamagia, in quanto gli incantesimi potenziati finirebbero per occupare gli slot degli incantesimi di alto livello, che sono già pochi.

**Abilità:** Concentrazione (Sag), Conoscenze (arcane) (Int) e Sapienza Magica (Int) sono essenziali, e anche Conoscenze (religioni) (Int) e Conoscenze (dei piani) (Int) possono rivelarsi utili. In base alla personalità e allo stile del necromante, Diplomazia (Car) o Intimidazione (Car) possono tornare estremamente utili nel trattare coi vivi. Altre abilità sono opzionali, e variano da campagna a campagna. Parlare Linguaggi può tornare utile per estrarre informazioni dai testi più antichi. Raccogliere Informazioni (Car) può fornire l'ubicazione dei luoghi di sepoltura locali. Ancora una volta, le abilità maggiormente utilizzate nel corso della campagna sono le migliori da scegliere per completare il personaggio.

**Consigli per gli acquisti:** La materia grezza necessaria per le arti necromantiche (cadaveri umani e non) è una risorsa naturale ampiamente disponibile, se non si è schizzinosi e si è abbastanza discreti da evitare di scatenare la collera della comunità locale andando a violare le tombe alla luce del giorno. Una certa competizione da parte dei ghouls e un certo risentimento da parte degli spettri e altri spiriti è inevitabile, ma un buon necromante sa sempre come trattare queste

### Multiclasse o non multiclasse?

Se non riuscite a decidere quale via seguire tra quella del chierico, quella del mago e la combinazione multiclasse dei due, sappiate che tutte e tre le scelte generano personaggi giocabili e potenti. Il mago/chierico è il più versatile e quindi la scelta migliore a un livello più basso o in un gruppo piccolo. Il chierico necromante probabilmente è il più potente, ma spesso finisce per essere parte di grandi conflitti che coinvolgono la divinità da lui adorata facendosi numerosi nemici. Il mago necromante ha una sorprendente quantità di poteri ai livelli più alti, ma deve sopravvivere ai molti pericoli che lo attendono prima di allora. Una collaborazione tra un chierico necromante e un mago necromante che progrediscono di livello assieme è la combinazione più potente in assoluto, poiché fornisce pieno accesso ai poteri più letali di entrambe le classi.

questioni. Quindi l'equipaggiamento di base da mago e/o da chierico è più che sufficiente, anche se i necromanti hanno un debole per le vesti nere adornate da monili d'argento o bianco avorio. Le decorazioni a forma di teschio sono infine particolarmente popolari.

**Ultimi ritocchi:** I necromanti non devono essere necessariamente malvagi, eccetto quelli devoti a Nerull, che sono obbligati a esserlo. In opposizione, Wee Jas ha numerosi seguaci necromantici neutrali, sia chierici che maghi. Tuttavia la reputazione del necromante è estremamente sinistra, e qualsiasi necromante che riveli la sua professione deve essere pronto a fronteggiare sospetti, ostilità e inimicizie.

## INVENTORE

*Una bottiglia del suo olio scivolapiedi brevettato sistemò le guardie che cercavano di salire le scale, mentre una bottiglia fumogena impediva agli arcieri di individuare il bersaglio nella nuvola di fumo sbuffante. Una volta scivolati in una stanza laterale, un tubetto di resina bloccò la serratura della porta dietro di loro. Quando i nemici riuscirono finalmente ad abbattere la porta, trovarono solo un generatore di rumore caricato a molla a far credere loro che gli intrusi erano ancora là dietro, quando in realtà lo gnomo e i suoi amici se ne erano andati da tempo.*

**Razza preferita:** Gnomi e alcuni halfling. Questa carriera attira specialmente quelli che hanno una stazza o una forza mediocre e che devono pareggiare i conti con nemici spesso più grandi e più forti di loro.

**Classe:** Ladro/mago.

**Punteggi di caratteristica:** Intelligenza, Destrezza.

**Talenti:** Mescere Pozioni è essenziale, perché altrimenti l'inventore non sarà in grado di creare misture magiche. Analogamente, Creare Oggetti Meravigliosi dovrebbe essere il secondo talento, in quanto è necessario per creare i vari gingilli che sono la specialità del suo personaggio. Oltre a questi, qualsiasi altro talento che sia adatto per un ladro o un mago andranno bene anche per un inventore. Gli inventori amano particolarmente i talenti come Padronanza degli Incantesimi, e di metamagia come Incantesimi Immobili e Incantesimi Silenziosi. Correre è un altro talento di grande utilità, in quanto aiuta a compensare le gambe corte dell'inventore nel momento in cui c'è un'esplosione imminente e deve rifugiarsi il più lontano possibile.

**Abilità:** Alchimia (Int), Artigianato (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car) sono abilità fondamentali per creare tutti gli oggetti della borsa dei trucchi dell'inventore. Disattivare Congegni (Int) e Scassinare Serrature (Des) sono analogamente utili per la padronanza e la conoscenza che forniscono su strumenti, serrature, meccanismi e così via.

**Consigli per gli acquisti:** Molti inventori iniziano come apprendisti di un alchimista o di un fabbro, da cui imparano le basi del mestiere prima di iniziare la loro carriera di avventurieri. Ma oltre agli strumenti di base che si porterebbe dietro un qualsiasi ladro o mago, l'inventore ha anche bisogno di strumenti da artigiano (strumenti perfetti, se può permetterselo). Da allora in poi potrà fare mostra della sua vera natura

assai presto, accumulando più oggetti speciali possibili dalla Tabella 7-9 del *Manuale del Giocatore*: fuoco dell'alchimista, bastoni di fumo, acido, pietre del tuono, verghe del sole e, naturalmente, tizzoni ardenti.

Alla prima opportunità, l'inventore allestirà il suo laboratorio da alchimista, che a volte può anche essere un laboratorio portatile impacchettato in un baule e infilato in un *buco portatile* o in un altro strumento di conservazione extradimensionale. Presto l'inventore inizierà a creare strumenti e misture tutte sue, e quindi ingredienti, pezzi e componenti materiali diventeranno una fonte di spesa primaria. Alcuni inventori finanziano le loro ricerche rivendendo le proprie invenzioni superflue, ma molti finiscono per usare personalmente tutto ciò che creano. Tuttavia alcune abilità secondarie come soffiare il vetro o ceramica (atte a creare recipienti e bottiglie per le bombe chimiche) o lavorazione dei metalli (per regolare qualche delicato strumento a tempo) possono comunque fornire dei profitti, se presentate agli acquirenti giusti. Entrate di questo tipo possono servire all'inventore per mantenersi mentre fa esperimenti per la sua prossima grande creazione.

**Ultimi ritocchi:** Gli inventori si affidano quasi totalmente alla loro borsa dei trucchi: al suo interno c'è sempre un gingillo da utilizzare o qualche asso nella manica. Gli inventori nel loro "tempo libero" sono perennemente occupati a trafficare con ingranaggi a molla, polveri macinate, schemi e planimetrie. Un buon inventore non si scoraggia mai quando un prototipo esplose prematuramente; sa che prima o poi funzionerà, e nel frattempo ogni incidente fornisce dati ulteriori da aggiungere al cumulo degli appunti.

## MANIPOLATORE

*Preferiva agire dietro le quinte, lasciando che gli altri combattessero per lui. Le sue pedine non si rendevano mai conto di quanto lui le controllasse, il che era proprio quello che voleva.*

**Razza preferita:** Mezzelfo, umano, halfling. A volte un elfo o uno gnomo scelgono questa strada, ma accade molto di rado. I nani e i mezzorchi non sono adatti, a causa delle loro penalità razziali al Carisma.

**Classe:** Bardo, stregone, mago, ladro. Il bello di questa carriera sta nel fatto che può essere combinata praticamente con qualsiasi classe di personaggio.

**Punteggi di caratteristica:** Il Carisma è primario e fondamentale; è necessaria una personalità forte per imporre la propria volontà agli altri. L'Intelligenza è quasi altrettanto importante, in quanto un personaggio stupido non riuscirà mai a gestire la mole di trame che un manipolatore è solito portare avanti simultaneamente, né riuscirebbe a fornire spiegazioni plausibili improvvisando un motivo per cui gli altri dovrebbero intraprendere un particolare corso d'azione. Una Saggezza superiore della media è consigliabile, in quanto gli impedirà di commettere errori stupidi che compromettano la sua reputazione. Delle caratteristiche fisiche, la Destrezza è la più utile in quanto può essere usata come difesa. Una Forza o una Costituzione troppo alte significano ritrovarsi sotto pressione da parte dei compagni che vogliono spingere il personaggio in prima linea nei combattimenti, il che è pericoloso e

non rientra affatto nel suo stile; assegnare a queste voci i punteggi più bassi significa avere sempre una buona scusa per sottrarsi alle mischie.

**Talenti:** Il talento più importante in assoluto, Autorità, non è disponibile ai PG finché non raggiungono il 6° livello (vedi Capitolo 2: "Personaggi" nella Guida del DUNGEON MASTER). Il manipolatore deve quindi pianificare in anticipo. I manipolatori incantatori otterranno molti vantaggi da Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), in quanto rende gli incantesimi come *charme* molto più difficili da resistere. I manipolatori che non hanno accesso a incantesimi possono cominciare con Iniziativa Migliorata, seguita da Volontà di Ferro. Oltre a questi vanno scelti i talenti che aiuteranno il personaggio a eccellere nella sua classe, con la raccomandazione di preferire quelli difensivi rispetto a quelli da mischia: Incantesimi in Combattimento, Mobilità, Schivare, Sensi Acuti. Anche i vari talenti di metamagia sono una buona scelta.

**Abilità:** Comunicazione Segreta (Sag), Diplomazia (Car), Parlare Linguaggi, Percepire Inganni (Sag) e Raggiare (Car) sono le abilità "sociali" che costituiscono il nucleo di questa carriera. Cercare (Int), Leggere Labbra (Int), Osservare (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Scrutare (Int) serviranno a raccogliere le informazioni necessarie per prevenire eventuali interferenze nei propri piani. Anche Camuffare (Car) può essere usato come metodo di raccolta informazioni o per mantenere identità diverse che perseguono obiettivi separati. Un'identità fittizia può essere utile per prendere le distanze da certe attività che né le autorità né i regolari compagni di avventura approverebbero.

**Consigli per gli acquisti:** Un manipolatore dovrebbe acquistare lo stesso equipaggiamento di qualsiasi altro personaggio della sua classe, ma dovrebbe aggiungere dei tocchi di classe. Dei vestiti di qualità (un vestito da cortigiano ai livelli più bassi, che diventerà una veste nobile non appena gli introiti aumenteranno) gli permetteranno di distinguersi dalla folla quando si renderà necessario. Una riserva di contante va sempre mantenuta. Aiutare i compagni d'avventura a comprare l'equipaggiamento che serve è un buon metodo per diventare popolari, e avere abbastanza monete per fare beneficenza o corrompere i PNG garantisce un caloroso benvenuto in quasi tutte le comunità.

**Ultimi ritocchi:** La regola più importante per qualsiasi manipolatore è la seguente: non far sapere alla gente che si intende manipolare le loro intenzioni. Bisogna sempre evidenziare la propria disponibilità a farsi avanti, e lasciare che siano gli altri compagni a intervenire suggerendo al manipolatore di farsi indietro. Il modo migliore di ottenere questo effetto è scegliere una classe di personaggio che non sia troppo abile nel combattimento in mischia ma che fornisca sostegno da dietro le fila, come ad esempio il bardo. Se il manipolatore riesce a costruirsi la reputazione di un personaggio fondamentale per il successo del gruppo, riuscirà a far valere la sua opinione la maggior parte delle volte. Un solo suggerimento: mai pretendere troppo dalle proprie risorse. I buoni seguaci sono difficili da trovare, come anche i compagni d'avventura fedeli. Quando è necessario, è bene correre qualche rischio per

salvarli, altrimenti si diffonderà l'opinione che il personaggio pensa solo alla propria pelle. Ma agendo con astuzia e attenzione, il manipolatore si ritroverà nella posizione di comandare da dietro le quinte (il pugno di ferro nel guanto di velluto, come si suol dire).

## MAGO RICERCATORE

*Credevano di essere ben preparati... finché il mago non lanciò verso di loro un incantesimo di cui non avevano mai sentito parlare. Lei sorrise quando vide i sopravvissuti disperdersi e fuggire. Tutte quelle notti passate al lume di candela erano servite a qualcosa.*

**Razza preferita:** Umano, elfo, a volte mezzelfo.

**Classe:** Mago ed esclusivamente mago.

**Punteggi di caratteristica:** Intelligenza. Questa carriera è disponibile solo per un personaggio dotato di un punteggio eccezionale nella caratteristica principale dei maghi.

**Talenti:** All'inizio Incantesimo Focalizzato, Incantesimo Inarrestabile e Padronanza degli Incantesimi sono le scelte migliori. Man mano che si guadagnano livelli e slot di incantesimi di livello più alto, si possono aggiungere i vari talenti di metamagia (Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Prolungati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi) e quelli di creazione oggetto (Creare Bacchette, Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Verghe, Forgiare Anelli, Mescere Pozioni, e in alcuni casi Creare Armi e Armature). Difficilmente rimarrà spazio per i talenti generici più utili, ma a volte Iniziativa Migliorata, Incantesimi in Combattimento, Riflessi Fulminei o Robustezza possono rivelarsi essenziali, a seconda del tipo di campagna in corso.

**Abilità:** Il campo di ricerca del mago è molto ristretto: Conoscenze (arcano) (Int) e Sapienza Magica (Int) sono le sole doti essenziali che dovrebbero essere portate ai massimi livelli (vale a dire portate al grado più alto possibile e aumentate in qualsiasi occasione). Le rimanenti vanno riservate alle abilità generiche che vengono più utilizzate nella campagna creata dal DM.

**Consigli per gli acquisti:** Oltre all'equipaggiamento di base da mago, è necessario dedicare gran parte del denaro guadagnato all'acquisto di componenti materiali da utilizzare negli esperimenti. Quando il mago ricercatore non è impegnato in un'avventura, dovrà passare il tempo in un laboratorio perfettamente attrezzato, nel quale l'usura e i danni provocati dagli esperimenti non riusciti implicano spesso costi ingenti e ripetuti. Dal momento che la ricerca di nuovi incantesimi è sia un passatempo che un'ossessione, è meglio aggiungere una capace *borsa conservante* ai propri strumenti da viaggio non appena è possibile permettersene una.

**Ultimi ritocchi:** Un mago ricercatore è un'ottima carriera per il personaggio di un giocatore ricco di idee creative, e che vuole vederle applicate in termini di gioco. All'inizio si parte con poco, cioè con qualche versione raffinata di incantesimi già noti, ma con il passare del tempo si possono creare nuovi incantesimi e oggetti magici unici al mondo. Sia il giocatore che il DM devono leggere con cura la sezione del Capitolo 2:

"Personaggi" della *Guida del DUNGEON MASTER*, dedicata alla ricerca di nuovi incantesimi. Il DM, naturalmente, ha sempre l'ultima parola sul livello, l'effetto e il costo dell'incantesimo nel contesto della campagna in corso.

### L'esploratore: una spia delle foreste

La carriera della spia presuppone che il personaggio conduca gran parte dei suoi tentativi di infiltrazione nelle città e nei sotterranei. E se invece agisse all'interno di una foresta? Se si vuole, si può creare un esploratore delle terre selvagge, basta apportare le seguenti modifiche alla carriera dell'infiltratore.

- Seguire Tracce è un talento essenziale. Ricordate che i ranger lo ottengono gratuitamente al 1° livello.
- Le abilità elencate per passare inosservati sono utili, ma è meglio mettere in cima alla lista Conoscenza delle Terre Selvagge. È l'abilità più importante.
- Immaginate un personaggio che faccia uso di spie animali, invece di lavorare da solo. Potrebbe usare tutti gli uccelli della foresta per seguire gli spostamenti delle truppe nemiche, o interrogare i topi riguardo ai tunnel sotterranei che passano sotto il castello del duca. Un ladro/druido di livello abbastanza alto potrebbe trasformarsi in topo e usare a sua volta quei tunnel. I personaggi che scelgono questa carriera secondaria dovrebbero scegliere Addestrare Animali (Car), Empatia Animale (Car) e Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag) come abilità primarie.
- Un esploratore può fare a meno dell'equipaggiamento di infiltrazione tradizionale, ma ha bisogno di equipaggiamento da sopravvivenza pratico e affidabile, che gli permetta di vivere nelle terre selvagge anche per lunghi periodi. Se l'esploratore lavora con gli animali ha bisogno anche di cibo apposito, trappole, gabbie ecc.

I creatori di incantesimi più efficaci sono quelli che si specializzano in una scuola di magia particolare, in quanto questo riesce a fornire un indirizzo tematico alle loro ricerche. Non va dimenticato però che anche il mago ricercatore è un avventuriero attivo: non c'è gusto a creare nuovi incantesimi se non si è i primi a collaudarne gli effetti. Gli incantesimi studiati in privato danno anche al personaggio un vantaggio in più. È difficile per un avversario prepararsi a qualcosa che non ha mai visto prima. Si presume che il personaggio abbia passato molto del suo tempo "libero" ad approfondire gli studi sugli incantesimi proprio allo stesso modo in cui gli altri personaggi si esercitano, si ritirano in preghiera, fanno allenamento e così via. Il tempo di studio degli incantesimi è equivalente al tempo di addestramento degli altri personaggi.

## INFILTRATORE

*Non lo sentirono mai arrivare. Non lo videro mai ripartire. Scoprirono solo che i piani di battaglia erano spariti da una stanza chiusa a chiave e sorvegliata e che una piccola pietra bianca, una sorta di firma, era stata lasciata al suo posto. Il signore della guerra non sarebbe stato felice, pensarono scambiandosi occhiate preoccupate.*

**Razza preferita:** Elfo e mezzelfo (la capacità di vedere al buio è un grosso vantaggio in questo genere di lavori) o halfling e gnomo (il bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi è perfetto per questo genere di personaggio).

**Classe:** Questa carriera può svilupparsi su due strade diverse: ladro/ranger o ladro/druido. La classe del ladro fornisce le abilità necessarie e una discreta quantità di punti abilità; l'altra classe funge da complemento grazie ad alcune abilità speciali atte a superare vari ostacoli. In generale si raccomanda di prendere due livelli di ladro per ogni livello di ranger o di druido.

Alcuni infiltratori scelgono di essere bardi invece che druidi. I loro poteri, basati sul Carisma, li rendono ottimi infiltratori rispetto agli scassinatori, un ruolo decisamente più adatto ad un ladro.

**Punteggi di caratteristica:** Destrezza è la caratteristica chiave, e deve essere molto alta. Le altre caratteristiche dovrebbero essere discrete, in quanto anche una sola sotto la media rende la riuscita in

questo genere di carriera assai difficoltosa.

**Talenti:** Sensi Acuti serve a percepire possibili pericoli e Iniziativa Migliorata permette di reagire con maggior prontezza, e dovrebbero quindi essere i primi talenti che vengono scelti. Mobilità, Schivare, Combattere alla Cieca e Correre possono far uscire l'infiltratore da una brutta situazione portando a casa la pelle, mentre Arma Preferita e Attacco Rapido possono tornare utili quando il combattimento si fa inevitabile.

**Abilità:** Un infiltratore come si deve necessita di un gran numero di abilità. Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int) e Osservare (Sag) serviranno a evitare guardie, trappole e altri pericoli. Equilibrio (Des), Scalare (For), Saltare (For), Utilizzare Corde (Des) e forse anche Nuotare (For) e Orientamento (Sag) sono tutte utili per raggiungere l'obiettivo della missione. Scassinare Serrature (Des) e Disattivare Congegni (Int), oltre in certi casi ad Artista della Fuga (Des) possono servire a rimuovere gli ostacoli lungo il cammino.

Altre abilità possono aiutare l'infiltratore ancor prima che il tentativo di infiltrazione abbia inizio. Decifrare Scrittura (Int), Svuotare Tasche (Des) e Utilizzare Oggetti Magici (Car) possono servire a recuperare oggetti o informazioni; un bardo potrebbe fare uso delle sue conoscenze bardiche e di Scrutare (Int) per avere informazioni sul posto in cui deve intrufolarsi. Camuffare (Car), Comunicazione Segreta (Sag), Leggere Labbra (Int) e Raccogliere Informazioni (Car) possono favorire sia l'infiltrazione che il recupero di informazioni.

La lista della abilità è enorme (ce ne sono ben più di quanto un personaggio possa sperare di apprendere) quindi è meglio scegliere di specializzarsi in un campo e acquisire i gradi più alti nelle abilità che si usano spesso e alzare moderatamente quelle che tornano utili solo di tanto in tanto.

**Consigli per gli acquisti:** Si scelgono gli strumenti di base per le due classi di appartenenza e si aggiungono alcuni oggetti speciali relativi al tipo di carriera che si intende seguire. Ad esempio, un infiltratore che debba mescolarsi ad altra gente sceglierà materiale adatto a travestirsi, mentre chi deve recuperare un oggetto si procurerà uncini resistenti e corde sottili per arrampicarsi meglio. Un set affidabile di attrezzi da scasso (sostituiti da un set perfetto non appena se ne presenta l'opportunità) è essenziale per entrare nelle stanze chiuse a chiave o per superare porte sbarrate. Infine, oggetti speciali come pietre del tuono, bastoni di fumo e fuoco dell'alchimista possono generare distrazioni preziose al momento giusto agevolando la fuga.

**Ultimi ritocchi:** L'infiltratore ha solo un punto debole nella rosa delle abilità del ladro: il combattimento. È specializzato nella raccolta di informazioni e nel recupero di oggetti, non nello spargimento di sangue. Tuttavia è relativamente facile combinare questa carriera con lo stile di un assassino: si prenda come esempio la classe di prestigio dell'assassino nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Alcuni infiltratori trovano interessanti anche i poteri speciali disponibili nella classe di prestigio dell'ombra danzante (descritta a sua volta nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

Gli infiltratori migliori sono quelli completamente anonimi, di cui nemmeno i clienti conoscono la vera identità. Tuttavia, gli avventurieri che si dedicano a questa professione amano aggiungere qualche tocco personale, come una firma o un piccolo simbolo nei posti in cui colpiscono. Questo alimenta la loro leggenda senza rivelare nulla della loro identità, e permette loro di godere della fama che cresce attorno all'"identità segreta". È bene che un personaggio simile sia dotato di protezioni magiche per respingere le divinazioni alle quali le vittime delle sue incursioni potrebbero ricorrere per rintracciarli. Coloro che riescono a tenere un profilo basso tendono a vivere più a lungo delle loro controparti più appariscenti. Per i primi l'acclamazione pubblica è superflua, visto che si accontentano della semplice consapevolezza dei propri successi.

## CONTROINCANTATORE

*Sogghignando, il malvagio stregone scagliò il suo micidiale incantesimo in faccia all'avversario. Ebbe a malapena il tempo di sorprendersi quando il guerriero annullò il suo incantesimo con un solo gesto della mano e allo stesso tempo lo squartò con un rapido colpo di spada.*

**Razza preferita:** Umano, alcuni mezzorchi (normalmente quelli cresciuti dagli umani).

**Classe:** Guerriero/Mago. La classe del guerriero fornisce l'esperienza necessaria per il combattimento, mentre la classe del mago fornisce gli indispensabili mezzi di controincantesimo che privano gli avversari delle loro armi più potenti.

**Punteggi di caratteristica:** Forza, Intelligenza, Destrezza e Costituzione. Forza e Intelligenza devono essere discretamente alti (15+) per essere alla pari con la preda scelta, mentre punteggi di tutto rispetto a Destrezza e Costituzione renderanno il controincantatore migliore del nemico. Carisma è sempre il punteggio più basso. Il controincantatore non si cura delle opinioni altrui, ma solo di portare a termine la propria missione: dare la caccia ed eliminare gli incantatori ovunque essi siano.

**Talenti:** Il controincantatore parte come guerriero di 1° livello, e quindi inizia con tre talenti: Incantesimi in Combattimento, Abilità Focalizzata (Concentrazione) e Attacco Poderoso (un mezzorco dovrà fare a meno di Abilità Focalizzata). Al 2° livello, sceglie un secondo livello come guerriero e Combattere alla Cieca (per non essere ostacolato dalle oscurità magiche) o Spaccare l'Arma Potenziato (per distruggere il bastone, la bacchetta o altri oggetti magici che un incantatore potrebbe impiegare contro di lui). Al 3° livello, sceglie il primo livello di mago e prende il talento Incantesimo Inarrestabile, assieme a Scrivere Pergamene (un talento gratuito per tutti i maghi).

Sceglie poi un altro livello di mago al 4° livello e un livello di guerriero al 5° (diventando così un Grr3/Mag2). Da allora in poi, alterna l'uno e l'altro ogni volta che guadagna un nuovo livello. Al 6° livello (Grr3/Mag3) sceglie Incantesimi Immobili o Incantesimi Silenziosi, che permettono di effettuare controincantesimi di 1° livello in varie situazioni avverse come costrizioni fisiche o silenzio magico. Al 7° livello

(Grr4/Mag3) sceglie Iniziativa Migliorata come talento bonus per il guerriero. All'8° livello non guadagna nuovi talenti, ma al 9° (Grr5/Mag4) prende Riflessi Fulminei per potenziare il proprio tiro salvezza più basso (i guerrieri hanno eccellenti tiri salvezza su Tempra e i maghi su Volontà, quindi i tiri salvezza su Riflessi vengono normalmente trascurati).

Al 10° livello (Grr5/Mag5) le cose iniziano a farsi interessanti e il personaggio inizia davvero a prendere forma. Si sceglie Padronanza degli Incantesimi (*dissolvi magie*) come talento bonus per i maghi. All'11° livello (Grr6/Mag5) Specializzazione in un'Arma è una buona scelta. I talenti bonus rimanenti per il guerriero che si ottengono al 15° livello (Grr8/Mag7) e al 19° (Grr10/Mag9) possono essere liberamente scelti tra quelli che meglio completano lo stile di combattimento del personaggio. Si guadagna anche un talento di propria scelta al 12° livello (Grr6/Mag6), al 15° (Grr8/Mag7) e al 18° (Grr9/Mag9). Sono i talenti di metamagia, normalmente, a riempire questi slot, in quanto il personaggio avrà accesso agli incantesimi di 4° livello al 14° livello (Grr7/Mag7) e a quelli di 5° livello al 18° (Grr9/Mag9).

**Abilità:** Il controincantatore concentra la scelta delle sue abilità in un campo molto ristretto: Concentrazione (Car), Conoscenze (arcane) (Int), Intimidire (Car), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int). Alcune abilità generiche come Osservare (Sag) possono tornare utili, ma le cinque sopra elencate probabilmente richiederanno l'assegnazione di quasi tutti i punti abilità, in quanto si tratta di abilità appartenenti ad altre classi.

**Consigli per gli acquisti:** Per iniziare, il controincantatore necessita dello stesso equipaggiamento di un qualsiasi guerriero di basso livello. Tuttavia, considerati gli obiettivi delle sue missioni, tenderà ad avere poche armi (una tagliente, una perforante e una contundente) piuttosto che molte e diversificate. Tali armi vanno rese armi perfette non appena possibile, per passare poi ad armi magiche dello stesso tipo quando sono disponibili o quando al nemico appena ucciso non servono più. Dal momento che le armature interferiscono con i controincantesimi, è bene passare a metodi di protezione magica (bracciali, anelli e amuleti) non appena possibile. Dal momento che il personaggio si ritroverà ad essere il bersaglio di molti incantesimi, un *mantello della resistenza* migliorerà i suoi tiri salvezza e si rivelerà un investimento oculato.

**Ultimi ritocchi:** Il controincantatore si specializza nel combattere gli incantatori di ogni tipo. Prima neutralizza i loro incantesimi d'attacco e di difesa con i propri, poi si avvicina e li fa a pezzi con le sue superiori abilità nel combattimento in mischia. Che si tratti di un cacciatore di streghe, di un inquisitore o semplicemente di un uomo con una missione personale, si tratta comunque di qualcuno impegnato in una crociata. Scrive le proprie leggi da solo e si unisce ai gruppi di avventurieri con l'intenzione di amministrare la giustizia ai malfattori, non per il bottino nascosto nei sotterranei.

In un certo senso un controincantatore è una versione meno limpida del paladino, dotato della sua stessa dedizione e fermezza, ma senza il suo solare ottimismo,

i suoi incantesimi divini e le sue abilità sociali. Va immaginato come il Kane di Robert Howard: un uomo cupo e pericoloso, ma pur sempre fiero, che vaga per il mondo alla ricerca dei malvagi. In effetti, un controincantatore è il peggior incubo dei maghi malvagi.

## FRATE

*La sua casa è ovunque lo portino i suoi piedi, i suoi amici tutta la gente di buona volontà che incontra, i suoi nemici tutti coloro che si oppongono al suo Ordine.*

**Razza preferita:** Qualsiasi, anche se i più comuni sono i frati umani e i più insoliti sono i frati nani. Le divinità naniche danno assai poco valore alla vita sulla strada.

**Classe:** Chierico, alcuni druidi.

**Punteggi di caratteristica:** La Saggezza deve avere il punteggio più alto. Anche un buon Carisma è utile per interagire con la popolazione locale. Le altre caratteristiche possono variare (ad esempio, ad un frate errante non serve essere particolarmente intelligente purché sia saggio e abbia una personalità benevola). Quanto agli attributi fisici, non è necessario che siano eccellenti, ma solo che bastino a garantire la sopravvivenza nel corso degli spostamenti.

**Talenti:** Le prime due scelte dovrebbero essere Sensi Acuti e Incantesimi in Combattimento; sulla strada è bene tenere occhi e orecchie bene aperti, e non ci sono guerrieri dietro ai quali potersi schierare per lanciare incantesimi. Seguire Tracce può servire a localizzare il villaggio o l'insediamento più vicino in zona, o per rintracciare coloro che hanno bisogno di aiuto. Quando il frate è da solo, la possibilità di Scacciare Extra può risultare determinante, come anche i talenti di metamagia ai livelli più alti.

**Abilità:** Vanno scelte le abilità che garantiscono l'autosufficienza, in modo da rimanere fedeli alla natura solitaria del personaggio. Le abilità sociali serviranno a mettere a proprio agio gli sconosciuti e a capire le situazioni relative al luogo visitato: Diplomazia (Car), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e forse Comunicazione Segreta (Sag). Guarire (Sag), ovviamente, sarà utile per farsi degli amici in qualsiasi posto. Le abilità che conferiscono una certa competenza all'aperto come Ascoltare (Sag), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag) torneranno estremamente utili. Un personaggio druido può fare a meno di alcune di queste abilità e scegliere invece Addestrare Animali (Car), Empatia Animale (Car) e Conoscenze (natura) (Int).

**Consigli per gli acquisti:** L'equipaggiamento standard per un avventuriero della propria classe più cibo a sufficienza per due settimane (nel caso la strada tra due villaggi sia lunga o si incontrino viandanti bisognosi di condividere del cibo). Gli oggetti ingombranti sono un grosso fastidio, a meno che non si posseda un asino o un cavallo per trasportarli. Alcuni frati portano addosso monili che indicano la loro na-

tura di guaritori. Anche gli umanoidi più feroci spesso rispettano i frati e traggono vantaggio dalle loro arti.

Un'armatura pesante rende la marcia faticosa, specialmente se non ci si aspetta di combattere lungo il cammino, quindi è meglio optare per un'armatura leggera, rinforzata o sostituirla con protezioni magiche non appena possibile. Indossare un'armatura pesante e camminare armati fino ai denti non è il modo migliore per mettere la gente a proprio agio; apparendo relativamente innocuo, il frate riesce a stringere amicizia con la gente e a evitare guai.

**Ultimi ritocchi:** Il frate è un solitario che si tiene al di fuori della gerarchia della chiesa e che serve la sua divinità nella maniera che ritiene più appropriata (basta pensare a Frate Tuck). È autosufficiente, si sposta di posto in posto e raddrizza i torti là dove gli è possibile. Anche se può unire le proprie forze a quelle degli altri di tanto in tanto, impegnarsi a lungo termine in una compagnia di avventurieri gli appare come una distrazione da quella che è la sua vera missione.

Il frate è probabilmente il più completo tra tutti i personaggi, dotato di abilità curative, una buona scelta di incantesimi e quelle "abilità sociali" in grado di procurargli amici e alleati in ogni posto. Il frate potrebbe far parte di una delle chiese principali già esistenti (la chiesa di Pelor, di St. Cuthbert o di Obad-Hai) ma potrebbe anche essere un seguace delle divinità meno conosciute. Alcuni frati sono sacerdoti panteisti che venerano numerose divinità, mentre altri non adorano divinità e si rifanno ad un'ideale astratto (la pace, la giustizia, la verità). I viaggi di un frate gli conferiscono una certa esperienza e una visione più aperta rispetto a quella dei chierici della sua stessa fede. In una normale settimana un frate può aiutare una levatrice a far nascere un neonato, curare la gamba rotta di un hobgoblin e respingere un'orda di ghouls per conto di una comunità in pericolo.

La variante druidica (l'Albero Senza Radici) è simile, ma ancora più solitaria. I druidi erranti abbracciano tutta la natura invece che legarsi a un bosco sacro in particolare. Un druido errante potrebbe fermarsi a una fattoria isolata o pernottare nella capanna isolata di un boscaiolo, ma eviterà sempre i centri abitati e preferirà la compagnia degli animali. Il druido potrebbe anche avere un impatto importante sull'area che attraversa senza che gli abitanti umani o umanoidi della zona se ne accorgano neanche. Il suo scopo è vedere tutte le specie di animali e piante che il mondo ha da offrire (o almeno tutte quelle che è possibile vedere nell'arco di una vita) e riportare l'equilibrio là dove la natura soffre. Potrebbe quindi intervenire per fermare un'operazione di agricoltura che sta per abbattere e bruciare una foresta, dare consigli ai contadini sulle tecniche di irrigazione nel corso di una siccità o condurre animali predatori fino al branco protetto dei cervi del re. Proprio come un frate, il druido errante è quasi completamente autosufficiente, ma diversamente da lui avrà quasi sempre un animale come compagno lungo la strada.

## APPENDICE: LA REGOLA DEI NOMI

Nulla trasforma una manciata di statistiche in un vero personaggio meglio di un nome. Dare un nome alle cose aiuta a identificarle e ad *identificarsi* con esse. Il nome giusto favorisce la recitazione, aiutando sia il giocatore a percepire meglio il personaggio che gli altri che devono interagire con lui.

I linguaggi influenzano il comportamento in modi che non risultano sempre evidenti. Molti giocatori interpretano un personaggio di nome Yurk in modo assai diverso da uno chiamato Dobb Ditasvelte o Seledra Aruthien. Purtroppo non c'è nulla di più difficile, specialmente per i nuovi giocatori, che scegliere un bel nome per un personaggio. Questa appendice offre alcuni suggerimenti su cosa fare e cosa non fare, e una lista di diverse centinaia di nomi pronti all'uso e suddivisi per razza. I giocatori e i DM troveranno molto comode tali liste per dare un nome sia ai PG che ai PNG.

### TRE COSE DA NON FARE

**Numero 1: Niente Paolo.** Quando si sceglie un nome per un personaggio, è bene evitare nomi come Luca, Marco, Elisa, Davide o Paolo. Il mondo di D&D è un mondo fantastico, dove la magia esiste e gli umani sono solo una tra le molte razze esistenti. In altre parole, non è come il mondo reale.

I nomi fantasy sono una parte importante della differenziazione. La dissonanza tra un mondo fantastico e un nome appartenente al mondo reale funziona solo quando il nome viene usato per effetto comico: le controparti di Finieous Finger si chiamano dunque Fred e Charly, nel film dei Monty Python *Re Artù* e i suoi cavalieri incontrano un mago chiamato Tim e così via. Va ricordato che simili riferimenti al mondo reale rovinano l'atmosfera del gioco e funzionano solo nelle parodie.

**Numero 2: Niente Merlino.** Dal momento che molti personaggi vengono ispirati da qualche figura di una storia fantasy o di un film, viene naturale l'impulso di prendere a prestito anche il nome del personaggio, oltre che il suo concetto. È una tentazione che va evitata.

Rubare il nome di un personaggio famoso trasforma il personaggio in un semplice clone dell'originale. E nemmeno assegnare un nome familiare a un personaggio totalmente nuovo è una buona idea, in quanto suscita false speranze o illusioni in chiunque senta il nome ("Ma no, non sono *quel* Conan"). L'ispirazione è accettata, ma il concetto dev'essere originale, e così anche il nome.

Come eccezione a questa regola, è possibile utilizzare nomi meno conosciuti da fonti molto famose. Non è bello chiamare un mago Gandalf o Saruman, ma gli altri giocatori potrebbero non riconoscere subito "Curunir" o "Olorin" (nomi diversi per gli stessi



*Questi sacerdoti sanno bene quanto sia folle scegliere un nome all'ultimo minuto.*

personaggi del Signore degli Anelli ricordati solo da chi ha fatto molta attenzione nel corso di un libro di 1200 pagine).

**Numero 3: Niente nomi a doppio senso.** All'inizio può sembrare una buona idea, ma più a lungo si gioca con quel personaggio, più il giocatore rimpiangerà di avergli rifilato un nome stupido (come Arturo l'Oscuro, Gustavo l'Ignavo, Gleep Wurp il Mangiaocchi). Forse il personaggio morirà prima che il nome diventi monotono, ma c'è anche il rischio di ritrovarsi con un mago di 20° livello di nome Marco Da Bollo.

### TRE COSE DA FARE

**Numero 1: Prendere il nome da altri periodi e altri luoghi.** D&D è un miscuglio eclettico di fantasy generico, Europa medievale e mitologia. Così come la nostra cultura è ricca di nomi che provengono da numerose fonti diverse (la Bibbia, le culture antiche e i neologismi appena inventati) così anche lo stesso gruppo di giocatori di D&D può essere composto da personaggi con nomi appartenenti a epoche e posti diversi tra loro. Se un DM vuole dare un'impronta di verosimiglianza storica può popolare un villaggio di gente con nomi tratti dall'Inghilterra medievale. Un altro DM che desideri invece evidenziare la componente fantastica userà solo nomi completamente inventati per i suoi PNG.

Mitologie e leggende di altre culture (il *Mabinogion*, l'*Edda Antica* e le saghe nordiche, i cicli Arturiani e le storie degli antichi Sumeri o degli antichi Egizi) sono fonti particolarmente ricche di nomi a cui attingere, purché vengano evitati quelli più

famosi (Beowulf, no; Angantyr, si).

**Numero 2: Estrarre nomi da nomi comuni e di luoghi.** Molte parole atipiche usate per gli oggetti possono diventare nomi interessanti (*River Phoenix, Stone Phillips, Chelsea Clinton*). Analogamente, altri nomi comuni, una volta dissociati dal loro contesto, possono diventare nomi interessanti (Diacono, Alfieri). Leggere alterazioni della parola possono migliorarla ulteriormente: Rivern, Vicari, Alfieri.

Inversioni e anagrammi (Tewtenoj, Koocetnom, Piks Hplar) sono popolari per alcuni e sgradevoli per altri; meglio tenere conto dei propri gusti e quelli degli altri con cui si gioca. A meno che non si tratti di una campagna dalle atmosfere tribali, meglio evitare nomi composti come Vocedifiume, Capotartaruga, Figliodifuoco. Sono nomi che provengono da una tradizione favolistica assai diversa dalla tradizione fantasy alla quale gran parte dei giocatori attingono.

In genere, basta tenere gli occhi aperti quando si legge. Quando si incontra un buon nome o qualcosa che ispira una buona idea per un nome, basta segnarselo. La prossima volta che si genera un personaggio, si dà un'occhiata alla lista e si sceglie un nome adeguato al personaggio immaginato.

**Numero 3: Creare da zero.** Le persone dotate di creatività per scegliere nomi spesso preferiscono crearli da zero. Se serve qualcosa per far nascere l'ispirazione, basta trovare un autore i cui nomi dei personaggi vi siano graditi e modellare il proprio nome su di essi. J.R.R. Tolkien e Lord Dunsany sono modelli raccomandati, in quanto le loro opere contengono un gran numero di nomi in grado di creare un forte senso del meraviglioso.

A volte basta scegliere una lingua straniera e aggiungere un tocco di esotismo; Gary Gyax trasse il nome di Mordenkainen dal *Kalevala* finlandese, Tolkien modellò il nanico sul Nordico antico e in seguito sull'Ebraico. Poi basò il Sindarin sul Galles e in seguito sull'Ebraico. Poi basò il Sindarin sul Galles in modo che i nomi dei nani e degli elfi sarebbero suonati completamente diversi tra loro. Un dizionario di termini aborigeni o una lista di parole gotiche possono fornire parole insolite e combinazioni di suoni da cui partire per creare un nome interessante. Basta sperimentare finché non si trova un metodo che dà risultati soddisfacenti.

## SOPRANNOMI

Proprio come nel mondo reale, i nomi più complicati o più lunghi tendono immancabilmente a essere abbreviati o sostituiti dal DM e dagli altri giocatori. Meglio pensarci da soli e scegliere un soprannome che sia facilmente utilizzabile fin dall'inizio. "Catharandamus" finirà per diventare Cath, "Makarios" Kar e così via. Anche i nomi più semplici possono venire abbreviati nei colloqui informali, quindi è saggio pensare in anticipo a quale sarà la forma abbreviata risultante: Fenwark diventerà Fen, e può andar bene ma a Cassandra non farebbe piacere essere chiamata Cassa (Sandra magari andrebbe meglio).

Alcuni avventurieri adottano un nome d'arte quando intraprendono la via dell'avventura per proteggere le loro famiglie, per prendere le distanze dalle loro origini umili o semplicemente per avere un nome adatto all'immagine che vogliono offrire di loro stessi.

## COGNOMI

Nelle culture medievali molta gente aveva solo un nome. I nomi di famiglia (i cognomi) aggiungono un tocco in più e specificano che il personaggio è parte di un gruppo più grande, di una famiglia o di un clan. Joost Brackenberry magari non pensa agli altri Brackenberry esistenti, ma il suo nome può invece significare qualcosa per gli amici e i nemici del clan, e potrebbe essere un aggancio per avventure future. Alcuni giocatori amano fare uso di cognomi, mentre altri preferiscono non doversi sforzare di inventare due nomi invece di uno. Quindi in una tipica partita di D&D alcuni personaggi hanno un cognome e altri no. Il modo migliore di affrontare questa particolarità è considerare che l'uso dei cognomi è una particolarità culturale e non razziale. Questo non significa che tutti gli halfling fanno uso di cognomi e tutti gli elfi ne fanno a meno, ma che la gente di un certo villaggio (umani, nani, elfi e altri) non usano i cognomi mentre quelli di un'altra città ne fanno uso. I giocatori con un cognome possono venire dalla seconda zona, quelli senza dalla prima.

Naturalmente il DM nel creare la propria campagna può decidere diversamente. Una scelta molto diffusa è assegnare agli halfling un cognome di famiglia, ai nani il nome di un clan e ai mezzorchi solo il nome o addirittura solo un soprannome.

**Nomi di clan nanici:** Aberdil, Avenigart, Breithem, Beilunn, Creegan, Druskeden, Duril, Fadenheim, Frushnakt, Fruthban, Garenil, Gurart, Hartellen, Hjortgar, Jarevar, Joterhun, Korvath, Kragenart, Kreilun, Letoshek, Lovoth, Mankathun, Muskevert, Naruun, Nekaril, Paradur, Prosakil, Sabreheim, Shuldek, Sorkol, Taerun, Toledun, Turgar, Vastek, Voldort, Vultheim, Yoritak, Zosenheim.

**Nomi di famiglie elfiche:** Abrekiir, Adarion, Alanadel, Calashadir, Covakel, Dailastacia, Derunadel, Filiadir, Furivel, Galacia, Galenedel, Ganatea, Ganascient, Ineskadel, Jalacia, Jemuir, Jetenedon, Jorudel, Kavilion, Keinkiir, Kundenit, Lanshanakiir, Laremion, Levanadel, Lurecia, Mendeliir, Milikidel, Muriir, Naraskedel, Nielecia, Pavaliiir, Peretacia, Praevilo, Quilacia, Quirion, Saskiir, Shailicia, Shazemne, Talaviir, Valarion, Voleyiiir, Walacia, Whilemne, Yanacia.

**Nomi di clan gnomeschi:** Abren, Aelnor, Bachin, Banilor, Danask, Durim, Fasketel, Furnak, Galeb, Grosko, Hardin, Hymnir, Jarnak, Kellen, Kyri, Lundor, Merren, Nessik, Pernor, Quindal, Ranadal, Rustek, Rutvor, Saskaen, Shasto, Skerrit, Tamble, Terrick, Turco, Urvor, Vandek, Vilio, Walnir, Yimble.

## LISTE DI NOMI

I seguenti nomi possono essere liberamente adattati, combinati, troncati e usati a piacimento. Naturalmente non devono necessariamente servire solo per i personaggi. Se il DM ha bisogno in fretta di un nome per un fiume, una città o una spada magica, basta chiudere gli occhi e puntare l'indice a caso sulla lista.

### Umani

Aber, Ablamar, Accolon, Adlar, **Alhandra**, Almax, Alper, Alysian, Amandis, Amidee, Andrella, Anglides, Anneth, Annowre, Anrod, Ansirus, Arla, Ardel, Arian, Arlen, Arlenda, Arlis, Arpad, Arrness, Arthad, Aseneth, Astra, Avenal, Bae, Bailey, Ballard, Bedwyr, Belinase, Belloc, Belnoy, Bendekar, Bernal, Bersalles, Berwyn, Blaise, Bodwyn, Bret, Brianna, Brilman, Bryman, Burlac, Burne, Cadwyn, Calista, Calley, Callum, Calmert, Candella, Cathloy, Cathra, Cedras, Chantel, Charl, Claudus, Claisant, Cobb, Coburne, Cole, Colvin, Corbin, Corwyn, Dafyn, Damas, Danel, Danly, Dara, Darian, Darla, Darley, Decius, Denira, Deraks, Devereau, **Devis**, Dilys, Dinadus, Dor, Dorian, Dubricus, Dudley, Durga, Durnsay, Dynas, Ebb, Eckusan, Elayne, Elyph, Elizar, Elyas, Emher, Enide, Erbin, Erroll, Ettard, Evaine, Fen, Fliban, Galashin, Galen, Gar, Garath, Carlon, Gelpas, Genievre, Gerard, Gevies, Gilles, Greeves, Grellyn, Gristla, Gwenta, Gwenelan, Gwenned, Gwydion, Gwydre, Gwyon, Hacasin, Hacmed, Harkin, Harlonus, Helain, Helyes, Hemisal, **Hennet**, Herlew, Herm, Hervor, Hodge, Hoel, Huber, Hydwen, Jacasin, Jadale, Jader, Jankin, Jarri, Jarvis, Jerick, Jenelle, Jess, Joachim, Jolan, Jordanus, **Jozan**, Jud, Kae, Kaywen, Kebel, Karris, Kendall, Keriann, Kimber, Kira, Kither, Kyanus, Lacenor, Lamork, Leigh, Lin, Lywellan, Londa, Loy, Luce, Lum, Lunete, Lyge, Lyman, Lynette, Lynores, Lyons, Lysette, Lyzanor, Maevis, Magh, Magoun, Maharis, Mara, Marieka, Marly, Mathias, Mede Megaera, Menander, Mere, Migdalia, Miles, Mobley, Myla, Myrr, Nadya, Naramis, Nascen, Neanne, Neb, Nedaph, Nieth, Nessi, Neva, Nira, Nissa, Noch, Norgalis, Noewll, Nyfer, Obyn, Omig, Orbri, Orm, Orph, Peta, Petrique, Plase, Ponj, Priadan, Quint, Rafe, Reece, **Regdar**, Relkin, Reswald, Ruther, Rydel, Reyott, Sabine, Saphhira, Seith, Sephora, Serpe, Sigfa, Sinnoch, Surmal, Tabra, Taff, Tagli, Tallis, Tam, Tangye, Tanith, Tarlach, Tarpeia, Tathal, Tegyr, Tessa, Therise, Thoms, Travers, Trig, Tulloch, Tully, Tydd, Unwyn, Valdis, Vardalon, Varlay, Varn, Vayshor, Wace, Walther, Welcar, Weldun, Wigan, Wilton, Wledig, Woller, Wort, Wulik, Wylie, Xavia, Ydey, Yelda, Yon, Yvette, Ywayne, Zander, Zahr Dahl.

### Nani

Agnar, Algar, Andred, Angantyr, Asgrim, Atli, Auda, Aurgelmyr, Aurus, Aylor, Balmek, Batava, Belvar, Bethnos, Beyla, Blaine, Blon, Bothvar, Brueyan, Cardon, Carduel, Colmark, Dagmar, Dorag, Dorin, Dormar, Dorn, Durbar, Durifer, Durney, Duwas, Dyall, Eja, Enton, Erac, Erall, Ercan, Eris, Esgir,

Euwas, Eyjulf, Falco, Fech, Ferh, Finbar, Fijar, Foriel, Framm, Fraunk, Fumok, Galapas, Gangleri, Geirmund, Geirrod, Gerar, Gloier, Gofnyr, Gorwinay, Gothrom, Grennel, Griff, Grimm, Grimnyr, Grimslad, Grummore, Grummer, Gulrod, Gulnyr, Guthorm, Gymir, Halco, Halprek, Hamnyr, Harvarr, Hedrieks, Heimyr, Heliap, Helcar, Heth, Himlung, Hleid, Hluahl, Hodd, Hoff, Hreidmar, Hrif, Hringrim, Hrottyr, Hrusk, Hrund, Izhilem, Jaer, Jarnuk, Jemrik, Jodmar, Jormun, Kogyr, Kord, Krelar, Laufney, Lorac, Lucan, Lutor, Macsen, Magnus, Magnyr, Mal, Malgrim, Manasen, Marrok, Maros, Martel, Mellard, Melnyr, Merla, Minadus, Murfils, Maegel, Narbeth, Naripaul, Narivissal, Narr, Nartach, Ndils, Neson, Norvi, Ogmi, Ogmore, Ormund, Ossan, Ost, Otar, Pharien, Pharnos, Phiden, Prellis, Quanzar, Rannos, Rathyen, Raynor, Reaf, Relmar, Roake, Rostenoc, Sadoc, Sanam, Sargen, Sarras, Segwares, Silmon, Snaevar, Somer, Svava, Tammell, Tarran, Taudoc, Telvar, Terjon, Theneus, Therlan, Thoas, Thurdev, Toffa, **Tordek**, Toreck, Torq, Tosta, Turan, Turquin, Tyrre, Ubron, Ulf, Vardoc, Varr, Veor, Verlad, Vidnyr, Vorgrim, Walgrim, Woller, Xaq, Xorax, Yotis, Yter, Zert.

### Elfi

Aerlyn, Aiaruen, Alwyn, Amlaith, Amyr, Aneiryn, Anwyn, Aravar, Arcalinte, Arden, Ardis, Arlanna, Artigol, Arundel, Arwaine, Arwyl, Auruewyn, Benrodyr, Berethani, Bathel, Branwyn, Brisaine, Britomar, Caedrus, Caendun, Caeradwyn, Caercarwyn, Calahir, Carados, Carrick, Cathbar, Cea, Celedor, Cerene, Charivar, Corbesont, Damaera, Deruwyn, Dolartu, Dydd, Ehangwyn, Elenwyd, Elferin, Emerwen, Emrys, Enuren, Ethren, Evaryan, Fallon, Felwyn, Florimel, Gennal, Guiomart, Heilyn, Jaheel, Jelanen, Jelenneth, Jelifer, Jocelyn, Karasin, Kessa, Killian, Kyrian, Laith, Lareth, Laurl, Lavayn, Lorrin, Maeve, Maidel, Malmagor, Marly, Melias, Melimae, Merissa, **Miale**, Moenna, Morgan, Myrdivar, Myrrath, Narwain, Ninafer, Nyatar, Olmas, Olwain, Oreth, Panwyr, Parlee, Parwyn, Pelltar, Peren, Raede, Rahasia, Raniel, Remaelde, Rentar, Reuel, Rhaine, Rianneth, Rinya, Roedyn, Runir, Selcar, Seledra, Selwyn, Seriadde, Shanna, Sharlea, Shay, Silenna, Silevran, **Soveliss**, Taleraed, Tarbenay, Taratar, Taulured, Telmar, Terari, Thaniel, Thaedras, Twyll, Uel, **Vadania**, Veasse, Venye, Verraine, Wendelain, Ysberyl, Yslar, Zelmar.

### Gnomi

Ahtva, Annikko, Aolor, Apnee, Arn, Balto, Birzoon, Bitha, Bramo, Cirilli, Cline, Crayloon, Cuirboly, Dak, Eckel, Ensu, Erb, Erkenwald, Finla, Furduch, Gormadoc, Gostegottl, Gundigoot, Gwaylar, Halanan, Hallap, Hamarka, Hensu, Hewett, Hoch, Hoose, Igsenki, Ikitur, Jaroo, Juutar, Kantelleki, Kasma, Kutar, Kyliki, Lakajan, Larimo, Lelmoose, Lotch, Lynen, Malesacar, Miep, Mirge, Moczama, Myroc, **Nebin**, Nizam, Noj, Norbor, Notar, Nuados, Osomo, Oyun, Pello, Penabwa, Piletti, Pinker, Poot, Quonzar, Ramne, Redef, Sahir, Samoinan, Sahtwyrn,

Spah, Spugnor, Suram, Swa, Tahir, Tamatar, Tamora, Tamoinen, Thrang, Uani, Uli, Unferth, Unqin, Verhoo, Veter, Vlodge, Voynan, Wilf, Yarol, Yipwyg, Zupesh, Zygur.

### Mezzelfi

Usare i nomi della lista degli umani o degli elfi. Il risultato dipende dalla cultura che ha assegnato il nome e ha cresciuto il bambino. Alcuni personaggi mezzelfi hanno sia un nome umano che uno elfico, donatogli ognuno da uno dei genitori.

### Mezzorchi

Usare i nomi della lista degli umani o degli orchi. Il risultato dipende dalla cultura che ha assegnato il nome e ha cresciuto il bambino. Alcuni personaggi mezzorchi hanno sia un nome umano che uno orchesco e usano il primo quando sono tra gli umani e il secondo quando sono tra gli orchi. Gli esiliati o i trovatelli spesso hanno solo un soprannome descrittivo.

### Halfling

Achim, Albie, Alton, Amabelle, Asham, Ashford, Astin, Barthony, Beasley, Beaswell, Bertik, Bertrad, Blasco, Bredon, Bree, Briley, Burgis, Burke, Canty, Carruthers, Chandry, Chibald, Cibber, Cottington, Crowley, Cubbardy, Dee, Dekker, Dendy, Dobb, Drayton, Dudley, Dugal, Dunleary, Dyer, Eldren, Ellyot, Eucken, Fashi, Fenton, Fenwark, Gascoyn, Gentry, Giles, Googe, Gosson, Hesselwhite, Hobb, Hobbin, Hoby, Hodkin, Holquiss, Jaq, Jenkin, Joop, joost, Kelsoe, Kemble, Keny, Ketta, Lane, Leese, **Lidda**, Linshey, Linton, Lodge, Lollard, Ludwedge, Lyly, Lynwerd, Maere, Map, Marlow, Marston, Martobee, Mendel, Merrick, Merridee, Misha, Mosely, Moss, Murr, Nashe, Niles, Nivers, Norbe, Nython, Orlane, Otem, Parse, Pence, Penge, Plunkett, Pomme, Pons, Poole, Quettery, Quillan, Quince, Quinn, Reene, Reeve, Reswald, Ruskin, Seldon, Sime, Spence, Syler, Talbot, Tananger, Taqi, Tarby, Tarquin, Tasse, Taum, Tavi, Tella, Tew, Thame, Thorne, Tibbs, Tichbourne, Tilbury, Tillyard, Tish, Tobus, Tolquist, Tuck, Tyldan, Tyman, Tyndal, Valens, Vaughn, Vicars, Wade, Warwick, Wat, Watters, Wim, Wyatt.

### Orchi

Agar, Akaros, Arrakk, Augh, Bree, Bruegar, Dahk, Derkk, Devdas, Dgul, Drood, Druuk, Eagol, Edals,

Ekk, Franch, Fukel, Gaaki, Gar, Garlak, Ghorn, Gnarsht), Gobar, Gogar, Grai, Gremog, Grigri, Grimslade, Grinkel, Gronz, Grumbar, Gugal, Guzud, Gynk, Hargul, Harll, Hogar, Honzu, Hoog, Hool, Hordar, Horrach, Hoygh, Huagh, Huru, Jhanzur, Jutor, Jzets, Kalip, Karash, Kol, Korgul, Krell, **Krusk**, Lagazi, Lorzak, Lubash, Lugh, Mimerk, Mord, Murook, Nizam, Nogu, Nyarl, Omotar, Ohr, Ohtar, Ootah, Orngart, Ordich, Oth, Parih, Puyet, Puyetto, Raorr, Rendar, Rheen, Sark, Scrag, Sorgh, Taing, Tanglar, Tarak, Targ, Tawar, Thar, Thoin, Toemor, Tomph, Toop, Trood, Tulmak, Tupacu, Tzens, Ubada, Udhgar, Ugarth, Ungar, Ungvar, Urzad, Vaath, Vanchu, Vtam, Whudu, Wogg, Wogar, Wrnach, Wung, Wykks, Xar, Xtec, Yark, Yazar, Yetto, Yurk, Zarx, Zotl, Zuboko.

## NOTE FINALI

Va ricordato che i nomi dei personaggi non si limitano a quelli tipici della propria razza. Ad esempio, molti umani portano un nome elfico o nanico semplicemente perché ai genitori piaceva. Molti personaggi, qualunque sia la loro razza, portano i nomi di amici e parenti (a volte anche di compagni d'avventura) o di gente che i genitori consideravano degli eroi. Inoltre, gli umani e gli halfling hanno la tendenza a imitare i nomi nanici ed elfici producendo nuovi nomi che suonano vagamente nanici ma che non hanno alcun significato nelle rispettive lingue.



# GUIDA ALLA NASCITA DEGLI EROI

## Concedi al tuo personaggio ogni opportunità!

Se decidi di creare un personaggio, lascia che sia la tua fantasia a lavorare per te, non i dadi. La *Guida alla Nascita degli Eroi* ti mette a disposizione tutto ciò di cui hai bisogno prima che il tuo personaggio vada all'avventura. Grazie a questo libro potrai:

- Sviluppare al massimo il potenziale del tuo personaggio con una guida passo per passo su come farlo avanzare di livello.
- Creare una storia appassionante sul passato del tuo personaggio, che include informazioni sulla sua famiglia, i suoi amici e i suoi nemici.
- Scegliere fra più di 70 varianti delle classi descritte nel *Manuale del Giocatore*.
- Scegliere alcuni tratti di personalità per dare vita al tuo personaggio al tavolo da gioco.

Sia i giocatori che i Dungeon Master possono sfruttare appieno i personaggi descritti in dettaglio all'interno di questo libro. Per utilizzare questo accessorio sono necessari il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri* di D&D.



Stratelibri s.r.l.  
€ 34,000

ISBN 88-8288-034-6



9 788882 880347



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.  
Sede Legale: 43100 Parma (Italy)



Visita il sito web [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd)