



IL CANTO e IL SILENZIO

Una Guida per Bardi e Ladri



David Noonan e John D. Rateliff

IL CANTO E IL SILENZIO

Una Guida per Bardi e Ladri

Crediti

Disegnatori: DAVID NOONAN E JOHN D. RATELIFF
Disegnatore Aggiunto e Sviluppo: SKIP WILLIAMS
Direttore Creativo: ED STARK
Illustrazione di Copertina: TODD LOCKWOOD
Disegnatore Tavole Interne: DAVID ROACH, WAYNE REYNOLDS
Cartografo: TODD GAMBLE
Grafico: CYNTHIA FLIEGE
Direttore Artistico: DAWN MURIN
Business Manager: ANTHONY VALTERRA
Direttore Progetto: JUSTIN ZIRAN
Direttore di Produzione: CHAS DELONG

Playtester: Rich Baker, Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Marleon Cumpston, Cameron Curtis, Christopher Dauer, Jesse Decker, Dale Donovan, David Eckelberry, Jeff Grubb, Nathan Keller, Brandon Kelly, Sean Kelly, Gwendolyn F.M. Kestrel, Kevin Kulp, Toby Latin, Duane Maxwell, Will McDermott, Lorcan Murphy, Jon Otaguro, Rich Redman, Andrew Rothstein, Steve Schubert, Ed Stark, Tim J. Stellmach, John Sussenberger, Chris Thomasson, JD Wiker, Penny Williams, Skip Williams

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.

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli
Supervisione: Massimo Bianchini
Revisione: Chiara Battistini
Traduzione: Marco Picone, Maurizio Vaggi
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



Visita il nostro sito web:
www.wizards.com/dnd

EUROPEAN HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium



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

Visita il nostro sito web:
www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, Inc.
Il logo d20 system e 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 o uso non autorizzato 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.
©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.



DOMANDE? 0521-630320

INDICE

Introduzione	4	Variante: "Trappole" benigne	31
Cosa c'è e cosa non c'è in questo libro	4	Variante: Cosa significa	
Come usare questo libro	4	Disattivare Congegni	32
Capitolo 1: Classi di Prestigio	5	90 esempi di trappole	33
Artista	5	Nuovi modi di utilizzare le abilità	37
Requisiti	5	L'arte del nascondersi	37
Abilità di classe	6	Armi occultate	38
Privilegi di classe	6	Variante: prove di Acrobazia	
Cartografo reale	7	più difficili	39
Requisiti	8	Talenti	39
Abilità di classe	8	Acrobatico	39
Privilegi di classe	8	Affascinante	39
Cheliceri di Lolth	9	Afferrare Arma	39
Requisiti	9	Atletico	40
Abilità di classe	10	Azzoppare	40
Privilegi di classe	10	Canto Persistente	40
Scarabeo chelicerato	10	Ciarlatano	40
Esploratore di Dugeon	11	Colpo di Polso	40
Requisiti	11	Colpo Emorragico	40
Abilità di classe	12	Conoscenza Oscura	41
Privilegi di classe	12	Esperto Tattico	41
Flagello dei mari	13	Factotum	41
Requisiti	13	Fidato	41
Abilità di classe	13	Incantesimi Camuffati	41
Privilegi di classe	13	Mano Lesta	41
Fuorilegge della strada cremisi	14	Multirazziale	41
Requisiti	15	Musica Extra	41
Abilità di classe	15	Musica Inconscia	41
Privilegi di classe	16	Ombra	42
Ladro-acrobata	17	Orecchio Verde	42
Requisiti	17	Persuasivo	42
Abilità di classe	17	Piè Veloce	42
Privilegi di classe	18	Piroforo	42
Predatore di tempi di Olidammara	19	Requiem	42
Requisiti	19	Scattare	42
Abilità di classe	19	Spacco nell'Armatura	42
Privilegi di classe	19	Capitolo 3: Equipaggiamento dei bardi	
Lista di incantesimi del predatore		e dei ladri	
di templi	20	Equipaggiamento	43
Spia	21	Gli strumenti musicali dei bardi	43
Requisiti	21	Variante: Cantanti e strumentisti	43
Abilità di classe	21	Tipologie di strumento	43
Privilegi di classe	21	Bardi non morti	44
Vigilante	23	Strumenti auto-sonanti	52
Requisiti	23	Nuove armi	53
Abilità di classe	23	Attrezzatura da ladro	55
Privilegi di classe	23	Oggetti magici	57
Lista di incantesimi del vigilante	24	Oggetti meravigliosi	58
Capitolo 2: Abilità e talenti	25	Capitolo 4: Organizzazioni per i ladri	
Nozioni base sui veleni	25	e i Bardi	61
Trappole fai da te	25	Dieci gilde dei ladri	61
Passo 1: Ideare una trappola	25	La tipica gilda dei ladri	61
Passo 2: Attivatore e ripristino	26	La Consorteria	63
Passo 3: Calcolare i valori	28	Gang di quartiere	65
Altri modi per disarmare una trappola	29	Gilda degli assassini	66
Riparare e ripristinare le trappole		Ladri dietro le quinte	68
meccaniche	30	Rete di spionaggio	69
Passo 4: Calcolare i costi	31	Cartello dei contrabbandieri	69
Passo 5: Costruire la trappola	31	Guerra tra ladri!	70
		Gilde dei mostri	71
		Gilde superstiti e nuove gilde	72

Scuole Bardiche73
 Scuola del Sapere Confederato73
 Lega dei Narratori74
 Scuola di Studi Arcanobiologici75
 Ordine degli Affranti75
 Gradi dei Guardiani del Tramonto Futuro.....76
 Guardiani del Tramonto Futuro76
 Conservatorio dell'Accordo
 Ineffabile77
 Lega degli Stivalati77
 I Cartografi e la Lega78

Capitolo 5: Il mondo che vi circonda 79

Il Ladro79
 Ruolo nella campagna79
 Ruolo nel gioco79
 Motivazioni81
 Rapporti con le altre classi82
 Il Bardo84
 Ruolo nella campagna84
 Ruolo nel gioco84
 Motivazioni85
 Rapporti con le altre classi86
 Opzioni speciali di combattimento87
 Attaccare ai fianchi in condizioni insolite...84
 Trovare il centro86
 Attacchi furtivi88
 Attacchi con la garrotta89

Capitolo 6: Incantesimi..... 91

Nuovi incantesimi da assassino91
 Nuovi incantesimi da bardo91
 Nuovi incantesimi92

TABELLE

Tabella 1-1: Artista5
 Tabella 1-2: Cartografo reale9
 Tabella 1-3: Cheliceri di Lolth11
 Tabella 1-4: Esploratore di Dungeon12
 Tabella 1-5: Flagello dei mari14
 Tabella 1-6: Fuorilegge della strada cremisi16
 Tabella 1-7: Ladro-acrobata18
 Tabella 1-8: Predatore di templi
 di Olidammara19
 Tabella 1-9: Spia22
 Tabella 1-11: Vigilante24
 Tabella 2-1: CD di Artigianato
 (preparare veleni)25
 Tabella 2-2: Modificatori al costo base
 e ai GS delle trappole meccaniche26
 Tabella 2-3: Costo delle materie prime e
 modificatori ai GS dei congegni magici28
 Tabella 2-4: CR Modificatori al GS
 per tipo di veleno30
 Tabella 2-5: CD di Artigianato
 (Costruire trappole)31
 Tabella 3-1: Armi54
 Tabella 3-2: Attrezzatura da ladro57



INTRODUZIONE

Chiamateli "gli esperti".

Alcuni di loro prediligono il silenzio e le ombre, ed evitano le attenzioni altrui mentre svolgono il loro lavoro. Altri bramano di mostrare il loro ingegno, beandosi dell'adorazione del pubblico. Sono i ladri e i bardi, e spesso la loro presenza, per chi li accompagna, fa la differenza tra il successo e il fallimento.

Nei panni di uno di questi abilissimi individui, avrete un ruolo speciale in un gruppo di avventurieri. Lasciate che guerrieri, barbari, ranger e monaci si lancino in battaglia quando il pericolo si fa minaccioso. Lasciate che maghi e stregoni si tengano in disparte per lanciare incantesimi da distanza di sicurezza. Lasciate che chierici, paladini e druidi mantengano l'armonia del gruppo e guariscano chi ne ha bisogno. Il vostro approccio sarà più astuto e indiretto. Se impersonerete un ladro, saprete come infliggere i colpi più letali, con precisione chirurgica che farà impazzire di dolore il sistema nervoso delle vostre vittime. Se impersonerete un bardo, sarete come il *factotum*: avrete buone abilità combattive, un buon arsenale magico, l'inclinazione ad andare d'accordo con gli altri e infine quei poteri speciali che migliorano i talenti dei vostri compagni. Per banalizzare, chi parte per l'avventura senza un ladro si vede scattare in faccia una trappola dopo l'altra, mentre un bardo sa esaltare le capacità dei singoli in un gruppo.

COUSA C'È E COSA NON C'È IN QUESTO LIBRO

Questo libro descrive nel dettaglio i ladri e i bardi e suggerisce nuovi modi per sviluppare questi personaggi. Il materiale qui contenuto fa riferimento alla nuova edizione del gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Vi troverete nuovi talenti, incantesimi e classi di prestigio, insieme a utili consigli su come tirar fuori il meglio dal vostro ladro o bardo.

Il presente supplemento è stato formulato in modo da integrarsi al sistema di regole presentato nel *Manuale del Giocatore*, nella *Guida del DUNGEON MASTER* e nel *Manuale dei Mostri*. Nulla di quanto qui pubblicato sostituisce o contraddice le regole e le informazioni presentate in quei manuali, tranne dove esplicitamente segnalato.

Questo libro presenta opzioni, e non restrizioni, per

giocare il gioco di D&D®. Usate quel che desiderate e cambiate o ignorate il resto. I giocatori dovrebbero interpellare i loro Dungeon Master (DM) sulla possibilità di incorporare un qualsiasi elemento di questo libro nella campagna, prima di apportare un qualsiasi cambiamento ai loro personaggi giocanti (PG). I DM possono anche adoperare i nuovi talenti, incantesimi e classi di prestigio per delineare personaggi non giocanti (PNG).

COME USARE QUESTO LIBRO

Il *Canto e il Silenzio* fornisce un buon numero di strumenti utili ai giocatori per personalizzare i loro bardi o ladri. Nuove classi di prestigio, nuovi talenti, nuovi equipaggiamenti e nuove organizzazioni consentono di dettagliare i personaggi e di intensificare il loro ruolo rivestito all'interno di un gruppo di avventurieri.

Queste informazioni riguardano tanto i PG quanto i PNG, e quindi sia giocatori che i DM possono servirsenene appieno. Tutti i luoghi menzionati in questo libro sono tratti dal mondo di D&D come descritto nell'*Atlante* di D&D; i DM che fanno uso di altre ambientazioni possono sostituire quei nomi con altri di loro scelta.

Il Capitolo 1 presenta dieci nuove classi di prestigio, particolarmente adatte a ladri e bardi. Ciascuna sviluppa il personaggio in una direzione esclusiva.

Il Capitolo 2 propone un arsenale di nuovi talenti volti a potenziare le capacità di qualunque bardo o ladro. Sono altresì presenti indicazioni su come utilizzare in nuovi modi abilità già esistenti.

Il Capitolo 3 contiene un cospicuo numero di nuovi oggetti per ladri e bardi, dagli strumenti musicali a nuovi oggetti magici.

Il Capitolo 4 descrive le gilde dei ladri e le scuole bardiche. L'appartenenza ad uno di questi gruppi può fornire alleati e altri benefici ad un bardo o ad un ladro.

Il Capitolo 5 contribuisce a collocare i personaggi nel contesto dell'ambientazione. Fornisce inoltre suggerimenti su come utilizzare nel migliore dei modi manovre speciali di combattimento, come l'attacco ai fianchi e gli attacchi furtivi.

Infine, il Capitolo 6 elenca nuovi incantesimi per bardi e gli assassini. Questi incantesimi consentono di distinguere i bardi e gli assassini dalle altre classi, migliorandone contemporaneamente le normali capacità.

CAPITOLO 1: CLASSI DI PRESTIGIO

"Come ci riesci?"

- Regdar

"È tutta una questione di polso, ecco... esattamente... così!"

- Lidda

I ladri e i bardi, le classi con il più ampio repertorio di abilità, sono candidati ideali per entrare a far parte di una classe di prestigio. Le dieci classi presentate di seguito sono di particolare interesse per i ladri e i bardi; tuttavia, un personaggio qualsiasi che possedesse tutti i requisiti necessari, potrebbe ugualmente accedervi.

ARTISTA

Il boato della folla, il plauso del pubblico dopo una strepitosa esecuzione, una pioggia di doni di ammiratori affascinati: chi mai rinuncerebbe a tutto questo per dormire invece in mezzo ai boschi o gironzolare in vecchi sotterranei fetidi? L'artista lascia che siano gli altri a strisciare lungo corridoi oscuri e rimuginare di fronte a trappole letali. Il suo posto è sul palco, circondato dal pubblico in adorazione. Fortunatamente per lui, tutti i luoghi in cui si reca divengono subito un palcoscenico, e fin tanto che ci sarà almeno uno spettatore da impressionare, l'artista sarà sempre sotto le luci della ribalta.

In genere, l'artista è una figura estroversa, carismatica e socievole. Adora stare in mezzo alla gente, e non gli è difficile conquistarsi nuovi amici con le sue maniere attraenti. Alcuni lo considerano un egocentrico bizzoso, eppure tutti gioiscono almeno un po' della sua presenza.

Spesso un artista consacra la sua vita alla musica; altri sono ottimi danzatori o attori. Altri ancora scelgono di specializzarsi in generi di intrattenimento meno solari o popolari, come la magia da palcoscenico o i giochi di destrezza.

Poiché gli intrattenitori si trovano frequentemente in giro, un artista può recarsi ovunque gli pare e vivere avventure di tutti i tipi durante i suoi viaggi. Grazie alla sua dote naturale

di conquistare ammiratori, di solito l'artista rimane insospettabile anche quando si verifica qualcosa di losco durante una tappa della sua tournée.

I bardi sono spesso attratti da questa classe di prestigio, ma anche i ladri, gli illusionisti e le loro combinazioni multiclasse possono essere ottimi artisti. I bardi generalmente sono musicisti o attori, gli illusionisti si dedicano alla magia da palcoscenico, mentre i ladri sono spesso appassionati di danza, acrobazie e giochi di prestigio. I personaggi di altre classi, di solito, non sono sufficientemente estroversi per essere degli artisti, oppure trovano altre strade per sfogare il loro protagonismo.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un artista, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Abilità: Intrattenere 10 gradi, Intimidire o Diplomazia 6 gradi.

Incantesimi: Capace di lanciare incantesimi arcani di livello 0 (trucchetti).

Abilità di classe

Le abilità di classe di un artista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

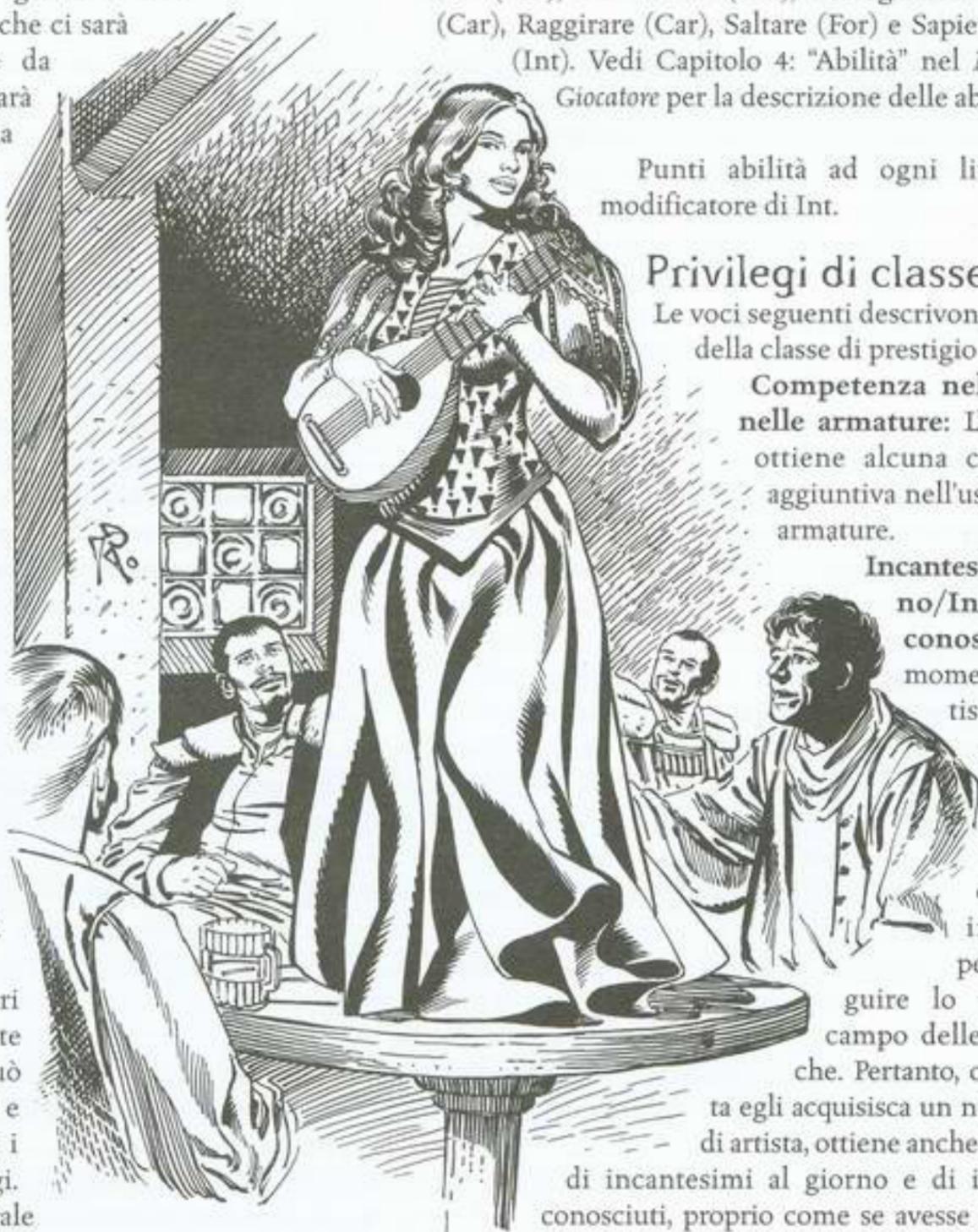
Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'artista.

Competenza nelle armi e nelle armature: L'artista non ottiene alcuna competenza aggiuntiva nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Dal momento che l'artista si serve

spesso della magia per arricchire le sue esecuzioni, è importante per lui proseguire lo studio nel campo delle arti magiche. Pertanto, ogniqualvolta egli acquisisca un nuovo livello di artista, ottiene anche un numero

di incantesimi al giorno e di incantesimi conosciuti, proprio come se avesse guadagnato,



un nuovo livello di incantatore in una classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (talenti di metamagia o di creazione oggetto, nuove capacità del famiglia e così via). In pratica, questo significa che il suo livello di artista viene aggiunto al livello di altre classi di incantatore di cui il personaggio era dotato prima di determinare gli incantesimi al giorno, il livello di incantatore totale e gli incantesimi conosciuti (se prima era un bardo o stregone). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un artista, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di artista per determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Musica bardica: Al 1° livello, l'artista ottiene la capacità di musica bardica, se non la possiede già. Tutti gli effetti di musica bardica (*affascinare*, *controcanto*, *ispirare competenza*, *ispirare coraggio*, *ispirare grandezza* e *suggestione*) divengono immediatamente disponibili per lui, fermi restando i requisiti normali dell'abilità *Intrattenere* (vedi la sezione "Bardo" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*). *Controcanto* richiede un'esecuzione musicale o poetica; tutti gli altri effetti possono essere ottenuti con qualsivoglia tipo di esecuzione. Ogni effetto della musica bardica tranne *suggestione* richiede un utilizzo della capacità di musica bardica o di esecuzione artistica (vedi sotto). *Suggestione* non richiede alcun utilizzo, ma il bersaglio deve prima essere *affascinato*.

Esecuzione artistica: Servendosi di un monologo appassionato o di una melodia straziante, l'artista può ricreare effetti magici che travalicano persino i limiti della musica bardica. L'esecuzione artistica può essere utilizzata una volta al giorno per ogni livello di artista. Se l'artista possiede livelli da bardo, questi si sommano a quelli di artista per determinare il numero di utilizzi quotidiani. Molte esecuzioni artistiche richiedono che venga impiegato più di uno degli utilizzi giornalieri disponibili. Benché molti dei titoli delle esecuzioni artistiche facciano riferimento a performance musicali, l'artista non è affatto limitato ad esse; ad esempio, un attore potrebbe eseguire un "monologo di sostegno" piuttosto che un canto di sostegno.

Come nel caso della musica bardica, l'artista può solitamente combattere mentre si serve di questa capacità, ma non può lanciare incantesimi o attivare

oggetti magici a compimento di incantesimo o con parole di comando. Se l'esecuzione costringe un bersaglio ad effettuare un tiro salvezza sulla *Volontà*, l'unica altra azione che l'artista possa compiere in quel round è un passo di 1,5 metri.

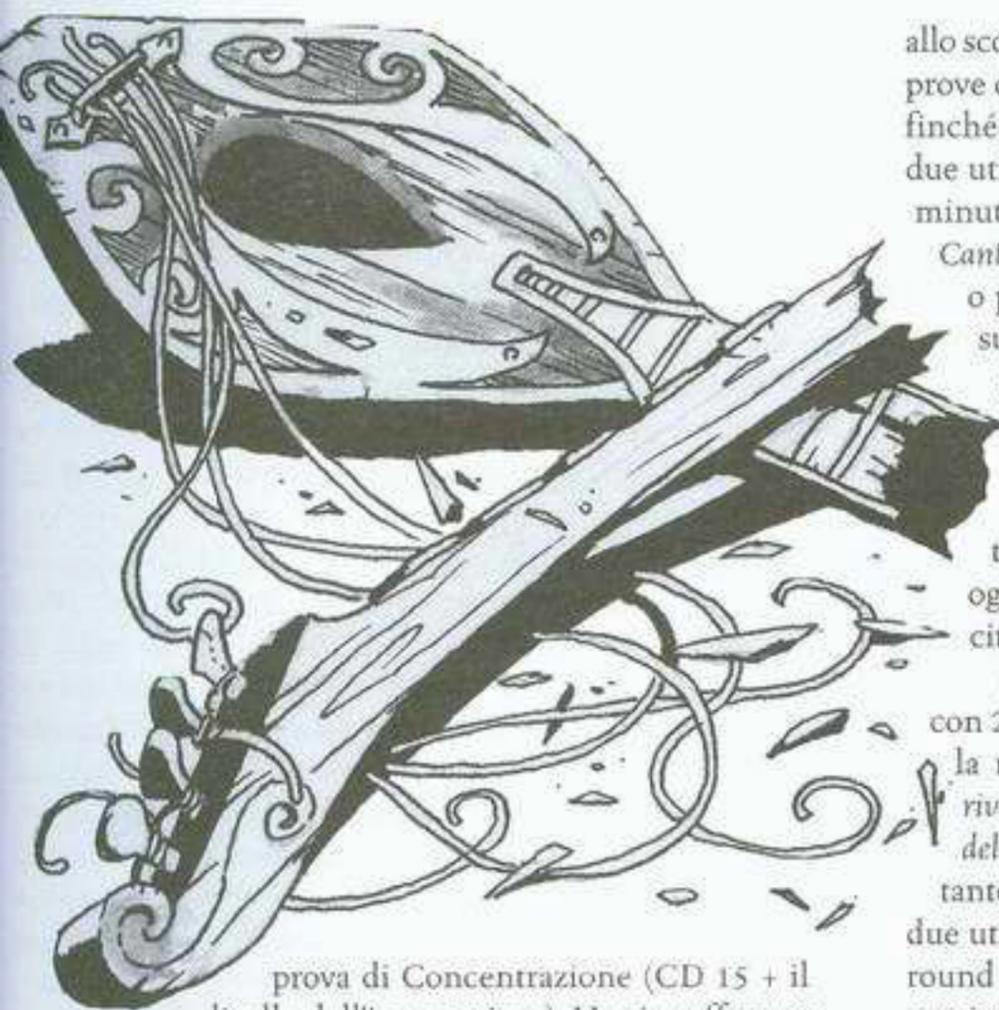
Canto di sostegno (Sop): Un artista di 1° livello con 11 gradi o più nell'abilità *Intrattenere* può sostenere i suoi alleati morenti, annullando il loro bisogno di prove di stabilizzazione. Poiché non effettuano prove di stabilizzazione, gli alleati non diventano stabili né perdono punti ferita. Un canto di sostegno dura 5 minuti oppure fin quando l'artista non smette di cantare, qualunque condizione si verifichi per prima. Canto di sostegno è una capacità soprannaturale.

Diffamazione (Sop): Un artista di 3° livello con 13 gradi o più nell'abilità *Intrattenere* è divenuto maestro dell'arte della calunnia e, grazie alla sua esecuzione, riesce decisamente a mettere in cattiva luce particolari individui o gruppi specifici (classe, razza, nazionalità o simili). Tutti gli astanti devono effettuare un tiro salvezza con una CD pari al risultato della prova di *Intrattenere* dell'artista. Un tiro effettuato con successo annulla gli effetti della diffamazione; un fallimento sposta di un gradino l'attitudine di quell'individuo verso il bersaglio da amichevole a indifferente, da indifferente a maldisposto, da maldisposto ad ostile (vedi Tabella 5-4: "Influenzare l'attitudine dei PNG" nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Inoltre, ogni creatura colpita dall'effetto ottiene un bonus morale di +2 a tutte le prove contrapposte di interazione sociale contro il bersaglio. La diffamazione influenza le menti del pubblico per 24 ore per ogni utilizzo quotidiano dell'esecuzione artistica applicata a tentativo di diffamazione. Ad esempio, un bardo di 7° livello/artista di 3° livello potrebbe applicare sette utilizzi giornalieri dell'esecuzione artistica ad un canto che ispiri sentimenti contro i duergar. Tutti coloro che ascoltassero il canto e fallissero il tiro salvezza sulla *Volontà* sarebbero influenzati per una settimana, e all'artista rimarrebbero tre utilizzi di esecuzione artistica per quel giorno. Diffamazione è una capacità soprannaturale che influenza la mente e dipende dal linguaggio.

Canto discordante (Sop): Un artista di 4° livello con 11 gradi o più nell'abilità *Intrattenere* può ostacolare il lancio di incantesimi. Chiunque provi a lanciare un incantesimo durante un canto discordante deve effettuare un

TABELLA 1-1: ARTISTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Esecuzione artistica (canto di sostegno), musica bardica	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3		+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Esecuzione artistica (diffamazione)	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Esecuzione artistica (canto discordante)	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Esecuzione artistica (<i>nota affilata</i>)	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Esecuzione artistica (<i>melodia dominante</i>)	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Esecuzione artistica (diffamazione superiore)	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Esecuzione artistica (melodia magica)	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Esecuzione artistica (canto di furia)	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Esecuzione artistica (<i>melodia rivelatrice</i>)	+1 livello alla classe esistente



prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo). Un tiro effettuato con successo consente un normale completamento dell'incantesimo; un fallimento indica che l'incantesimo è perduto. Un canto discordante richiede tre utilizzi quotidiani dell'esecuzione artistica ed è una capacità soprannaturale sonora.

Nota affilata (Mag): Un artista di 5° livello con 15 gradi o più nell'abilità Intrattenere può affilare le lame di tutte le armi perforanti e taglienti entro un raggio di 3 metri. Le armi funzionano come se uno stregone di 6° livello avesse lanciato l'incantesimo *estremità affilata* su di esse, tranne per il fatto che l'effetto dura solo 10 minuti. *Nota affilata* richiede tre utilizzi quotidiani dell'esecuzione artistica ed è una capacità magica di trasmutazione.

Melodia dominante (Mag): Un artista di 6° livello con 16 gradi o più nell'abilità Intrattenere può *dominare* un umanoide che ha precedentemente *affascinato*. Questa capacità funziona esattamente come un incantesimo *dominare persone* lanciato da uno stregone di 9° livello. Il bersaglio deve effettuare un tiro *salvezza sulla Volontà* (CD 15 + il modificatore di Carisma dell'artista) per negare l'effetto. Una melodia dominante richiede due utilizzi quotidiani dell'esecuzione artistica ed è una capacità magica di *charme* che influenza la mente e dipende dal linguaggio.

Melodia dominante (Mag): Un artista di 6° livello con 16 gradi o più nell'abilità Intrattenere può *dominare* un umanoide che ha precedentemente *affascinato*. Questa capacità funziona esattamente come un incantesimo *dominare persone* lanciato da uno stregone di 9° livello. Il bersaglio deve effettuare un tiro *salvezza sulla Volontà* (CD 15 + il modificatore di Carisma dell'artista) per negare l'effetto. Una melodia dominante richiede due utilizzi quotidiani dell'esecuzione artistica ed è una capacità magica di *charme* che influenza la mente e dipende dal linguaggio.

Diffamazione superiore (Sop): Un artista di 7° livello con 17 gradi o più nell'abilità Intrattenere può suscitare il biasimo generale del pubblico nei confronti di qualcuno. *Diffamazione superiore* funziona esattamente come *diffamazione*, tranne per il fatto che l'attitudine del pubblico è spostata di due gradini (ad esempio, da indifferente ad ostile), e che ogni creatura colpita dall'effetto ottiene un bonus morale di +4 a tutte le prove contrapposte di interazione sociale contro il bersaglio. *Diffamazione superiore* è una capacità soprannaturale che influenza la mente e dipende dal linguaggio.

Melodia magica (Sop): Un artista di 8° livello con 18 gradi o più nell'abilità Intrattenere può incrementare il potere degli incantatori suoi alleati, aumentando, per ciascuno di essi, il livello di incantatore effettivo di +1

allo scopo di determinare gli effetti degli incantesimi e le prove di resistenza agli incantesimi. Questo effetto dura finché prosegue l'esecuzione. *Melodia magica* richiede due utilizzi quotidiani dell'esecuzione artistica per ogni minuto della sua durata. È una capacità soprannaturale.

Canto di furia (Sop): Un artista di 9° livello con 19 gradi o più nell'abilità Intrattenere può provocare l'ira dei suoi alleati. Questa capacità funziona esattamente come l'ira barbarica su tutti gli alleati entro 6 metri che volontariamente accettano di ricevere gli effetti del canto, e dura finché l'artista non prosegue nella sua esecuzione. *Canto di furia* richiede tre utilizzi quotidiani dell'esecuzione artistica per ogni round in cui prosegue l'esecuzione. È una capacità soprannaturale che influenza la mente.

Melodia rivelatrice (Mag): Un artista di 10° livello con 20 gradi o più nell'abilità Intrattenere può rivelare la reale essenza delle cose. L'effetto della *melodia rivelatrice* equivale a quello di un incantesimo *visione del vero* lanciato da uno stregone di 17° livello e dura tanto quanto la melodia. *Melodia rivelatrice* richiede due utilizzi quotidiani dell'esecuzione artistica per ogni round in cui prosegue l'esecuzione, ed è una capacità magica di divinazione.

CARTOGRAFO REALE

I sovrani di Keoland sono grandi appassionati di tutto ciò che riguarda terre e culture lontane, ma accade spesso che urgenti questioni di stato impediscano loro di perseguire questo interesse, trattenendoli ai loro doveri regali. Pertanto, per lunghi anni essi hanno sovvenzionato straordinarie squadre di esploratori che viaggiasero in lungo e in largo per il mondo per tornare poi a riferire delle loro avventure in terre lontane. Come ovvia conseguenza, la biblioteca reale di Keoland contiene la migliore selezione mondiale di mappe, oltre ad affascinanti serie di diari di viaggio conosciuti col nome di *Appunti della Società dei Cartografi Reali*.

Gli *Appunti* sono spesso utilizzati nell'insegnamento della geografia, e dunque molti figli istruiti di nobili trascorrono le loro notti in veglia, sognando di scalare montagne insieme ad Ahn Balic o di cacciare lupi albi selvaggi con Istai Sunblessed. Ad ogni modo, gli esami di ammissione alla Società dei Cartografi Reali sono molto severi. Per essere accolto, un candidato non solo deve dimostrare di possedere una conoscenza approfondita della geografia e impeccabili abilità cartografiche, ma deve anche impressionare la commissione esaminatrice della società con degni racconti che narrino di esplorazioni di particolare interesse.

Considerando che i geografi accademici raramente sopravvivono alle esplorazioni nelle terre selvagge, molti cartografi reali sono ex-bardi o ex-ladri. Talora alcuni avventurieri, nel bel mezzo delle loro missioni, si imbattono in PNG cartografi reali che possono ricercare oppure offrire loro informazioni. Inoltre, gli stessi cartografi reali sono soliti ingaggiare bande di avventurieri per occuparsi degli abitanti più pericolosi delle aree da esplorare. I cartografi reali sono infine disposti a sborsare fior di quattrini per ottenere copia di una qualunque mappa, tracciata da avventurieri, di una regione precedentemente inesplorata.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cartografo reale, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge 5 gradi, Decifrare Scritture 5 gradi, Orientamento 8 gradi, Professione (cartografo) 8 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica, Sensi Acuti.

Speciale: Il personaggio deve essere ammesso alla Società dei Cartografi Reali. Ciò richiede che egli soddisfi tutti i requisiti precedentemente elencati, e inoltre che sottoponga al consiglio che si occupa delle pubblicazioni della società un resoconto verificabile di un'esplorazione degna di nota. Un simile resoconto dovrebbe includere quanto meno una mappa dettagliata dell'area esplorata, descrizioni della flora e fauna indigena, un racconto degli incontri con gli abitanti della zona e un reperto significativo (preferibilmente magico) destinato al museo della società.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un cartografo reale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (geografia) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (Nessuna), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Saltare (For), Scalare (For), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel Manuale del Giocatore per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 - modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cartografo reale.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il cartografo reale ottiene la competenza nell'uso di un'arma esotica di sua scelta. Non ottiene alcuna altra competenza nell'uso di armi o di armature.

Linguaggi bonus: Al 1° livello e ad ogni livello dispari successivo come cartografo reale, il personaggio ottiene un linguaggio bonus a sua scelta dalla Tabella 4-6 nel Manuale del Giocatore.

Conoscenze da cartografo: Un cartografo reale ha

una probabilità di conoscere quasi tutto, grazie alla propria esperienza personale o ai racconti di altri cartografi. Questa capacità funziona esattamente come le conoscenze bardiche (vedi la sezione "Bardo" nel Capitolo 3 del Manuale del Giocatore), tranne per il fatto che il modificatore alla prova è pari al livello del cartografo reale - il suo modificatore di Intelligenza. I livelli da bardo si sommano ai livelli di cartografo reale allo scopo di determinare questo modificatore.

Prova del cartografo: Il cartografo reale effettua una prova di Conoscenze (geografia) con CD 15 una volta a mese oppure ogni volta che si rechi in viaggio per ricercare una nuova cultura. Un successo significa che egli può utilizzare a suo vantaggio le conoscenze della cultura presso cui è in visita, ottenendo un bonus di circostanza ++ a certe prove di abilità. Al 2° livello, questo bonus si applica soltanto alle prove di Diplomazia. Per ogni due livelli oltre il 2°, il bonus si applica anche ad un'abilità aggiuntiva, come indicato nella Tabella 1-1. Egli mantiene questi bonus di circostanza fino alla sua successiva prova di Conoscenze (geografia). Per culture particolarmente isolate o lontane, il DM può aumentare la CD della prova di Conoscenze (geografia) a 20 o più.

Seguire Tracce: Al 2° livello, il cartografo reale ottiene Seguire Tracce come talento bonus.

Coraggio: Un cartografo reale di 3° livello o superiore ottiene un bonus morale di ++ ai tiri salvezza su Volontà contro gli effetti di paura.

Bonus per Cercare: Al 5° livello, il cartografo reale ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Cercare e di Conoscenza delle Terre Selvagge effettuate per ricercare un percorso, incluse le prove sui passaggi segreti e sul seguire tracce.

Smarrimento impossibile: Un cartografo reale di 6° livello o superiore supera automaticamente le prove di Conoscenza delle Terre Selvagge e di Orientamento per evitare di perdersi, e gli incantesimi labirintici non hanno alcun effetto su di lui.

Gli Appunti della Società dei Cartografi Reali

A causa dell'alto numero di carte contenute, e poiché sono scritte a mano, le copie degli Appunti della Società dei Cartografi Reali sono rare. Pertanto, rappresentano scoperte favolose per personaggi in cerca di avventure (e tesori). Ogni numero trimestrale contiene almeno un resoconto dettagliato di una terra lontana, solitamente scritto come una raccolta di appunti su un diario di bordo. Viene inclusa ogni mappa degna di nota, così come tutti gli altri dati raccolti durante l'esplorazione. Resoconti più brevi sulle esplorazioni in corso compaiono in una sezione autonoma dal titolo "Corrispondenza dal Campo".

Le parti più interessanti degli Appunti, tuttavia, si trovano verso la fine di ogni numero. La sezione "Note" presenta vivaci discussioni sulle domande, le diatribe e i complimenti che i cartografi si scambiano sui temi trattati nei numeri precedenti. La sezione "L'Ordine dell'Aneddoto Ammonitore" offre un resoconto autografo di qualche disavventura, comica o tragica che sia, subito da un cartografo reale. L'Ordine dell'Aneddoto Ammonitore non è un vero e proprio ordine cavalleresco, ovviamente, ma molti cartografi reali, fatto curioso, si fregiano di appartenervi. Dopo tutto, un cartografo deve pur sopravvivere per poter raccontare un aneddoto ammonitore...



TABELLA 1-2: CARTOGRAFO REALE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Conoscenze da cartografo, linguaggio bonus
2°	+1	+3	+3	+0	Prova del cartografo (Diplomazia), Seguire Tracce
3°	+2	+3	+3	+1	Coraggio, linguaggio bonus
4°	+3	+4	+4	+1	Prova del cartografo (Percepire Inganni)
5°	+3	+4	+4	+1	Bonus per Cercare, Linguaggio bonus
6°	+4	+5	+5	+2	Prova del cartografo (Raccogliere Informazioni), smarrimento impossibile
7°	+5	+5	+5	+2	Linguaggio bonus, padronanza dell'abilità
8°	+6	+6	+6	+2	Prova del cartografo (Disattivare Congegni)
9°	+6	+6	+6	+3	Impavido, linguaggio bonus
10°	+7	+7	+7	+3	Prova del cartografo (Utilizzare Oggetti Magici)

Padronanza dell'abilità: Al 7° livello o superiore, un cartografo reale può utilizzare le sue abilità con precisione anche in condizioni avverse. La prima volta che guadagna questa capacità, seleziona un numero di abilità equivalente a 3 + il suo modificatore di Intelligenza. Quando effettua una prova su una di queste abilità, il personaggio può prendere 10 anche se tensione e distrazioni normalmente glielo impedirebbero.

Impavido (Str): Un cartografo reale di 9° livello o superiore è immune agli effetti di paura.

CHELICERI DI LOLTH

Molti bardi e ladri studiano i modi di "forzare" gli oggetti magici a funzionare senza soddisfare i loro normali requisiti. Capita, tuttavia, che "tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino".

Talvolta, i seguaci di Lolth creano un oggetto magico chiamato *scarabeo chelicera* che dà un bonus di attacco ai ragni. Tale oggetto è piuttosto comune, finché un bardo o un ladro non effettuano una prova di Utilizzare Oggetti Magici nel tentativo di forzarlo a funzionare su di loro. Sebbene essi guadagnino il beneficio dello *scarabeo chelicera*, esso si fonde comunque sul loro collo, dando inizio ad una metamorfosi che potrebbe alla fine trasformare il bardo o ladro in un abominio dall'aspetto aracnoide.

Alcuni cercano di opporsi a questa trasformazione, proseguendo nelle loro carriere da avventurieri normalmente, mostrando solo alcuni segni esteriori delle loro capacità di ragno. Altri si lasciano catturare dalla metamorfosi ed acquisiscono livelli nella classe di prestigio del chelicera di Lolth, consacrando i loro corpi alla Regina dei Ragni. A prescindere dal loro atteggiamento verso questo lascito, coloro che si sono uniti ad uno *scarabeo chelicera* apprendono infine che la morte è l'unico modo per separare quest'oggetto dai loro corpi.

I chierici e gli altri agenti di Lolth conoscono questo aspetto degli *scarabei chelicera*, e pertanto cercano continuamente di trascinare al servizio di Lolth chiunque si sia unito ad uno di questi oggetti. La maggior parte dei PNG chelicera di Lolth sono al servizio dei chierici della Regina dei Ragni, ma esistono anche alcuni rinnegati che, pur cercando il potere dei ragni, non intendono inchinarsi di fronte a Lolth. Gli agenti della Regina dei Ragni danno continuamente la caccia a tali personaggi, intenzionati o a



condurli a servire Lolth o ad ucciderli per recuperare gli *scarabei chelicera*.

Poiché i chelicera di Lolth cominciano le loro carriere solo nel momento in cui svelano i segreti dello *scarabeo chelicera*, essi devono saper forzare l'oggetto a trattarli come se fossero

dei ragni. Tale limitazione consente di acquisire questa classe di prestigio solo a quei personaggi che possiedono l'abilità Utilizzare Oggetti Magici. Anche il mago o lo stregone più potente proverebbero invano a far funzionare gli *scarabei chelicera* in questo modo; ci vogliono quell'intuizione e quel pizzico di fortuna che solo chi sa forzare gli oggetti magici conosce.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un chelicera di Lolth, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi non legale e non buono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Utilizzare Oggetti Magici 10 gradi.

Speciale: Il personaggio deve ottenere uno *scarabeo chelicera* e farlo funzionare con una prova di Utilizzare Oggetti Magici (CD 25). Ciò gli consente di ottenere i benefici dell'oggetto (vedi riquadro) e fonde lo *scarabeo* permanentemente al suo collo.

Scarabeo chelicero

Annodato al centro di una catena di argento finemente lavorata e forgiata a guisa di ragnatela, pende un cristallo a forma di dente di ragno (chelicero). Quando la catena viene utilizzata per avvolgere lo scarabeo chelicero intorno alla giuntura che congiunge il cefalo-torace (la testa) e l'addome di un ragno mostruoso, la creatura può udire nel suo subconscio gli oscuri sussurri di Lolth. Ciò concede una conoscenza istintiva di cosa l'attimo successivo porterà con sé, conoscenza che si concretizza in un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire.

Poiché lo scarabeo chelicero è progettato per i ragni, non è di alcuna utilità per la maggior parte degli avventurieri. Qualsiasi creatura diversa da un ragno può attivare uno scarabeo chelicero solo se supera una prova di Utilizzare Oggetti Magici (CD 25), ma ciò fonde anche permanentemente lo scarabeo al collo dell'utilizzatore, vicino alla gola. Nulla, tranne la morte di chi lo indossa, potrà allora rimuovere lo scarabeo.

Sebbene lo scarabeo chelicero conceda a chi lo indossa lo stesso bonus di attacco che concederebbe ad un ragno, esso dà anche inizio ad una terribile metamorfosi che, nel tempo, muta il portatore in un abominio semi-aracnoide. Non appena lo scarabeo viene indossato per la prima volta, subito i denti canini del portatore si allungano, e una peluria nera e ruvida compare sulla parte posteriore del collo. Nessun ulteriore cambiamento ha luogo finché il personaggio non acquisisce livelli nella classe di prestigio del chelicero di Lolth (vedi "Mutazioni fisiche").

Livello dell'incantatore: 5°;
Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, divinazione; **Prezzo di mercato:** 3.500 mo; **Peso:** -.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un chelicero di Lolth (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Decifrare Scritture (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Saltare (For), Scalare (For), Utilizzare Corde (Des) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi il Capitolo 4: "Abilità" nel Manuale del Giocatore per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 → modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del chelicero di Lolth.

Competenza nelle armi e nelle armature: I chelicero di Lolth non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Bonus alle abilità: Come capacità straordinaria, i chelicero di Lolth ottengono un bonus di competenza +2 alle prove di Scalare e Saltare. Inoltre, i sospiri di Lolth sussurrano al subconscio del chelicero alcuni suggerimenti sul funzionamento della magia, fornendogli un bonus cognitivo di +4 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici. Questo bonus è una capacità soprannaturale.

Attacco furtivo: Al 2° livello il chelicero di Lolth ottiene la capacità di attacco furtivo (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del Manuale del Giocatore), se non la possiede già. Inizialmente ottiene un +1d6 ai danni con questo attacco, ma il totale aumenta sino a +2d6 al 5° livello e +3d6 all'8° livello. Se ha già ottenuto la capacità di attacco furtivo da altre classi, i bonus ai danni si sommano.

Morso del ragno: Il chelicero di Lolth può spalancare le sue fauci e mordere con i denti affilatissimi come azione di attacco. Il suo morso è un attacco naturale che infligge 1d6 danni se il chelicero di Lolth è di taglia Media, o 1d4 danni se è di taglia Piccola. Così facendo non provoca attacchi di opportunità da parte del proprio avversario. Se utilizza un'azione di attacco completo, può compiere un normale attacco con armi e usare il suo morso come attacco secondario con armi naturali alla penalità standard di -5.

Velocità in scalata 6 metri (Str): Al 4° livello, il chelicero di Lolth può scalare muri e soffitti ad una velocità di 6 metri, proprio

come il ragno mostruoso in cui lentamente si trasforma. Questa capacità gli fornisce un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare.

Armatura naturale: Al 6° livello, la pelle del personaggio si indurisce, conferendogli un bonus di

armatura naturale di +2. Al 10° livello, la sua pelle si indurisce in un carapace chitinoso, aumentando il suo bonus di armatura naturale a +4.

Vista del ragno (Str): Al 6° livello, il chelicero di Lolth ottiene una vista notevolmente più acuta che gli conferisce un bonus di competenza +4 alle prove di Osservare e Cercare. Egli ottiene inoltre la scurovisione con un raggio di 18 metri. Se possiede già la scurovisione come privilegio di classe o come tratto razziale, i raggi di azione non si sommano.

Evoca sciame (Mag): Tre volte al giorno, un chelicero di Lolth di 7° livello o superiore può evocare e dirigere un esercito di ragni normali ad eseguire i suoi comandi. Questa capacità funziona esattamente come un incantesimo *evoca sciame* lanciato da un druido di livello uguale a quello di chelicero di Lolth del personaggio, tranne per il fatto che lo sciame è sempre composto di ragni. Il chelicero di Lolth, come azione equivalente al movimento, può far muovere lo sciame fino a 9 metri per round nella direzione scelta.

Arti aracnoidi (Str): Al 9° livello, il chelicero di Lolth sviluppa due paia di arti in più, che al bisogno emergono dalla schiena o dai fianchi e che sono completamente retrattili. Estrarre o ritrarre gli arti aracnoidi è un'azione equivalente al movimento che non provoca attacchi di opportunità. Gli arti aracnoidi del chelicero di Lolth terminano con semplici artigli che possono trattenere armi e altri oggetti normalmente, sebbene non siano capaci di abilità in cui è richiesta molta precisione, come Scassinare Serrature e Svuotare Tasche. Nonostante gli arti aggiuntivi, il chelicero di Lolth è sempre limitato ad un'azione standard per round. Tuttavia può effettuare un attacco secondario con armi naturali con ogni arto alla penalità standard di -5 come parte di un'azione di attacco completo. I suoi artigli infliggono 1d6 danni se egli è di taglia Media o 1d3 danni se è di taglia Piccola. Il chelicero di Lolth può acquistare i talenti Multitacco, Multidestrezza e Combattere con Più Armi se desidera usare i suoi artigli con maggior efficacia e maneggiare armi in più artigli.

Al 10° livello, gli arti aracnoidi del chelicero di Lolth diventano abbastanza lunghi e robusti da consentirgli spingersi in avanti. Se egli utilizza due arti aracnoidi esclusivamente per la locomozione, la sua velocità su terra e in scalata aumentano entrambe di 6 metri.

Tipo parassita (Str): Al 10° livello, il tipo di creatura del chelicero di Lolth diventa parassita, sebbene egli mantenga il suo punteggio di Intelligenza, il suo tipo di Dado Vita, e le sue capacità precedenti. In quanto parassita, egli diviene immune agli effetti di influenza mentale (effetti di *charm*, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).

Mutazioni fisiche: Per ogni livello acquisito come chelicero di Lolth, il corpo del personaggio subisce una metamorfosi. Ad esclusione delle fauci e degli arti aracnoidi (che consentono entrambi attacchi speciali, come descritto precedentemente), tutti questi cambiamenti sono puramente estetici, ma permanenti. Queste caratteristiche aracnoidi non alterano il punteggio di Carisma o le abilità sociali del chelicero di Lolth, ma il DM può scegliere di infliggere una penalità di circostanza a qualche prova riguardanti le interazioni con creature che trovano spaventose queste mutazioni. Un chelicero di Lolth assume

TABELLA 1-3: CHELICERI DI LOLTH

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Mutazioni fisiche
1*	+0	+0	+2	+0	Bonus alle abilità	La pelle si scurisce
2*	+1	+0	+3	+0	Attacco furtivo +1d6	Gli arti si allungano
3*	+2	+1	+3	+1	Morso del ragno	Le fauci si spalancano per consentire l'attacco del morso
4*	+3	+1	+4	+1	Velocità in scalata 6 m	Gli occhi si ingrandiscono e divengono sfaccettati
5*	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +2d6	Le dita delle mani e dei piedi si allungano
6*	+4	+2	+5	+2	Armatura naturale +2, vista del ragno	Una peluria nera e ruvida ricopre il corpo, gli occhi sviluppano la vista del ragno
7*	+5	+2	+5	+2	Evoca sciame	La schiena si inarca
8*	+6	+2	+6	+2	Attacco furtivo +3d6	Il più piccolo dito del piede o della mano per ogni arto si atrofizza e cade senza alcun dolore
9*	+6	+3	+6	+3	Arti aracnoidi	Crescono gli arti aracnoidi aggiuntivi
10*	+7	+3	+7	+3	Armatura naturale +4, tipo parassita	Uno strato di chitina ricopre la pelle

potrebbe evitare questo problema indossando un cappello del camuffamento o utilizzando qualche altro effetto magico in grado di alterarne le sembianze.

ESPLORATORE DI DUNGEON

Sotto molti aspetti, l'esploratore di dungeon è il ladro avventuriero per eccellenza. Egli è capace di muoversi furtivamente in tutti i tipi di dungeon, cercare e disattivare trappole pericolose, forzare serrature e lucchetti, trovare tesori e rubacchiare preziosi oggetti custoditi.

Il tipico esploratore di dungeon ha accantonato le abilità sociali e di borseggio per concentrarsi sulla pratica e l'arte dell'esplorazione di dungeon e del ritrovamento di tesori. I ladri sono eccellenti esploratori di dungeon, così come alcuni bardi e ranger che decidono di intraprendere questa carriera. (Tuttavia, la maggior parte dei bardi perderà il proprio pubblico, e i ranger avranno non poche difficoltà nell'acquisire tutte le abilità necessarie).

Poiché un esploratore di dungeon spesso lavora da solo, deve imparare a pensare e ad agire in modo indipendente, confidando solo nelle proprie capacità. Anche quando esplorasce un dungeon in compagnia di altri avventurieri, egli si terrebbe spesso in disparte, anticipando il gruppo, disattivando le trappole a distanza di sicurezza o cercando tesori quando gli altri fossero distratti.

I migliori esploratori di dungeon sono leggendari e di conseguenza ricercatissimi da chiunque abbia bisogno di recuperare un tesoro praticamente inaccessibile. Inoltre, alcuni nobili, pur di tenerli alla larga dai loro tesori, preferiscono pagare agli esploratori di dungeon uno stipendio regolare. Tuttavia, soltanto i migliori esploratori di dungeon vivono tanto a lungo da farsi una tale nomea. Infatti, coloro che mancano delle necessarie abilità e accortezza muoiono nell'anonimato durante spedizioni fallimentari, lasciando dietro di sé solo le loro ossa che un compatriota più fortunato potrebbe un giorno ritrovare.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un esploratore di dungeon, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Abilità: Artigianato (lavori in muratura) 5 gradi, Cercare 10 gradi, Disattivare Congegni 10 gradi, Muoversi Silenziosamente 5 gradi, Nascondersi 5 gradi, Scalare 10 gradi, Scassinare Serrature 10 gradi.

Talenti: Combattere alla Cieca, Sensi Acuti.

Speciale: Per diventare un esploratore di dungeon, un personaggio deve prima superare una grande prova nelle profondità della terra. In genere questa prova si presenta in una delle seguenti tre forme:

- Un'esplorazione in solitario di un dungeon che permetta al personaggio di guadagnare la metà dei punti esperienza necessari per raggiungere il livello successivo. (Per esempio, un personaggio di 7° livello dovrebbe guadagnare 3.500 PE per tale prova). Il personaggio ha una settimana di tempo per completare l'esplorazione, potendo comunque, in quel lasso temporale, entrare e



uscire a piacere dal dungeon.

- Sopravvivere a una frana o a una valanga (vedi la sezione "Frane e valanghe" nel Capitolo 4 della *Guida del DUNGEON MASTER*).
- Vivere per un anno senza vedere la luce del sole, di solito tra gli abitanti delle profondità della terra come i nani delle profondità o i drow.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un esploratore di dungeon (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'esploratore di dungeon.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli esploratori di dungeon sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, così come in tutte le armature leggere.

Senso del pericolo: L'esploratore di dungeon possiede un prodigioso intuito che lo allerta di un pericolo imminente. Pertanto, egli ottiene un bonus cognitivo di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole, un bonus di +2 per schivare alla CA contro gli attacchi delle trappole e un bonus cognitivo di +4 per le prove di Osservare effettuate per vedere le creature all'inizio di un incontro (vedi "Distanza dell'incontro" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Al 6° livello, tali bonus aumentano rispettivamente a +4, +4 e +6.

Trappole: Al 1° livello, l'esploratore di dungeon, se non l'ha già ottenuta da una precedente classe, ottiene la capacità trappole (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*).

Vista cieca (Str): Al 2° livello, l'esploratore di dungeon ottiene una sensibilità acuita a suoni, odori, movimenti e altri dettagli apparentemente insignificanti entro 6 metri. Utilizzando tale percezione spaziale potenziata egli può muoversi e combattere bene quanto in condizioni

normali, a prescindere dall'illuminazione ambientale. L'invisibilità è irrilevante, sebbene il personaggio non sia in grado di individuare le creature in forma eterea. La vista cieca non sostituisce la vista normale. Usare questa capacità è un'azione standard, il cui effetto ha una durata di 10 minuti. Questa capacità non si basa sull'udito, perciò sordità ed effetti simili non possono negarla. All'8° livello il raggio di azione della vista cieca dell'esploratore di dungeon aumenta a 12 metri.

Esperto minatore (Str): Al 3° livello l'esploratore di dungeon ottiene la capacità di esperto minatore. Questa capacità funziona esattamente come il tratto razziale nanico (vedi la sezione "Nani" nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*), con la sola differenza che i modificatori alla prova sono bonus di competenza e non bonus razziali.

Ridurre (Mag): Al 4° livello, l'esploratore di dungeon può sgusciare attraverso stretti pertugi, passaggi parzialmente ostruiti, sbarre di prigioni e altri luoghi angusti che altrimenti bloccherebbero un personaggio di quel peso e di quella taglia. Questa capacità, utilizzabile tre volte al giorno, funziona esattamente come un incantesimo *ridurre* lanciato da uno stregone di 5° livello.

Scurovisione (Mag): Al 5° livello, l'esploratore di dungeon può usare la scurovisione a volontà, fino a 15 metri. Se possiede già la scurovisione come privilegio di classe o come tratto razziale, i raggi di azione non si sommano.

Senso dei tesori (Sop): Al 7° livello, l'esploratore di dungeon può individuare un cumulo di tesori del valore di 1.000 mo o superiore entro 60 metri per livello dell'esploratore di dungeon. Egli non può conoscere l'esatta composizione o la natura dei tesori così individuati, ma solo la direzione e la locazione rispetto alla propria posizione (con un margine di errore di 3 metri). Tutti i beni preziosi entro un raggio di 3 metri rispetto a un dato punto contano come un singolo tesoro, così, se due pile di monete d'oro fossero a un metro e mezzo l'una dall'altra, conterebbero come un unico tesoro, non due. Il senso dei tesori individua sempre il tesoro con il più alto valore di mercato quando più cumuli sono presenti entro il raggio della capacità. Questa capacità non conferisce alcuna informazione sul percorso più sicuro (sempre che ve ne sia uno) che separa l'esploratore di dungeon e il tesoro; fornisce semplicemente direzione e locazione.

Scopri il percorso (Mag): Tre volte al giorno, un esploratore di dungeon di 9° livello o superiore può individuare la strada per entrare o uscire da dungeon e labirinti che disorienterebbero chiunque altro. Gli effetti corrono

TABELLA 1-4: ESPLORATORE DI DUNGEON

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Senso del pericolo +2/+2/+4, trappole
2°	+1	+3	+3	+0	Vista cieca 6 m
3°	+2	+3	+3	+1	Esperto minatore
4°	+3	+4	+4	+1	Ridurre
5°	+3	+4	+4	+1	Scurovisione
6°	+4	+5	+5	+2	Senso del pericolo +4/+4/+6
7°	+5	+5	+5	+2	Senso dei tesori
8°	+6	+6	+6	+2	Vista cieca 12 m
9°	+6	+6	+6	+3	Scopri il percorso
10°	+7	+7	+7	+3	Porta in fase

spondono ad un incantesimo *scopri il percorso* lanciato da uno stregone di 16° livello, tranne per il fatto che il raggio di azione ha effetto solo sull'esploratore di dungeon.

Porta in fase (Mag): Al 10° livello, l'esploratore di dungeon ottiene la capacità di creare una porta in fase una volta al giorno. Questa capacità gli permette di scansare crolli e cedimenti, oltrepassare vicoli ciechi o ostacoli inamovibili (per esempio, la saracinesca di un barbacane abbassata) o improvvisare una rapida via di fuga attraverso le pareti. Questa capacità funziona esattamente come un incantesimo *porta in fase* lanciato da uno stregone di 18° livello, tranne per il fatto che l'esploratore di dungeon può creare un passaggio etero attraverso tutti i tipi di materia inanimata, non solo legno, calcina o pietra.

FLAGELLO DEI MARI

Filibustieri e tagliagole in ogni porto si fregiano dell'appellativo di "pirata", ma riuscire a fare fortuna con la pirateria è un'impresa tutt'altro che facile. Un flagello dei mari, tuttavia, ha perfezionato ogni aspetto delle scorrerie sul mare. Ogniqualvolta un convoglio di grande valore salpa dal porto, la sua rete di informatori lo avverte della partenza. Egli insegue la preda e con un impeccabile arrembaggio, stocco in pugno, balza con la sua ciurma sul ponte della nave assaltata. Una volta costretto alla resa l'equipaggio della nave arrembata, i pirati trasbordano il bottino e prendono il largo dileguandosi. In seguito, durante un incontro segreto con qualche mercante senza scrupoli, in un covo ben isolato, il flagello dei mari avrà l'occasione di piazzare il suo ultimo bottino ad un prezzo favoloso.

Alcuni flagelli dei mari conseguono i loro obiettivi con il terrore, uccidendo indiscriminatamente e governando le proprie navi in punta di stocco. Altri riducono al minimo gli spargimenti di sangue, mostrando un curioso atteggiamento quasi cavalleresco, forse nella convinzione che i capitani e gli equipaggi delle navi si arrendano più facilmente se pensano di poter vivere tanto a lungo da tornare in porto. Talvolta un flagello dei mari asseconderà questa sua attitudine cavalleresca al punto di assaltare solo le navi di nazioni nemiche o solo quelle di altri pirati.

Lo stile di vita del flagello dei mari si adatta alla perfezione ai ladri, poiché questa attività richiede un numero di abilità che i personaggi delle altre classi non hanno il tempo o la predisposizione per imparare. Ad ogni modo, la classe è di un qualche interesse per gli incantatori che potrebbero usare la magia per nascondere le loro navi o incapacitare gli equipaggi delle navi abbordate.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un flagello dei mari, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Nuotare 5 gradi, Professione (marinaio) 8 gradi, Utilizzare Corde 5 gradi, Valutare 8 gradi.

Talenti: Arma Preferita (qualsiasi), Estrazione Rapida.

Speciale: Il personaggio deve possedere una nave di



almeno 10.000 mo di valore. Come il personaggio ne sia venuto in possesso, compravendita, forza bruta, tradimento o inganno, è indifferente, purché egli possa navigare liberamente in mare aperto.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un flagello dei mari (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Svuotare Tasche (Des), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del flagello dei mari.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il flagello dei mari è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, così come in tutte le armature leggere e medie. Quando indossa un'armatura leggera o media o nessuna armatura, egli può combattere con due armi come se possedesse i talenti *Ambidestria* e *Combattere con Due Armi*. Un flagello dei mari spesso combatte con uno stocco (nella mano primaria) e con una spada corta o un pugnale nella mano secondaria. Se non dispone della magia necessaria a nuotare in armatura, di solito va in giro senza indossarne una, almeno quando è a bordo di una nave.

TABELLA 1-5: FLAGELLO DEI MARI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Combattere con due armi
2°	+2	+0	+3	+0	Reputazione +2
3°	+3	+1	+3	+1	Balzo con la corda, vento in poppa
4°	+4	+1	+4	+1	Reputazione +4
5°	+5	+1	+4	+1	Autorità +2, superfici mobili
6°	+6	+2	+5	+2	Reputazione +6, virare
7°	+7	+2	+5	+2	Attacco con l'arma occultata, Autorità +4
8°	+8	+2	+6	+2	Reputazione +8, sventolare bandiera nera
9°	+9	+3	+6	+3	Autorità +6
10°	+10	+3	+7	+3	Reputazione +10, terrore dei mari

Reputazione: Al 2° livello, il flagello dei mari, solcando il mare aperto, si è fatto una certa reputazione. A questo punto, egli deve decidere se adottare il codice d'onore dei pirati (evitare inutili spargimenti di sangue, puntare solo al bottino, nessuna carneficina) o scegliere una condotta più disonorevole e sanguinaria. Quando non è sotto mentite spoglie, il flagello dei mari ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Diplomazia (se rispettabile) o Intimidire (se disonorevole). Ogni due livelli ottenuti come flagello dei mari oltre il 2°, questo bonus aumenta di +2. Perdere la propria reputazione (a discrezione del DM) potrebbe in qualsiasi momento negare questi bonus.

Balzo con la corda (Str): Se alcune cime pendenti sono a portata di mano (e a bordo di una nave, ve ne sono quasi sempre), un flagello dei mari di 3° livello o superiore può afferrarne una e balzare fino a 6 metri in linea retta come azione equivalente al movimento o come azione di movimento durante una carica. Se il flagello dei mari supera una prova di Utilizzare Corde (CD 15), questo movimento non provoca un attacco di opportunità per essersi mossi all'interno di un'area minacciata. Una prova di Utilizzare Corde (CD 25) effettuata con successo permette al personaggio di muoversi fino a 6 metri entro un'area occupata senza provocare un attacco di opportunità. Il fallimento in entrambi i casi significa che il flagello dei mari, pur balzando con la corda entro l'area desiderata, ha provocato un normale attacco di opportunità. Il balzo con la corda può essere usato anche a terra, per esempio appendendosi ai tendaggi o al lampadario di una stanza.

I giocatori che utilizzano le regole varianti per l'abilità Acrobazia (vedi Capitolo 2) dovrebbero applicare le stesse varianti al balzo con la corda.

Vento in poppa: Al 3° livello, il flagello dei mari ha perfezionato le tecniche per sfruttare al massimo la spinta dei venti a favore. Ogni nave da lui capitanata viaggia a una velocità di 1,6 km all'ora più rapida del normale.

Bonus ad Autorità: Al 5° livello, il flagello dei mari ottiene un bonus di +2 al suo livello di personaggio per radunare gregari con il talento Autorità. Ogni due livelli ottenuti come flagello dei mari oltre il 5°, questo bonus aumenta di +2.

Superfici mobili: Come azione gratuita, un flagello dei mari di 5° livello o superiore può effettuare una prova di Equilibrio (CD 15). Se la supera, viene negata ogni penalità dovuta a una superficie precaria, come il ponte di una nave in mare ondoso, e tutti i bonus che gli attaccanti in posizione sopraelevata avrebbero altrimenti. Il DM

potrebbe modificare la CD per le prove effettuate su superfici molto precarie o pericolose.

Virare: La capacità del flagello dei mari di far cambiare rotta alle navi è leggendaria. Al 6° livello, egli ottiene un bonus cognitivo di +4 per le prove di Professione (marinaio).

Attacco con l'arma occultata: Un flagello dei mari spesso nasconde piccoli pugnali nelle maniche o negli stivali. Al 7° livello, un flagello dei mari che non abbia già ottenuto la capacità di attacco furtivo la ottiene con un bonus di +2d6 danni extra, ma può usarla solo per compiere attacchi furtivi con armi occultate. Se il personaggio ha già ottenuto la capacità di attacco furtivo da altre classi, il danno extra si somma al suo danno d'attacco furtivo solo per quegli attacchi compiuti con un'arma precedentemente occultata.

Sventolare bandiera nera (Mag): Lo stemma di un flagello dei mari di 8° livello o superiore è così ben conosciuto che quando viene esposto su una bandiera o su uno stendardo, ogni alleato entro 15 metri ottiene un bonus al morale di +2 sui tiri per colpire. Questo bonus dura per 10 round dopo che la bandiera è stata sventolata o fino a quando questa viene distrutta o ammainata, qualunque condizione si verifichi per prima. *Sventolare bandiera nera* può essere usato tre volte al giorno; il flagello dei mari deve sventolare personalmente la bandiera o consegnarla ad un alleato che poi la sventola.

Terrore dei mari: Al 10° livello le imprese del flagello dei mari sono diventate così memorabili che centinaia di marinai sono disposti a entrare a far parte della sua ciurma senza altra ricompensa che una fetta del bottino. I flagelli dei mari di alto livello possono usare la loro presa sui marinai per guidare intere flotte di navi pirata, composte anche da una dozzina di vascelli. Ogni piccola città portuale dispone di abbastanza marinai per formare l'equipaggio di una singola nave (combattenti ed esperti di 1° livello), mentre una città più grande può fornire l'equipaggio per un'intera flotta. Questa capacità indipendente dal talento Autorità; la ciurma ottenuta con la capacità del flagello dei mari non influisce sul totale di seguaci o di gregari.

FUORILEGGE DELLA STRADA CREMISI

Si dice spesso che non è l'uomo a scegliere la strada cremisi: è lei che sceglie te. "La strada cremisi" è un'espressione gergale che indica la vita di un fuorilegge, dato che questa è sanguinosa e piena di rischi. Sebbene si possa vivere

fuorilegge senza aver commesso alcun crimine, la maggior parte di questi ultimi sono inequivocabilmente artefici del loro destino.

Il fuorilegge della strada cremisi è del tutto escluso dalla normale vita sociale. Chiunque può ucciderlo senza doverne rispondere davanti alla legge, giacché le sentenze di reato revocano automaticamente il diritto di un fuorilegge ad usufruire di un giusto processo. Che il fuorilegge sia realmente colpevole dei crimini che gli vengono imputati o no, una ricompensa attende chi riuscirà ad impiccare un bandito ad un crocevia o ad esporre la sua testa in cima ad una picca.

Un fuorilegge della strada cremisi potrebbe essere un rivoluzionario fallito, un leale sostenitore di qualche sovrano depresso, o più semplicemente un normale individuo che ha "pestato i piedi" alla persona sbagliata nel momento sbagliato. A causa della taglia pendente sulla sua testa, il fuorilegge ha deciso di vivere al di fuori delle leggi della società, derubando tutti coloro che passano per la sua strada, tranne quanti sono sotto la sua protezione speciale (vedi il riquadro "Il Codice del Fuorilegge").

Molte classi di personaggi potrebbero vivere da fuorilegge, ma alcune sono meglio predisposte di altre. I ladri sono abili nelle arti della segretezza e i ranger conoscono bene la vita dei boschi (ed entrambe queste conoscenze sono un ottimo punto di partenza per chi vuole tendere un'imboscata). I bardi, d'altro canto, si basano prevalentemente sulla loro reputazione e sulle leggende che narrano le loro imprese quando vogliono convincere i viandanti ad allontanarsi pacificamente dai propri beni. Un monaco solitario espulso dal proprio ordine potrebbe essere un valente fuorilegge, così come potrebbe esserlo un paladino scontratosi con un'amministrazione corrotta e che quindi abbia intrapreso la vita dei boschi come ultimo, disperato tentativo di raddrizzare i torti in cui è incappato. I barbari non possiedono in genere la scaltrezza necessaria

a condurre un simile stile di vita.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un fuorilegge della strada cremisi, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Camuffare 5 gradi, Cavalcare 5 gradi, Intimidire 5 gradi, Raccogliere Informazioni 5 gradi, Raggiare 5 gradi.

Talenti: Iniziativa Migliorata, Maestria.

Speciale: Un'opportuna autorità legale deve promulgare una sentenza di reato contro il personaggio, anche se egli non deve necessariamente essere colpevole dei crimini che gli vengono ascritti. Inoltre, il personaggio deve giurare di rispettare il "Codice del Fuorilegge" (vedi riquadro).

Abilità di classe

Le abilità di classe di un fuorilegge della strada cremisi (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.



Il Codice del Fuorilegge

Giacun fuorilegge della strada cremisi deve selezionare un gruppo (sottoposto all'approvazione del DM) che sia immune alle sue scorribande. Per esempio, i Pirati di Penzance si rifiutavano di derubare gli orfani, mentre Robin Hood risparmiava i poveri. Alcuni fuorilegge si rifiutano di derubare i membri del sesso opposto, della loro razza o del clero. In cambio, il gruppo cui è concessa questa immunità prova una sincera devozione nei confronti del fuorilegge, tanto da aiutarlo in tempi di difficoltà. Per esempio, i membri del gruppo selezionato potrebbero offrire un posto ove nascondersi o indirizzare eventuali inseguitori nella direzione sbagliata. Un fuorilegge che danneggi intenzionalmente un membro del suo gruppo selezionato deve espiare i propri peccati (vedi l'incantesimo *espiazione* nel *Manuale del Giocatore*). Egli perde tutti i privilegi di classe dovuti a questa classe di prestigio finché non ha completato la sua redenzione, tranne le competenze in armi e armature.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del fuorilegge della strada cremisi.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un fuorilegge della strada cremisi è competente nell'uso di tutte le armi semplici, di una da guerra a sua scelta e di un'arma esotica (la rete), così come di tutte le armature leggere.

Agguato: Durante un round di sorpresa, il fuorilegge può compiere un attacco contro uno qualsiasi dei bersagli che non hanno ancora agito. Se l'attacco ha successo, un fuorilegge della strada cremisi di 1° livello infligge +1d6 danni extra. Ogni due livelli ottenuti come fuorilegge della strada cremisi, i danni extra aumentano di +1d6. Le creature immuni agli attacchi furtivi (come non morti, costrutti, melme e vegetali) non possono essere colpiti da questi danni speciali. Un attacco a distanza infligge danni extra solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Se il personaggio ha già ottenuto la capacità di attacco furtivo da altre classi, i danni extra per un agguato si sommano al suo danno di attacco furtivo, ma solo a patto che le condizioni dell'attacco rispettino i requisiti di un attacco furtivo.

Vita sulla strada cremisi: Il fuorilegge ha imparato molto nel periodo trascorso nel disprezzo della legge. Al 2° livello e poi di nuovo al 5° livello, egli ottiene uno dei seguenti talenti bonus: Arma Preferita, Attacco in Sella, Attacco Turbinante, Carica Devastante, Combattere in Sella, Disarmare Migliorato, Estrazione Rapida, Sbilanciare Migliorato, Sensi Acuti, Tirare in Sella, Travolgere. I prerequisiti vanno applicati normalmente per queste scelte.

Eludere: Al 3° livello, il fuorilegge ottiene la capacità di eludere (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*) se non la possiede già.

Fortuna del fuggiasco: Al 4° livello, il fuorilegge della strada cremisi ottiene un bonus di fortuna di +1 su tutti i tiri salvezza e un bonus di fortuna di +2 alle prove di Artista della Fuga. Questi bonus aumentano a +2 e +4 al 6° livello, e a +3 e +6 al 9° livello.

Autorità: Sempre al 4° livello, il fuorilegge ottiene

Autorità come talento bonus e comincia ad attirare intorno a sé una banda di gregari e seguaci che condividono le sue stesse idee: da gente graziata durante incontri precedenti (vedi il riquadro "Il Codice del Fuorilegge") a aspiranti luogotenenti, invogliati dalla crescente reputazione del fuorilegge e reclutati tra la gente comune da lui protetta. Alcuni di questi gregari e seguaci possono unirsi al fuorilegge nel suo rifugio e agire apertamente al suo fianco, mentre altri potrebbero aiutarlo fornendogli alloggi sicuri, alibi, rifornimenti, e magari anche identità di copertura, in caso di necessità. Dopo tutto, un fuorilegge, entrando in una città dove c'è una taglia sulla sua testa, ha una maggiore probabilità di mantenere la sua copertura se possiede un buon travestimento e si accompagna ad uomini apparentemente innocenti.

Eludere migliorato: Al 6° livello, il fuorilegge ottiene la capacità di eludere migliorato (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*) se non la possiede già.

Disarmare a distanza: Al 7° livello, il fuorilegge può utilizzare gli attacchi a distanza per disarmare i nemici entro 9 metri. Compiere una simile azione non provoca attacchi di opportunità da parte dei difensori, a meno che un normale attacco a distanza non li provochi (per esempio, se il fuorilegge e il suo bersaglio sono adiacenti). A prescindere dall'arma a distanza che il fuorilegge sta usando, ai fini della prova contrapposta di disarmare l'arma viene considerata ad una mano e di taglia Media. Il fuorilegge non può perdere la sua arma durante un tentativo di questo tipo.

Leggenda: All'8° livello, la reputazione del personaggio gli fornisce un bonus di circostanza di +4 alle prove di Diplomazia, Intimidire, Raccogliere Informazioni e Raggiare. Questo bonus si applica solamente quando egli sta interagendo apertamente con altri che conoscono la sua reputazione, e non quando è travestito o altrimenti sconosciuto a coloro che sta affrontando. Inoltre, lo stato leggendario del fuorilegge vale come "grande prestigio" a fine di acquisire gregari e seguaci con il talento Autorità.

Ingannare la morte (Str): Al 10° livello, un fuorilegge della strada cremisi ottiene la capacità straordinaria di evitare un colpo mortale. Ciò riflette la difficoltà intrinseca nel porre veramente la parola fine alla carriera di un bandito famoso. La capacità di ingannare la morte funziona esattamente come il tiro difensivo del ladro (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*), tranne per il fatto che ogni tipo di danno (inclusi incantesimi e trappole) può essere evitato, e che il fuorilegge non deve essere necessariamente consape-

TABELLA 1-6: FUORILEGGE DELLA STRADA CREMISI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Agguato +1d6
2°	+1	+3	+3	+0	Vita sulla strada cremisi
3°	+2	+3	+3	+1	Agguato +2d6, eludere
4°	+3	+4	+4	+1	Fortuna del fuggiasco, Autorità
5°	+3	+4	+4	+1	Agguato +3d6, vita sulla strada cremisi
6°	+4	+5	+5	+2	Fortuna del fuggiasco, eludere migliorato
7°	+5	+5	+5	+2	Agguato +4d6, disarmare a distanza
8°	+6	+6	+6	+2	Leggenda
9°	+6	+6	+6	+3	Agguato +5d6, fortuna del fuggiasco
10°	+7	+7	+7	+3	Ingannare la morte

vole dell'attacco in anticipo. Una volta al giorno può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danno inflitto) per ricevere solo metà dei danni da un attacco, incantesimo o effetto che lo ridurrebbe altrimenti a 0 o meno punti ferita. Se l'effetto indirizzato contro di lui consente un tiro salvezza sui Riflessi per subire solo metà del danno, la capacità di eludere migliorato entra normalmente in gioco, ma eludere migliorato non si applica altrimenti alla capacità di ingannare la morte. Ovviamente, un fuorilegge prudente che sa che qualcuno sta per irrompere nel suo rifugio potrebbe utilizzare la sua abilità Camuffare per scambiarsi gli abiti con uno qualunque dei suoi tirapiedi. Dopo di che, tutto ciò che gli resterebbe da fare sarebbe fingere la morte a causa di qualche ferita relativamente secondaria (che avrebbe inflitto abbastanza danni da far fuori il tirapiedi) e uscire silenziosamente di scena non appena i suoi assassini siano impegnati altrove. Espedienti di questo tipo contribuiscono generalmente ad estendere la durata della carriera di un fuorilegge.

LADRO-ACROBATA

Una gilda di ladri, al pari di tutte le altre corporazioni, annovera tra le sue fila diversi specialisti, inclusi tagliaborse, scassinatori, lestofanti e persino banditi. Nessuno di questi, tuttavia, possiede il prestigio dei ladri-acrobati, gli straordinari ladri celebrati nei racconti di strada, famosi per le loro rocambolesche fughe tra i tetti della città. Il ladro-acrobata riesce ad entrare e uscire da luoghi altrimenti inaccessibili. Se il portone che conduce alla Gilda dei Gioiellieri è chiuso e ben sorvegliato, il ladro-acrobata semplicemente si arrampica sul tetto di una vicina locanda, e, dopo aver arpionato con un uncino da scalata il più alto minareto, corre lungo la corda tesa fino ad una finestra chiusa che con rapidità riesce a scassinare. E se poi durante il furto qualcosa dovesse andare storto, le sue capacità atletiche gli permetterebbero comunque di sfuggire alla cattura.

La maggior parte dei ladri-acrobati ha iniziato la propria carriera come semplice ladro, facendosi strada fino a raggiungere le sfere più alte della gilda. Anche i personaggi di altre classi, in particolare il barbaro e l'illusionista, trovano che le abilità atletiche concesse dalla classe di prestigio del ladro-acrobata possano essere di qualche interesse.

I gruppi di avventurieri, in genere, si imbattono in un PNG ladro-acrobata intento a commettere qualche crimine. Talvolta, un ladro-acrobata potrebbe assoldare gli avventurieri per essere aiutato in un'azione funambolica piuttosto complessa, o anche per creare un diversivo mentre commette un crimine.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un ladro-acrobata, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità: Acrobazia 8 gradi, Equilibrio 8 gradi, Saltare 8 gradi, Scalare 8 gradi.

Speciale: Il personaggio deve possedere la capacità di eludere ed essere un membro di rilievo della gilda dei ladri locale.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un ladro-acrobata (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Comunicazione Segreta



(Sag), Cercare (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del ladro-acrobata.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il ladro-acrobata è competente nell'uso di tutte le armi semplici. Con la sola eccezione degli attacchi furtivi, il ladro-acrobata deve indossare un'armatura leggera o nessuna armatura per poter sfruttare i suoi privilegi di classe.

Manovra di kippe (Str): Come azione gratuita, un ladro-acrobata può rialzarsi da una posizione prona.

Salto libero (Str): L'altezza di un ladro-acrobata non influisce sulla massima distanza di salto (in lungo o in alto).

Equilibrio veloce (Str): Al 2° livello, il ladro-acrobata ottiene la capacità di mantenere con facilità l'equilibrio sulle superfici precarie. Se supera una prova di Equilibrio (per la CD, vedi la descrizione dell'abilità Equilibrio nel Capitolo 4: "Abilità" del *Manuale del Giocatore*) il ladro-acrobata è in grado di muoversi alla sua piena velocità in tali condizioni, invece che a metà della sua velocità.

Sbilanciare Migliorato: Al 2° livello, il ladro-acrobata ottiene il talento bonus Sbilanciare Migliorato, anche senza aver acquistato il talento prerequisito Maestria.

Eludere migliorato (Str): Al 3° livello, il ladro-acrobata ottiene la capacità di eludere migliorato (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*) se non la possiede già.

Caduta lenta (Str): Al 3° livello, il ladro-acrobata ottiene anche la capacità di caduta lenta (vedi la sezione "Monaco" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*). Inizialmente, egli subisce danni come se la caduta fosse 6 metri più corta di quanto non sia realmente. La sua capacità di rallentare la caduta aumenta di 3 metri per ogni tre livelli successivi come ladro-acrobata. Se ha già ottenuto la capacità di caduta lenta da altre classi, le distanze non si sommano.

Bonus per combattere sulla difensiva: A causa del suo costante dinamismo, il ladro-acrobata diventa un bersaglio difficile da colpire. Quando combatte sulla difensiva, il personaggio ottiene un bonus per schivare di

+4 alla CA, invece del normale bonus di +2 o di +3 se ha 0 o più gradi di Acrobazia. Quando invece sceglie l'azione standard di difesa totale, il personaggio ottiene un bonus per schivare di +8 alla CA, invece del normale bonus di +4 o di +6 se ha 5 o più gradi di Acrobazia.

Attacco furtivo: Al 4° livello, il ladro-acrobata ottiene la capacità di attacco furtivo (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*), se non la possiede già. Inizialmente ottiene un +1d6 ai danni con questo attacco, ma il totale aumenta sino a +2d6 al 9° livello. Se ha già ottenuto la capacità di attacco furtivo da altre classi, i bonus ai danni si sommano.

Ruota con carica: Facendo capriole e la ruota in linea retta verso un nemico distante 3 metri o più, il ladro-acrobata di 5° livello o superiore ottiene i modificatori standard di +2 al tiro per colpire e di -2 alla CA per compiere un attacco di carica piuttosto inusuale. Per fare la ruota bisogna effettuare una prova di Acrobazia (CD 20). Una prova superata significa che il ladro-acrobata ha la possibilità di compiere un attacco furtivo extra contro l'avversario che sta caricando; un fallimento significa che il ladro ha ottenuto i normali effetti della carica ma non il danno extra dell'attacco furtivo.

Scalare veloce (Str): Al 5° livello, il ladro-acrobata è diventato un esperto scalatore. Se il ladro-acrobata supera una prova di Scalare, si muove alla sua piena velocità invece che a metà della sua velocità, in tutte quelle situazioni che di norma richiedono tale prova. Scalare veloce è un'azione di round completo.

Difesa prona: Al 6° livello, il ladro-acrobata è abituato a rotolare e a fare capriole. Gli avversari che lo attaccano mentre è prono non ottengono il bonus di +4 agli attacchi in mischia che normalmente riceverebbero.

Tiro difensivo: Al 7° livello, il ladro-acrobata ottiene la capacità tiro difensivo (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*) se non la possiede già.

Muoversi ovunque (Str): All'8° livello, il ladro-acrobata può muoversi normalmente anche quando è in equilibrio su superfici precarie o mentre si sta arrampicando. In entrambi i casi, a condizione che il movimento sia sempre in linea retta, si muove alla sua piena velocità come azione equivalente al movimento e, se lo desidera, può persino correre. Inoltre, se non è in mischia, il personaggio può prendere 10 alle prove di Equilibrio e Scalare.

Combattere ovunque (Str): Al 10° livello, il ladro-acrobata può combattere normalmente anche quando è in equilibrio su superfici precarie o mentre si sta

TABELLA 1-7: LADRO-ACROBATA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Manovra di kippe, salto libero
2°	+1	+0	+3	+0	Equilibrio veloce, Sbilanciare Migliorato
3°	+2	+1	+3	+1	Caduta lenta (6 m), eludere migliorato
4°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +1d6, bonus per combattere sulla difensiva
5°	+3	+1	+4	+1	Ruota con carica, scalare veloce
6°	+4	+2	+5	+2	Caduta lenta (9 m), difesa prona
7°	+5	+2	+5	+2	Tiro difensivo
8°	+6	+2	+6	+2	Muoversi ovunque
9°	+6	+3	+6	+3	Attacco furtivo +2d6, caduta lenta (12 m)
10°	+7	+3	+7	+3	Combattere ovunque

arrampicando. Ad esempio, un ladro-acrobata potrebbe arrampicarsi di qualche metro su una parete vicina per ottenere il bonus al tiro per colpire in mischia da posizione sopraelevata. Il personaggio, tuttavia, per potersi arrampicare deve avere almeno una mano libera.

PREDATORE DI TEMPLI DI OLIDAMMARA

I seguaci di Olidammara innalzano pochi templi al loro dio; talora è più facile trovarli nelle chiese di altre divinità, impegnati a derubarle di qualunque oggetto di valore, pesante o leggero che sia. I predatori di templi sono un manipolo ben addestrato di ladri che venerano il Ladro Ridente e che si specializzano a sgraffignare oggetti di valore e conoscenze segrete dai templi di altri dèi. Poche imprese sono pericolose quanto introdursi in un tempio, e pertanto Olidammara concede ai predatori di templi al suo servizio una capacità limitata di lanciare incantesimi.

I predatori di templi lavorano di solito in piccole squadre che con azioni furtive, travestimenti e magia si infiltrano di nascosto nei templi rivali. Una volta dentro, essi svaligiano la tesoreria, arraffano le reliquie religiose e fuggono via con tutti i segreti che i chierici del tempio rivale si erano preoccupati di scrivere da qualche parte. Se tutto procede per il verso giusto, sgusciano via inosservati, ma spesso sono costretti a combattere per aprirsi una via di fuga. I predatori sanno perfettamente che la punizione per aver tentato di derubare un tempio è spesso la morte, e perciò non esitano a sguainare le spade se la cattura sembra imminente.

I predatori di templi sono sempre attenti a captare notizie di grandi ricchezze o oscuri segreti che provengano dai templi di altre divinità, e sono sempre a caccia di notizie su altari nascosti e templi dimenticati dalla storia. Ad ogni modo, dispongono solitamente di molto tempo libero tra un'incursione e l'altra per dedicarsi alle normali avventure, che spesso intraprendono con la benedizione della loro divinità. Dopo tutto, avventurarsi in un dungeon affina le abilità richieste dal predatore per missioni speciali come "liberare" il bottino di guerra che i chierici di St. Cuthbert intendono portare al loro tempio per custodirlo al sicuro.

I chierici che venerano altri dèi considerano i predatori di templi una minaccia, sicché molti di questi ultimi fingono di essere ladri, bardi o anche chierici di Olidammara. I ladri e i bardi possiedono solitamente le abilità necessarie ad un predatore di templi, laddove solo pochi chierici, anche quelli di Olidammara, sono in grado di scassinare una serratura o di disarmare una trappola talmente bene da soddisfare i requisiti dei predatori di templi. I personaggi giocanti potrebbero incontrare dei PNG predatori di templi in fuga da una città, braccati dalle loro ultime vittime, o mentre stanno pianificando la loro prossima incursione.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un predatore di templi di Olidammara, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi caotico.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Cercare 8 gradi, Disattivare Congegni 4 gradi, Scassinare Serrature 4 gradi.

Speciale: Il personaggio deve essere un seguace di Olidammara ed essere invitato ad unirsi ai ranghi dei predatori di templi da almeno tre affiliati attuali di quella classe di prestigio.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un predatore di templi di Olidammara (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Disattivare Congegni (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del predatore di templi di Olidammara.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un

TABELLA 1-8: PREDATORE DI TEMPLI DI OLIDAMMARA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno*			
						1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+2	+2	Trappole	0+1	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	1+1	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	Schivare prodigioso (bonus Des alla CA)	1+1	0+1	-	-
4°	+3	+1	+4	+4	Bonus ai tiri salvezza +1	1+1	1+1	-	-
5°	+3	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6	1+1	1+1	0+1	-
6°	+4	+2	+5	+5	Schivare prodigioso (non attaccato sui fianchi)	1+1	1+1	1+1	-
7°	+5	+2	+5	+5	Bonus ai tiri salvezza +2	2+1	1+1	1+1	0+1
8°	+6	+2	+6	+6	Attacco furtivo +3d6	2+1	1+1	1+1	1+1
9°	+6	+3	+6	+6	Schivare prodigioso (+1 contro trappole)	2+1	2+1	1+1	1+1
10°	+7	+3	+7	+7	Bonus ai tiri salvezza +3	2+1	2+1	2+1	1+1

*In aggiunta al numero indicato di incantesimi al giorno dal 1° al 4° livello di incantesimi, un predatore di templi ha un incantesimo di dominio per ogni livello di incantesimo. Il "+1" sulla lista rappresenta questo incantesimo. Questi sono in aggiunta a qualsiasi incantesimo bonus per alto punteggio di Saggezza.

predatore di templi è competente nell'uso di tutte le armi semplici e nello stocco. Inoltre, è competente nell'uso di tutte le armature leggere e medie.

Trappole: Al 1° livello, il predatore di templi, se non lo ha già ottenuto da una precedente classe, ottiene la capacità trappole (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*).

Incantesimi: Un predatore di templi può lanciare un numero limitato di incantesimi divini. I suoi incantesimi si basano sulla Saggiezza, quindi lanciare qualunque incantesimo richiede un punteggio di Saggiezza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo. La CD per un tiro salvezza contro uno di questi incantesimi è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggiezza del predatore di templi. Quando la tabella indica che il predatore di templi ottiene 0 incantesimi di un certo livello (come 0 incantesimi di 1° livello al suo 1° livello), egli ottiene solo gli incantesimi bonus che il suo punteggio di Saggiezza gli concede. Come un chierico, un predatore di templi può preparare un incantesimo di dominio per ogni livello di incantesimo in aggiunta ai suoi incantesimi standard. Nel momento in cui diviene predatore di templi, il personaggio deve selezionare due domini tra i tre che Olidammara presiede (Caos, Fortuna e Inganno). In questo modo egli ha accesso a due



incantesimi di dominio ad ogni livello; può preparare quotidianamente l'uno o l'altro come incantesimo di dominio.

Un predatore di templi deve trascorrere una ora ogni notte in contemplazione silenziosa, pregando Olidammara di concedergli di nuovo la sua quota giornaliera di incantesimi. Al fine di preparare gli incantesimi non conta quanto tempo il predatore abbia trascorso a riposare.

Diversamente dai chierici, i predatori di templi non catalizzano energia per scacciare o intimorire i non morti, e non possono lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*. Inoltre, non ottengono i poteri concessi per i loro domini.

Attacco furtivo: Il predatore di templi ottiene la capacità di attacco furtivo (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*) al 2° livello, se non la possiede già. Inizialmente ottiene un +1d6 ai danni con questo attacco, e il totale aumenta di +1d6 ogni 3 livelli da predatore di templi. Se ha già ottenuto la capacità di attacco furtivo da altre classi, i bonus ai danni si sommano.

Schivare prodigioso (Str): Al 3° livello, il predatore di templi ottiene la capacità schivare prodigioso (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*), se non la possiede già. Egli ottiene benefici aggiuntivi da questa capacità man mano che il suo livello di predatore di templi aumenta (vedi Tabella 1-8). Se possiede già schivare prodigioso da una o più classi precedenti, i livelli di queste classi si sommano a quelli di predatore di templi allo scopo di determinare i benefici, ma continua a progredire in questa capacità seguendo qualunque progressione stesse originariamente usando. Per esempio, se un ladro diviene un predatore di templi, si sommano i suoi livelli di predatore di templi e ladro, poi si fa riferimento alla Tabella 3-10: "Ladro" nel *Manuale del Giocatore* per determinare i benefici di schivare prodigioso al suo nuovo livello complessivo.

Bonus ai tiri salvezza: Il predatore di templi gode di parte della fortuna di Olidammara, che si concretizza in un bonus di fortuna a tutti i tiri salvezza. Questo bonus aumenta da +1 al 4° livello sino a +2 al 7° livello e +3 al 10° livello.

Lista di incantesimi del predatore di templi

I predatori di templi possono scegliere i loro incantesimi dalla seguente lista:



1° Livello-azione casuale, contrastare elementi, cura ferite leggere, individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione del male, individuazione della legge, individuazione delle porte segrete, infliggi ferite leggere, invisibilità ai non morti, foschia occultante, movimenti del ragno, protezione dal bene, protezione dal male, protezione dalla legge, rimuovi paura, santuario, scudo della fede, scudo entropico.

2° Livello-allineamento imperscrutabile, blocca persone, cura ferite moderate, dissimulare, grazia felina, infliggi ferite moderate, nube di nebbia, oscurità, presagio, resistere agli elementi, ristorare inferiore, ritarda veleno, scassinare, scurovisione, silenzio.

3° Livello-cecità/sordità, cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro il male, cerchio magico contro la legge, cura ferite gravi, dissolvi magie, infliggi ferite gravi, localizza oggetto, protezione dagli elementi, protezione dall'energia negativa, rimuovi maledizione, veste magica.

4° Livello-camminare nell'aria, cura ferite critiche, immunità agli incantesimi, infliggi ferite critiche, libertà di movimento, neutralizza veleno, ristorare.

SPIA

Alcuni avventurieri si compiacciono della loro reputazione: più conosciute sono le loro imprese, più essi sono felici. Di contro, la spia preferisce evitare l'attenzione generale. Compie il suo lavoro silenziosamente e in privato, stando ben alla larga dallo sguardo pubblico. Per non destare sospetti, la spia mantiene spesso un'identità di copertura, fingendo di essere membro di un'altra classe di personaggio, di solito quella in cui ha iniziato la sua carriera.

Le spie non sono molto popolari, ma fino a quando le nazioni diffideranno le une delle altre ci sarà sempre bisogno di impiegare qualcuno per raccogliere informazioni che altri vorrebbero tenere nascoste. Molti regnanti aborriscono pubblicamente l'uso delle spie, ma segretamente si servono di loro, se non altro per proteggere i loro segreti dalle spie di altre nazioni. La segretezza intrinseca alla professione e il suo alto tasso di mortalità rendono impossibile determinare quante spie siano effettivamente attive in un luogo e in un momento dati.

I ladri sono eccellenti spie, per l'alto numero di punti abilità e la loro propensione al sotterfugio. Per gli stessi motivi, i ranger sono perfetti quando si tratta di agire come spie in ambienti rurali. In realtà, i personaggi di qualunque classe possono divenire spie: più improbabile sembra la combinazione di classi, migliore è la copertura che offre. Alcuni maghi e stregoni utilizzano la loro sapienza magica come copertura per operazioni segrete, e certi barbari sono molto più accorti di quanto non sembri a prima vista. Le spie, poi, possono essere di qualsiasi allineamento. Si va da agenti indipendenti che raccolgono informazioni e vendono i loro servizi al migliore offerente, ad infiltrati di nobile animo che penetrano nelle organizzazioni più corrotte col fine di distruggerle.

Per una spia è importante mantenere distinte le emozioni personali dai rapporti professionali. Se questi sono gli ordini, le spie devono essere sempre pronte a liquidare qualcuno, anche molto vicino a loro, senza esitare per un solo istante. Il tradimento è il loro mestiere, e la loro lealtà va sempre alla missione prima che alla gente che essi incontrano durante il lavoro.

A volte le spie ritengono utile infiltrarsi in gruppi di avventurieri che si dirigono nell'area in cui la spia dovrà svolgere la sua missione vera e propria.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere una spia, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Comunicazione Segreta 5 gradi, Raccogliere Informazioni 5 gradi, Raggiare 5 gradi.

Talento: Abilità Focalizzata (Raggiare).

Speciale: Il personaggio deve possedere 5 gradi in due tra le abilità elencate di seguito: Camuffare, Diplomazia, Falsificare e Percepire Inganni.

Abilità di classe

Le abilità di classe di una spia (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Leggere Labbra (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi, Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Scrutare (Int), Svuotare Tasche (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della spia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Una spia è competente nell'uso di tutte le armature leggere e medie e in tutte le armi semplici e da guerra.

Identità di copertura: Di solito una spia vuol mantenere segreta la sua vera attività, e così finge di essere un semplice ladro, ranger o simile. Oltre a non destare il sospetto dei compagni, avere un'identità di copertura induce i nemici a sottovalutare la spia finché non sia troppo tardi. Al 1° livello, una spia stabilisce una particolare identità di copertura (come ad esempio Murek, il sarto di Sumberton). Mentre opera con quell'identità, ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare e un bonus di circostanza +2 alle prove di Raccogliere Informazioni e Raggiare. Al 4° e poi al 7° livello, la spia può sviluppare un'identità di copertura aggiuntiva che fornisce gli stessi bonus di circostanza della prima.

Se decide di "mandare in pensione" un'identità di copertura e di acquisirne un'altra, dovrà trascorrere una settimana ad esercitarsi rigorosamente sulle intonazioni vocali e sul linguaggio corporeo appropriati prima di poter usufruire dei bonus. Le identità di copertura non forniscono automaticamente alla spia abilità, competenze o privilegi di classe aggiuntivi che gli altri considererebbero normali per la professione che egli sta impersonando, sebbene i gradi richiesti (vedi sotto)

servano a rinforzare le abilità nelle aree selezionate. Tuttavia, la spia deve essere accorta quando sceglie identità che possono essere sottoposte ad attenta osservazione.

Gradi richiesti: Per una spia è fondamentale sapere cosa sta facendo quando finge di essere qualcun altro. Ad ogni livello di spia, egli deve spendere almeno due punti abilità in un'abilità di Artigianato, Conoscenze o Professione che sia legata ad una delle sue identità di copertura. Il limite massimo di gradi si applica normalmente a queste abilità.

Attacco furtivo: La spia ottiene la capacità di attacco furtivo (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*) al 1° livello, se non la possiede già. Inizialmente ottiene +1d6 ai danni con questo attacco, ma il totale aumenta sino a +2d6 al 4° livello e +3d6 al 7° livello. Se ha già ottenuto la capacità di attacco furtivo da altre classi, i bonus ai danni si sommano.

Allineamento imperscrutabile (Str): L'intrico di identità e priorità diverse che si affollano nella mente della spia rende impossibile individuare il suo allineamento attraverso una qualunque forma di divinazione, una volta che egli raggiunga il 2° livello. Questa capacità funziona esattamente come un incantesimo *allineamento imperscrutabile*, tranne per il fatto che è sempre attivo. Solo le divinazioni sono confuse; gli incantesimi che agiscono contro certi allineamenti, come *protezione dal male* e *punizione sacra*, hanno normalmente effetto sulla spia.

Travestimento rapido (Str): Al 3° livello, la spia è divenuta abile nel cambiare rapidamente identità. Da questo momento in poi, egli può travestirsi in un decimo del tempo normalmente richiesto (1d3 minuti) e indossare o togliersi un'armatura in metà del tempo standard.

Schivare prodigioso (Str): Sempre al 3° livello, la spia ottiene la capacità schivare prodigioso (vedi la



sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*, se non la possiede già. Egli ottiene benefici aggiuntivi da questa capacità man mano che il suo livello di spia aumenta (vedi Tabella 1-9). Se possiede già schivare prodigioso una o più classi precedenti, i livelli di queste classi si sommano a quelli di spia allo scopo di determinare i benefici, ma egli continua a progredire in questa capacità seguendo qualunque progressione delle stesse originariamente usando. Per esempio, se un ladro diviene una spia occorre sommare i suoi livelli di spia ladro, poi fare rifer

mento alla Tabella 3-10: "Ladro" nel *Manuale del Giocatore* per determinare i benefici di schivare prodigioso al suo nuovo livello complessivo.

Mente sfuggente (Str): Al 5° livello, la spia ottiene la capacità mente sfuggente (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*), se non la possiede già.

Osservare lo scrutamento (Str): Sempre al 5° livello, la spia è in grado di accorgersi dei sensori magici creati da *occhio arcano*, *scrutare*, una sfera di cristallo o simili, se supera una prova di Osservare (CD 20).

Copertura impenetrabile (Str): All'8° livello, la spia può ridurre al silenzio la sua mente e immergersi completamente nella sua identità di copertura, a sua discrezione. Mentre è in copertura impenetrabile, gli incantesimi di divinazione individuano solamente informazioni appropriate alla sua identità di copertura; essi non rivelano nulla che riguardi la spia in quanto tale.

Riconoscere inflessioni: Sempre all'8° livello, la spia può determinare le vere motivazioni altrui ascoltando con attenzione le più tenui inflessioni vocali. Le s

TABELLA 1-9: SPIA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Attacco furtivo +1d6, gradi richiesti, identità di copertura
2°	+1	+0	+3	+3	Allineamento imperscrutabile, gradi richiesti
3°	+2	+1	+3	+3	Gradi richiesti, schivare prodigioso (bonus Des alla CA), travestimento rapido
4°	+3	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6, gradi richiesti, identità di copertura
5°	+3	+1	+4	+4	Gradi richiesti, mente sfuggente, osservare lo scrutamento
6°	+4	+2	+5	+5	Gradi richiesti, schivare prodigioso (non attaccato sui fianchi)
7°	+5	+2	+5	+5	Attacco furtivo +3d6, gradi richiesti, identità di copertura
8°	+6	+2	+6	+6	Copertura impenetrabile, gradi richiesti, riconoscere inflessioni
9°	+6	+3	+6	+6	Gradi richiesti, linguaggio non verbale, smorzare l'individuazione
10°	+7	+3	+7	+7	Gradi richiesti, vuoto mentale

orecchie sono così ben allenate che gli procurano un bonus cognitivo di +3 alle prove di Percepire Inganni.

Smorzare l'individuazione (Sop): Al 9° livello, la spia può, attraverso il suo subconscio, creare delle interferenze che negano gli incantesimi *individuazione del magico*. La forza dell'aura per gli oggetti magici che tiene in mano, porta con sé o indossa viene considerata come di due categorie inferiore alla norma. Per esempio, un'aura forte diviene debole, e le auro deboli e flebili sono completamente impossibili da individuare.

Linguaggio non verbale (Str): Sempre al 9° livello, la spia apprende il linguaggio non verbale dei movimenti corporei subconsci. Imitando il linguaggio corporeo di coloro con cui interagisce, egli ottiene un bonus cognitivo di +2 alle prove di Camuffare e Raggiare.

Vuoto mentale (Mag): Al 10° livello, la spia diviene immune agli incantesimi che influenzano la mente e alle divinazioni, grazie alla sua capacità di occultare i suoi pensieri più profondi. Utilizzare *vuoto mentale* equivale ad un'azione standard, e la spia può farlo un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza. Questa capacità funziona esattamente come un incantesimo *vuoto mentale* lanciato da uno stregone di 15° livello, tranne per il fatto che ha effetto solo sulla spia e che la sua durata è 10 minuti.

VIGILANTE

Un vigilante, dopo aver subito le angherie di alcuni malviventi, potrebbe aver deciso di farsi giustizia da solo. Un altro potrebbe aver perduto una persona cara, vittima di una pugnalata in un vicolo buio. Un altro ancora potrebbe voler riscattare un'esistenza trascorsa al di fuori della legge. Qualunque sia la ragione, il vigilante prova un ardente desiderio di risolvere i crimini e consegnare alla giustizia i malfattori.

Il vigilante interviene sul luogo del crimine, utilizzando tecniche d'indagine sia magiche che tradizionali. Sa captare le voci che circolano nel mondo della malavita su un crimine, analizzare gli indizi e identificare i possibili sospetti. Una volta che si è messo su una pista, la segue senza sosta, fino a che non cattura il sospettato e non riesce ad estorcergli una confessione. Alcuni vigilanti potrebbero essere al servizio del sovrano locale o di una milizia cittadina, mentre altri potrebbero lavorare come detective privati in cerca di impiego. Altri ancora potrebbero pattugliare le strade di notte per fermare i crimini in corso o bloccare i malviventi, prima ancora che agiscano.

Un bardo o un ladro possono acquisire velocemente la varietà di abilità richieste ad un vigilante. Questa classe è di un certo interesse anche per i ranger, poiché

permette loro di ingaggiare cacce all'uomo cittadine, seguendo i criminali come prede.

Un PNG vigilante potrebbe entrare in scena giusto in tempo per salvare i personaggi da un attacco criminale. Comunque, se i PG dovessero violare le leggi del "terreno di caccia" di un vigilante, potrebbero presto finire nel suo libro nero.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un vigilante, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Cercare 8 gradi, Intimidire 8 gradi, Percepire Inganni 8 gradi, Raccogliere Informazioni 8 gradi.

Talenti: Sensi Acuti.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un vigilante (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Percepire Inganni (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del vigilante.

Competenza nelle armi e nelle armature: I vigilanti sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, più la rete. Non ottengono alcuna competenza aggiuntiva nelle armature.

Incantesimi: A partire dal 1° livello, il vigilante lancia incantesimi arcani come se fosse uno stregone. Per lanciare un

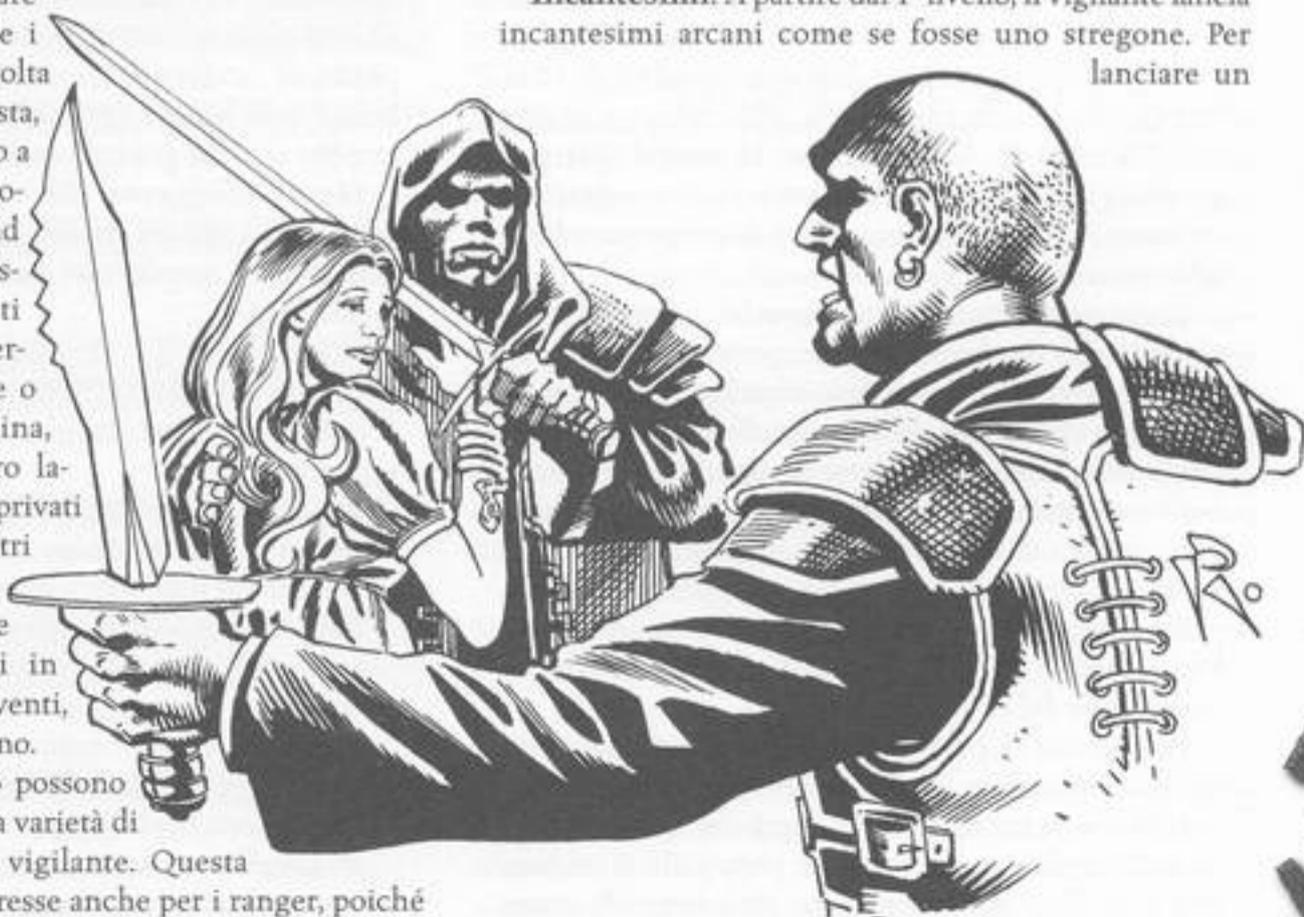


TABELLA 1-10: VIGILANTE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno			
						1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+2	+2	<i>Individuazione del male</i>	0	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+3	Cercare indizi, conoscenza delle città +2	1	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	Fortuna sfacciata 1 volta al giorno	1	0	-	-
4°	+3	+1	+4	+4	Conoscenza delle città +4, Ombra	1	1	-	-
5°	+3	+1	+4	+4	Perseguire il crimine 1 volta al giorno	1	1	0	-
6°	+4	+2	+5	+5	Conoscenza delle città +6	2	1	1	-
7°	+5	+2	+5	+5	Fortuna sfacciata 2 volte al giorno, perseguire il crimine 2 volte al giorno	2	1	1	0
8°	+6	+2	+6	+6	Conoscenza delle città +8	2	2	1	1
9°	+6	+3	+6	+6	Mente sfuggente	2	2	2	1
10°	+7	+3	+7	+7	Perseguire il crimine 3 volte al giorno	3	2	2	2

incantesimo, un vigilante deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Gli incantesimi bonus del personaggio sono in base al Carisma, e la Classe Difficoltà (CD) per un tiro salvezza contro un incantesimo da vigilante è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del vigilante. Come uno stregone, un vigilante non ha bisogno di preparare i propri incantesimi in anticipo.

Individuazione del male (Mag): Una volta al giorno per livello da vigilante, il personaggio può usare *individuazione del male* come se fosse un paladino (vedi la sezione "Paladino" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*).

Cercare indizi: Un vigilante di 2° livello o superiore che semplicemente arriva a meno di 1,5 metri dagli indizi di un crimine può effettuare una prova di Cercare come se stesse cercando attivamente. Il vigilante deve essere messo al corrente del crimine commesso, ma non ha bisogno di conoscerne i particolari. Gli indizi lasciati sulla scena del delitto possono essere individuati in questo modo solo entro una settimana da quando è stato commesso il crimine.

Conoscenza delle città: Il vigilante deve scegliere una città come suo "terreno di caccia". Per tutto il tempo in cui soggiorna in quella città, ottiene un bonus di circostanza alle prove di Comunicazione Segreta e Raccogliere Informazioni. Il bonus iniziale è di +2 al 2° livello, ma aumenta con il livello di classe come illustrato nella Tabella 1-10. Se si trasferisce in un'altra città, prima di poter utilizzare nuovamente questa capacità, il vigilante deve impiegare un mese di tempo per adattarsi alla nuova realtà.

Fortuna sfacciata: Questa capacità, a disposizione dei vigilanti di 3° livello o superiore, permette al giocatore di ritirare un qualsiasi tiro di dado dopo aver visto il risultato ma prima che questo abbia avuto effetto. Il risultato così tirato nuovamente deve essere comunque mantenuto. Sebbene questa capacità possa essere utilizzata più di una volta al giorno agli alti livelli, un vigilante non può utilizzarla più di una volta per la stessa prova di abilità.

Ombra: Al 4° livello, il vigilante ottiene il talento bonus Ombra. (Vedi Capitolo 2 di questo manuale per la descrizione del talento).

Perseguire il crimine (Sop): Se un vigilante di 5° livello o superiore assiste di persona ad un fatto che costituisce reato secondo le leggi del suo "terreno di caccia" cittadino, può tentare di perseguire il criminale. Per fare ciò, deve compiere un'azione di attacco,

TABELLA 1-11: INCANTESIMI CONOSCIUTI DAL VIGILANTE

Livello di classe	1°	2°	3°	4°
1°	2	-	-	-
2°	2	-	-	-
3°	3	1	-	-
4°	3	2	-	-
5°	4	2	1	-
6°	4	3	2	-
7°	5	3	2	1
8°	5	4	3	2
9°	5	5	4	2
10°	5	5	4	3

applicando al tiro per colpire il suo bonus di Carisma (se positivo), oltre a tutti i modificatori che si applicano normalmente. Se l'attacco è stato effettuato con successo, infligge un danno extra per livello da vigilante. Questo attacco speciale deve avvenire entro tre giorni dal crimine; infatti, oltre questo termine, i bonus non hanno più alcun effetto. Perseguire il crimine può essere utilizzato una volta al giorno al 5° livello, due volte al giorno al 7° livello e tre volte al giorno al 10° livello. Il vigilante può usare questa capacità quante volte desidera contro lo stesso criminale e in relazione allo stesso crimine, purché tali utilizzi rientrino nel termine temporale. Se il vigilante persegue accidentalmente una persona innocente, i bonus non hanno alcun effetto, ma il tentativo conta rispetto al totale giornaliero disponibile.

Mente sfuggente (Str): Al 9° livello, il vigilante ottiene la capacità mente sfuggente (vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*) se non la possiede già.

Lista di incantesimi del vigilante

I vigilanti possono scegliere i loro incantesimi dalla seguente lista.

1° Livello-cambiare sembianze, foschia occultante, identificare, incuti paura, individuazione del magico, individuazione delle porte segrete, luce.

2° Livello-individuazione dei pensieri, localizza oggetto, luce diurna, scurovisione, spaventare, vedere invisibilità, zona di verità.

3° Livello-cerchio magico contro il male, chiarovisione/chiaroveggenza, dissolvi magie, emozione, linguaggi, parlare con i morti, rivela bugie.

4° Livello-ancora dimensionale, individuazione dello scrutamento, localizza creatura, occhio arcano, paura, scrutare.

CAPITOLO 2: ABILITÀ E TALENTI

Questo capitolo si apre con due nuove categorie dell'abilità Artigianato: Artigianato (preparare veleni) e Artigianato (costruire trappole). La sezione successiva descrive nuovi modi di utilizzare alcune abilità già esistenti. Infine, l'ultima sezione introduce nuovi talenti di particolare interesse per i ladri e i bardi.

NOZIONI BASE SUI VELENI

Nascondendo una dose di veleno, si può abbattere un nemico senza dover rischiare un combattimento prolun-

TABELLA 2-1: CD DI ARTIGIANATO (PREPARARE VELENI)

Veleno	Tipo	CD per preparare	Prezzo di mercato per dose
Arsenico	Ingestione	CD 13 15	120
Bile di drago	Contatto	CD 26 30	1.500
Essenza d'ombra	Ferimento	CD 17 20	250
Estratto di loto nero	Contatto	CD 20 35	4.500*
Foschia di demenza	Inalazione	CD 15 20	1.500
Fumi di othur bruciato	Inalazione	CD 18 25	2.100
Fungo velenoso striato	Ingestione	CD 11 15	180
Lama di morte	Ferimento	CD 20 25	1.800
Muschio di id	Ingestione	CD 14 15	125
Nitharit	Contatto	CD 13 20	650
Olio di sangue verde	Ferimento	CD 13 15	100
Olio di taggit	Ingestione	CD 15 15	90
Pasta di radice di malyss	Contatto	CD 16 20	500
Polvere di lich	Ingestione	CD 17 20	250
Polvere di rapinatore oscuro	Ingestione	CD 18 25	300
Polvere di ungol	Inalazione	CD 15 20	1.000
Radice di terinav	Contatto	CD 16 25	750
Residuo di foglia sassone	Contatto	CD 16 20	300
Sangue di radice	Ferimento	CD 12 15	100
Succo di cervello di vermeiena	Contatto	CD 13 15	200
Veleno di aspidi nera	Ferimento	CD 12 15	120
Veleno di millepiedi Piccolo	Ferimento	CD 11 15	90
Veleno di ragno Medio	Ferimento	CD 14 15	150
Veleno di scorpione Grande	Ferimento	CD 18 20	200
Veleno di verme purpureo	Ferimento	CD 24 20	700
Veleno di vespa Gigante	Ferimento	CD 18 20	210
Veleno di viverna	Ferimento	CD 17 25	3.000
Whinni blu	Ferimento	CD 14 15	120

* Indica un prezzo riveduto. Sostituisce il prezzo riportato nella Guida del DUNGEON MASTER.

gato. È pratica comune degli assassini somministrare intrugli velenosi, e persino alcuni ladri e bardi sono disposti a farvi ricorso, nonostante i rischi intrinseci nella manipolazione di tali sostanze. Ma i veleni non sempre sono disponibili; anche nei luoghi dove sono state legalizzate, l'acquisto di tossine spesso richiama attenzioni indesiderate. Pertanto, chi manipola i veleni con una certa frequenza, prima o poi, si metterà a prepararli in proprio.

Purificare le materie prime per preparare dei veleni efficaci richiede tempo e pazienza. Artigianato (preparare veleni), una sottocategoria speciale dell'abilità Artigianato, fornisce le necessarie competenze. Le CD per ricavare dei veleni utilizzabili dalle sostanze elencate nel Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER sono riportate nella Tabella 2-1 in questa pagina. Per preparare veleni con l'abilità Artigianato (preparare veleni) si seguono le regole del Manuale del Giocatore per la creazione degli oggetti con l'abilità Artigianato, tranne per le seguenti eccezioni.

1. Il costo delle materie prime è estremamente variabile; dipende dalla relativa facilità con cui il personaggio può disporre del componente attivo, ossia il veleno o la pianta che effettivamente secerne il veleno. Se è già disponibile una scorta, le materie prime costano un sesto del prezzo di mercato, non un terzo. In caso contrario, le materie prime costano almeno tre quarti del prezzo di mercato, nell'ipotesi che la sostanza sia effettivamente in vendita.

2. Per determinare la quantità di veleno che può essere preparata in una settimana, si deve effettuare una prova di Artigianato (preparare veleni) alla fine della settimana di lavoro. Se la prova viene effettuata con successo, bisogna moltiplicare il risultato per la CD. Il risultato così ottenuto rappresenta in mo la quantità di veleno creata in quella settimana. Se il risultato in mo è pari o superiore al prezzo di mercato di una dose di veleno, allora la dose è stata preparata (talvolta, il personaggio potrebbe creare più di una dose in una settimana, sulla base del risultato della prova e del prezzo di mercato del veleno). Se la prova è fallita, per quella settimana non si ottengono progressi. Se è fallita di 5 o più, metà delle materie prime è stata sprecata ed è necessario acquistarla nuovamente.

TRAPPOLE FAI DA TE

Le trappole sono da sempre parte integrante dell'arsenale del DM, ma con un accorto uso della abilità Artigianato (costruire trappole) i personaggi giocanti possono utilizzarle per migliorare le difese dei loro nascondigli e delle loro fortezze. Anche i DM possono prendere spunto da queste regole per progettare le trappole da collocare nei dungeon per cogliere di sorpresa i PG malaccorti.

Il seguente metodo è un insieme di linee guida per la costruzione di trappole fai da te. Qualora le formule dovessero contraddirsi, per risolvere le incongruenze basterà usare un po' di buon senso e di obiettività. Se queste linee guida tralasciano un particolare importante di una trappola che si vorrebbe creare, potranno comunque essere utilizzate come esempio.

Passo 1: Ideare una trappola

Questo passo è la premessa alla base di tutte le scelte che si dovranno fare nel seguito. È il passo più importante, ma anche quello più semplice, ossia determinare il funzionamento della trappola.

TABELLA 2-2: MODIFICATORI AL COSTO BASE E AI GS DELLE TRAPPOLE MECCANICHE

Peculiarità	Modificatore al costo base	Modificatore al GS
Tipo di attivatore		
Posizione	-	-
Prossimità (meccanico)	+1.000 mo	-
Contatto	-	-
Contatto (integrato)	-100 mo	-
Sincrono	+1.000 mo	-
Tipo di ripristino		
Irripristinabile	-500 mo	-
Riparabile	-200 mo	-
Manuale	-	-
Automatico	+500 mo (o 0 se con attivatore sincrono)	-
Tipo di aggiramento		
Serratura	+100 mo +200 mo per ogni incremento di +5 al di sopra di 30 per la CD di Scassinare Serrature	-
Leva nascosta	+200 mo +200 mo per ogni incremento di +5 al di sopra di 25 per la CD di Cercare	-
Serratura nascosta	+300 mo +200 mo per ogni incremento di +5 al di sopra di 30 per la CD di Scassinare Serrature, +200 mo +200 mo per ogni incremento di +5 al di sopra di 25 per la CD di Cercare	-
CD di Cercare		
15 o meno	-100 mo per ogni decremento di -1 al di sotto di 20	-1
16-19	-100 mo per ogni decremento di -1 al di sotto di 20	-
20	-	-
21-24	+200 mo per ogni incremento di +1 al di sopra di 20	-
25-29	+200 mo per ogni incremento di +1 al di sopra di 20	+1
30+	+200 mo per ogni incremento di +1 al di sopra di 20	+2
CD di Disattivare Congegni		
15 o meno	-100 mo per ogni decremento di -1 al di sotto di 20	-1
16-19	-100 mo per ogni decremento di -1 al di sotto di 20	-
20	-	-
21-24	+200 mo per ogni incremento di +1 al di sopra di 20	-
25-29	+200 mo per ogni incremento di +1 al di sopra di 20	+1
30+	+200 mo per ogni incremento di +1 al di sopra di 20	+2

Tipi di trappole: Una trappola può essere meccanica o magica. Le trappole meccaniche comprendono fosse, frecce, blocchi in caduta, stanze allagate, lame falcianti e qualsiasi altro marchingegno che funzioni con dei meccanismi. A loro volta, le trappole magiche si suddividono in trappole ad incantesimo e congegni magici. Le trappole ad incantesimo altro non sono che incantesimi che fungono da trappole, quali *trappola di fuoco* o *glifo di interdizione*. I congegni magici, invece, funzionano come oggetti magici ad attivazione, al pari di bacchette, verghe, anelli e altri oggetti magici. Le regole per i costi, i GS e la costruzione differiscono in base al tipo di trappola che si intende costruire.

Peculiarità di una trappola: Tutte le trappole, meccaniche o magiche, sono definite da queste peculiarità: attivatore, ripristino, CD per Cercare, CD per Disattivare Congegni, bonus di attacco (o tiri salvezza o danni ritardati), danni/effetti e Grado di Sfida. Alcuni di questi elementi potrebbero essere più importanti di altri, e qualche trappola potrebbe anche includere delle peculiarità opzionali, quali i veleni o un tipo di aggiramento.

Tali scelte possono modificare il GS e il costo della trappola, come indicato nelle Tabelle 2-2 e 2-3. È necessario calcolare la somma totale di questi modificatori, dato che tornerà utile al Passo 4.

Attivatore

L'attivatore è il meccanismo che definisce le condizioni che fanno scattare la trappola. Nel seguito, ciascun meccanismo attivatore viene descritto in dettaglio:

Posizione: Un meccanismo basato sulla posizione fa scattare la trappola quando qualcuno si trova in un'area predefinita. Ad esempio, una fossa celata si attiva solo dopo che una creatura ha calpestato il pavimento in un certo punto. Questo è l'attivatore più diffuso tra quelli delle trappole meccaniche.

Prossimità: Questo meccanismo fa scattare la trappola quando una creatura si avvicina ad una distanza prestabilita. L'attivatore di prossimità si differenzia da quello di posizione poiché non è necessario che la creatura si trovi un'area predefinita. Le creature in volo possono far scattare una trappola di prossimità ma non quelle con un meccanismo di posizione. Gli attivatori di prossimità meccanici sono estremamente sensibili al minimo spostamento d'aria. Pertanto, le trappole di prossimità sono particolarmente indicate in quei luoghi come le cripte, dove l'aria è insolitamente stagnante.

Passo 2: Attivatore e ripristino

Dopo aver delineato il funzionamento generale della trappola, è giunta l'ora di definirne le specifiche operative.

TABELLA 2-2: MODIFICATORI AL COSTO BASE E AI GS DELLE TRAPPOLE MECCANICHE (CONTINUA)

Peculiarità	Modificatore al costo base	Modificatore al GS
Fosse o trappole che danno diritto ad un tiro salvezza		
Tiro salvezza sui Riflessi (CD 19 o meno)	-100 mo per ogni decremento di -1 al di sotto di 20	-1 per ogni decremento di -5 al di sotto di 20
Tiro salvezza sui Riflessi (CD 20)	-	-
Tiro salvezza sui Riflessi (CD 21+)	+300 mo per ogni incremento di +1 al di sopra di 20	+1 per ogni incremento di +5 al di sopra di 20
Trappole con attacco a distanza		
Bonus di attacco di +9 o meno	-100 mo per ogni decremento di -1 al di sotto di +10	-1 per ogni decremento di -5 al di sotto di +10
Bonus di attacco di +10	-	-
Bonus di attacco di +11 o più	+200 mo per ogni incremento di +1 al di sopra di +10	+1 per ogni incremento di +5 al di sopra di +10
Danno potente	+100 mo per ogni +1 danno (massimo +4)	-
Trappole con attacco in mischia		
Bonus di attacco di +9 o meno	-100 mo per ogni decremento di -1 al di sotto di +10	-1 per ogni decremento di -5 al di sotto di +10
Bonus di attacco di +10	-	-
Bonus di attacco di +11 o più	+200 mo per ogni incremento di +1 al di sopra di +10	+1 per ogni incremento di +5 al di sopra di +10
Danno potente	+100 mo per ogni +1 danno (massimo +8)	-
Danni/Effetti		
Danno medio	-	+1/+7 danni in media*
Altre peculiarità		
Composto alchemico	-	Livello di incantesimo dell'incantesimo riprodotto
Gas	-	-
Infallibile	+1.000 mo	-
Bersagli multipli	-	+1 (o 0 se infallibile)
Danni ritardati (1 round)	-	+3
Danni ritardati (2 round)	-	+2
Danni ritardati (3 round)	-	+1
Danni ritardati (4+ round)	-	-1
Veleno		
Spuntoni	-	+1
Attacco di contatto	-	+1
Acqua	-	+5
Costi extra (da aggiungere al costo base modificato)		
Veleno	Costo del veleno utilizzato† (x20 con ripristino automatico)	
Composto alchemico	Costo degli oggetti nella Tabella 7-9 del <i>Manuale del Giocatore</i> (x20 con ripristino automatico)	

* Arrotondato al più vicino multiplo intero di 7 (arrotondato per eccesso se il danno medio è l'esatta metà della differenza di due multipli successivi di 7). Ad esempio, una trappola che infligge 2d8 danni (in media 9 danni) viene arrotondata a 7, mentre un'altra che infligge 3d6 danni (in media 10,5 danni) viene arrotondata per eccesso a 14.

** Vedi Tabella 2-4.

† Vedi Tabella 2-1.

L'incantesimo *allarme* funziona come attivatore di prossimità per i congegni magici. Il personaggio, a sua discrezione, potrebbe ridurre l'area dell'incantesimo così da coprire un'area più piccola.

Alcuni congegni magici sono dotati di un attivatore di prossimità speciale che si attiva solo quando un certo tipo di creatura si avvicina. Per costruire questo tipo di attivatore, è necessario lanciare un opportuno incantesimo (in genere, una divinazione) sulla trappola, rendendola così in grado di discriminare tra le creature che si muovono nelle vicinanze. Ad esempio, un incantesimo *individuazione del bene* può servire come attivatore di prossimità per un altare malvagio, facendo scattare la trappola solo se una creatura di allineamento buono si avvicina abbastanza ad esso.

Sonoro: Questo attivatore magico fa scattare la

trappola quando viene individuato un suono. L'attivatore sonoro funziona come un orecchio umano dotato di un bonus di +15 alle prove di Ascoltare. È bene notare che questo tipo di attivatore viene disarmato da movimenti silenziosi, silenzio magico o altri effetti che normalmente non possono essere ascoltati. Per aggiungere un attivatore sonoro, il personaggio deve lanciare *chiaraudienza* sulla trappola che intende costruire.

Visivo: Questo attivatore magico funziona come un occhio umano, facendo scattare la trappola quando "vede" qualcosa. Per aggiungere un attivatore visivo, il personaggio deve lanciare sulla trappola uno degli incantesimi elencati di seguito. La distanza di individuazione e i bonus alle prove di Osservare dipendono dall'incantesimo scelto, come mostrato nella tabella seguente.

TABELLA 2-3: COSTO DELLE MATERIE PRIME E MODIFICATORI AI GS DEI CONGEGNI MAGICI

Peculiarità	Modificatore al costo delle materie prime*	Modificatore al costo in PE**	Modificatore al GS
Incantesimo di livello più alto (colpo singolo)	50 mo x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo	4 PE x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo	Livello dell'incantesimo o +1/+7 danni in media per round†
Incantesimo di livello più alto (ripristino automatico)	500 mo x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo	40 PE x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo	Livello dell'incantesimo o +1/+7 danni in media per round†
Allarme	-	-	-
Altro effetto dell'incantesimo (colpo singolo)	50 mo x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo	4 PE x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo	-
Altro effetto dell'incantesimo (ripristino automatico)	500 mo x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo	40 PE x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo	-

Costi extra (da aggiungere al costo delle materie prime)

Componenti materiali	Costo di tutti i componenti utilizzati (x100 se con ripristino automatico)
Costo in PE	5 x costo in PE (x100 se con ripristino automatico)

* Arrotondato al più vicino multiplo intero di 7 (arrotondato per eccesso se il danno medio è l'esatta metà della differenza di due multipli successivi di 7). Ad esempio, una trappola che infligge 2d8 danni (in media 9 danni) viene arrotondata a 7, mentre un'altra che infligge 3d6 danni (in media 10,5 danni) viene arrotondata per eccesso a 14.

** Queste sono le formule corrette. Quelle riportate nella sezione "Costruire trappole magiche" della Guida del DUNGEON MASTER sono sbagliate.

Incantesimo	Distanza di individuazione	Bonus di Osservare
chiaroveggenza	Un luogo prestabilito	+15
occhio arcano	Linea di visuale (illimitata)	+20
visione del vero	Linea di visuale (fino a 36 m)	+30

Per permettere alla trappola di "vedere" nell'oscurità, il personaggio deve lanciare *visione del vero* oppure lanciare *scurovisione* sulla trappola (*scurovisione* limita a 18 metri la linea di visuale della trappola nell'oscurità). Se l'invisibilità, i camuffamenti o le illusioni possono ingannare l'incantesimo lanciato, allora ingannano anche l'attivatore visivo.

Contatto: In genere, l'attivatore a contatto, che fa scattare la trappola quando viene toccata, è quella più facile da costruire. Questo attivatore può essere o meno integrato con il dispositivo che infligge il danno (ad esempio, un ago scagliato da una serratura). Si può creare un attivatore a contatto magico aggiungendo *allarme* alla trappola e riducendo l'area dell'incantesimo fino a selezionare solo il punto di attivazione.

Sincrono: Questo attivatore fa scattare la trappola ad intervalli di tempo prestabiliti. Un pendolo affilato che oscilla lungo un corridoio con un periodo di 4 round, è un esempio di attivatore sincrono.

Incantesimo: Tutte le trappole ad incantesimo sono dotate di questo tipo di attivatore. Si rimanda alla descrizione degli incantesimi nel *Manuale del Giocatore* per una spiegazione completa delle condizioni di attivazione di tutte le trappole ad incantesimo.

Ripristino

Il ripristino di una trappola, in realtà, è l'insieme di condizioni per cui una trappola viene riattivata, pronta a scattare di nuovo. I tipi disponibili sono descritti nel seguito.

Irripristinabile: A meno di ricostruire la trappola,

non c'è modo di farla scattare più di una volta. Le trappole ad incantesimo non permettono alcun tipo di ripristino.

Riparabile: La trappola può funzionare di nuovo, ma deve essere riparata.

Manuale: Per risistemare la trappola, è necessario che qualcuno rimetta le parti al loro posto. È il meccanismo di riattivazione più comune tra le trappole meccaniche.

Automatico: La trappola si riattiva da sé o dopo essere scattata o ad un intervallo di tempo prestabilito. I congegni magici beneficiano di questa peculiarità senza alcun costo addizionale.

Aggiramento (opzionale)

Se un personaggio prevede di dover passare nei pressi della trappola, è buona norma costruire un aggiramento che permetta di disarmare temporaneamente la trappola. Gli aggiramenti, in genere, sono abbinati alle trappole meccaniche; le trappole ad incantesimo, invece, consentono di specificare delle condizioni intrinseche che permettono all'incantatore di aggirarle. Le CD delle prove riportate nel seguito corrispondono ai valori minimi; aumentare tali valori modifica il costo base della trappola come indicato nella Tabella 2-2.

Serratura: Una serratura di aggiramento può essere forzata con una prova di Scassinare Serrature (CD 30).

Leva nascosta: Una leva nascosta può essere trovata con una prova di Cercare (CD 25).

Serratura nascosta: Una serratura di aggiramento nascosta combina le peculiarità dei precedenti elementi; può essere trovata con una prova di Cercare (CD 25) e forzata con una prova di Scassinare Serrature (CD 30).

Passo 3: Calcolare i valori

Dopo aver scelto gli attivatori, i meccanismi di ripristino e il tipo di aggiramento, è giunta l'ora di dar forma alla trappola vera e propria. Si devono calcolare le CD delle

prove di Cercare e di Disattivare Congegni, nonché definire gli attacchi/tiri salvezza e i danni/effetti della trappola. È meglio prendere nota del costo e dei modificatori di GS; infatti, molte delle peculiarità che costituiscono una trappola modificano il calcolo di questi valori.

CD delle prove di Cercare e di Disattivare Congegni

Il costruttore prestabilisce le CD delle prove di Cercare e di Disattivare Congegni per le trappole meccaniche. Per le trappole magiche, i valori delle CD dipendono dall'incantesimo di livello più alto tra quelli lanciati.

Trappola meccanica: Tutte le prove di Cercare e di Disattivare Congegni hanno una CD base di 20. Aumentare o diminuire una o entrambe le CD modifica il costo base della trappola come indicato nella Tabella 2-2.

Trappola magica: Tutte le prove di Cercare e di Disattivare Congegni e hanno una CD base di 25 + il livello dell'incantesimo di più alto livello tra quelli lanciati. Soltanto i personaggi con la capacità trappole possono effettuare entrambe le prove. Questi valori non modificano il costo della trappola né il GS.

Attacchi/Tiri salvezza

Una trappola, di norma, effettua un tiro per colpire o dà diritto ad un tiro salvezza per essere evitata. L'opzione più adatta alla trappola, in relazione al suo tipo, può essere trovata consultando una o più delle sezioni presentate nel seguito. A volte, una trappola potrà impiegare entrambe le opzioni, o nessuna delle due (vedi "Infallibile", pag. 30).

Fosse: Le fosse (coperte o scoperte) sono delle buche all'interno delle quali possono cadere i personaggi e subire dei danni da caduta. Una fossa non deve effettuare un tiro per colpire, ma il superamento di un tiro salvezza sui Riflessi (CD prestabilita dal costruttore) consente di non caderci dentro. Anche le altre trappole meccaniche che danno diritto ad un tiro salvezza rientrano in questa categoria.

Trappole con attacco a distanza: Queste trappole scagliano dardi, frecce, lance e simili contro chiunque le abbia fatte scattare. Il costruttore prestabilisce il bonus di attacco della trappola.

Trappole con attacco in mischia: Queste trappole comprendono lame falcianti che spuntano dalle pareti e blocchi di pietra in caduta dal soffitto. Anche in questo caso, il costruttore prestabilisce il bonus di attacco della trappola.

Danni/Effetti

Gli effetti di una trappola sono soltanto ciò che accade a chi la fa scattare. In genere, la trappola infligge dei danni o sprigiona gli effetti di un incantesimo, ma alcune trappole potrebbero anche avere altri effetti speciali.

Se la trappola infligge dei danni, si deve calcolare il danno medio di un tiro per colpire effettuato con successo, e arrotondare tale valore al multiplo intero di 7 più vicino. Il danno inflitto dai veleni o dagli spuntoni di una fossa non deve essere calcolato in questo valore, ma il danno massiccio e il danno extra per attacchi multipli sì. Ad esempio, se una trappola lancia 1d4 dardi contro ciascun bersaglio, il danno medio è pari alla media dei

dardi scagliati x il danno medio di un dardo arrotondato al multiplo intero di 7 più vicino, ossia 2,5 dardi x 2,5 danni per ogni dardo = 6,25 danni, che viene arrotondato a 7. Nella Tabella 2-2 sono stati riportati i modificatori al GS della trappola.

Fosse: Cadere in una fossa infligge 1d6 danni per ogni 3 metri di profondità della fossa.

Trappole con attacco a distanza: Queste trappole infliggono danni a seconda del tipo di munizione impiegata. Una trappola che tira frecce da arco lungo, ad esempio, infligge 1d8 danni per ogni colpo andato a segno. Il personaggio può anche costruire una trappola che infligga danni extra. Ad esempio, una trappola potente (bonus di Forza +4) con attacco a distanza che scaglia lance corte può infliggere fino a 1d8+4 danni per colpo andato a segno.

Trappole con attacco in mischia: Queste trappole infliggono gli stessi danni delle armi da mischia "brandite". Nel caso di un blocco di pietra in caduta, il personaggio può prestabilire un danno contundente a piacere; tuttavia, è bene ricordare che per rimettere il blocco al suo posto, qualcuno dovrà poi essere in grado di sollevarlo. Il personaggio può anche costruire una trappola potente che infligge danni extra.

Trappole ad incantesimo: Le trappole ad incantesimo sprigionano gli effetti dell'incantesimo secondo le rispettive descrizioni nel *Manuale del Giocatore*. Come tutti gli incantesimi, per ogni trappola ad incantesimo che consente un tiro salvezza, la CD è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di caratteristica dell'incantatore.

Congegni magici: Queste trappole sprigionano gli effetti di tutti gli incantesimi che sono stati lanciati su di esse, secondo le rispettive descrizioni nel *Manuale del Giocatore*. Se l'incantesimo lanciato su un congegno magico consente un tiro salvezza, la CD del tiro è 10 + il livello dell'incantesimo x 1,5. Per contro, altri incantesimi effettuano un tiro per colpire.

Speciale: Alcune trappole sono dotate di peculiarità particolari che producono effetti speciali, quali l'annegamento in una fossa piena d'acqua o i danni alle caratteristiche dei veleni. A seconda dei casi, i tiri salvezza e i danni dipendono dal tipo di veleno (vedi Tabella 2-1) o vengono prestabilite dal costruttore.

Altre peculiarità delle trappole

Alcune trappole sono dotate di peculiarità opzionali che le rendono ancora più terribilmente letali. Le peculiarità più comuni sono descritte nel seguito.

Composto alchemico: Le trappole meccaniche possono incorporare alcuni composti alchemici o altre

Altri modi per disarmare una trappola

Ovviamente, alcune trappole possono essere disarmate anche senza effettuare una prova di Disattivare Congegni.

Trappole con attacco a distanza: Una volta che la trappola è stata scoperta, il modo più semplice per disarmarla è distruggerne il meccanismo, sempre che sia stato trovato. Se ciò non fosse possibile, si possono sempre tappare i buchi attraverso i quali vengono scagliati i dardi. In questo modo, i personaggi possono mettersi del tutto al riparo dalla trappola, impedendole così di scattare a meno che le munizioni non siano anche in grado di perforare le chiusure.

Trappole con attacco in mischia: Anche queste trappole possono essere disarmate distruggendone i meccanismi bloccandone le armi, come visto sopra. In alternativa, il personaggio può osservare la trappola mentre scatta, riuscendo a schivarla giusto in tempo per evitare il danno. Se il personaggio si limita a studiare la trappola quando viene fatta scattare per la prima volta, ottiene un bonus +4 per schivare gli attacchi della trappola se quest'ultima viene fatta nuovamente scattare entro il successivo minuto.

Fosse: In genere, disarmare una fossa significa manomettere in un qualche modo la botola che la ricopre, lasciando così la fossa scoperta. È bene notare che riempire la buca o costruire un portello improvvisato per scavalcarla sono attività manuali, non prove di Disattivare Congegni. Inoltre, i personaggi potrebbero anche attaccare tutti gli spuntoni sul fondo della fossa; questi ultimi si rompono come fossero pugnali.

Trappole magiche: Dissolvi magie, in questo caso, funziona come una meraviglia. Se la prova di dissoluzione contro il livello dell'incantatore della trappola viene superata, le proprietà della trappola vengono soppresse per 1d4 round. Ciò è possibile solo con *dissolvi magie* utilizzato nella versione mirata e non in quella ad area.

Riparare e ripristinare le trappole meccaniche

Per riparare una trappola è necessario effettuare una prova di Artigianato (costruire trappole) con CD pari a quella stabilita per la costruzione della trappola originaria. Il costo delle materie prime è un quinto del prezzo di mercato originario. Per stimare il tempo occorrente per riparare la trappola, si devono usare le stesse formule che andrebbero usate per costruirne un'altra, avendo però l'accortezza di sostituire il prezzo di mercato con il costo delle nuove materie prime.

In genere, il tempo necessario per ripristinare una trappola è di un minuto o poco più; tutto ciò che si deve fare è azionare la leva che rimette al suo posto la botola, ricaricare la balestra a muro o spingere indietro nella serratura l'ago avvelenato. Per una trappola più complessa, come nel caso del macigno di Baltoi, il DM regola a sua discrezione il tempo necessario e la manodopera richiesta.

sostanze e oggetti speciali, quali borse dell'impedimento, fuoco dell'alchimista, pietre del tuono, e così via. Alcuni di questi oggetti imitano gli effetti di un incantesimo. Ad esempio, la borsa dell'impedimento è simile all'incantesimo *intralciare*, e gli effetti di una pietra del tuono imitano quelli di un incantesimo *sordità*. Se l'oggetto riproduce l'effetto di un incantesimo, il GS viene modificato come indicato nella Tabella 2-2.

Gas: I veleni ad inalazione sono il principale pericolo di una trappola a gas. Le trappole a gas, in genere, hanno anche le peculiarità infallibile e danni ritardati.

Infallibile: Quando l'intero dungeon crolla sulle loro teste, seppellendo i personaggi, neanche i riflessi più rapidi possono servire a qualcosa, poiché la mira delle pareti è infallibile. Una trappola di questo tipo non ha un bonus di attacco né dà diritto ad un tiro salvezza per essere evitata, ma può infliggere danni ritardati. La maggior parte delle trappole piene d'acqua e quelle a gas sono anche infallibili.

Bersagli multipli: Le trappole con questa peculiarità possono aver effetto contemporaneamente su più di un bersaglio.

Danni ritardati: I danni ritardati sono quei danni che vengono inflitti solo dopo che è trascorso un certo lasso di tempo da quando la trappola è scattata. Una trappola

infallibile infligge sempre danni ritardati.

Veleno: Le trappole che impiegano veleno sono molto più letali delle rispettive versioni senza veleno, pertanto hanno GS superiori. Per calcolare il modificatore di GS di un veleno, si deve consultare la Tabella 2-4, in questa

TABELLA 2-4: MODIFICATORI AL GS PER TIPO DI VELENO

Veleno	Modificatore di GS
Bile di drago	+6
Essenza d'ombra	+3
Estratto di loto nero	+8
Foschia di demenza	+4
Fumi di othur bruciato	+6
Lama di morte	+5
Nitharit	+4
Olio di sangue verde	+1
Pasta di radice di malyss	+3
Polvere di ungol	+3
Radice di terinav	+5
Residuo di foglia sassone	+3
Sangue di radice	+1
Succo di cervello di vermeiena	+1
Veleno di aspidi nera	+1
Veleno di millepiedi Piccolo	+1
Veleno di ragno Medio	+2
Veleno di scorpione Grande	+3
Veleno di verme purpureo	+4
Veleno di vespa Gigante	+3
Veleno di viverna	+5
Whinni blu	+1

pagina. Soltanto i veleni che agiscono a contatto, ferimento e inalazione possono essere impiegati per una trappola; quelli ad ingestione no.

Alcune trappole, come nel caso di un tavolo cosperso di veleno a contatto, infliggono solo i danni da avvelenamento. Altre, come le frecce, sono anche capaci di attaccare a distanza o in mischia.

Spuntoni: Gli spuntoni sul fondo di una fossa infliggono gli stessi danni dei pugnali, ciascuno con un bonus di attacco di +10. Il bonus ai danni per gli spuntoni è di +1 per ogni 3 metri di profondità della fossa (fino ad un massimo di +5). Un personaggio che cade nella fossa può rimanere impalato da 1d4 spuntoni. Gli spuntoni non contano rispetto al calcolo del danno medio (vedi sopra), né i loro bonus ai danni contano come danno massiccio.

Fondo della fossa: Se in fondo alla fossa c'è qualcosa di diverso dagli spuntoni, è più semplice trattare questa insidia come una trappola separata (vedi trappole multiple nel seguito) con un attivatore di posizione ad impatto, come nel caso di un personaggio in caduta. Al fondo della fossa il costruttore potrebbe aver messo acido, mostri o acqua (che riduce i danni da caduta; vedi la sezione "Ostacoli, pericoli e trappole" nel Capitolo 4 della Guida del DUNGEON MASTER).

Attacco di contatto: Questa peculiarità si applica a tutte le trappole che colpiscono con un semplice attacco di contatto (in mischia o a distanza).

Acqua: Tutte le trappole nelle quali è possibile annegare (come una stanza sigillata che si riempie d'acqua o una distesa di sabbie mobili nella quale i personaggi possono affondare) rientrano in questa categoria. Le trappole piene d'acqua, in genere, hanno anche le peculiarità infallibile e danni ritardati (vedi sopra).

GS delle trappole

Per trovare il GS di una trappola, si devono sommare tutti i modificatori tabulati oltre al valore base di GS per quel tipo di trappola.

Trappola meccanica: Il GS base di una trappola meccanica è 0. Se il GS finale è 0 o negativo, si devono aggiungere peculiarità fino ad ottenere un GS 1 o superiore.

Trappola magica: Una trappola ad incantesimo o un congegno magico hanno GS base pari a 1. Soltanto l'incantesimo di livello più alto tra quelli lanciati modifica il GS.

Trappole multiple: Se una trappola, in realtà, è costituita da due o più trappole innestate che agiscono all'incirca sulla stessa area, il GS per ciascuna di esse deve essere trovato separatamente.

Trappole multiple in serie: Se l'esito di una trappola dipende dal successo di un'altra (ossia evitando la prima si esce indenni anche dalla seconda), allora queste vanno trattate come due trappole distinte.

Trappole multiple in parallelo: Se due o più trappole sono indipendenti l'una dall'altra (ossia il successo di una trappola non dipende da quello dell'altra, e viceversa), il Livello di Incontro viene calcolato come se i GS delle trappole fossero quelli di creature, secondo la Tabella 4-1 nella Guida del DUNGEON MASTER. Il Livello di Incontro così ottenuto corrisponde al GS di trappole multiple in parallelo.

Passo 4: Calcolare i costi

I costi sono in funzione del tipo di trappola. Nel seguito, vengono calcolati i costi dei tre tipi base.

Trappola meccanica

Il costo base di una trappola meccanica è pari a 1.000 mo. Per ottenere il costo base modificato di tutte le peculiarità aggiunte alla trappola, si devono sommare tutti i modificatori secondo la Tabella 2-2. Il prezzo di mercato è pari al costo base modificato x il Grado di Sfida + i costi extra. Il prezzo minimo di mercato per una trappola meccanica è pari a 100 mo per ogni +1 di GS.

Dopo aver moltiplicato il costo base modificato per il Grado di Sfida, si devono aggiungere i costi dei veleni o dei composti alchemici incorporati nella trappola. Se la trappola utilizza uno di questi elementi ed è dotata di ripristino automatico, il costo dei veleni o dei composti alchemici deve essere moltiplicato per 20, così da garantire una scorta durevole.

Trappole multiple: Se una trappola, in realtà, è costituita da due o più trappole innestate, il costo per ciascuna di esse deve essere trovato separatamente, e tali valori vanno sommati. Ciò vale sia per le trappole in serie che quelle in parallelo.

Congegni magici

Un congegno magico a colpo singolo costa $50 \text{ mo} \times \text{livello dell'incantatore} \times \text{livello dell'incantesimo} + \text{i costi extra} + 4 \text{ PE} \times \text{livello dell'incantatore} \times \text{livello dell'incantesimo}$. Le trappole magiche con ripristino automatico costano $500 \text{ mo} \times \text{livello dell'incantatore} \times \text{livello dell'incantesimo} + \text{i costi extra} + 40 \text{ PE} \times \text{livello dell'incantatore} \times \text{livello dell'incantesimo}$. Se la trappola utilizza più di un incantesimo (ad esempio, un attivatore sonoro o visivo oltre agli effetti dell'incantesimo), il personaggio deve pagare anche per quegli incantesimi (tranne per *allarme* che è gratuito).

Questi valori ipotizzano che il personaggio sia lui stesso l'incantatore. Se invece viene assoldato un PNG incantatore per lanciare gli incantesimi, si veda la sezione "Oggetti speciali e superiori" nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore* per trovare i costi.

Un congegno magico richiede un giorno di lavoro per ogni 500 mo di costo.

Trappole ad incantesimo

Una trappola ad incantesimo ha un costo solo se viene assoldato un PNG incantatore per lanciare l'incantesimo. Si veda la sezione "Oggetti speciali e superiori" nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore* per trovare i costi.

Passo 5: Costruire la trappola

Dopo aver progettato la trappola, è giunta l'ora di costruirla. In base ai componenti richiesti, può essere necessario acquistare materie prime, effettuare una prova di Artigianato (costruire trappole), lanciare incantesimi, o una qualsiasi combinazione di queste attività.

Trappole meccaniche

Il processo di costruzione di una trappola meccanica si articola in tre fasi. In primo luogo, si deve calcolare la CD per la prova di Artigianato (costruire trappole), quindi si devono acquistare le materie prime, e infine si deve

TABELLA 2-5: CD DI ARTIGIANATO (COSTRUIRE TRAPPOLE)

GS della trappola	CD base di Artigianato (costruire trappole)
1-3	20
4-6	25
7-10	30

Elementi aggiuntivi	Modificatori alla CD di Artigianato (costruire trappole)
Attivatore di prossimità	+5
Ripristino automatico	+5

effettuare una prova di Artigianato (costruire trappole) ogni settimana fino al termine dei lavori.

CD della prova di Artigianato: La CD base della prova di Artigianato (costruire trappole) dipende dal GS della trappola, come riportato nella Tabella 2-5.

Ai valori base della prima parte di tabella devono essere aggiunti tutti quelli della seconda parte. Il totale è la CD della prova di Artigianato (costruire trappole).

Acquistare materie prime: In genere, le materie prime (inclusi veleni, armi e altri oggetti) costano un terzo del prezzo di mercato totale della trappola. Tuttavia, a discrezione del DM, alcune trappole insolite possono richiedere materie prime che non sono disponibili laddove si costruisce la trappola. Pertanto, il costruttore è costretto ad intraprendere un viaggio per recuperare i materiali o ad acquistarli ad un prezzo superiore. Ad esempio, il veleno di uno scorpione Grande potrebbe non essere immediatamente a disposizione di un personaggio che stesse fortificando un castello di ghiaccio polare.

Effettuare le prove: Per stimare i progressi fatti ogni settimana sulla trappola, si deve effettuare una prova di Artigianato (costruire trappole). Se la prova viene effettuata con successo, bisogna moltiplicare il risultato per la CD. Il risultato così ottenuto rappresenta in mo i progressi fatti in quella settimana. Se il risultato x la CD è pari o superiore al prezzo di mercato della trappola, allora la trappola è stata completata. Se la prova è fallita, per quella settimana non si ottengono progressi. Se è fallita di 5 o più, metà delle materie prime è stata sprecata ed è necessario acquistarla nuovamente.

Modificatori alla prova: Per poter costruire una trappola propriamente detta sono necessari attrezzi da artigiano. Se vengono invece utilizzati attrezzi improvvisati, la prova di Artigianato (costruire trappole) deve essere effettuata con una penalità di circostanza di -2, mentre utilizzando attrezzi perfetti si ottiene un bonus di circostanza di +2. Inoltre, i nani hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (costruire trappole) relative a trappole in pietra o in metallo.

Collaborazione: Se la trappola richiede manodopera, un

Variante: "Trappole" benigne

Le stesse regole per costruire i congegni magici possono essere impiegate per creare degli oggetti benigni, capaci di aiutare i personaggi anziché ferirli. Tali marchingegni vengono costruiti nello stesso modo di una trappola magica, ma utilizzano incantesimi benigni al posto di quelli letali.

Ad esempio, Mialee potrebbe voler costruire un letto da ammalato capace di aumentare la Costituzione di chiunque vi si distenda. Si tratta di una "trappola" magica con attivatore di posizione e ripristino automatico che lancia *resistenza fisica* su chiunque giaccia nel letto. *Resistenza fisica* è un incantesimo di 2° livello, perciò il congegno costa a Mialee $500 \text{ mo} \times 3 \times 2 = 3.000 \text{ mo}$ di materie prime e $40 \text{ PE} \times 3 \times 2 = 240$ in PE. Le occorrono sei giorni di lavoro (uno ogni 500 mo di costo) per creare il letto magico. Se una spia volesse sabotare questo congegno, la CD della prova di Disattivare Congegni sarebbe pari a 27 (25 + 2).

I congegni benigni non hanno GS perché non costituiscono una sfida. Il DM è incoraggiato ad imporre che tali apparati siano inamovibili, ma non è detto che sia così.

Variante: Cosa significa Disattivare Congegni

E così, il vostro personaggio ha superato una prova di Disattivare Congegni per disarmare una trappola. Ma cosa è successo veramente? Dipende dal margine con cui è stata superata la CD. Nel seguito, sono state riportate alcune descrizioni dei possibili gradi di successo.

0-3: La prossima volta che l'attivatore dovrebbe far scattare la trappola, quest'ultima non funzionerà. Dopodiché, tuttavia, l'attivatore tornerà a funzionare normalmente, e per disarmarla, si renderà necessario effettuare un'altra prova di Disattivare Congegni.

4-6: La trappola è stata manomessa. Per poter funzionare di nuovo, dovrà essere ripristinata. Se la trappola è dotata di ripristino automatico, vale il risultato qui sotto.

7-9: La trappola è rotta. Per poter scattare di nuovo, dovrà essere riparata con l'abilità di Artigianato (costruire trappole). Il costo di riparazione è pari a $1d8 \times 10\%$ del costo originale della trappola. Se il personaggio non ha intenzione di rompere il meccanismo della trappola, può, a sua discrezione, ridurre i costi di riparazione previsti.

10+: Il personaggio può rompere la trappola come al punto sopra oppure aggiungere un aggiramento. In questo caso, si può aggirare la trappola senza farla scattare o evitarne gli effetti. Ad esempio, il personaggio potrebbe disarmare lo stretto sentiero che se calpestato fa scattare i dardi avvelenati sparati attraverso la parete, o scorgere la minuscola nicchia nella parete che permette di mettersi al riparo dal macigno rotolante.

paio di braccia in più, anche se inesperte, possono risultare preziose. A meno che la trappola non sia così piccola da consentire l'intervento di un solo lavoratore alla volta, la collaborazione fattiva di uno o più assistenti velocizza l'esecuzione dell'opera. Se è disponibile un numero ottimale di collaboratori (a discrezione del DM), il costruttore della trappola, per ogni settimana di lavoro, completa il doppio del lavoro in mo che avrebbe completato da solo.

Esempio di trappola: il macigno rotolante di Baltoi

Nel seguito viene presentato un esempio di applicazione delle regole per costruire le trappole.

Passo 1 (Ideazione): Baltoi, il nano ladro, vorrebbe costruire una trappola per difendere il suo covo sotterraneo da possibili incursioni. Il nano ha pensato ad un enorme macigno rotolante che maciulli tutti gli invasori lungo il suo cammino.

Passo 2 (Attivatore, ripristino e aggiramento): Baltoi in passato ha avuto una certa sfortuna con gli avversari volanti, così opta per un attivatore di prossimità, un marchingegno particolarmente sensibile che faccia rotolare il macigno al minimo spostamento d'aria. Il ripristino manuale gli sembra una soluzione accettabile, anche se ci vorranno tutte le guardie del palazzo per rimettere a posto il macigno. Baltoi, quale tipo di aggiramento, sceglie una leva ben nascosta (CD 30 per la prova di Cercare). L'attivatore di prossimità costa 1.000 mo e la leva nascosta 400 mo che vanno ad aggiungersi al costo base. Il ripristino manuale non modifica il costo. Nessuna di queste peculiarità modifica il GS. *Costo base aggiornato: +1.400 mo. GS aggiornato: +0.*

Passo 3 (Calcoli): Nel tentativo di risparmiare un po' di denaro, Baltoi preferisce non destinare troppe risorse per la copertura dell'enorme buco nel soffitto attraverso il quale dovrebbe cadere il macigno. Così facendo, il nano riduce la CD di Cercare a 16, risparmiando 400 mo. Ma in un susulto d'orgoglio da minatore nanico,

decide di lasciare la CD di Disattivare Congegni a 20. *Costo base aggiornato: +1.000 mo. GS aggiornato: +0.*

Il macigno rotolante compie un attacco in mischia, e Baltoi si vuole accertare che colpisca. Pertanto, sceglie di portare il bonus di attacco a +15, per un costo addizionale di 1.000 mo e un incremento di GS pari a +1. *Costo base aggiornato: +2.000 mo. GS aggiornato: +1.*

Baltoi sceglie un macigno abbastanza grande da infliggere 6d6 danni. Il danno medio è pari a 21 danni (incremento di GS pari a +3 per il danno medio); inoltre, il macigno è abbastanza grande da investire due invasori affiancati (GS +1 per bersagli multipli). *Costo base aggiornato: +2.000 mo. GS aggiornato: +5.*

Passo 4 (Costo): Il costo base è di 1.000 mo, cui va aggiunto il costo base aggiornato di 2.000 mo, per un costo base totale di 3.000 mo. Moltiplicando il costo totale così ottenuto per il GS finale (5), il prezzo di mercato della trappola risulta pari a 15.000 mo.

Passo 5 (Artigianato): Secondo la Tabella 2-5, una trappola con GS 5 ha una CD base di 25. Aggiungendo un modificatore di +5 per l'attivatore di prossimità si ottiene una CD finale pari a 30 per la prova di Artigianato (costruire trappole). Baltoi acquista materie prime per un valore di 5.000 mo (un terzo del prezzo di mercato della trappola) e si mette all'opera.

In condizioni normali, Baltoi ha un bonus di +19 alla prova di Artigianato (costruire trappole). Per questa particolare costruzione, però, ottiene un +2 aggiuntivo come esperto minatore nanico e un altro +2 per gli attrezzi perfetti, per un bonus complessivo di +23 alla prova di Artigianato (costruire trappole). Il primo tiro è un 15. Aggiungendo il bonus di +23, il risultato della prova è pari a 38: la prova è superata! Moltiplicando 38 per la CD della prova (30) si ottengono 1.140 mo, l'equivalente in mo del lavoro completato nella prima settimana. Il DM suggerisce che cinque assistenti potrebbero essere d'aiuto per costruire questa trappola; Baltoi è in grado di impiegare la manodopera ottimale, avendo a disposizione molti uomini nella sua fortezza. Gli assistenti raddoppiano la quota di lavoro completata, fino ad un totale di 2.280 mo per la prima settimana.

A quanto pare, costruire questa trappola non sarà un'impresa facile! Ipotizzando dei tiri medi, Baltoi impiegherà almeno altre sette settimane per terminare i lavori di costruzione. Forse quell'attivatore di prossimità non è stata una scelta molto felice...

Trappole magiche

Il processo di costruzione di una trappola magica è più semplice di quello per le meccaniche. I costi sono gli stessi già descritti al Passo 4.

Congegni magici: La costruzione di queste trappole non richiede in alcun modo l'uso della abilità Artigianato (costruire trappole). Per contro, richiede il talento Creare Oggetti Meravigliosi; infatti, anche se più costosi da creare e ancorati sul posto, i congegni magici sono oggetti magici a tutti gli effetti. Se il personaggio ha il talento e può



lanciare gli incantesimi che occorrono per costruire la trappola, il successo è automatico. Il tempo necessario per costruire un congegno magico è pari ad un giorno di lavoro per ogni 500 mo di materie prime.

Trappole ad incantesimo: Per posizionare questo tipo di trappole è sufficiente lanciare il corrispondente incantesimo. Non sono richieste altre prove di abilità.

90 esempi di trappole

Le seguenti trappole utilizzano le regole di costruzione appena descritte e possono essere sistemate in loco per difendere un dungeon, una gilda di mercanti o un edificio militare. I costi indicati per le trappole meccaniche sono pari ai prezzi di mercato; quelli per i congegni magici corrispondono ai costi delle materie prime. I livelli e le classi degli incantatori necessari per creare gli effetti delle trappole sono stati riportati nelle statistiche di riepilogo dei congegni magici e delle trappole ad incantesimo. Per tutti gli altri incantesimi lanciati (ad esempio, sugli attivatori), si ipotizza che il livello dell'incantatore sia il minimo richiesto.

GS 1

Blocco basculante: GS 1; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +5 in mischia (4d6, blocco di pietra); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato:* 500 mo.

Dardo avvelenato: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +8 a distanza (1d4 più veleno, dardo); veleno (sangue di radice, [Tempra [CD 12] resiste], 0/1d4 Cos + 1d3 Sag); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 18). *Prezzo di mercato:* 700 mo.

Filo tagliente trasverso: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; irripristinabile; Att +10 in mischia (2d6, filo tagliente); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 22); Disattivare Congegni (CD 15). *Prezzo di mercato:* 400 mo.

Fossa celata: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi (CD 20) evita; profonda 3 m (1d6, caduta); Cercare (CD 24); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato:* 1.800 mo.

Fossa profonda: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento leva nascosta (Cercare [CD 25]); Riflessi (CD 15) evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 23). *Prezzo di mercato:* 1.300 mo.

Freccia: GS 1; meccanica; attivatore di prossimità; ripristino manuale; Att +10 a distanza (1d6/x3, freccia); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato:* 2.000 mo.

Fucileria di dardi: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +10 a distanza (1d4+1, dardi); bersagli multipli (lancia 1d4 dardi contro tutti i personaggi che si trovano in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 14); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato:* 500 mo.

Lama murale: GS 1; meccanica; attivatore a contatto; ripristino automatico; aggiramento leva nascosta (Cercare [CD 25]); Att +10 in mischia (2d4/x4, falce); Cercare (CD 22); Disattivare Congegni (CD 22). *Prezzo di*

mercato: 2.500 mo.

Maniglia cosparsa di veleno a contatto: GS 1; meccanica; attivatore a contatto (integrato); ripristino manuale; veleno (succo di cervello di vermeiena, Tempra [CD 13] resiste, paralisi/0); Cercare (CD 19); Disattivare Congegni (CD 19). *Prezzo di mercato:* 900 mo.

Roccia rotolante: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +10 in mischia (2d6, roccia); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 22). *Prezzo di mercato:* 1.400 mo.

GS 2

Ago avvelenato: GS 2; meccanica; attivatore a contatto; riparabile; aggiramento serratura (Scassinare Serrature [CD 30]); Att + 17 in mischia (1 più veleno, ago); veleno (whinni blu, Tempra [CD 14] resiste, 1 Cos/privo di sensi); Cercare (CD 22); Disattivare Congegni (CD 17). *Prezzo di mercato:* 4.720 mo.

Cassa di muffa bruna: GS 2; meccanica; attivatore a contatto (apertura della cassa); ripristino automatico; aura di freddo 1,5 m (3d6 danni debilitanti da freddo); Cercare (CD 22); Disattivare Congegni (CD 16). *Prezzo di mercato:* 3.000 mo.

Catena sbilanciante: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; trappole multiple (sbilanciare e attacco in mischia); Att +15 attacco di contatto in mischia (sbilanciare), Att +15 in mischia (2d4+2, catena chiodata); Cercare (CD 18); Disattivare Congegni (CD 15). *Prezzo di mercato:* 3.800 mo.

Nota: In realtà questa trappola è una trappola sbilanciante con GS 1 in serie ad una trappola con GS 1 che attacca con una catena chiodata. Se l'attacco per sbilanciare riesce, la catena chiodata ottiene un bonus di +4 per attaccare un bersaglio prono.

Fossa ben celata: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Riflessi (CD 20) evita; profonda 3 m (1d6, caduta); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato:* 4.400 mo.

Fossa celata: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi (CD 20) evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 24); Disattivare Congegni (CD 19). *Prezzo di mercato:* 3.400 mo.

Fossa con spuntoni: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; Riflessi (CD 20) evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per 1d4+2 danni ciascuno per bersaglio impalato); Cercare (CD 18); Disattivare Congegni (CD 15). *Prezzo di mercato:* 1.600 mo.

Giavelotto: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +16 a distanza (1d6+4, giavelotto); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 18). *Prezzo di mercato:* 4.800 mo.

Infliggi ferite leggere: GS 2; congegno magico; attivatore a contatto; ripristino automatico; incantesimo (infliggi ferite leggere, chierico 1° livello, Volontà [CD 11] dimezza, 1d8+1); Cercare (CD 26); Disattivare Congegni (CD 26). *Costo:* 500 mo, 40 PE.

Mani brucianti: GS 2; congegno magico; attivatore di prossimità (allarme); ripristino automatico; incantesimo

(*mani brucianti*, mago 1° livello, Riflessi [CD 11] dimezza, 1d4 danni da fuoco); Cercare (CD 26); Disattivare Congegni (CD 26). *Costo*: 500 mo, 40 PE.

Mattoni in caduta: GS 2; meccanica; attivatore a contatto; riparabile; Att +12 in mischia (2d6, mattoni); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato*: 2.400 mo.

GS 3

Anatema prolungato: GS 3; congegno magico; attivatore di prossimità (*individuazione del bene*); ripristino automatico; incantesimo (*anatema prolungato*, chierico 3° livello, Volontà [CD 13] nega); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 27). *Costo*: 3.500 mo, 280 PE.

Blocchi di pietra in caduta: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Att +10 in mischia (4d6, blocchi di pietra); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato*: 5.400 mo.

Fossa celata: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi (CD 20) evita; profonda 9 m (3d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 24); Disattivare Congegni (CD 18). *Prezzo di mercato*: 4.800 mo.

Fossa con spuntori: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi (CD 20) evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntori (Att +10 in mischia, 1d4 spuntori per 1d4+2 danni ciascuno per bersaglio impalato); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato*: 3.600 mo.

Freccia acida di Melf: GS 3; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; Att +2 attacco di contatto a distanza; incantesimo (*freccia acida di Melf*, mago 3° livello, 2d4 danni da acido per round per 2 round); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 27). *Costo*: 3.000 mo, 240 PE.

Freccia avvelenata: GS 3; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; aggiramento serratura (Scassinare Serrature [CD 30]); Att +12 a distanza (1d8 più veleno, freccia); veleno (veleno di scorpione Grande, Tempra [CD 18] resiste, 1d6 For/1d6 For); Cercare (CD 19); Disattivare Congegni (CD 15). *Prezzo di mercato*: 2.900 mo.

Mani brucianti: GS 3; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*mani brucianti*, mago 5° livello, Riflessi [CD 11] dimezza, 5d4 danni da fuoco); Cercare (CD 26); Disattivare Congegni (CD 26). *Costo*: 2.500 mo, 200 PE.

Pendolo in sospensione: GS 3; meccanica; attivatore sincrono; ripristino automatico; Att +15 in mischia (1d12+8/x3, ascia grande); Cercare (CD 15); Disattivare Congegni (CD 27). *Prezzo di mercato*: 14.100 mo.

Tocco del ghou: GS 3; congegno magico; attivatore a contatto; ripristino automatico; incantesimo (*tocco del ghou*, mago 3° livello, Tempra [CD 13] nega); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 27). *Costo*: 3.000 mo, 240 PE.

Trappola di fuoco: GS 3; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripresinabile; incantesimo (*trappola di fuoco*, druido 3° livello, Riflessi [CD 13] dimezza, 1d4+3

danni da fuoco); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 27). *Costo*: 85 mo per assoldare un PNG incantatore.

GS 4

Baratro profondo con spuntori: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi (CD 20) evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); spuntori (Att +10 in mischia, 1d4 spuntori per 1d4+2 danni ciascuno per bersaglio impalato); Cercare (CD 18); Disattivare Congegni (CD 25). *Prezzo di mercato*: 7.200 mo.

Colonna vacillante: GS 4; meccanica; attivatore a contatto (integrato); irripresinabile; Att +15 in mischia (6d6, blocchi di pietra); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 24). *Prezzo di mercato*: 8.800 mo.

Dardo avvelenato: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +15 a distanza (1d4+4 più veleno, dardo); bersagli multipli (1 dardo per ogni bersaglio che si trova in un'area di lato 3 m); veleno (veleno di millepiedi Piccolo, Tempra [CD 11] resiste, 1d2 Des/1d2 Des); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 22). *Prezzo di mercato*: 12.090 mo.

Falce murale: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; Att +20 in mischia (2d4+8/x4, falce); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 18). *Prezzo di mercato*: 17.200 mo.

Fossa celata: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi (CD 20) evita; profonda 12 m (4d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 17). *Prezzo di mercato*: 6.800 mo.

Fulmine: GS 4; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*fulmine*, mago 5° livello, Riflessi [CD 14] dimezza, 5d6 danni da elettricità); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28). *Costo*: 7.500 mo, 600 PE.

Glifo di interdizione (esplosivo): GS 4; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripresinabile; incantesimo (*glifo di interdizione [esplosivo]*, chierico 5° livello, Riflessi [CD 14] dimezza, 2d8 danni da acido); bersagli multipli (tutti i bersagli entro 1,5 m); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28). *Costo*: 350 mo per assoldare un PNG incantatore.

Scagliare maledizione: GS 4; congegno magico; attivatore a contatto (*individuazione del caos*); ripristino automatico; incantesimo (*scagliare maledizione*, chierico 5° livello, Volontà [CD 14] nega); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28). *Costo*: 8.000 mo, 640 PE.

Sigillo del serpente: GS 4; incantesimo; attivatore incantato; irripresinabile; incantesimo (*sigillo del serpente*, mago 5° livello, Riflessi [CD 14] nega); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28). *Costo*: 650 mo per assoldare un PNG incantatore.

Stanza allagata: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (5 round); acqua; Cercare (CD 17); Disattivare Congegni (CD 23). *Prezzo di mercato*: 11.200 mo.

GS 5

Allucinazione mortale: GS 5; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme* su tutta la stanza);

ripristino automatico; incantesimo (*allucinazione mortale*, mago 7° livello, Volontà [CD 16] dubita e Tempra [CD 16] parziale); Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29). *Costo*: 14.000 mo, 1.120 PE.

Boia semovente: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; aggiramento leva nascosta (Cercare [CD 25]); Att +16 in mischia (1d12+8/x3, ascia grande); bersagli multipli (attacca con entrambe le braccia); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 18). *Prezzo di mercato*: 22.500 mo.

Fossa celata: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi (CD 20) evita; profonda 15 m (5d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 17). *Prezzo di mercato*: 8.500 mo.

Fossa con spuntoni: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi (CD 25) evita; profonda 12 (4d6, caduta); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in due quadretti adiacenti); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per 1d4+4 danni ciascuno per bersaglio impalato); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato*: 13.500 mo.

Fucileria di dardi: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +18 a distanza (1d4+1, dardi); bersagli multipli (1d8 dardi per ogni bersaglio che si trova in un'area di lato 3 m); Cercare (CD 19); Disattivare Congegni (CD 25). *Prezzo di mercato*: 18.000 mo.

Maniglia cosparsa di veleno a contatto: GS 5; meccanica; attivatore a contatto (integrato); ripristino manuale; veleno (nitharit, Tempra [CD 13] resiste, 0/3d6 Cos); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 19). *Prezzo di mercato*: 9.650 mo.

Palla di fuoco: GS 5; congegno magico; attivatore a contatto; ripristino automatico; incantesimo (*palla di fuoco*, mago 8° livello, Riflessi [CD 14] dimezza, 8d6 danni da fuoco); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28). *Costo*: 12.000 mo, 960 PE.

Parete con spuntoni avvelenati: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +16 in mischia (1d8+4 più veleno, spuntone); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); veleno (veleno di ragno Medio, Tempra [CD 14] resiste, 1d4 For/1d6 For); Cercare (CD 17); Disattivare Congegni (CD 21). *Prezzo di mercato*: 12.650 mo.

Polvere di ungol vaporizzata: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; gas; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (2 round); veleno (polvere di ungol, Tempra [CD 15] resiste, 1 Car/1d6 Car + 1 Car [perdita permanente]); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 16). *Prezzo di mercato*: 9.000 mo.

Trappola di fuoco: GS 5; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripistinabile; incantesimo (*trappola di fuoco*, mago 7° livello, Riflessi [CD 16] dimezza, 1d4+7 danni da fuoco); Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29). *Costo*: 305 mo per assoldare un PNG incantatore.

bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare (CD 26); Disattivare Congegni (CD 25). *Prezzo di mercato*: 28.200 mo.

Blocchi chiodati in caduta: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Att +20 in mischia (6d6, spuntoni); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare (CD 24); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato*: 21.600 mo.

Camera schiacciante: GS 6; meccanica; attivatore sincrono; ripristino automatico; aggiramento leva nascosta (Cercare [CD 25]); le pareti si muovono all'unisono (12d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (4 round); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 22); *Prezzo di mercato*: 25.200 mo.

Colpo infuocato: GS 6; congegno magico; attivatore di prossimità (*individuazione del magico*); ripristino automatico; incantesimo (*colpo infuocato*, chierico 9° livello, Riflessi [CD 17] dimezza, 9d6 danni da fuoco); Cercare (CD 30); Disattivare Congegni (CD 30). *Costo*: 22.750 mo, 1.820 PE.

Crollo del muro intenzionale: GS 6; meccanica; attivatore di prossimità; irripistinabile; Att +20 in mischia (8d6, blocchi di pietra); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); Cercare (CD 14); Disattivare Congegni (CD 16). *Prezzo di mercato*: 15.000 mo.

Freccia della viverna: GS 6; meccanica; attivatore di prossimità; ripristino manuale; Att +14 a distanza (1d8 più veleno, freccia); veleno (veleno di viverna, Tempra [CD 17] resiste, 2d6 Cos/2d6 Cos); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 16). *Prezzo di mercato*: 17.400 mo.

Fucileria di lance corte: GS 6; meccanica; attivatore di prossimità; riparabile; Att +21 a distanza (1d8, lancia corta); bersagli multipli (1d6 lance corte per ogni bersaglio che si trova in un'area di lato 3 m); Cercare (CD 26); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato*: 31.200 mo.

Fulmine: GS 6; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*fulmine*, mago 10° livello, Riflessi [CD 14] dimezza, 10d6 danni da elettricità); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28). *Costo*: 15.000 mo, 1.200 PE.

Glifo di interdizione (esplosivo): GS 6; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripistinabile; incantesimo (*glifo di interdizione [esplosivo]*, chierico 16° livello, Riflessi [CD 14] dimezza, 8d8 danni sonori); bersagli multipli (tutti i bersagli entro 1,5 m); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28). *Costo*: 680 mo per assoldare un PNG incantatore.

Lama rotante avvelenata: GS 6; meccanica; attivatore sincrono; ripristino automatico; aggiramento serratura nascosta (Cercare [CD 25], Scassinare Serrature [CD 30]); Att +10 in mischia (1d4+4/19-20 più veleno, pugnale); veleno (veleno di verme purpureo, Tempra [CD 24] resiste, 1d6 For/1d6 For); bersagli multipli (un bersaglio che si trova in ciascuno di tre quadretti prestabiliti di lato 1,5 m); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). *Prezzo di mercato*: 30.200 mo.

GS 6

Baratro profondo: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi (CD 25) evita; profonda 12 m (4d6, caduta); bersagli multipli (tutti i

GS 7

Barriera di lame: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo

(*barriera di lame*, chierico 11° livello, Riflessi [CD 19] nega); Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31). Costo: 33.000 mo, 2.640 PE.

Catena di fulmini: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*catena di fulmini*, mago 11° livello, Riflessi [CD 19] dimezza, 11d6 danni da elettricità sul bersaglio primario più 5d6 danni da elettricità su un massimo di undici bersagli secondari, entro 9 m da quello primario); Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31). Costo: 33.000 mo, 2.640 PE.

Evoca mostri VI: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); irripristinabile; incantesimo (*evoca mostri VI*, mago 11° livello); Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31). Costo: 3.300 mo, 264 PE.

Fossa ben celata: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Riflessi (CD 25) evita; profonda 21 m (7d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 18). Prezzo di mercato: 24.500 mo.

Fucileria di dardi avvelenati: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +18 a distanza (1d4+1 più veleno, dardi); veleno (olio di sangue verde, Tempra [CD 13] resiste, 1 Cos/1d2 Cos); bersagli multipli (lancia 1d8 dardi contro tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 25). Prezzo di mercato: 33.000 mo.

Fumi di othur vaporizzati: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; gas; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (3 round); veleno (fumi di othur, Tempra [CD 18] resiste, 1 Cos [perdita permanente]/3d6 Cos); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 21). Prezzo di mercato: 17.500 mo.

Nebbia acida: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*nebbia acida*, mago 11° livello, 2d6 danni da acido per round per 11 round); Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31). Costo: 33.000 mo, 2.640 PE.

Serratura cosparsa di bile di drago: GS 7; meccanica; attivatore a contatto (integrato); irripristinabile; veleno (bile di drago, Tempra [CD 26] resiste, 3d6 For/0); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 16). Prezzo di mercato: 11.300 mo.

Stanza allagata: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (3 round); acqua; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25). Prezzo di mercato: 21.000 mo.

Tentacoli neri di Evard: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); irripristinabile; incantesimo (*tentacoli neri di Evard*, mago 7° livello, 1d4+7 tentacoli, Att +7 in mischia [1d6+4, lotta]); bersagli multipli (fino a sei tentacoli per tutti i bersagli che si trovano in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29). Costo: 1.400 mo, 112 PE.

parziale); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32). Costo: 45.500 mo, 3.640 PE.

Falce murale avvelenata: GS 8; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +16 in mischia (2d4+8 più veleno, falce); veleno (lama di morte, Tempra [CD 20] resiste, 1d6 Cos/2d6 Cos); Cercare (CD 24); Disattivare Congegni (CD 19). Prezzo di mercato: 31.400 mo.

Foschia di demenza: GS 8; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; gas; infallibile; danni ritardati (1 round); veleno (foschia di demenza, Tempra [CD 15] resiste, 1d4 Sag/2d6 Sag); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 20). Prezzo di mercato: 23.900 mo.

Fossa ben celata: GS 8; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Riflessi (CD 20) evita; profonda 30 m (10d6, caduta); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 18). Prezzo di mercato: 16.000 mo.

Freccia acida di Melf: GS 8; congegno magico; attivatore visivo (*visione del vero*); ripristino automatico; trappole multiple (due *freccie acide di Melf* in contemporanea); Att +9 attacco di contatto a distanza, Att +9 attacco di contatto a distanza; incantesimo (*freccia acida di Melf*, mago 18° livello, 2d4 danni da acido per round per 7 round); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 27). Costo: 83.500 mo, 4.680 PE.

Nota: In realtà questa trappola è costituita da due *freccie acide di Melf* con GS 6 che scattano in contemporanea, con lo stesso attivatore e il meccanismo di ripristino in comune.

Inversione della gravità: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*, raggio di 3 m); ripristino automatico; incantesimo (*inversione della gravità*, mago 13° livello, Riflessi [CD 20] evita, 6d6 danni da caduta [dopo essere caduti verso l'alto per 18 m contro il soffitto della stanza], e altri 6d6 danni da caduta [dopo essere caduti in basso per 18 m contro il pavimento della stanza, al termine dell'incantesimo]); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32). Costo: 45.500 mo, 3.640 PE.

Parola del caos: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*individuazione della legge*); ripristino automatico; incantesimo (*parola del caos*, chierico 13° livello); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32). Costo: 46.000 mo, 3.680 PE.

Parola del potere, stordire: GS 8; congegno magico; attivatore a contatto; irripristinabile; incantesimo (*parola del potere, stordire*, mago 13° livello); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32). Costo: 4.550 mo, 364 PE.

Spruzzo prismatico: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*spruzzo prismatico*, mago 13° livello, Riflessi o Tempra o Volontà [CD 20] a seconda degli effetti); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32). Costo: 45.500 mo, 3.640 PE.

Terremoto: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*terremoto*, chierico 13° livello, Riflessi [CD 15 o 20, a seconda del terreno], raggio di 19,5 m); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32). Costo: 45.500 mo, 3.640 PE.

GS 8

Distruzione: GS 8; congegno magico; attivatore a contatto (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*distruzione*, chierico 13° livello, Tempra [CD 20]

GS 9-10

Baratro profondo: GS 9; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi (CD 25) evita;

profonda 30 m (10d6, caduta); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 25). Prezzo di mercato: 40.500 mo.

Baratro profondo con spuntoni avvelenati: GS 9; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento serratura nascosta (Cercare [CD 25], Scassinare Serrature [CD30]); Riflessi (CD 20) evita; profonda 21 m (7d6, caduta); (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni da 1d4+5 danni ciascuno per bersaglio impalato, più veleno); veleno (veleno di vespa Gigante, Tempra [CD 18] resiste, 1d6 Des/1d6 Des); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). Prezzo di mercato: 11.910 mo.

Camera schiacciante: GS 10; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; le pareti si muovono all'unisono (16d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (2 round); Cercare (CD 22); Disattivare Congegni (CD 20). Prezzo di mercato: 29.000 mo.

Fossa con spuntoni avvelenati: GS 10; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento serratura nascosta (Cercare [CD 25], Scassinare Serrature [CD 30]); Riflessi (CD 20) evita; profonda 15 m (5d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni da 1d4+5 danni ciascuno per bersaglio impalato più veleno); veleno (veleno di verme purpureo, Tempra [CD 24] resiste, 1d6 For/1d6 For); Cercare (CD 16); Disattivare Congegni (CD 25). Prezzo di mercato: 19.700 mo.

Gabbia di forza e evoca mostri VII: GS 10; congegno magico; attivatore di prossimità (allarme); ripristino automatico; trappole multiple (una gabbia di forza e un evoca mostri VII che evoca un hamatula); incantesimo (gabbia di forza, mago 13° livello), incantesimo (evoca mostri VII, mago 13° livello, hamatula); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32). Costo: 241.000 mo, 7.280 PE.

Nota: In realtà questa trappola è costituita da una trappola con GS 8 che genera una gabbia di forza e una seconda trappola con GS 8 che evoca un hamatula nella stessa area di effetto. Se entrambe le trappole hanno effetto, l'hamatula appare all'interno della gabbia. Gli effetti delle trappole sono indipendenti gli uni dagli altri.

Lamento della banshee: GS 10; congegno magico; attivatore di prossimità (allarme); ripristino automatico; incantesimo (lamento della banshee, mago 17° livello, Tempra [CD 23] nega); bersagli multipli (fino a 17 creature); Cercare (CD 34); Disattivare Congegni (CD 34). Costo: 76.500 mo, 6.120 PE.

Nube incendiaria: GS 9; congegno magico; attivatore di prossimità (allarme); ripristino automatico; incantesimo (nube incendiaria, mago 15° livello, Riflessi [CD 22] dimezza, 4d6 danni da fuoco per round per 15 round); Cercare (CD 33); Disattivare Congegni (CD 33). Costo: 60.000 mo, 4.800 PE.

Pomello di cassetto cosparso di veleno a contatto: GS 9; meccanica; attivatore a contatto (integrato); ripristino manuale; veleno (estratto di loto nero, Tempra [CD 20] resiste, 3d6 Cos/3d6 Cos); Cercare (CD 18); Disattivare Congegni (CD 26). Prezzo di mercato: 21.600 mo.

Risucchio di energia: GS 10; congegno magico; attivatore

visivo (visione del vero); ripristino automatico; Att +8 attacco di contatto a distanza; incantesimo (risucchio di energia, mago 17° livello, Tempra [CD 23] nega, 2d4 livelli negativi per 24 ore); Cercare (CD 34); Disattivare Congegni (CD 34). Costo: 124.000 mo, 7.920 PE.

Soffitto schiacciante: GS 9; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; il soffitto si schianta al suolo (12d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (1 round); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 16). Prezzo di mercato: 12.600 mo.

NUOVI MODI DI UTILIZZARE LE ABILITÀ

Questa sezione descrive nuovi modi di utilizzare le abilità Nascondersi e Svuotare Tasche, oltre a varianti delle regole di Acrobazia.

L'arte del nascondersi

Nascondersi, per un ladro, è probabilmente una delle più importanti abilità tra quelle tipiche degli avventurieri. Tuttavia, oltre a celarsi nelle ombre per non essere visto, il personaggio può utilizzare questa abilità in molti altri modi. Può pedinare qualcuno, assalire alle spalle, mescolarsi alla folla, sparare come un cechino, e persino evitare di essere individuato mentre è invisibile.

Una prova di Nascondersi viene contrapposta a quella di Osservare di un avversario. Pertanto, il primo requisito per superare la prova è trovare un luogo nel quale celarsi tra le ombre. Non importa quanto il personaggio sia bravo a nascondersi, poiché non ci si può nascondere in campo aperto, a meno che non si possieda una capacità speciale (quale, ad esempio, la capacità Nascondersi in piena vista di un'ombra danzante; vedi Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER). In tutti gli altri casi, è necessario disporre di un qualche tipo di occultamento. Qualsiasi situazione che offra almeno metà occultamento può essere utilizzata come un luogo dove celarsi nelle ombre; tra queste, un mobile, un cespuglio, o anche un semplice sito ombroso.

Nascondersi in circostanze particolari

L'utilizzo standard dell'abilità Nascondersi presuppone che il personaggio abbia trovato un luogo dove celarsi tra le ombre e restare in disparte fino a quando non decida di abbandonarlo. Tuttavia, nel significato esatto del termine, nascondersi è l'arte di restare celati nelle ombre senza essere visti, e si può utilizzare questa abilità in modi diversi. Ad esempio, l'abilità Nascondersi permette al personaggio di non farsi vedere all'inizio di un incontro (vedi la sezione "Nascondersi e individuare" nel Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER). Il personaggio, inoltre, può tentare alcuni trucchetti speciali utilizzando l'abilità Nascondersi, come spiegato di seguito.

Pedinare qualcuno: L'abilità Nascondersi permette il movimento, e quindi, a discrezione, può essere utilizzata come azione equivalente al movimento o parte di un'azione di movimento. In altre parole, il personaggio può tentare di pedinare qualcuno, effettuando prove cicliche di Nascondersi per evitare di farsi vedere. La frequenza delle prove di Nascondersi dipende dalla distanza di pedinamento. Se il personaggio, senza

compiere alcun'altra azione, cammina mantenendosi ad almeno 18 metri dalla persona seguita, deve effettuare una prova di Nascondersi ogni 10 minuti, purché quella non sospetti di essere controllata. A distanze minori di 18 metri, il personaggio deve effettuare una prova di Nascondersi ad ogni round.

È ovvio che, per superare una prova di Nascondersi durante un pedinamento, il personaggio deve comunque rimanere occultato, ma gli rimangono a disposizione molte opzioni. Ad esempio, se il personaggio sta pedinando qualcuno lungo una strada, si può acquattare dietro gli occasionali passanti; tuttavia, così facendo, il personaggio rimane nascosto solo agli occhi della persona pedinata e non alle persone utilizzate per occultarsi. Se la strada è piuttosto affollata, ripararsi dietro ai passanti non impone alcuna penalità alla prova di Nascondersi, anche se il personaggio potrebbe ancora subire le penalità dovute alla sua velocità (vedi la descrizione dell'abilità "Nascondersi" nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*).

Se non ci sono passanti dietro cui ripararsi, il personaggio può ancora inseguire la persona, spostandosi però da un nascondiglio all'altro. La distanza è un fattore chiave e infatti questa soluzione può essere adottata solo se il nascondiglio successivo si trova entro 30 cm per grado posseduto in Nascondersi da quello che si deve lasciare (se il personaggio possiede degli oggetti magici che lo aiutano a celarsi nelle ombre, quali un *mantello elfico* o una *tunica del mimetismo*, si sommano al proprio limite 30 cm per ogni punto di bonus a Nascondersi fornito dall'oggetto). Se il personaggio si muove ad una distanza maggiore tra un nascondiglio e l'altro, la persona pedinata lo ha individuato. Inoltre, si applica una penalità di movimento alla prova di Nascondersi se il personaggio si precipita da un nascondiglio all'altro ad una velocità più rapida della metà di quella normale.

Anche se il personaggio fallisce una prova di Nascondersi per pedinare qualcuno o viene individuato per l'eccessiva distanza tra un nascondiglio e l'altro, può sembrare innocente effettuando una prova di Raggiungere contrapposta a quella di Percepire Inganni della persona pedinata. Una prova superata significa che la persona pedinata ha scorto il personaggio, ma non si è resa conto che questi la stia seguendo; un fallimento le fa capire che il personaggio la stia seguendo. A seconda di quanto sia sospettosa la vittima, si applica un modificatore alla prova di Percepire Inganni. La seguente tabella riporta alcuni modificatori di Percepire Inganni da applicare in queste situazioni particolari.

La persona pedinata...	Modificatore
È sicura che nessuno la stia seguendo	-5
Non ha ragione di sospettare che qualcuno la stia seguendo	+0
Pensa che qualcuno la stia seguendo	+10
Pensa che qualcuno la stia seguendo ed è sicura che l'inseguitore è un nemico	+20

Assalire alle spalle: Il personaggio può assalire qualcuno utilizzando delle prove di Nascondersi, ma per fare ciò, deve essere in grado di muoversi da un posto all'altro. Valgono le stesse regole descritte nella sezione

"Pedinare qualcuno" (vedi sopra). Se l'ultimo nascondiglio è entro 30 cm per grado posseduto in Nascondersi dalla vittima designata, il personaggio può assalirla e compiere un attacco furtivo prima di essere visto.

Mescolarsi alla folla: Il personaggio può mescolarsi alla folla, ma così facendo si nasconde solo dalle persone che stanno battendo la zona per trovarlo. Tuttavia, il personaggio è ancora visibile alle persone che lo circondano e, se per caso queste si rivelassero ostili, potrebbero anche additarlo agli inseguitori. Anche se il personaggio fallisce una prova di Nascondersi per mescolarsi alla folla, può ancora tentare una prova di Raggiungere per sembrare innocente (vedi sopra, "Pedinare qualcuno").

Cecchino: Se il personaggio si è già celato nelle ombre (con successo) ad almeno 3 metri dal suo bersaglio, può compiere un attacco a distanza, e subito dopo nascondersi di nuovo come azione di movimento. Il personaggio, dopo aver sparato, subisce una penalità di circostanza di -20 alla prova di Nascondersi.

Nascondersi mentre si è invisibili: Il personaggio, superando una prova di Nascondersi, può evitare di essere individuato da un incantesimo quale *vedere invisibilità*, purché vi sia un posto adeguato nel quale celarsi tra le ombre.

Armi occultate

La descrizione di *Svuotare Tasche* spiega che tale abilità può essere utilizzata per nascondere su di sé degli oggetti. Ma cosa accadrebbe se l'oggetto fosse un pugnale?

In genere, una prova di *Svuotare Tasche* per occultare un'arma si contrappone alla prova di *Osservare* di qualcun altro (se il personaggio viene visto per caso) o di *Cercare* (se il personaggio viene perquisito). In tali circostanze, la prova di *Cercare* ottiene un bonus di +4, perché di solito non è poi così difficile trovare un'arma occultata addosso ad una persona che viene perquisita. Si possono applicare ulteriori modificatori ad entrambe le prove, così come riportato nella tabella seguente.

Occultare senza addestramento: L'abilità *Svuotare Tasche* non può essere utilizzata senza addestramento. Se un personaggio privo di gradi in questa abilità tenta di occultare su di sé un'arma, non si tratta più di una prova contrapposta. Invece, chiunque osservi il personaggio con l'arma occultata ha diritto ad una prova di *Osservare*, e chiunque perquisisca il personaggio ha diritto ad una prova di *Cercare*. La CD base per entrambe le prove è pari a 10; si applicano tutti i modificatori della tabella, compresi quelli che di norma modificherebbero la prova di *Svuotare Tasche*. Infatti, è sufficiente invertire i segni di tutti i modificatori applicabili alla prova di *Svuotare Tasche* elencati nella tabella e modificare di conseguenza la CD base della prova di *Cercare* o di *Osservare*.

Svuotare Tasche	Modificatore a Condizione
-4	Per ogni categoria di taglia dell'arma superiore a Piccola
+4	Arma Minuscola
+2	Il personaggio indossa un mantello, un soprabito o altri abiti pesanti
+4	Il personaggio porta un fodero

	occultabile o altre tasche/cinghie utili per l'occultamento
+6	L'arma è occultata all'interno di un oggetto appositamente adibito a tale scopo (per esempio, un bastone animato)
+0	L'arma può essere normalmente estratta come azione standard
-2	L'arma può essere estratta come azione equivalente al movimento o come parte di azione equivalente al movimento
-4	L'arma può essere estratta come azione gratuita con il talento Estrazione Rapida

Modificatore a**Cercare/Osservare Condizione**

-1	Per ogni 3 metri di distanza tra l'osservatore e l'osservato
-5	Osservatore distratto

Variante: prove di Acrobazia più difficili

Per coloro che desiderano un sistema più complesso (e più rigoroso) per regolare le prove di Acrobazia durante i combattimenti, di seguito vengono descritte due varianti: penalità di circostanza e prove di Acrobazia contrapposte.

Penalità di circostanza: Secondo questa variante, le CD base per oltrepassare gli avversari o per superare con un salto un'area occupata da un avversario sono invariate (CD 15 e 25, rispettivamente). Tuttavia, se non ci si trova in circostanze perfette (è il caso di un qualsiasi dungeon), la cattiva illuminazione o le asperità del terreno rendono le prove di Acrobazia più difficili del normale. Nella tabella seguente sono state riassunte le penalità di circostanza.

Circostanza	Penalità
Cattiva illuminazione (torce o sorgenti luminose analoghe)	-2
Terreno polveroso o scosceso	-2
Sporcizia leggera (ciottolo occasionale o rifiuti)	-2
Pavimento bagnato	-4
Pavimento che crolla	-4
Sporcizia media (pavimento cosparso di rifiuti)	-4
Il salto viene spiccato o termina nell'oscurità	-4
Pietra grezza/caverna naturale	-6
Acqua stagnante/pozze profonde	-6
Sporcizia pesante (ad esempio un immondezzaio)	-6
Oscurità totale	-6

Le penalità di circostanza si sommano soltanto se ciascuna di esse rappresenta una situazione ambientale distinta; pertanto, tutte le condizioni verificate tra quelle elencate nella lista precedente sono addizionali. Ad esempio, se un terreno oltre ad essere polveroso (-2) è anche cosparso di rifiuti (-4), la prova di Acrobazia deve essere effettuata con una penalità di circostanza pari a -6.

Secondo questa variante, i salti per superare gli avversari durante i combattimenti risultano più difficili. Tuttavia, ciò non impedisce che i personaggi di alto

livello dotati dell'abilità Acrobazia possano comunque superare con un salto gli avversari.

Prove contrapposte di Acrobazia: È logico che sia più impegnativo superare con un salto un avversario avvezzo al combattimento piuttosto che un nemico meno capace. Invece di concedere una prova di Acrobazia per eliminare del tutto la possibilità di provocare un attacco di opportunità, il difensore potrebbe effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD pari al risultato della prova di Acrobazia). Se l'acrobata si muove attraverso lo spazio occupato dal difensore, quest'ultimo ottiene un bonus di +10 al tiro salvezza sui Riflessi. Il difensore che superasse tale tiro salvezza potrebbe compiere un attacco di opportunità contro il personaggio che sta effettuando un salto; un fallimento significherebbe che il personaggio non ha provocato alcun attacco di opportunità. I fallimenti delle prove di Acrobazia provocano i normali attacchi di opportunità.

Nota: Questa variante è più precisa della "Contro Acrobazia" descritta nel Capitolo 4 de *Il Pugno e la Spada: Una Guida per Monaci e Guerrieri*. I Dungeon Master che hanno a disposizione entrambe le guide possono scegliere quale variante adottare e avvertire di conseguenza i giocatori.

Velocizzare il combattimento: Un personaggio con un modificatore alla prova di Acrobazia di +14 o superiore non deve più effettuare prove di Acrobazia per superare con un salto gli avversari.

TALENTI

I talenti sono una nuova ed emozionante regola di D&D. Questa sezione presenta nuovi talenti, appositamente concepiti per i bardi e i ladri, anche se chiunque possieda i relativi requisiti, volendo, potrebbe farli propri.

Acrobatico [Generale]

Il personaggio ha una straordinaria consapevolezza del proprio corpo, nonché una spiccata coordinazione motoria.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Acrobazia e Saltare.

Affascinante [Generale]

Il personaggio gode di una certa fama; le sue parole risultano molto credibili.

Prerequisiti: Fidato, Persuasivo.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia e un modificatore di +2 alle CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi che influenzano la mente e dipendono dal linguaggio.

Afferrare Arma [Generale]

Il personaggio può disarmare un avversario, e poi afferrare l'arma sospesa a mezz'aria.

Prerequisiti: Disarmare Migliorato.

Beneficio: Se il personaggio è riuscito a disarmare l'avversario e ha una mano libera, può afferrare l'arma anziché lasciarla cadere a terra. Se il personaggio può impugnare quell'arma in una mano, può usarla immediatamente per attaccare (un unico attacco); il personaggio, tuttavia, subisce le normali penalità per un

attacco extra con la mano secondaria.

Normale: Dopo un'azione di disarmare effettuata con successo, l'arma finisce per terra ai piedi del difensore, a meno che il personaggio non abbia tentato l'azione di disarmare mentre era senz'armi.

Atletico [Generale]

Il personaggio è in forma smagliante; adora le attività all'aria aperta.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Nuotare e Scalare.

Azzoppare [Generale]

Il personaggio può attaccare gli arti inferiori di un avversario, intralciandone così il movimento.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +4 o superiore, capacità di attacco furtivo.

Beneficio: Se il personaggio compie un attacco furtivo, può sostituire +2d6 danni extra di attacco furtivo per dimezzare la velocità via terra dell'avversario. Le altre forme di movimento (volare, scavare, e così via) non vengono ostacolate. La riduzione di velocità termina quando il bersaglio viene curato (una prova di Guarire superata con successo, un qualsiasi incantesimo *curare* o altre guarigioni magiche) o entro 24 ore, qualunque condizione si verifichi per prima. Azzoppare non rallenta le creature che sono immuni agli attacchi furtivi o quelle prive di arti o che hanno più di quattro arti. Per azzoppare un quadrupede occorrono due attacchi compiuti con successo.

Canto Persistente [Generale]

La musica bardica del personaggio risuona nella mente degli ascoltatori anche molto tempo dopo che è stata

emessa l'ultima nota.

Prerequisito: Capacità di musica bardica.

Beneficio: Se il personaggio utilizza la musica bardica per ispirare competenza, infondere coraggio, o ispirare grandezza, gli effetti persistono il doppio della durata normale.

Normale: Infondere coraggio e ispirare grandezza durano per tutto il tempo in cui il bardo canta, più 5 round addizionali oltre il termine del canto. Ispirare competenza dura 2 minuti.

Ciarlatano [Generale]

Il personaggio riesce a sfruttare la credulità altrui. Sa esattamente ciò che il suo interlocutore vuole sentirsi dire.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Camuffare e Raggiurare.

Colpo di Polso [Generale]

Con un solo gesto, il personaggio può estrarre un'arma leggera e compiere un attacco devastante.

Prerequisiti: Destrezza 17 o più, Estrazione Rapida.

Beneficio: Se estrae un'arma leggera e compie un attacco in mischia nello stesso round, il personaggio coglie alla sprovvista il suo avversario (vale solo per questo attacco). Questo talento può essere utilizzato solo una volta per combattimento.

Colpo Emorragico [Generale]

L'attacco furtivo del personaggio colpisce il sistema circolatorio della vittima, infliggendo così ferite che causano copiose perdite di sangue.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +4 o superiore, capacità di attacco furtivo.



Beneficio: Se il personaggio compie un attacco furtivo, può sostituire +1d6 danni extra di attacco furtivo con una ferita emorragica che continuerà a sanguinare. Ogni ferita così inferta infligge 1 danno addizionale per round. Le ferite da colpi arteriosi multipli danno luogo ad una emorragia cumulativa; in altre parole, due attacchi emorragici ben assestati infliggono 2 danni addizionali per round. L'emorragia, dovuta ad una o più ferite, si arresta quando il bersaglio beneficia degli effetti di una prova di Guarire superata con successo, di un incantesimo curare o di qualsiasi altro tipo di guarigione magica. Tutte le creature immuni agli attacchi furtivi sono invulnerabili a questo talento.

Conoscenza Oscura [Generale]

Il personaggio è una miniera di informazioni su fatti misteriosi.

Prerequisito: Capacità di conoscenze bardiche.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 a tutte le prove di conoscenze bardiche.

Esperto Tattico [Generale]

L'abilità tattica del personaggio gli conferisce un certo vantaggio.

Prerequisiti: Destrezza 13 o più, bonus di attacco base +2 o superiore, Riflessi da Combattimento.

Beneficio: Il personaggio può compiere un attacco in mischia extra (o qualsiasi altra azione equivalente ad un attacco in mischia o ad un attacco di contatto in mischia, come tentativi di disarmare, sbilanciare o afferrare per dare inizio ad una lotta) contro un avversario adiacente, a cui, per qualsiasi ragione, sia stato negato il bonus di Destrezza. Il personaggio compie tale attacco extra quando è il suo turno, prima o dopo la sua azione regolare. Se vi sono più avversari adiacenti cui è stato negato il bonus di Destrezza, il personaggio, con questo talento, può attaccarne solo uno.

Nota: Il talento è stato descritto per la prima volta nella guida *Il Pugno e la Spada*. Questa versione sostituisce quella descritta nel manuale citato.

Factotum [Generale]

Il personaggio ha un'infarinatura delle abilità più disparate.

Prerequisito: Livello del personaggio 8 o più.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare tutte le abilità senza addestramento, anche quelle che normalmente richiederebbero addestramento o quelle esclusive di una classe che il personaggio non possiede. Il personaggio, tuttavia, non può acquisire gradi in un'abilità che non può scegliere.

Fidato [Generale]

Il personaggio ispira fiducia; in genere, viene messo a parte dei segreti altrui.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni.

Incantesimi Camuffati [Metamagia]

Il personaggio può lanciare incantesimi di nascosto, senza dare nell'occhio.

Prerequisiti: Capacità di musica bardica, 12 o più gradi in Intrattenere.

Beneficio: Il personaggio ha perfezionato l'arte di lanciare gli incantesimi senza dare nell'occhio, riuscendo ad unire nelle sue esibizioni le componenti verbali e somatiche con una tale accortezza che difficilmente gli astanti potranno capire che si tratta di un incantesimo. Al pari di quelli silenziosi e immobili, un incantesimo camuffato non può essere identificato mediante una prova di Sapienza Magica. L'esibizione del personaggio è palese a tutti i presenti, ma non il fatto che stia lanciando un incantesimo. A meno che l'incantesimo non si manifesti in modo esplicito sull'incantatore o che gli osservatori dispongano di altri mezzi per identificarne l'origine, gli astanti non hanno la più pallida idea della provenienza dell'incantesimo. Un incantesimo camuffato utilizza uno slot di un livello superiore dell'effettivo livello dell'incantesimo.

Mano Lesta [Generale]

Il personaggio muove le mani con tale rapidità che gli osservatori non riescono a coglierne i gesti.

Prerequisito: Destrezza 19 o più.

Beneficio: Quando il personaggio è tenuto d'occhio, può effettuare una prova di Raggiare come azione equivalente al movimento da contrapporre alle prove di Osservare degli spettatori. Se la prova viene superata, il personaggio può compiere un'azione parziale mentre gli osservatori sono distratti e guardano altrove. Se l'azione parziale è un attacco contro qualcuno che ha fallito la prova contrapposta, a quell'avversario viene negato il bonus di Destrezza alla CA.

Multirazziale [Generale]

Il personaggio si amalgama bene con i membri di un'altra razza umanoide.

Prerequisito: Parlare Linguaggi (razza selezionata).

Beneficio: Il personaggio sceglie una qualsiasi razza umanoide diversa dalla propria. Ogni qualvolta egli incontra i membri di quella razza, essi lo tratteranno come se fosse uno di loro. Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Carisma effettuate per modificare l'attitudine dei membri della razza scelta (vedi "Attitudine dei PNG" nel Capitolo 5 della Guida del DUNGEON MASTER).

Musica Extra [Generale]

Il personaggio può usare la musica bardica con una frequenza maggiore di quella normale.

Prerequisito: Capacità di musica bardica.

Beneficio: Il personaggio può usare la musica bardica quattro volte in più al giorno.

Normale: I bardi senza il talento Musica Extra possono usare la musica bardica una volta al giorno per livello.

Speciale: È possibile acquistare questo talento più volte.

Musica Inconscia [Generale]

La musica del personaggio influenza anche coloro che non vi prestano orecchio.

Prerequisiti: Capacità di musica bardica, 10 o più gradi in Intrattenere.

Beneficio: Il personaggio può suonare con tale grazia che gli avversari non se ne accorgono, mentre gli alleati ottengono ugualmente tutti gli usuali benefici della musica bardica. Allo stesso modo, il personaggio può influenzare gli avversari entro il raggio di azione della musica e, a meno che questi ultimi non lo vedano suonare o abbiano a disposizione altri mezzi per individuarlo, non potranno scoprirne la provenienza.

Ombra [Generale]

Il personaggio sa come pedinare qualcuno con circospezione.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di competenza di +2 alle prove di Nascondersi e Osservare effettuate durante il pedinamento di una persona.

Orecchio Verde [Generale]

La musica bardica e l'esecuzione artistica del personaggio hanno effetto anche sulle piante e sulle creature vegetali.

Prerequisiti: Capacità di musica bardica, 10 o più gradi in Intrattenere.

Beneficio: Il personaggio può adattare gli effetti di influenza mentale della propria musica bardica o esecuzione artistica, così da influenzare anche le piante e le creature vegetali, oltre alle altre creature che vengono normalmente già influenzate.

Normale: Le piante, in genere, sono immuni agli effetti che influenzano la mente.

Persuasivo [Generale]

Il personaggio riuscirebbe a vendere un cappello di stoppini intrecciati anche ad un troll.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Intimidire e Raggirare.

Piè Veloce [Generale]

Il personaggio corre con tale agilità che può voltare gli angoli di corsa senza perdere slancio.

Prerequisiti: Destrezza 15 o più, Correre.

Beneficio: Durante una corsa o una carica, il personaggio può effettuare un singolo cambio di direzione di 90° gradi o meno. Non è possibile utilizzare questo talento se indossa un'armatura media o pesante, o se si trasporta un carico superiore a quello leggero.

Normale: Senza questo talento, il personaggio può correre o effettuare una carica solo in linea retta.

Piroforo [Generale]

Il personaggio può dar fuoco ad oggetti e ad avversari con una certa facilità.

Beneficio: Se il personaggio, con un espediente qualsiasi (ad esempio un fuoco dell'alchimista), dà fuoco a qualcosa o a qualcuno, le fiamme infliggono 1 danno extra per dado, e la CD del tiro salvezza sui Riflessi per estinguere le fiamme aumenta di +5.

Normale: In genere, le fiamme infliggono 1d6 danni da fuoco. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) effettuato con successo estingue le fiamme.

Requiem [Generale]

La musica bardica del personaggio ha effetto sulle creature non morte.

Prerequisiti: Capacità di musica bardica, 12 o più gradi in Intrattenere.

Beneficio: Il personaggio può adattare gli effetti di influenza mentale della propria musica bardica o esecuzione artistica, così da influenzare anche i non morti. Tutti gli effetti della musica bardica sulle creature non morte hanno una durata dimezzata rispetto a quella normale contro le creature viventi.

Normale: I non morti, di norma, sono immuni agli effetti che influenzano la mente.

Scattare [Generale]

Il personaggio si muove ad una velocità di base più rapida di quella normale della sua razza.

Beneficio: Se il personaggio indossa un'armatura leggera o nessuna armatura e trasporta un carico leggero, si muove ad una velocità di 1,5 metri maggiore del normale.

Spacco nell'Armatura [Generale]

Il personaggio sa come far penetrare una lama tra le piastre o nelle costure di un'armatura.

Prerequisito: Maestria.

Beneficio: Se il personaggio utilizza un'azione standard per studiare l'avversario, può ignorare metà del bonus di armatura (arrotondato per difetto) di quest'ultimo, per il solo attacco successivo. Soltanto i bonus forniti dall'armatura (compresa l'armatura naturale) vengono dimezzati, non quelli forniti dagli scudi, dai bonus di potenziamento dell'armatura o dagli oggetti magici che offrono un bonus alla armatura.

CAPITOLO 3: EQUIPAGGIAMENTO DEI BARDI E DEI LADRI

Cosa sarebbe un bardo senza i suoi strumenti? O un ladro senza i suoi arnesi da scasso? Questi oggetti, così come l'arma favorita di un guerriero, non sono semplicemente utili: sono i mezzi grazie ai quali un personaggio che appartiene a queste classi raggiunge la massima efficienza.

Questo capitolo presenta un elenco di oggetti comuni che si aggiungono a quelli già indicati nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*, e nuovi oggetti magici che espandono le opzioni presentate nel Capitolo 8 della *Guida del DUNGEON MASTER*. È estremamente improbabile che un personaggio possa servirsi di tutti questi oggetti, ma ogni bardo o ladro troverà probabilmente qualcosa che gli tornerà utile, o che potrebbe addirittura salvargli la pelle.

GLI STRUMENTI MUSICALI DEI BARDI

Uno strumento musicale è un oggetto fondamentale per l'arte di un bardo, e lo distingue da un menestrello qualsiasi. È anche parte importante dell'immagine di sé che il bardo proietta verso gli altri. La scelta di uno strumento insolito fa risaltare un bardo, persino tra i propri colleghi.

Al momento di scegliere uno strumento, si tengano presenti i seguenti aspetti.

- Se lo strumento non è maneggevole, sarà difficile portarselo appresso durante un'avventura. Un organo a canne può suscitare una certa ammirazione, ma l'uso di un liuto o di un'arpa probabilmente sarà più proficuo, a lungo andare.
- Uno strumento dovrebbe essere abbastanza resistente da sopportare anche lo stile di vita più rude. Dopo tutto, non si sa mai: ci si potrebbe imbattere in un critico musicale che aspira a fare a pezzi lo strumento del bardo! Potrebbe essere una buona idea avere nel proprio repertorio l'incantesimo *riparare*, o almeno tenere a portata di mano una pergamena con quell'incantesimo, in mezzo agli spartiti. Tra l'altro, *riparare* serve sempre a preservare lo strumento in quella guisa intonsa che tanto piace al pubblico.
- Lo strumento non dovrebbe essere un unicum. Oltre alla normale usura dovuta ad una vita avventurosa, la possibilità di perdere il flauto preferito in un vortice dimensionale o a causa di un incantesimo *disintegrazione* che ha mancato di poco il bardo è piuttosto verosimile. La perdita del proprio strumento preferito è un mesto evento per qualunque bardo, così come la scomparsa di una spada per un guerriero. Se, però, non si vuole che questo episodio equivalga ad una catastrofe che riduce, da quel momento, le potenzialità del bardo, sarebbe meglio disporre di un'alternativa per rimpiazzarlo. Gli strumenti comuni (liuti, arpe a braccio e simili) sono ben più facili da sostituire rispetto agli strumenti esotici.

- Infine, uno strumento riflette il musicista. Dovrebbe esprimere lo stile e la personalità di chi lo suona. Un bardo halfling che porta con sé un bel mandolino antico si presenta in modo molto diverso da un altro che sfoggia un vivace banjolele. Il bardo deve trovare uno strumento che rispecchi l'immagine che ha di se stesso (intrattenitore popolare, artista intellettuale, esecutore/compositore appassionato o vagabondo spensierato), e usarlo per proiettare verso gli altri quell'immagine.

Tipologie di strumento

Questa sezione presenta un'ampia scelta di strumenti comuni, principalmente legni, corni, archi e percussioni. Non tutti questi strumenti esistono nel mondo reale, e molti tra quelli storicamente conosciuti sono stati alterati per creare opzioni interessanti da giocare. Essendo prodotti artigianali, non esistono due strumenti perfettamente identici, e perciò due esemplari simili possono presentare diverse dimensioni, un numero differente di fori o corde, o analoghe discrepanze.

Benché ogni bardo preferisca generalmente un solo strumento, nulla, se si eccettua la capacità di trasporto, gli impedisce di portare con sé differenti tipi. In questo caso, potrà sempre selezionare lo strumento più adatto ad ogni occasione.

Descrizione degli strumenti

Ciascuna delle seguenti voci offre una breve descrizione di uno strumento e commenti sulle razze o creature che lo utilizzano più spesso. Data la facilità nel reperirli e l'ampia estensione di note eseguibili, i tre principali strumenti utilizzati dai bardi sono il violino, l'arpa a braccio e il liuto. È ovvio che i PG bardi possono selezionare un qualunque strumento che sanno suonare. I PNG bardi e musicisti, tuttavia, scelgono solitamente lo strumento preferito dalla loro razza. Alcune razze vanno incontro a limiti fisici quando tentano di suonare certi strumenti. I lucertoloidi, per esempio, hanno qualche problema ad utilizzare le labbra e la lingua come nel caso dei legni e dei fiati, e le loro dita non sono sufficientemente delicate o agili per pizzicare delle corde. I draghi subiscono limitazioni analoghe, e pertanto, tranne quando mutano forma, è raro che essi suonino strumenti diversi dalla pipa ad acqua. In genere i draghi in forma umanoide preferiscono strumenti complessi e particolari come gli organi a canne, i liuti o le arpe, sebbene siano capaci di suonare tutto ciò che vogliono.

Ognuno di questi strumenti fornisce un potenziamento speciale alla musica bardica, nelle mani di chi possiede

Variante:

Cantanti e strumentisti

Secondo la tradizione, i bardi attivano le loro capacità di musicista bardica grazie ad una combinazione di canto e musica strumentale. Per variare un po' tuttavia, si potrebbero inserire nelle campagne dei bardi che si specializzano solo in un campo o nell'altro. Tali personaggi avrebbero pieno accesso alle capacità bardiche, e si limiterebbero ad attivarle in modo leggermente diversi. Nessun bardo dovrebbe subire delle penalità rispetto ad altri a causa del modo in cui utilizza le sue capacità. Uno strumentista, ad esempio, non sarà meno esperto nell'impiegare la musica bardica solo perché non canta e si limita a suonare uno strumento (vedi sotto).

Cantante accompagnato: Questo è il bardo tradizionale, che canta e suona per produrre gli effetti della musica bardica. Si serve di strumenti che gli lascino la bocca libera di cantare, come liuti, arpe a braccio o violini.

Cantante: Questo tipo di bardo preferisce evitare in toto l'uso degli strumenti. Gli effetti della sua musica bardica derivano solamente dal canto, senza alcun accompagnamento. La sua voce è uno strumento delicato che possiede un'estensione un'espressione e un'intensità sufficienti a commuovere il pubblico e anche ad ottenere effetti sonori senza alcun supporto.

Strumentista: Questo tipo di bardo, vero padrone dello strumento, non ha bisogno di profondere parole per far intenerire anche l'ascoltatore più impassibile (con una prova di Intrattenere effettuata con successo s'intende). È in grado di trasmettere, solo servendosi del suo strumento, tutte le emozioni e le sfumature necessarie

Bardi non morti

I bardi non morti devono affrontare problemi particolari, difficilmente immaginabili da un bardo ancora vivo. Gli scheletri sono privi di labbra e lingua, necessari per suonare corni e legni, mentre gli zombi non hanno abbastanza fiato per poter suonare flauti, legni e corni. Un non morto immateriale non può toccare alcuno strumento, tranne quelli che hanno in qualche modo seguito il loro proprietario nell'altra vita: molte storie narrano di percussionisti spettrali, pifferai fantasmi, e così via.

Qualunque bardo abbia coltivato intensamente la sua arte in vita cercherà probabilmente di fare lo stesso anche una volta morto, pur se gli effetti della musica di un bardo non morto sono tutt'altro che salutari. I bardi fantasmi, come quelli viventi, possono chiaramente utilizzare i loro canti o strumenti per ottenere effetti da musica bardica. Ma un bardo divenuto un fantasma può anche rivelare le sue capacità da non morto attraverso la musica eterea e ossessiva che produce. Pertanto, non c'è nulla di strano a pensare che il lamento terrificante sia una capacità molto sviluppata dai bardi fantasmi.

Altri musicisti non morti si comportano in modo ben diverso. I necromanti, con il loro gusto del macabro, potrebbero utilizzare i loro incantesimi per creare scheletri o zombi che forniscano un sottofondo musicale (tali creature hanno sicuramente i mezzi per riprodurre semplici melodie su liuti, arpe, violini e percussioni). Quando si concepisce una situazione simile, si considerino i limiti fisici e mentali degli esecutori, l'effetto desiderato e l'impatto complessivo che un'esecuzione di tal fatta potrebbe avere sulla scena immaginata.

tale capacità. Alcuni di questi potenziamenti modificano specifici effetti della musica bardica; altri hanno risultati diversi sugli ascoltatori. Se il potenziamento modifica un effetto della musica bardica già esistente, solo gli aspetti elencati vengono modificati; tutti gli altri dettagli che riguardano quell'effetto rimangono identici. Per i nuovi effetti, a meno che non sia indicato altrimenti, gli ascoltatori sono tutti coloro che riescono ad udire la musica, e l'effetto ha la stessa durata dell'esecuzione. I musicisti privi della capacità di musica bardica non sono in grado di ottenere questi risultati speciali, ed anche i bardi ottengono il beneficio legato alla musica bardica solo con le versioni perfette degli strumenti elencati. Per ogni esecuzione con tali strumenti, il bardo può scegliere tra il beneficio speciale e il normale bonus di +2 alle prove di Intrattenere, di solito conferito da uno strumento perfetto.

Alphorn: L'alphorn o corno bianco, uno tra gli strumenti preferiti dalle razze meno primitive di giganti, ha un corpo di legno lungo e dritto, con la campana terminale rivolta verso l'alto. Il corpo è lungo da 3,6 a 6 metri e ricoperto di corteccia di betulla, particolare che conferisce allo strumento il suo colore pallido e il caratteristico suono cupo. Per suonare un alphorn, il musicista poggia la curvatura terminale a terra e soffia nell'altra estremità. Poiché gli alphorn non hanno fori per alterare l'altezza del suono, ciascuno di essi può produrre solo una nota.

Il suono di un alphorn viaggia per lunghe distanze, e così alcuni giganti isolati se ne servono per comunicare con i loro compagni lontani. Una volta un critico saccente paragonò il suono di un alphorn ad un latrato notturno di lupi, ma i suoi discendenti offrirono tanto generose quanto postume scuse dopo che i giganti, offesi, mostrarono al poveretto che aveva torto.

Musica bardica: Il cupo suono dell'alphorn raggiunge distanze di 1d10 x 1,6 chilometri. Ciò consente l'uso di ispirare grandezza, controcanto e ispirare coraggio anche quando il musicista si trova oltre il normale raggio di azione.

Armonica: L'armonica a bocca, versione più evoluta del flauto di pan (vedi sotto), possiede dei tubi di metallo per le ance e le racchiude in una piccola scatola rettangolare. Per produrre una certa gamma di note, il musicista deve semplicemente soffiare in vari punti all'estremità dell'armonica. Il suono acuto e ronzante dello strumento lo

rende popolare tra halfling e gnomi.

Musica bardica: La musica di un'armonica riscalda i cuori del popolo e delle persone di umili origini. Pertanto il musicista, dopo aver effettuato con successo una prova di Intrattenere, ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare, Diplomazia, Raccogliere Infor-

mazioni e Raggiare che riguardino questo tipo di ascoltatori, per 1d6 ore dalla fine dell'esecuzione. Inoltre, egli sposta di un gradino a suo favore l'attitudine degli ascoltatori (ad esempio, da amichevole a premuroso; vedi la sezione "Attitudine dei PNG" nel Capitolo 5 della Guida del DUNGEON MASTER). Tuttavia, egli subisce anche una penalità di circostanza di -4 alle prove di Intimidire effettuate contro questo tipo di ascoltatori per lo stesso periodo di tempo. Produrre questi effetti è una capacità soprannaturale che influenza la mente.

Arpa: L'arpa, decisamente meno trasportabile della sua sorella inferiore, l'arpa a braccio, è uno strumento alto 1,5 o anche 1,8 metri. Le sue quarantasei corde le offrono un'incredibile gamma di note, che spaziano per più di cinque ottave. È possibile applicare all'arpa un pedale opzionale, che consente al musicista di elevare o abbassare di un semitono le note, generando così un'ancora più vasta estensione di note.

A dispetto delle loro dimensioni, le arpe sono alquanto fragili e facilmente danneggiabili. Pertanto, le esecuzioni d'arpa sono limitate ad ambienti interni, solitamente teatri o residenze di aristocratici sufficientemente ricchi da possedere tali strumenti.

Gli intenditori sostengono che la musica di un'arpa sia ancora più eterea e raffinata di quella di un'arpa a braccio, sebbene i sostenitori di quest'ultima affermino che il loro strumento possiede tonalità più ricche. Le arpe sono molto comuni tra celestiali ed elfi, ma anche gli umani trovano gradevole la loro musica.

Musica bardica: Suonando un'arpa, il musicista può infliggere una penalità morale di -2 ai tiri salvezza contro gli effetti di *charme*. Questa è una capacità soprannaturale che influenza la mente.

Arpa a braccio: Un'arpa a braccio possiede di solito diciassette corde, ma ne esistono esemplari più piccoli con appena dodici o altri più grandi dotati anche di ventiquattro corde. Spesso le corde sono costituite da fili d'argento, e occasionalmente si utilizzano altri materiali. Le arpe a braccio sono generalmente in legno, anche se alcuni mastri le intagliano in osso o avorio. Qualunque sia il materiale utilizzato, per lo più le arpe a braccio sono notevolmente raffinate e decorate con incisioni elaborate. Le più belle divengono opere d'arte a tutti gli effetti, a prescindere dal loro valore come strumenti. Per lo più misurano 60-90 centimetri in altezza e la metà in larghezza.

Seconda solo al liuto nei favori del pubblico, l'arpa a braccio è molto apprezzata dai bardi elfi a causa del suo suono sereno e delicato e delle note tenui e fluttuanti che emette. Le arpe a braccio elfiche si tramandano spesso di generazione in generazione, e molte finiscono per acquisire per conto proprio una nomea leggendaria. Qualunque personaggio posseda la capacità di conoscenze bardiche ed esamini un'arpa a braccio elfica, ottiene automaticamente un bonus di +5 alla sua prova di conoscenze bardiche volta ad identificare lo strumento e i suoi proprietari passati.

Musica bardica: L'arpa a braccio, uno dei tre principali strumenti bardici insieme al liuto e al violino, consente all'esecutore di mantenere un effetto di musica bardica o di esecuzione artistica mentre dà inizio ad un altro. Pertanto, un bardo potrebbe mantenere un effetto di affascinare su un ascoltatore, mentre ispira coraggio ad altri.

Banjolele: Questo strumento ha un corpo circolare a forma di tamburello, con una tavola armonica in vello ben tesa su di esso. Cinque corde metalliche partono dal corpo dello strumento e sono fissate ad un cavigliere alla fine del manico, lungo e dritto. Un tipico banjolele è lungo circa 50 centimetri.

Tranne i bardi halfling, che lo preferiscono ad altri strumenti, il banjolele è piuttosto raro. Alcuni trovano la sua musica allegra e rasserenante, mentre altri ritengono che assommi le peggiori caratteristiche di un banjo e di un ukulele.

Musica bardica: Questo vivace strumento, quando è suonato per ispirare coraggio, aumenta da +2 a +3 i bonus morali ai tiri salvezza contro gli effetti di *paura* per gli ascoltatori alleati del musicista.

Bombarda: Questo antenato dell'oboe a doppia ancia rassomiglia un po' ad uno scettrò rovesciato. Alcune bombarde sono fastosamente decorate, cosa che le rende ancor più simili a scettri. La bombarda tradizionale misura circa 65-70 centimetri in lunghezza ed è dotata di sette o otto fori.

Le bombarde sono state create per le esecuzioni all'aria aperta; pertanto, il volume delle note suonate è molto alto. Molti musicisti dilettanti aristocratici hanno optato per utilizzare la bombarda come strumento preferito, giacché essa non si limita ad essere attraente per l'occhio, ma possiede anche un suono piuttosto caratteristico. I treant adorano i suoni prodotti da ogni tipo di bombarda, sebbene la loro preferenza vada al cromorno (vedi sotto).

Musica bardica: Una bombarda conferisce un certo prestigio a chiunque la sappia suonare adeguatamente. Per questo motivo, una prova di Intrattenere effettuata con successo in un contesto aristocratico concede al musicista un bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare, Diplomazia, Raccogliere Informazioni e Raggiungere effettuate contro chi abbia assistito ad

un'esecuzione per 1d6 ore dalla fine di essa. Inoltre, essa sposta di un gradino a favore l'attitudine di questi ascoltatori (ad esempio, da indifferente ad amichevole; vedi la sezione "Attitudine dei PNG" nel Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Tuttavia, il musicista subisce anche una penalità di circostanza di -4 alle prove di Intimidire effettuate contro questo tipo di ascoltatori per lo stesso periodo di tempo. Produrre questi effetti è una capacità soprannaturale che influenza la mente.

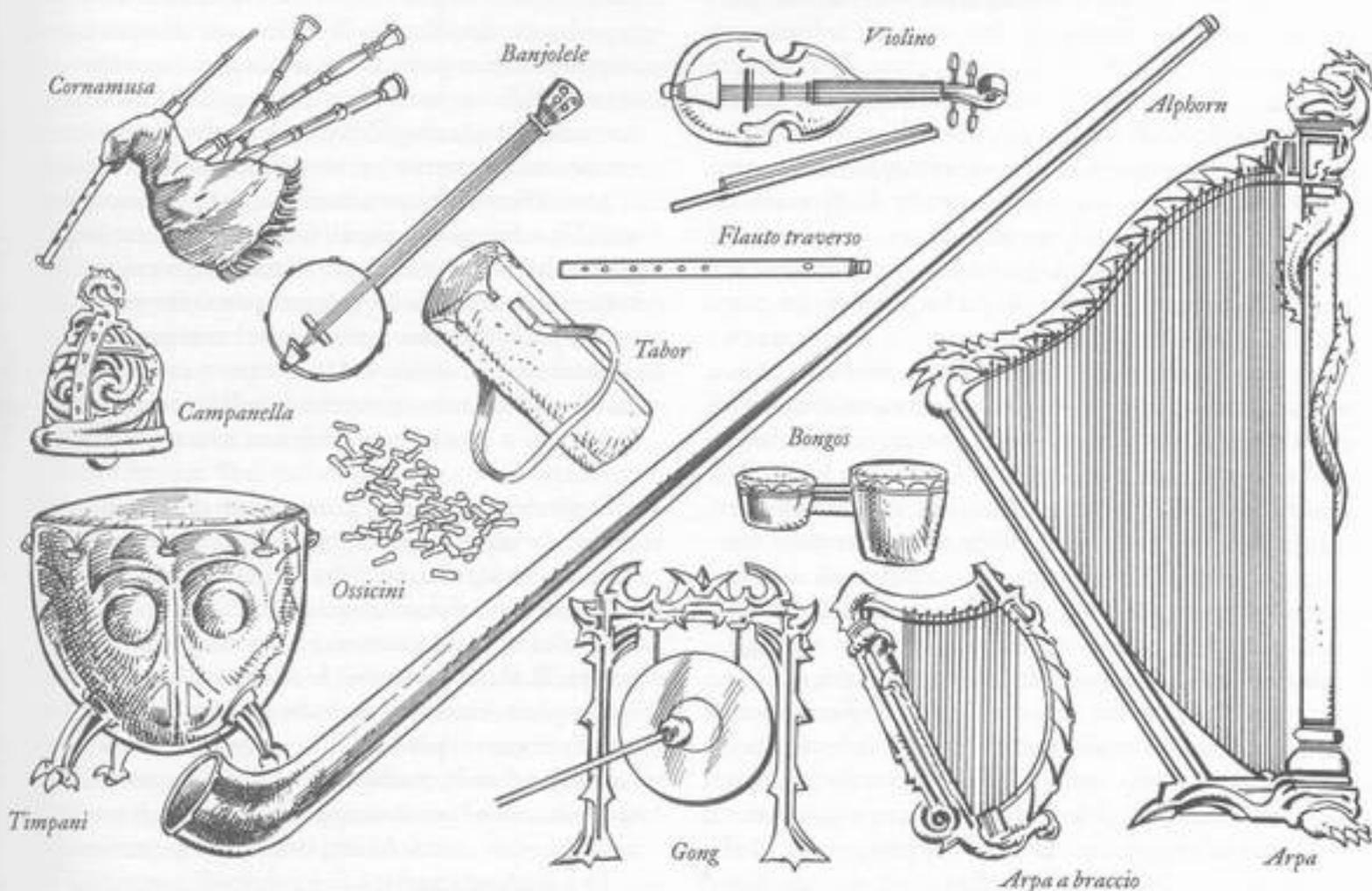
Bongos: Questi piccoli tamburi sono sempre utilizzati in coppia. Uno dei due ha un diametro di circa 12,5 centimetri; l'altro all'incirca 17,5 centimetri. Il musicista può disporre i bongos per terra quando intende suonarli, oppure tenerli attaccati ad una cinghia. Per suonare i bongos bisogna percuotere rapidamente le membrane con le punte delle dita, ed un abile percussionista è in grado di creare ritmi molto complessi alternando rapidamente l'uso dei due tamburi.

I goblin sono molto appassionati di bongos, e li suonano per intrattenimento, per radunare spedizioni militari e per trasmettere messaggi servendosi di ritmi astrusi. Tutti questi differenti suoni sembrano identici ai membri di altre razze.

Musica bardica: Vedi tamburo.

Campana: Una campana è una versione più grande della campanella (vedi sotto). Le campane sono solitamente di bronzo o altro metallo, ma ne esistono anche esemplari in pietra. Sono prive di impugnature, e pendono da perni montati su sostegni vari. Le campane possono essere piuttosto grandi (sino ad alcuni metri di altezza) e pesano solitamente più di una tonnellata. Nella campana tradizionale è sospeso all'interno un bastone di metallo chiamato battaglia.

L'esecutore non suona lo strumento muovendo la campana stessa ma tirando o facendo oscillare una corda attaccata al battaglia. Quelle rare campane che non



possiedono un battaglia possono essere suonate colpendo l'esterno con una mazza. Ognuno di questi strumenti produce solo una nota: più grande è la campana, più bassa è la nota che produce.

Il suono di una campana può diffondersi per chilometri, in particolare quando è montata in cima ad un campanile. Pertanto, questo strumento è generalmente utilizzato per dare un allarme, trasmettere segnali, indicare occasioni speciali, segnalare particolari momenti del giorno (il trascorrere delle ore, il cambio della guardia, il tempo della preghiera, e così via), o semplicemente per produrre suoni lieti.

Musica bardica: Quando è suonata per ispirare coraggio, una campana che pesi almeno 1 tonnellata aumenta da +2 a +3 i bonus morali ai tiri salvezza degli alleati contro gli effetti di *paura*. La musica infligge anche una penalità morale di -1 ai tiri salvezza dei nemici contro questi stessi effetti.

Campanella: La campanella è uno strumento cavo, a forma di alveare, con un battaglia all'interno e un'impugnatura in cima. Solitamente è fusa in bronzo o qualche altro metallo resistente. Una campanella è di solito abbastanza piccola (tra i 5 e i 30 centimetri di lunghezza) da essere tenuta in mano. Per suonarla, il musicista deve solo farla oscillare avanti e indietro, in modo che il battaglia colpisca più volte le estremità. Ogni campanella produce un'unica nota squillante; più grande è la campanella, più bassa è la nota che produce.

Di solito per un'esecuzione musicale si utilizzano più campanelle. Quando un musicista esperto le suona in particolari sequenze, esse emettono accordi e melodie molto complessi. Umani, elfi e celestiali sono molto appassionati della musica delle campanelle.

Una campanella magica può essere suonata soltanto se si possiede il battaglia appropriato, che può essere presente o meno al momento del ritrovamento.

Musica bardica: Una campanella fornisce all'esecutore un bonus di circostanza +1 alle prove di Intrattenere effettuate come tentativi di controcanto. Un numero aggiuntivo di campanelle non incrementa questo bonus.

Clavicordo: Il clavicordo, antenato del moderno pianoforte, prende in prestito la tastiera dell'organo a canne ma sostituisce le canne con corde orizzontali. Premere un tasto fa sì che un pezzo di metallo attaccato ad esso colpisca una corda o due all'interno dello strumento, producendo una nota. Un clavicordo ha l'aspetto di una piatta scatola rettangolare o oblunga larga circa 30 centimetri e lunga quasi un metro. Il musicista di solito la colloca, prima di un'esecuzione, su un tavolo o su una superficie piana simile. Col suo suono delicato e argentino, il clavicordo consente un'ampia varietà espressiva. È possibile alterare di poco il volume, che però non è mai particolarmente alto, in base alla forza con cui si premono i tasti. I clavicordi sono piuttosto popolari negli arrangiamenti orchestrali e nelle case di mercanti benestanti, come pezzi da bacheca.

Musica bardica: Un musicista che usi il clavicordo può sostenere soltanto un effetto di musica bardica o di esecuzione artistica alla volta. A causa del suo suono delicato, il clavicordo infligge una penalità di circostanza di -1 alle prove di Intrattenere quando si tenti un controcanto, ma offre un bonus di circostanza di +2 alle prove di Intrattenere per *affascinare* o *suggestione*.

Conferisce anche un bonus di circostanza di +1 alle prove di Diplomazia e di Raccogliere Informazioni effettuate dal musicista contro chi abbia assistito ad un'esecuzione per 1d6 ore dalla sua conclusione.

Cornamusa: Una cornamusa è composta da una sacca di tela o di pelle con tre canne provviste di anelli (bordoni), più una canna per il soffio e un cannello utilizzato per intonare la melodia (canna di melodia). L'esecutore gonfia la sacca attraverso la canna per il soffio e poi espelle l'aria attraverso le altre quattro canne, producendo il suono. I fori sulla canna di melodia consentono alla cornamusa di produrre un'ampia gamma di note. Nel frattempo, ognuno dei bordoni emette una singola nota bassa e ronzante. Insieme, questi costituiscono l'accompagnamento per la melodia del cannello.

Poche società apprezzano la cornamusa per le sue caratteristiche specifiche, anche se la musica che produce è considerata molto gradevole. Lo strumento è molto stancante da suonare perché il suonatore di cornamusa deve soffiare abbastanza aria da riempire tutte e quattro le canne insieme. Pertanto, un esecutore che sappia suonare lunghi brani musicali alla cornamusa si guadagna inevitabilmente il rispetto dei suoi compagni, quali che siano le loro idee nei confronti della cornamusa.

Musica bardica: Il musicista può produrre un suono lamentoso quasi ultraterreno che infligge una penalità morale di -1 ai tiri salvezza degli ascoltatori contro gli effetti di *paura*. Questa è una capacità soprannaturale che influenza la mente.

Corno di conchiglia: Questo strumento è fatto di solito a partire da una conchiglia. Quando il musicista soffia, si può udire un gemito distinto che varia solo nel suo volume, non in altezza.

Un corno di conchiglia è un eccellente dispositivo di segnalazione, soprattutto sottacqua, dato che il suono si trasmette molto più rapidamente nell'acqua che nell'aria. Alcune razze acquatiche, come i marinidi e i kuo-toa, raccolgono conchiglie di differenti dimensioni e le suonano come per creare accordi, o in sequenza, o mescolando queste due forme. Tali orchestre di suonatori di conchiglie sono in grado di produrre una musica tanto potente e maestosa da risultare ossessiva.

Musica bardica: I corni di conchiglia producono lo stesso effetto dei corni naturali (vedi sotto), ma solo quando gli ascoltatori sono creature acquatiche o marine.

Corno naturale: In origine questi strumenti erano, come indica il nome, veri e propri corni prelevati da tori o animali più esotici. Un corno naturale possiede un'estremità piuttosto stretta e collegata, attraverso un tubo cavo e spesso curvo, ad una svasatura più larga e circolare.

Il musicista suona il corno naturale semplicemente soffiando aria nell'estremità più piccola. Lo strumento, tuttavia, può produrre solo un'unica nota, a meno che non sia dotato di fori lungo il tubo.

I corni naturali possono essere di qualunque misura, ma quelli di cui si servono le creature di taglia Media sono lunghi solitamente tra i 30 e i 60 centimetri. Gli umanoidi più grandi preferiscono i corni crudeli, derivati dai corni di animali crudeli. Secondo le leggende, i minotauri suonano i corni strappati dalle teste di quei loro simili che sono stati sconfitti in singolar tenzone.

La maggior parte dei corni magici di questo tipo deriva

dai corni di creature fantastiche, come demoni o diavoli. Secondo una vecchia leggenda, diversi membri di una famosa scuola bardica desideravano un tempo creare un corno magico a partire da un corno del terribile tarasque. Pur essendo riusciti nella loro impresa, essi scoprirono ben presto che suonare quello strumento attirava l'attenzione della bestia in questione, che ben presto fece un sol boccone di corno e bardi.

I corni naturali sono piuttosto comuni nelle società primitive di tutte le specie. Gli hobgoblin e gli orchi, in particolare, adorano questi strumenti a causa del loro suono fragoroso, entusiasmante e bellicoso.

Musica bardica: Quando viene suonato per ispirare coraggio, un corno naturale aumenta da +1 a +2 il bonus morale agli attacchi e ai danni. Il bonus morale ai tiri salvezza contro gli effetti di *charme*, tuttavia, diminuiscono da +2 a +0.

Cromorno: Il cromorno vero e proprio è uno strumento a tre anze costruito e utilizzato prevalentemente dai musicisti treant, ma inutilizzabile dalla maggior parte degli umanoidi. Un cromorno vero e proprio si compone di un tubo rettilineo, lungo circa 1,8 metri, con 6-10 fori e una campana leggermente ritorta. L'imboccatura è costituita da una piccola protuberanza in legno contenente le anze. La versione umana, lunga circa 90 centimetri, produce un suono acuto e nasale, piuttosto diverso dal timbro maestoso del cromorno originale.

Benché i treant siano i principali suonatori di cromorni, anche le driadi sono particolarmente affascinate dal loro suono. La maggior parte degli altri abitanti delle foreste trova che il suono del cromorno sia melodico ma troppo triste.

Musica bardica: Un cromorno di qualunque tipo offre un bonus di circostanza di +1 a tutte le prove di Intrattenere quando gli ascoltatori fanno parte del popolo silvano, tranne che nel caso delle driadi. Ogni ascoltatore di questo tipo subisce anche una penalità di circostanza di -4 ai tiri salvezza contro gli effetti di *affascinare* e *suggestione* del musicista. Questi modificatori si raddoppiano per le driadi. Infliggere la penalità al tiro salvezza è una capacità soprannaturale che influenza la mente.

Dulcimer a martelletti: Questo strumento possiede una cassa armonica trapezoidale piatta con diverse paia di corde tese orizzontalmente da un'estremità all'altra. A causa delle sue dimensioni (circa 75 per 45 centimetri), deve essere adagiato su un supporto, piuttosto che essere tenuto in grembo. Per suonare questo insolito strumento, il musicista percuote le sue corde in rapida successione, servendosi di due minuscoli martelletti, ciascuno dei quali viene tenuto in una mano.

Musica bardica: Vedi zither, sotto.

Flauto dolce: Questo antico strumento deriva da un semplice tubo cavo che produceva un'unica nota riverberante quando si soffiava aria al suo interno. L'aggiunta di fori, da sei ad otto, consentì ai musicisti di variare le tonalità, e un eventuale foro per il pollice, posto vicino all'estremità superiore, permise di abbassare le note di un'ottava. Queste modifiche diedero corpo al flauto dolce odierno. I flauti dolci sono di varie dimensioni, ma i più comuni misurano in lunghezza tra i 30 centimetri (per i musicisti di taglia Piccola) e i 45 centimetri (per quelli di taglia Media).

Il fatto che i flauti dolci siano molto semplici da suonare e relativamente facili da costruire li rende popolari

tra coloro che non possono permettersi o che non sono in grado di imparare la tecnica di strumenti più complessi. Alcuni bardi ritengono che questa semplicità sia un vantaggio: essi affermano che il flauto dolce rasserena il pubblico e migliora la capacità dell'esecutore di pronunciare efficacemente incantesimi di ammaliamento come *sonno*, *charme* e simili.

Musica bardica: Quando suona un flauto dolce, il musicista può infliggere una penalità di circostanza di -1 ai tiri salvezza degli ascoltatori contro gli effetti di *charme* e *compulsione*, inclusi gli effetti *affascinare* e *suggestione* della musica bardica. Questa è una capacità soprannaturale che influenza la mente.

Flauto traverso: Il flauto traverso, tra tutti i legni, è lo strumento dal tono più alto. A differenza del flauto dolce da cui deriva, il flauto traverso ha un'imboccatura perpendicolare al corpo dello strumento, e pertanto l'aria soffiata in esso si piega lateralmente.

I flauti traversi sono lunghi da 20 a 60 centimetri. Il modello più piccolo viene spesso chiamato ottavino. Ogni flauto traverso ha sei fori (più raramente otto), più uno per il pollice che, quando viene chiuso, abbassa tutte le altre note di un'ottava.

I flauti traversi sono noti per la musica delicata e idillica che emettono, ma possono anche produrre melodie più bellicose o suoni distorti e gemebondi. I flauti traversi abissali hanno un numero dispari di fori, e non seguono tonalità o chiavi utilizzate dai bardi umanoidi. In particolare, nelle mani di flautisti demoni, essi producono una "musica" che suona alle orecchie mortali come un insieme disarmonico di diesis, bemolli e altri bizzarri effetti tipici delle tonalità minori.

Musica bardica: Vedi flauto dolce, sopra.

Flauto di pan: Il flauto di pan è costituito da una serie di canne cave o di tubi lignei di differente lunghezza, legate insieme dalla più piccola alla più grande. Per suonarlo, il musicista soffia all'estremità dei tubi, producendo un suono molto simile a quello di un certo numero di minuscoli flauti di legno. Muovendo il flauto di pan da un'estremità all'altra, il flautista può suonare diverse note. Alternare rapidamente le note ricrea quell'effetto dolce e fluttuante per cui lo strumento è famoso.

Semplice ma suggestivo, il flauto di pan è uno strumento preferito dai satiri e dal resto del popolo silvano. Anche gli umani e alcuni elfi trovano gradevole la sua musica.

Musica bardica: Il flauto di pan concede al musicista un bonus di circostanza +1 a tutte le prove di Intrattenere quando gli ascoltatori sono animali o folletti.

Gong: Un gong è un disco piuttosto grande e leggermente concavo, simile ad un enorme piatto da batteria. La versione tradizionale è bronzea, con il caratteristico bordo rivoltato e al centro una protuberanza ogivale un po' in rilievo. In genere, i gong vengono appesi a sostegni lignei, in modo che possano riverberare liberamente. Sia il sostegno che i gong possono essere disadorni o magnificamente decorati.

Il suono di un gong attira sempre l'attenzione. Per suonarlo, il musicista si limita a percuotere la protuberanza con una grande mazza, coperta di solito da feltro o tessuto. Ogni gong produce solo un'unica nota, che però è udibile sino a considerevoli distanze e riverbera per 5

round dopo che è stata prodotta. Il suono è così solenne che, secondo alcuni entusiasti, nessun altro strumento può eguagliarlo.

I gong fissati ad un sostegno pesante di solito qualche centinaio di chilogrammi, e quindi non sono adatti per essere trasportati durante un'avventura. Tuttavia, essi sono piuttosto popolari sia per la musica rituale sia per dare l'allarme. Le razze più primitive appendono spesso scudi circolari di metallo alle loro pareti, per usarli come improvvisati gong per dare l'allarme.

Musica bardica: Mentre riverbera, il gong aggiunge +5 alla CD per ogni prova di Concentrazione effettuata da coloro che ascoltano (ivi compreso il musicista). Creare questo effetto è una capacità soprannaturale sonora. Quando è suonato durante un tentativo di controcanto, il gong concede all'esecutore un bonus di circostanza +5 alla prova di Intrattenere richiesta per quell'effetto.

Lira: Una lira, antenato meno complesso dell'arpa a braccio, ha un corpo derivato dal guscio di una tartaruga e due braccia ricurve, unite da una traversa, che mantengono in tensione da quattro a sei corde (più raramente otto) di budello o di tendini. Per suonare una lira, il musicista regge lo strumento in una mano e con l'altra percuote simultaneamente le corde o le pizzica con arpeggi.

L'attrattiva di una lira è la sua estrema semplicità, dato che anche un principiante è in grado di strimpellarne una con risultati dignitosi. Per questo motivo, e dato che sono di facile fabbricazione, le lire sono comuni tra il popolo silvano (specialmente i satiri) e la gente delle campagne. Di tanto in tanto, tuttavia, un maestro vero e proprio (come il leggendario Orfeo) sceglie la lira come suo strumento preferito, con effetti straordinari.

Musica bardica: Mentre suona una lira, il musicista ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere per i tentativi di affascinare, controcanto e suggestione quando gli ascoltatori sono folletti.

Liuto: Questo antenato della chitarra possiede una cassa piriforme e un caratteristico manico curvato dotato di tasti per agevolare le dita. Tra la base della cassa e l'estremità del manico sono tese da quattro a sei corde. I liuti misurano da 75 a 90 centimetri in lunghezza, e circa due terzi del totale sono occupati dalla cassa. Per produrre il suono, il musicista percuote simultaneamente le corde o le pizzica con arpeggi.

Strumento estremamente versatile grazie alla vasta gamma di note e alle inflessioni possibili, il liuto è abbastanza facile da suonare per un principiante, ma nelle mani di un maestro è capace di grandi tocchi di bravura. La sua cassa cava gli fornisce un suono più ricco e pieno di qualunque altro strumento a corda. Esso è di gran lunga il più popolare tra gli strumenti dei bardi, soprattutto di quelli mezzelfi e umani.

Musica bardica: Il liuto, il più comune tra i tre principali strumenti bardici, consente all'esecutore di mantenere un effetto di musica bardica o di esecuzione artistica mentre dà inizio ad un altro. Pertanto, un bardo potrebbe mantenere un effetto di ispirare competenza su un ascoltatore, mentre utilizza suggestione su un altro.

Lur: Questo corno grande è lungo pressappoco 3 metri e pesa circa 25 chilogrammi. La sua forma è curva, quasi come la zanna di un mammut, e culmina in un disco piatto di bronzo dal diametro di 90 centimetri, generalmente adornato da un'incisione che rappresenti

il viso di un mostro. I lur procedono sempre in coppie, composte da uno strumento da tenere nella mano destra e uno nella sinistra.

Il lur è lo strumento preferito di quei pochi giganti che prendono la musica sul serio: in particolare, i giganti delle nuvole e quelli delle tempeste. Dal momento che i lur producono una musica allo stesso tempo solenne, maestosa e malinconica, li si utilizza abitualmente durante le cerimonie.

Musica bardica: Quando viene suonato per ispirare coraggio, il lur aumenta da +1 a +2 il bonus morale agli attacchi e ai danni per tutti gli ascoltatori che appartengono alla razza dei giganti e che siano alleati del musicista.

Mandolino: Un mandolino altro non è che una versione ridotta del liuto, lungo circa tra i 50 e i 60 centimetri. Possiede un manico retto rispetto a quello del liuto: l'estremità in cui il cavigliere tiene ben tese le corde è piegata solo leggermente, o per nulla. Il mandolino è atipico per il numero di corde che possiede, da quattro a sei paia (da otto a dodici corde in totale). Per suonare un mandolino si adopera generalmente un plettro, sia per proteggere le dita del musicista sia perché le corde sono troppo vicine le une alle altre per poter essere percosse manualmente con accuratezza.

Il mandolino ha un suono più allegro del liuto, e anche più squillante, a causa della minore lunghezza delle corde. La vasta gamma di tonalità e di espressioni di cui è capace lo rendono uno strumento preferito dai bardi di taglia Piccola, prevalentemente gnomi e halfling, che lo ritengono addirittura superiore al liuto.

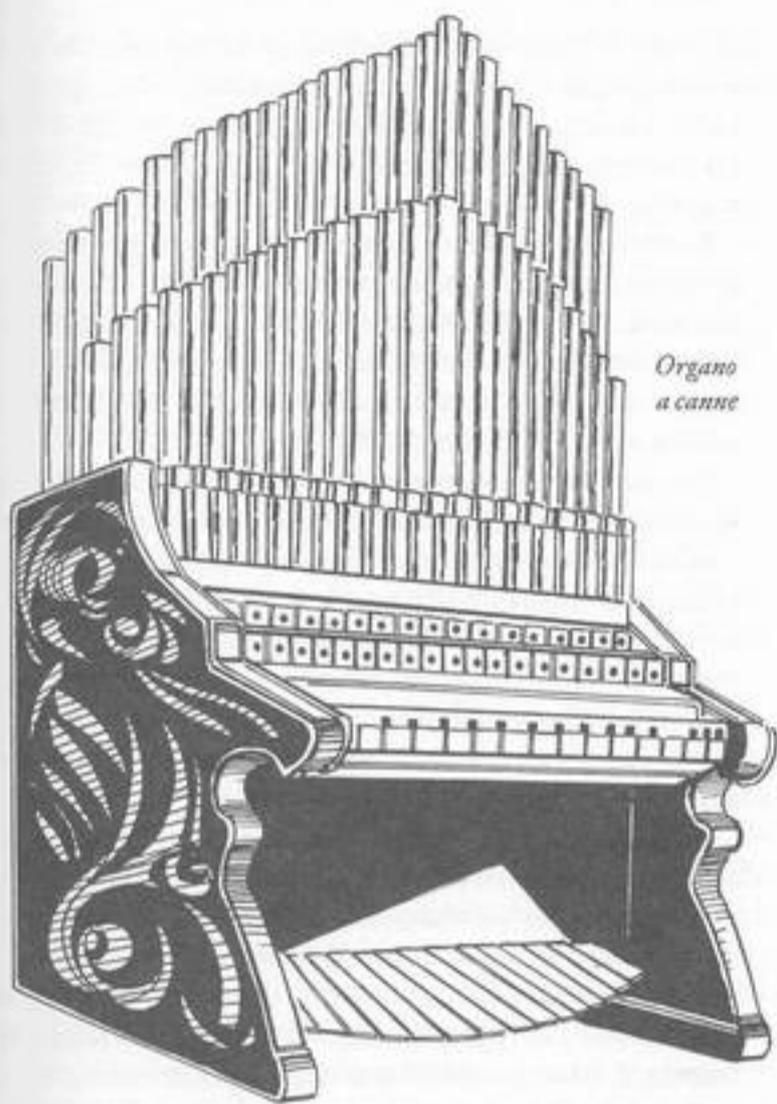
Musica bardica: Vedi liuto, sopra.

Oboe: L'oboe, variante dal tono più delicato della bombardarda (vedi sopra), possiede più fori (per un totale di dieci o più), più chiavi e a volte anche una campana concava all'estremità. Le chiavi incrementano il numero di combinazioni di diteggiatura possibili, e l'estremità a forma di campana fornisce allo strumento un suono più dolce ed echeggiante rispetto a quello della bombardarda. Un oboe utilizza anche più piccole di quelle di una bombardarda.

Musica bardica: Vedi bombardarda, sopra.

Organo a canne: L'organo a canne, enorme, pesantissimo e assolutamente inamovibile, è il più complesso tra tutti gli strumenti musicali. Ogni organo possiede centinaia di canne, dalle più piccole (che misurano appena 2,5 centimetri) alle più grandi, lunghe addirittura 10 metri. La maggior parte di queste canne sono tubi metallici verticali, ma esistono anche alcune canne lignee verticali utilizzate per raggiungere una maggiore profondità timbrica. Un gran mantice soffia l'aria attraverso le canne e in questo modo produce il suono. Un organo comune possiede da due a cinque tastiere (una è una pedaliera, le altre per le mani), ciascuna delle quali può essere regolata in modo da riprodurre un differente suono o combinazione di suoni. Una serie di tasti (chiamati tasti di registro) stabilisce quali canne emettano un suono: spingere un tasto di registro nella posizione "aperta" consente all'aria incanalata dal mantice di entrare in una particolare canna o serie di canne quando si preme un tasto sulla tastiera.

Per suonare un organo a canne, l'organista regola i tasti di registro in modo da dirigere l'aria nella canna desiderata, e poi preme delle combinazioni di tasti sulla tastiera che generano il suono. Le canne devono continuamente



essere alimentate d'aria durante l'esecuzione. Un musicista che suoni un piccolo organo a canne può "alimentare" lo strumento da sé, facendo funzionare il mantice per il tramite di una pompa a pedale. Suonare un organo di grandi dimensioni, tuttavia, richiede almeno che un assistente pompi l'aria nel mantice. Il volume dipende esclusivamente dalla quantità d'aria che entra nelle canne, sicché tutte le note suonano altrettanto forte o piano.

L'organo a canne rappresenta l'apice della tecnologia di costruzione degli strumenti musicali. La sua smisurata schiera di canne di diverse dimensioni gli offre una gamma sonora davvero incredibile. Più piccola è la canna, più alta è la nota che produce, e, viceversa, più grande è la canna, più bassa è la nota che produce. Talora alcune canne di un organo sono talmente grandi che le loro note travalicano il limite inferiore dell'udito umano (ma possono comunque creare effetti armonici) o talmente minuscole che solo gli animali riescono ad udire i suoni emessi. Le tastiere consentono al musicista di creare accordi pieni, che comprendano più note, premendo due o più tasti simultaneamente.

Le società umane apprezzano molto il suono dell'organo a canne e dei suoi parenti, il clavicordo (vedi sopra) e la spinetta (vedi sotto). Considerando le dimensioni, il costo e l'inamovibilità, gli organi a canne sono presenti solo in cattedrali e palazzi.

Musica bardica: A causa delle sue tastiere multiple, un organo a canne consente al musicista di mantenere fino a tre effetti di musica bardica o di esecuzione artistica contemporaneamente. Ad esempio, un bardo potrebbe dare inizio ad una sua esecuzione ispirando coraggio. Poi, con una prova di Concentrazione effettuata con successo (CD 20 - il modificatore di Intrattenere dell'organista), potrebbe dare inizio ad un controcanto mentre

mantiene il suo effetto di ispirare coraggio. Infine, con un'altra prova di Concentrazione effettuata con successo (CD 25 - il modificatore di Intrattenere dell'organista), potrebbe tentare di *affascinare* un personaggio mentre mantiene ancora entrambi i due effetti precedenti. Un fallimento in una delle due prove di Concentrazione pone termine ad un effetto precedente (quello che è rimasto in atto più a lungo), a causa della distrazione dell'esecutore.

Ossicini: Nonostante il loro nome, questi strumenti percussivi sono in realtà piccoli pezzi di legno, solitamente colorati in nero e molto ben lucidati. Un set completo è composto da 12-30 pezzi, tutti di diverse lunghezze. Ognuno è affusolato al centro, in modo da poter essere facilmente inserito tra le dita. Quando è percosso, ogni "ossicino" emette un suono di una particolare altezza, cavo e riecheggiante.

Gli ossicini vengono suonati percuotendo un paio di pezzi insieme, in successione, e creando così varie combinazioni di tonalità. Un esecutore abile può ottenere una vasta gamma di effetti a seconda dei pezzi che percuote e del tempo della vibrazione, oltre che dell'intensità e della rapidità della percussione.

I coboldi amano molto questo tipo di percussione. In effetti, non è raro che un menestrello coboldo maneggi due o più ossicini per mano, sostituendoli con i restanti ad una velocità impressionante, come se facesse il giocoliere oltre che il musicista. Il pubblico spesso ammira tanto la rapidità dei movimenti dell'esecutore quanto la musica in sé.

Musica bardica: Il rumore secco, cavo e misterioso che emettono gli ossicini infligge una penalità morale di -2 ai tiri salvezza degli ascoltatori contro gli effetti di *pausa*. Creare questo effetto è una capacità soprannaturale che influenza la mente.

Piffero: Né corno né flauto, il piffero è fatto di metallo ma lo si suona come se fosse un legno. Si tratta di un tubo rettilineo di metallo punteggiato di fori. Il musicista lo suona soffiando l'aria direttamente nel tubo metallico, mentre copre con le dita varie combinazioni di fori per produrre note diverse. Un piffero è uno strumento piccolo, di solito lungo circa 30 centimetri e con un diametro di appena 2,5 centimetri.

Il piffero produce un suono dalla tonalità molto alta, che alcuni considerano un po' troppo penetrante. Ad ogni modo, gli gnomi gradiscono in particolar modo la sua musica, e molti bardi gnomi lo adottano come strumento preferito.

Musica bardica: Un piffero concede al musicista un bonus di circostanza di +5 alle prove di Intrattenere per i tentativi di controcanto.

Pipa ad acqua: La pipa ad acqua o narghilè è ampiamente diffusa presso alcune culture umane, ma le sue proprietà come strumento musicale sono state scoperte per primo da un drago di bronzo che desiderava uno strumento da poter suonare senza assumere forma antropomorfa. Da quel momento in poi, molti altri draghi hanno fatto proprio questo insolito strumento.

Come un narghilè tradizionale, la pipa ad acqua funziona filtrando il fumo attraverso dell'acqua contenuta in un grande recipiente dalla forma di vaso. Invece di raffreddare il fumo per consentire che venga inalato, tuttavia, questa versione utilizza un certo numero di aggiunte

speciali per migliorare il suono dell'acqua gorgogliante. Alcune pipe ad acqua contengono minuscoli cristalli che risuonano al contatto con i bordi del recipiente ogniqualvolta una buffata di fumo rimescoli l'acqua. Altre sono dotate di campanellini o anche piccoli piatti metallici che, a contatto tra loro, emettono un leggero tintinnio quando l'aria si muove nel recipiente.

I draghi sono, a quanto pare, molto entusiasti delle pipe ad acqua e della loro musica. I musicisti draghi, infatti, possono trascorrere anni e anni a contemplare le possibili miglorie e gli abbellimenti. Gli umanoidi ritengono per lo più che la musica delle pipe ad acqua sia tranquillizzante ma non molto interessante. A volte, tuttavia, accade che uno stregone umano o un coboldo portino con loro una pipa ad acqua, per evidenziare la loro affinità coi draghi.

Musica bardica: La pipa ad acqua, quando è suonata per ispirare coraggio, aumenta da +2 a +4 i bonus morali ai tiri salvezza contro gli effetti di *pauna* per gli ascoltatori alleati del musicista, ma diminuisce da +2 a +0 il bonus morale ai tiri salvezza contro gli effetti di *charme* per i medesimi ascoltatori. Dato che la musica di questo strumento è così delicata, ha effetto solo sui bersagli entro 9 metri.

Salterio: Il salterio assomiglia ad uno zither (vedi sotto) ma è privo dei tasti. Possiede un solo set di corde, e la sua musica è simile a quella di un'arpa. Si può suonare un salterio pizzicando le corde con le dita, con plettri o con piccoli uncini.

I celestiali gradiscono molto la musica dei salteri. Anche gli umani e alcuni elfi la ritengono spiritualmente edificante.

Musica bardica: Vedi zither, sotto.

Spinetta: Sebbene possieda una o più tastiere, la spinetta è sostanzialmente un'arpa chiusa in una scatola. Premere i tasti fa sì che i meccanismi interni dello

strumento pizzichino le corde, anziché percuoterle, così come fa il clavicordo. La musica prodotta da una spinetta viene emessa ad un volume maggiore di quella di un clavicordo, ma il musicista non può controllarne il volume.

La spinetta produce un suono delicato, apprezzato da alcuni in quanto mellifluido, deriso da altri in quanto tintinnante. Come l'organo a canne, è uno strumento non trasportabile, da suonare in ambienti chiusi. Per questa ragione lo si trova solamente nelle grandi città o nelle case di nobili amanti della musica.

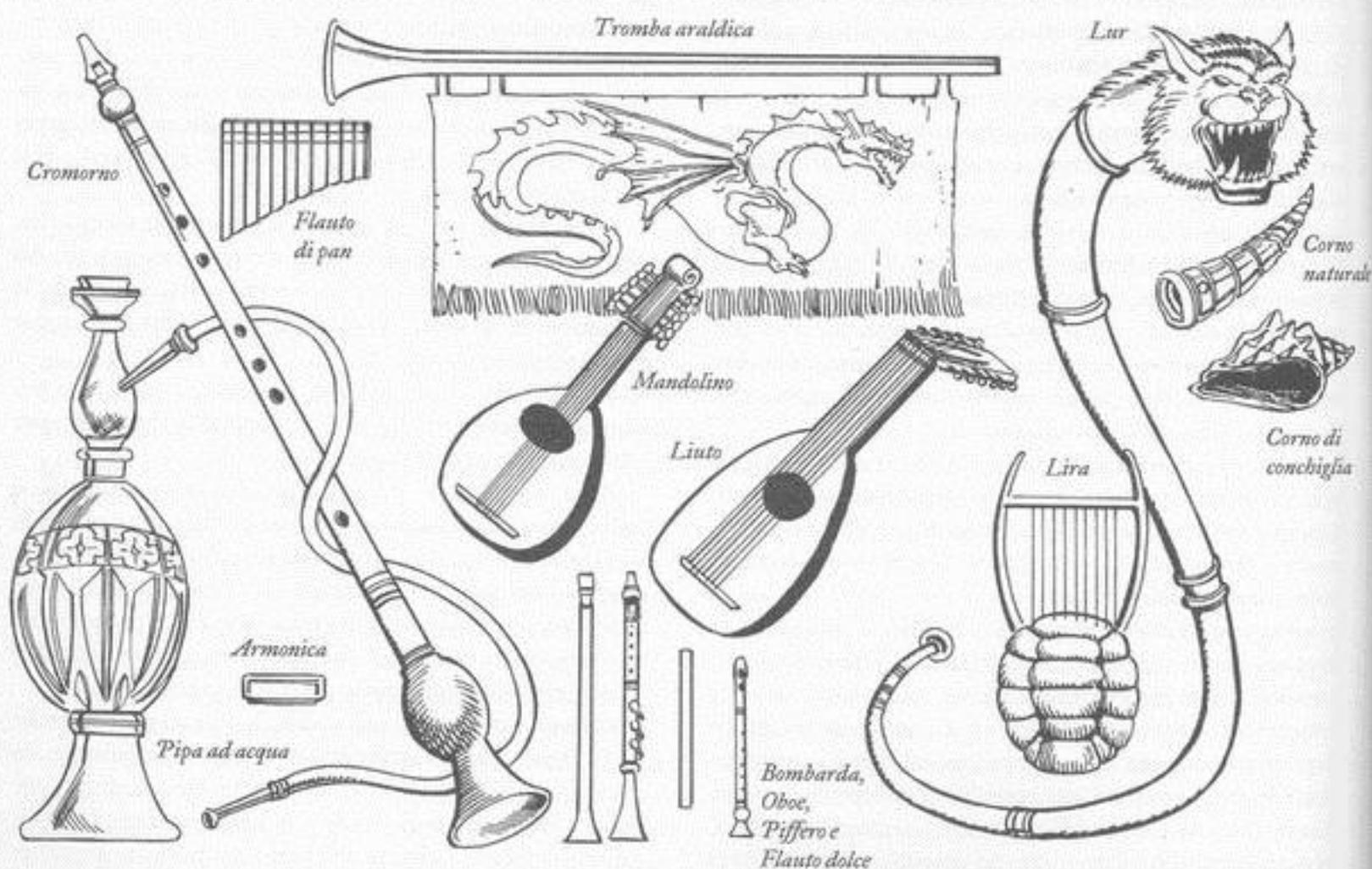
Musica bardica: Un esecutore che si serva di una spinetta può mantenere un solo effetto di musica bardica o di esecuzione artistica alla volta. Al posto del normale effetto di musica bardica, tuttavia, il musicista può infliggere una penalità di circostanza di -1 ai tiri salvezza contro gli effetti di *charme* e una penalità di circostanza di -2 ai tiri salvezza effettuati per resistere all'incantesimo *sonno* per gli ascoltatori ostili. Questa è una capacità soprannaturale che influenza la mente.

Tabor: Questo piccolo strumento ha un diametro di circa 30 centimetri, ed è spesso fino a 60 centimetri con una membrana su entrambe le estremità. Il tabor è abbastanza leggero da potersi attaccare ad una bandoliera, cintura o fascia a tracolla del tamburino. Ideale per la musica di ritmo marziale e per battere il tempo in marcia, il tabor prende il suo timbro caratteristico dalle strisce di budello, tese sulla sua membrana inferiore, che vibrano quando si percuote la membrana superiore.

I nani si compiacciono molto della musica del tabor, con il suo forte timbro bellicoso. Essi non se ne servono solo per divertimento, ma anche per mantenere il ritmo mentre marciano in guerra.

Musica bardica: Vedi tamburo, sotto.

Tamburo: Il tamburo, forse il più antico tra tutti gli strumenti, è presente in infinite varietà. Si va da semplici



alberi cavi percossi da bacchette sino al rinomato lago magico chiamato Battiferro, che i musicisti possono "suonare" saltellando sulla sua superficie rigida.

Un tamburo è fatto solitamente di pelle, pergamena o altro materiale simile, ben teso in corrispondenza dell'apertura di un cilindro o bacino di legno cavo. Quest'apertura ricoperta viene chiamata membrana del tamburo. Alcuni tamburi hanno solo una membrana; altri due o più. Il suono si origina dalla percussione della membrana con bacchette, mazze, o anche con le mani.

I tamburi sono molto comuni in quasi tutte le razze e culture grazie alla loro capacità di stimolare forti emozioni, creare un sottofondo ritmato per le danze e offrire un buon contrappunto per melodie intonate da altri strumenti. Le rare eccezioni a questa regola includono i celestiali, che considerano i ritmi di tamburo piuttosto primitivi, e gli elfi, che li trovano alquanto molesti ed estremamente noiosi (pregiudizio rinforzato, probabilmente, dall'entusiasmo con cui molti dei loro nemici si diletano a suonare i tamburi). La semplice musica dei tamburi è molto apprezzata soprattutto da mezzorchi, lucertoloidi, trogloditi, troll, ogre e dalle specie meno intelligenti di giganti. I demoni, poi, adorano ascoltare immondi frastuoni, e pertanto non solo gradiscono il suono dei tamburi, ma preferiscono anche suonarne diversi tipi in contemporanea.

Musica bardica: Quando vengono suonati per ispirare coraggio, i tamburi aumentano da +2 a +4 il bonus morale ai tiri salvezza degli ascoltatori contro gli effetti di paura, ma diminuiscono da +2 a +0 il bonus morale ai tiri salvezza contro gli effetti di *charme*.

Timpani: I timpani sono grandi e pesanti bacini metallici che arrivano a 60-90 centimetri di altezza, con membrane di pelle o pergamena. Il percussionista li suona martellando le membrane con mazze speciali avvolte in fasce di tessuto. Si utilizza sempre almeno una coppia di timpani, e a volte sino a cinque, ciascuno di diversa misura e altezza; più grande è il timpano, più bassa è la nota che produce. Essendo strumenti molto pesanti, i timpani non sono trasportabili.

Percuotendo più di un timpano in rapida successione, l'esecutore è in grado di produrre più suoni che riverberano per un po' di tempo. Questo effetto, insieme ad un crescendo poderoso, costituisce un finale travolgente per qualsiasi esecuzione musicale.

I timpani sono piuttosto comuni tra gli gnoll, che ne hanno tratto ritmi molto sofisticati. Molti concerti di timpani gnoll terminano mentre il pubblico si lancia all'attacco del primo bersaglio che capita sotto tiro.

Musica bardica: Vedi tamburo.

Tromba araldica: Col tempo, ai corni naturali subentrarono corni metallici fatti di oro, argento, bronzo, ottone e a volte anche metalli più esotici. Queste trombe metalliche divennero presto comuni nelle società umane e in alcune umanoidi, soprattutto perché potevano essere create in forme e dimensioni specifiche.

Una tromba araldica ha l'aspetto di un tubo rettilineo di ottone o bronzo che termina a forma di campana. È tra gli strumenti più potenti, dato che il volume è limitato soltanto dalla potenza del diaframma dell'esecutore. Una tromba araldica standard è lunga da 90 a 150 centimetri, e le variazioni tonali dipendono dalla lingua e dal fiato del musicista. Una versione più complessa è dotata di tre

o più fori sul corpo dello strumento. Otturando i fori in diverse combinazioni, il musicista è in grado di intonare una quantità di note sulla stessa tromba. Le trombe araldiche, visto che producono note molto cristalline e squillanti, sono molto comuni tra gli umani e gli umanoidi per spedire segnalazioni, dare l'allarme e incitare le truppe. I musicisti che suonano trombe araldiche con più fori sono in grado di creare melodie estremamente affascinanti. Anche ai diavoli piacciono molto le trombe: più i suoni di queste sono squillanti e discordanti, più sono apprezzate.

Musica bardica: Vedi corno naturale (sopra).

Violino: Questo antenato del violino moderno è un piccolo strumento a corda trasportabile, il cui corpo ha forma simile a quella di una clessidra. Quattro o cinque corde di budello o di tendini si allungano sul corpo centrale, fissate da un cavigliere alla fine di un manico lungo e sottile. L'archetto è un pezzo di legno lungo e sottile, separato del violino, alle cui estremità è fissata una banda tesa di crini animali. I violini possono essere lunghi da 45 centimetri (per i violinisti di taglia Piccola) a 60 centimetri (per quelli di taglia Media). Per suonare il violino, il musicista regge lo strumento in orizzontale, di solito con la base incuneata sotto il mento, e sfrega l'archetto avanti e indietro sulle corde.

Il violino è molto comune tra quei bardi che preferiscono una bella musica allegra (come il reel scozzese o le gighe) alla musica "classica", limpida ma distaccata. Sebbene sia ovunque ben accetto, questo strumento è il preferito dei coboldi, le cui abili mani hanno padroneggiato il suo uso molto tempo fa (i coboldi sostengono di essere gli inventori del violino, ma altre razze mettono in dubbio simili affermazioni). I menestrelli coboldi e i bardi halfling saltellano di qua e di là mentre suonano, per mostrare al pubblico un esempio di quella danza vivace insita nella loro musica. I musicisti di altre razze, invece, suonano il violino stando seduti o in piedi.

Musica bardica: Così come gli altri due strumenti bardici più diffusi (il liuto e l'arpa a braccio), il violino consente all'esecutore di mantenere un effetto di musica bardica o di esecuzione artistica mentre dà inizio ad un altro. Pertanto, un bardo potrebbe mantenere un effetto di controcanto su un ascoltatore, mentre ispira coraggio ad altri.

Zither: Lo zither assomiglia ad un liuto piatto, il cui manico è stato staccato e ricolato in una nuova posizione, sul lato sinistro dello strumento. Possiede una cassa armonica piana, solitamente rettangolare, sebbene si conoscano anche altre forme. Lo zither è dotato di due set di corde di budello o di metallo, una tesa lungo la cassa armonica, l'altra lungo il manico laterale a tasti.

Di norma si regge uno zither sulle ginocchia, oppure lo si appoggia su una superficie liscia. Per suonarlo, il musicista si serve di un plettro appuntito montato su un anello che si infila sul pollice, in modo da arpeggiare una melodia sul manico a tasti, mentre, percuotendo l'altro set di corde (di solito con un plettro o una bacchetta), crea un'armonia di accompagnamento.

Lo zither è diffuso tra umani e gnomi. Le sue tonalità delicate e cadenzate, insieme alle complesse melodie che i due set di corde sono capaci di creare, ne fanno anche un oggetto favorito da alcuni bardi.

Musica bardica: Quando è suonato per ispirare corag-

gio, uno zither aumenta da +2 a +3 il bonus morale ai tiri salvezza per resistere agli effetti di *charme* e *paura*, ma diminuisce da +1 a +0 il bonus morale ai danni delle armi.

Strumenti auto-sonanti

Gli strumenti auto-sonanti, una volta predisposti, non hanno bisogno di alcun intervento ulteriore: emettono musica non appena si verificano le giuste condizioni. Ciò li rende ottimi per attivare determinati effetti magici. Quando si realizzano le condizioni affinché uno strumento suoni, la musica attiva l'effetto dell'incantesimo.

Anche le versioni magiche degli strumenti indicati prima potrebbero essere capaci di suonarsi da sole. In quel caso si tratta, tuttavia, di strumenti comuni potenziati magicamente, e non di strumenti auto-sonanti propriamente detti.

Arpa eolia: L'arpa eolia (detta anche arpa a vento), sebbene assomigli più ad un dulcimer che ad un'arpa, ha un suono molto simile a quello dell'arpa vera e propria. Un'arpa eolia tipica è lunga 90 centimetri ma larga appena 12,5 centimetri, ed ha uno spessore di 5 centimetri. Le sue corde, da dieci a dodici, sono tutte della stessa lunghezza, ma variano per spessore.

Un'arpa eolia si suona solitamente in ambienti esterni. Quando il vento soffia attraverso di essa, la variazione della pressione atmosferica fa sì che una o più corde vibrino, a cominciare dalla più sottile e leggera. Ciò produce una nota, proprio come se un musicista avesse percossa le corde. Più forte è il vento, più note risuonano. La musica dell'arpa eolia non ha termine se non quando il vento smette di soffiare.

Secondo alcuni la musica di un'arpa eolia è inquietante, secondo altri eterea. È uno strumento comune tra elfi e umani.

Molti bardi hanno creato un'arpa eolia magica per produrre effetti di controcanto, che durano tanto quanto la musica stessa. Tali strumenti funzionano come un

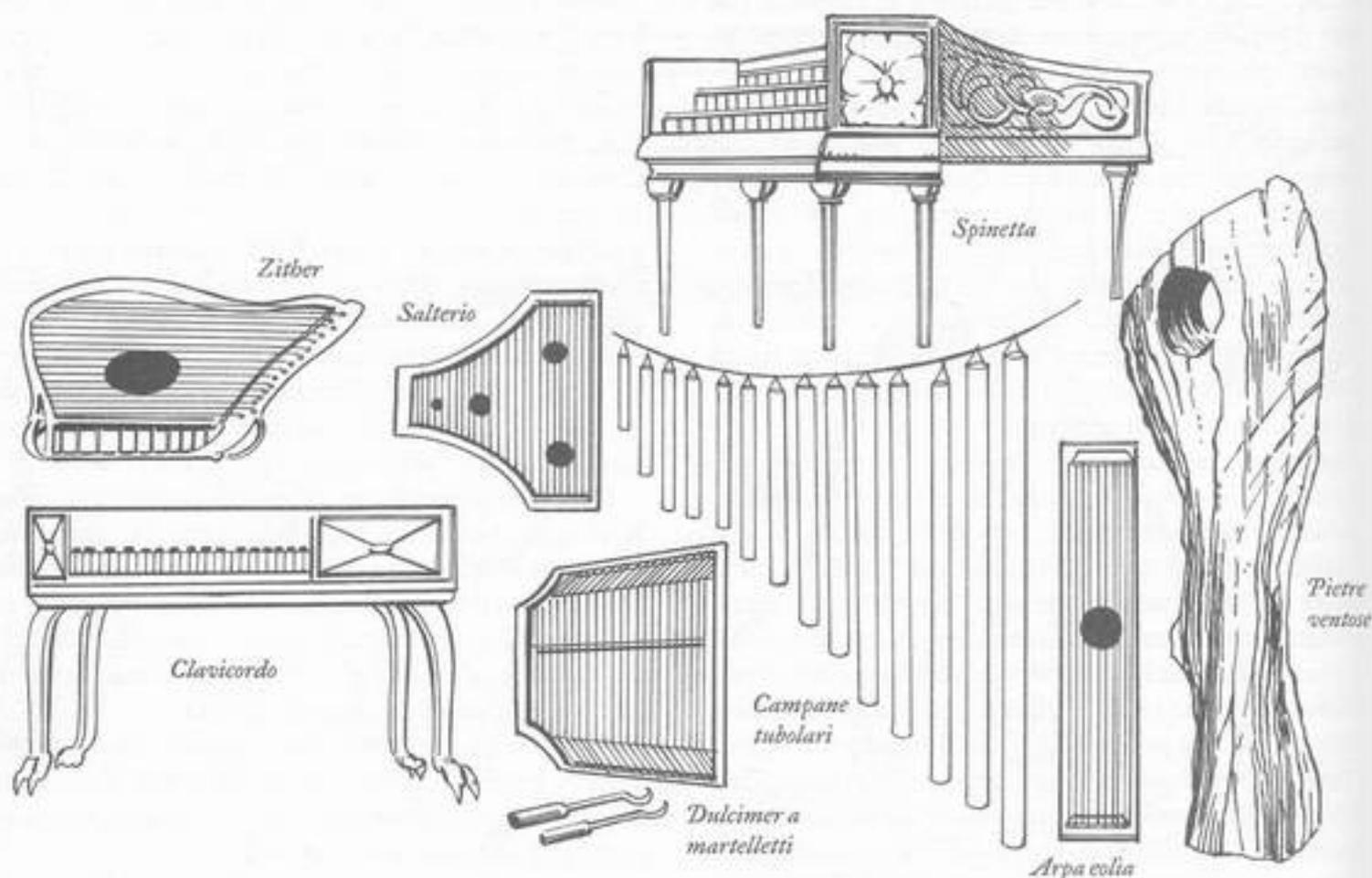
bardo dello stesso livello e con il medesimo modificatore dell'abilità di Intrattenere di chi ha creato l'arpa, quando l'ha creata.

Campane tubolari: Le campane tubolari possono essere di legno, metallo o cristallo. Il tipo più semplice è composto da liste del materiale selezionato, tutte della medesima lunghezza, che pendono parallele da un sostegno. Una versione più complessa si serve di liste di differenti lunghezze, ma pur sempre parallele, ad una distanza di circa un centimetro l'una dall'altra. Il tipo più sofisticato, chiamato campane cromatiche, è composto da vere e proprie campane tubolari, ciascuna intonata su una nota diversa, minuziosamente organizzate in modo da creare una scala armonica. Le campane individuali possono misurare da pochi centimetri fino a 2,4 metri.

Le campane tubolari sono appese in luoghi dove il vento può raggiungerle con facilità. Quando soffia una brezza sufficiente, i pezzi urtano gli uni contro gli altri e risuonano. Se tutti i pezzi sono della stessa lunghezza, lo strumento può emettere un'unica nota, ma il suo ritmo è sempre casuale. Le campane tubolari con pezzi di diverse lunghezze producono note diverse, a seconda di quelle coppie di canne che vengono in contatto.

Il tipo più comune di campane tubolari magiche concede un bonus morale di +1 ai tiri salvezza degli ascoltatori contro gli effetti di *paura* e *charme* finché esse suonano.

Pietre ventose: Alcune pietre sono dotate di fori, solchi o increspature attraverso le quali il vento, soffiando con l'intensità necessaria e dalla direzione appropriata, sembra fischiare o gemere. Fu solo questione di tempo prima che alcune creature intelligenti decidessero di imitare e, se possibile, perfezionare questa condizione naturale. "Pietre ventose" è un termine generico per indicare il risultato di questi esperimenti: una roccia affiorante che è stata perforata, alterata o situata in posizione tale da creare musica quando soffia il



vento. Ogni pietra ventosa emette un unico e caratteristico fruscio, gemito o mormorio che dura da pochi secondi a diversi minuti.

Il suono di una pietra ventosa è spesso angosciante per gli ascoltatori imani o halfling, ma nani e gnomi lo trovano alquanto gradevole. Le altre razze preferiscono ignorare del tutto questi suoni, oppure immaginare che siano voci di creature invisibili da placare con periodici sacrifici.

Di tanto in tanto, un bardo crea una pietra ventosa magica che infligge una penalità morale di -4 ai tiri salvezza degli ascoltatori contro gli effetti di *paura* finché emette un suono e per 1d6 minuti oltre. Il creatore è immune a questo effetto.

ARMI

Questa sezione descrive armi normali ma poco comuni che possono risultare particolarmente utili a bardi, ladri e assassini.

Nuove armi

Alcune armi poco comuni si prestano bene alle tattiche d'attacco preferite da ladri e bardi. Questa sezione elenca alcuni oggetti di questo tipo, e il DM potrebbe essere interessato ad includerli nelle sue campagne.

Baionetta: A volte un bardo si trova in una situazione in cui, da un momento all'altro, deve essere pronto a difendersi. È in questi casi che una baionetta montata su uno strumento risulta utile.

Si può usare una baionetta (tipo di pugnale lungo e sottile) innestata al manico di un liuto o di un altro strumento per parare un attacco, o anche per infliggere un danno considerevole, se si punta quest'arma per ricevere una carica. Tuttavia, a causa dell'impatto improvviso, c'è il rischio che si danneggi lo strumento

(vedi la sezione "Attaccare un oggetto" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Balestra coperta a mano: I ladri penzolano spesso da una corda, scalano le pareti, o si trovano in posizioni analoghe che rendono impossibile tirare normalmente un quadrello. Ciò nonostante, con una balestra coperta a mano, in cui una sottile lamina di legno vincola il proiettile nella scanalatura lungo il manico della balestra, si può sparare da qualunque posizione senza che il quadrello rischi di scappare via. Questo attrezzo è molto simile ad una balestra a ripetizione, ma è priva del caricatore. La balestra coperta a mano si carica dall'estremità posteriore e contiene un quadrello alla volta.

Balestra spararampini: Questo oggetto è utile agli avventurieri per scalare muri insormontabili, superare l'estremità di un baratro, fuggire giù lungo rupi ripidissime, e così via. Una balestra spararampini è una balestra pesante modificata in modo da sparare un quadrello metallico speciale, con la testa a forma di rampino, attaccato a sua volta ad una corda leggera e sottile lunga 30 metri.

Un lancio effettuato con successo contro un bersaglio appropriato (vedi la sezione "Attaccare un oggetto" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*) indica che il rampino ha fatto presa su qualcosa, e che la corda è fissata quel tanto che basti ad un personaggio per scalarla con una prova di Scalare effettuata con successo (CD 15). Un fallimento provoca invece uno dei tre seguenti risultati: il rampino non ha semplicemente afferrato nulla, si è conficcato ma non tanto da reggere il peso di un personaggio, o infine che non c'è proprio nulla cui attaccarsi. Nel primo caso, il personaggio può limitarsi a raccogliere la corda e riprovare. Nel secondo caso, una prova di Utilizzare Corde effettuata con successo (CD 15) prima che qualcuno tenti di scalare rivela l'instabilità

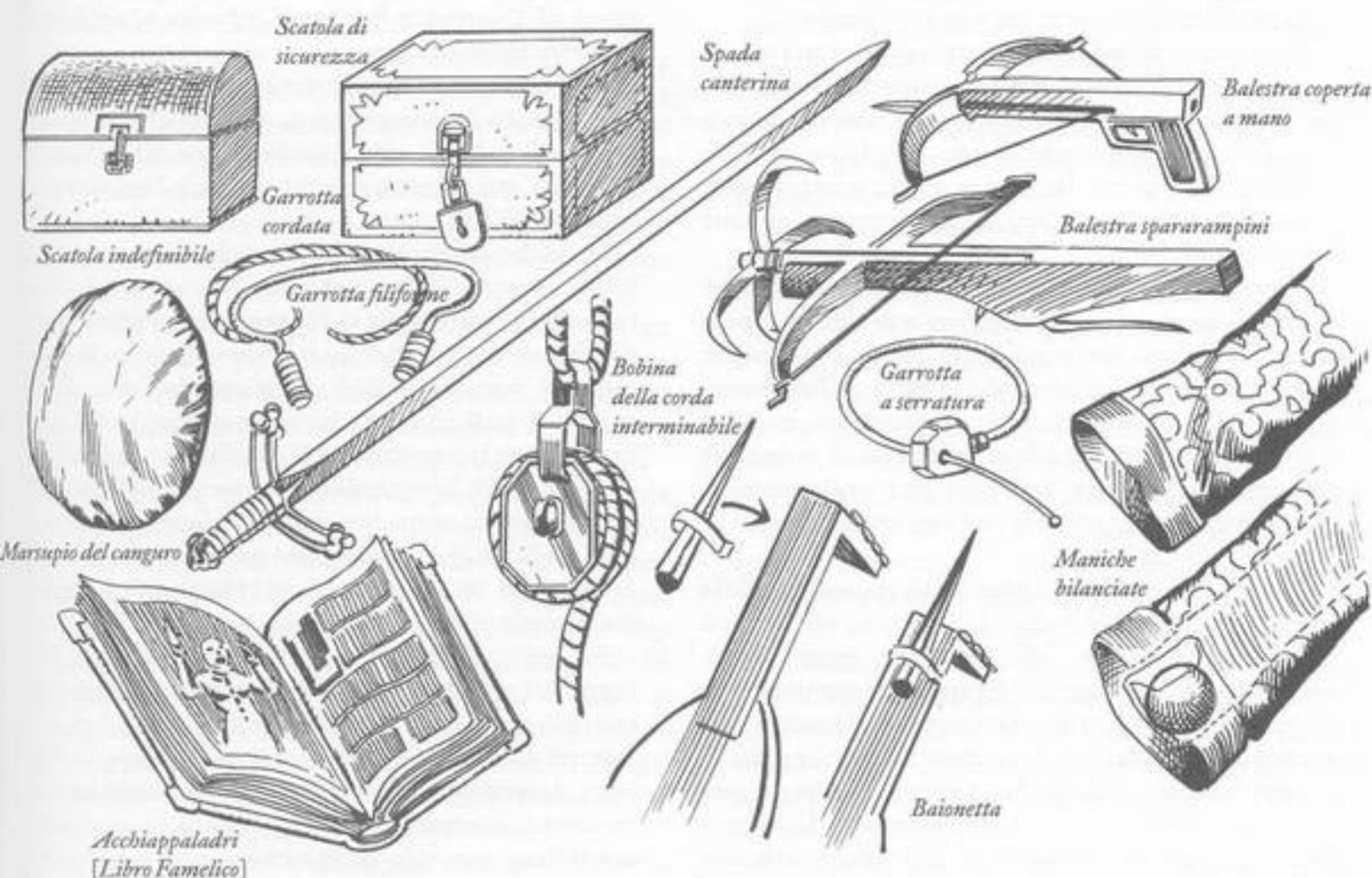


TABELLA 3-1: ARMI

Arma	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo	Durezza	Punti ferita
Armi semplici - a distanza								
Media								
Balestra spararampini	70 mo	1d3	-	36 m	5,4 kg	Perforante	10	10
Quadrelli-rampini (10)	200 mo	-	-	-	3,6 kg	-	10	1
Armi da guerra - da mischia								
Piccola								
Baionetta	5 mo	1d4	19-20	-	0,9 kg	Perforante	10	1
Armi esotiche - da mischia								
Piccola								
Garrotta cordata	1 ma	1d6*	19-20	-	0,05 kg	Contudente	0	2
Garrotta filiforme	10 mo	1d8*	18-20	-	0,45 kg	Tagliente	7	3
Garrotta a serratura	100 mo	1d8*	18-20	-	1,35 kg	Tagliente	7	4
Maniche bilanciate**	5 ma	1d4	-	-	1,15 kg	Contudente	5	20
Media								
Maniche bilanciate**	5 ma	1d6	-	-	1,15 kg	Contudente	5	30
Armi esotiche - a distanza								
Piccola								
Balestra coperta a mano	125 mo	1d4	19-20	9 m	1,8 kg	Perforante	10	5

* Il danno indicato è per ogni round di lottare effettuato con successo.

** Tutte le statistiche si riferiscono ad una sola manica. Il costo si riferisce solo ai pesi; occorre aggiungere il prezzo del tipo di vestito desiderato per determinare il costo finale.

della fune. Il personaggio non sarà allora in grado di liberare il rampino ma potrà provare a lanciarne un altro (se qualcuno provasse a scalare la corda malferma, il rampino cederà dopo che lo scalatore abbia percorso 1d10 x 30 cm; in tal caso si determinino normalmente i risultanti danni da caduta). Nel terzo caso, ogni nuovo tentativo fallirà automaticamente.

Un personaggio può incastrare manualmente senza difficoltà un quadrello-rampino in una nicchia, oppure servirsi di chiodi da rocciatore per agganciarlo su una superficie rocciosa liscia. Ciò garantisce durante la discesa un supporto equivalente a quello avuto durante la scalata, senza bisogno di lanciare il proiettile.

Garrotta cordata: Questo tipo di garrotta è una semplice corda utilizzata per strangolare un avversario. Per servirsi di questa arma è necessario un attacco speciale con la garrotta (vedi Capitolo 5). Uno strangolatore esperto può usare anche sciarpe, fasce, piante rampicanti e simili come garrotte cordate improvvisate.

Garrotta filiforme: Quest'arma altro non è che un filo sottile incassato in un paio di prese di legno. Come la versione cordata, viene utilizzata per strangolare un avversario. Le prese proteggono le mani dell'attaccante dal filo. Un personaggio che utilizzi una garrotta filiforme senza prese o qualche altra forma di protezione per le mani subisce 1d3 danni per ogni round a causa del filo. Utilizzare quest'arma richiede un attacco speciale di garrotta (vedi Capitolo 5).

Garrotta a serratura: Quest'insidiosa variante della garrotta filiforme è dotata di una coppia di prese metalliche, ciascuna delle quali fa parte di un meccanismo di bloccaggio. Non appena la garrotta inizia ad infliggere danni, l'attaccante può collegare le due estremità e far scattare il lucchetto. Così facendo, la vittima rimane preda di una pressione strangolante anche quando l'attaccante si sia allontanato. La vittima deve continuare ad effettuare prove di lottare (ciascuna

opposta all'ultimo tiro di attacco dell'avversario) finché non viene liberata o non diviene priva di sensi.

La CD per la prova di Disattivare Congegni per liberare una vittima da una garrotta a serratura è 10 se il personaggio che effettua la prova possiede il talento Competenza nelle Armi Esotiche (garrotta a serratura), o 25 altrimenti. Se ad effettuare la prova non è la vittima ma qualcun altro, si applica una penalità di circostanza di -5 alla prova, a meno che la vittima non sia bloccata, priva di sensi, o comunque impossibilitata a muoversi. Un personaggio che provi a rimuovere una garrotta a serratura dal suo collo subisce la medesima penalità alla prova di Disattivare Congegni, stavolta considerando che deve agire alla cieca.

Naturalmente nessun personaggio può prendere 10 o prendere 20 in questa prova, a meno che la vittima intrappolata in questo dispositivo non sia già morta. Rompere una garrotta a serratura lascia l'oggetto nella posizione di bloccaggio.

Maniche bilanciate: Le maniche bilanciate, armi infide spesso utilizzate per autodifesa, sono solamente reperibili in territori in cui le maniche lunghe e larghe sono di moda. Una manica bilanciata consiste in uno o più pesi metallici cuciti all'interno dell'orlo di una manica. I sarti che introducono tali armi in abiti ben confezionati si preoccupano di distribuire correttamente i pesi, cosicché l'abito cada normalmente. Nelle versioni più comuni da contadini, una piccola tasca cucita nel polsino di ogni manica contiene un'unica palla metallica dal peso di circa mezzo chilogrammo. Solitamente entrambe le maniche di un abito sono bilanciate.

Per utilizzare quest'arma, chi indossa un abito di tal foggia per prima cosa fa roteare la manica per acquistare velocità, come se si trattasse di una fionda. Invece di lanciare un proiettile, però, si colpisce il bersaglio con il peso. Acquistare la necessaria velocità corrisponde ad un'azione equivalente al movimento, e pertanto è possibile portare solo un attacco con ogni manica in un

round. Attaccare con entrambe le maniche allo stesso tempo provoca la penalità standard per chi combatte con due armi. Il personaggio può anche alternare le maniche destra e sinistra, colpendo con una e acquistando velocità con un'altra durante un round, e poi colpendo con la seconda manica e riacquistando velocità con la prima nel round successivo. Questa tattica provoca la penalità standard per chi utilizza un'arma nella mano secondaria, per ogni round.

Indossare un abito dotato di maniche bilanciate è uno dei camuffamenti preferiti dagli assassini. Non appena l'assassino ha portato a termine la sua missione, può disfarsi dei pesi nel cumulo di rifiuti o nello stagno più vicino e continuare a interpretare il ruolo del servo o dell'ospite disarmato in una casa, anche se vengono condotte delle indagini.

ATTREZZATURA DA LADRO

Il kit standard di arnesi da scasso descritto nel *Manuale del Giocatore* contiene tutti gli strumenti necessari a Disattivare Congegni, Scassinare Serrature, e così via. I ladri più esperti, però, sono spesso alla ricerca di oggetti speciali che consentano loro di compiere le stesse imprese con meno rischi. Questa sezione descrive diversi arnesi di questo tipo, progettati per rendere la vita di un ladro più semplice, e magari anche più lunga. Si va da arnesi da scasso speciali a congegni di uso quotidiano, ma ci sono anche alcuni oggetti concepiti per fermare le azioni dei ladri. I costi e i pesi di questi oggetti sono elencati nella Tabella 3-2: "Attrezzatura da ladro".

Abiti doppi: Questi abiti particolari sono utili per sviare i sospetti e sbarazzarsi degli inseguitori. Beneficia da questo oggetto relativamente banale un bardo che è stato visto allontanarsi dopo un appuntamento, oppure una spia che cerca di liberarsi di un inseguitore, o anche un ladro che cerca un buon alibi.

Questi abiti sono interamente rovesciabili, e le due estremità sono molto diverse in colore, stile e foggia. Non vi è corrispondenza di alcun tipo tra le estremità, e spesso ciascuna delle due facce richiama anche un differente status sociale. Pertanto, chi li indossa può cercare di farsi notare mentre calza un abito, e poi sparire per un attimo e riemergere dalle ombre con un aspetto così diverso che solo l'osservatore più sospettoso potrebbe identificarlo con la persona scomparsa un attimo prima. Il proprietario degli abiti farebbe bene, però, a non abusare di essi nella stessa città, in modo che qualche cittadino più furbo non colleghi la scomparsa di una persona e la comparsa dell'altra.

Occorrono 2 minuti per rovesciare gli abiti e alterare di conseguenza altri dettagli (pettinatura, gioielli e altro). Un personaggio che completi la trasformazione ottiene il bonus standard di +5 alle prove di Camuffare per modificare solo dettagli minori. Se chi indossa gli abiti tenta anche qualche cambiamento aggiuntivo (usare incantesimi o trucchi per il camuffamento, sembrare di sesso, razza o classe diversi), si applicano i corrispondenti modificatori alla prova (vedi la descrizione dell'abilità Camuffare nel Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore*) e si allungano di conseguenza i tempi richiesti.

Arnesi da scasso a distanza: Tutti questi attrezzi

sono versioni modificate ad hoc e montate su un manico lungo e sottile di un arnese da scasso standard. Con questi arnesi si può maneggiare un catenaccio, armeggiare con un lucchetto o sondare una trappola restando a 1,5 metri di distanza e senza affrontare di petto il congegno in questione. Uno specchietto del diametro di 2,5 centimetri, montato su un manico di questo tipo, consente all'utilizzatore di tenere sotto controllo la situazione. Benché alcune trappole possano danneggiare anche creature a quella distanza, questi arnesi consentono ai ladri più prudenti di evitare i pericoli comuni, come gli aghi avvelenati o i getti acidi.

L'uso di questi attrezzi richiede più tempo ed è meno preciso di un'azione ravvicinata; pertanto, gli arnesi da scasso a distanza incrementano il tempo richiesto di 2 round e infliggono una penalità di circostanza di -2 a tutte le prove per cui le si usa. Si noti, comunque, che il bonus per un set di arnesi perfetti compensa quest'ultima penalità.

Asta estendibile: Questa verga di bambù, resistente ma vuota, è lunga 30 centimetri e tappata ad entrambe le estremità. Rimuovendo i tappi, chi la usa può far scorrere fino a cinque sezioni aggiuntive da ogni punta. Quando la si estende e la si regola in posizione di bloccaggio (un'azione equivalente al movimento), ciascuna di queste sezioni aumenta la lunghezza complessiva della verga di 30 centimetri. Dato che ogni estremità è dotata dello stesso numero di parti estendibili, l'asta può essere regolata a qualunque multiplo di 30 centimetri, sino a 3,3 metri.

Le regolazioni tipiche sono 1,5 metri, 2,1 metri, 2,7 metri e 3,3 metri. Per far tornare l'asta alla sua lunghezza originaria di 30 centimetri bisogna ruotare ogni sezione per sbloccarla, e poi farla scorrere nella successiva (azione equivalente al movimento).

La funzione primaria di questo congegno è di congiungere le estremità di una buca o di un precipizio, oppure di legarci attorno delle corde per calarsi in fosse e pendii. Il peso massimo che può reggere l'asta dipende dalla sua estensione: 67,5 chilogrammi se estesa a 1,5 metri, 54 chilogrammi a 2,1 metri, 45 chilogrammi a 2,7 metri o 22,5 chilogrammi a 3,3 metri. Questo oggetto fa parte di quell'attrezzatura da dungeon che gli halfling e gli gnomi trovano molto utile.

Camminatore automatico: Questo congegno, creato dagli gnomi, sembra un piccolo giocattolo a carica. Quando gli si dà la carica, esso procede in linea retta, emettendo, ad intervalli regolari, un rumore percettibile di passi. Lo scopo principale del meccanismo è distogliere l'attenzione delle guardie, facendo credere che qualcuno stia camminando lungo un corridoio, ma può anche essere uno strumento utile per individuare una trappola. Se chi lo usa effettua con successo una prova di Disattivare Congegni (CD 25), il congegno può far scattare una trappola con attivatore a contatto o di prossimità.

Collare di cuoio: Questo semplice collare protegge il collo, fornendo un bonus di armatura di +4 contro gli attacchi di garrotta. La versione più comune è spessa tra 5 e 10 centimetri, ha una durezza pari a 3 ed è fissata con delle stringhe. I collari di cuoio devono essere ritagliati su misura di chi li indossa, e i personaggi più attenti alla moda li decorano spesso con ricami e piccole borchie, oppure li tingono.

Sebbene sia meno soffocante della gorgiera, anche un

collare di cuoio rende difficile intraprendere attività faticose. Questo oggetto infligge una penalità di circostanza di -2 a tutte le prove effettuate per eseguire azioni fisiche prolungate (correre, nuotare, trattenere il respiro, e così via).

Gorgiera: Questo collare metallico conferisce un'ottima protezione al collo, concedendo un bonus di armatura di +10 contro gli attacchi di garrotta. La gorgiera tradizionale consiste di due piastre metalliche semicircolari fissate per mezzo di una spilla di metallo. Di solito la si indossa come parte di un'armatura completa, ma può anche essere utilizzata da sola o come parte di un elmo. Aggiungere delle chiodature alla gorgiera ne raddoppia il costo e può dissuadere alcuni avversari dall'attaccare la gola di chi la indossa, ma non ha alcun effetto sul bonus di armatura. Una gorgiera ha una durezza pari a 10.

Visto che una gorgiera rende difficoltoso il respiro, per chi la indossa è difficile intraprendere le attività più stancanti. L'oggetto infligge una penalità di circostanza di -4 a tutte le prove effettuate per eseguire azioni fisiche prolungate (correre, nuotare, trattenere il respiro, e così via).

Impermeabilizzante: Questo utile miscuglio è una pasta o un lucido situato all'interno di un contenitore di latta. Quando viene spalmato sugli oggetti di legno, cuoio, carta, pergamena o metallo, li protegge dai danni dell'acqua per le 24 ore successive. Un oggetto così trattato non subisce danni da qualunque tipo di esposizione all'acqua, che si tratti di umidità, una pioggia leggera o anche l'immersione completa. Un'applicazione ricopre un oggetto delle dimensioni di un liuto o un paio di stivali, e dura per sette giorni o fino a quando l'oggetto non viene esposto all'acqua. Un barattolo di impermeabilizzante contiene lucido sufficiente per dieci applicazioni. I bardi in particolare ritengono che quest'og-

getto sia utile per proteggere i loro preziosi strumenti dalle intemperie e da improvvise cadute in acqua.

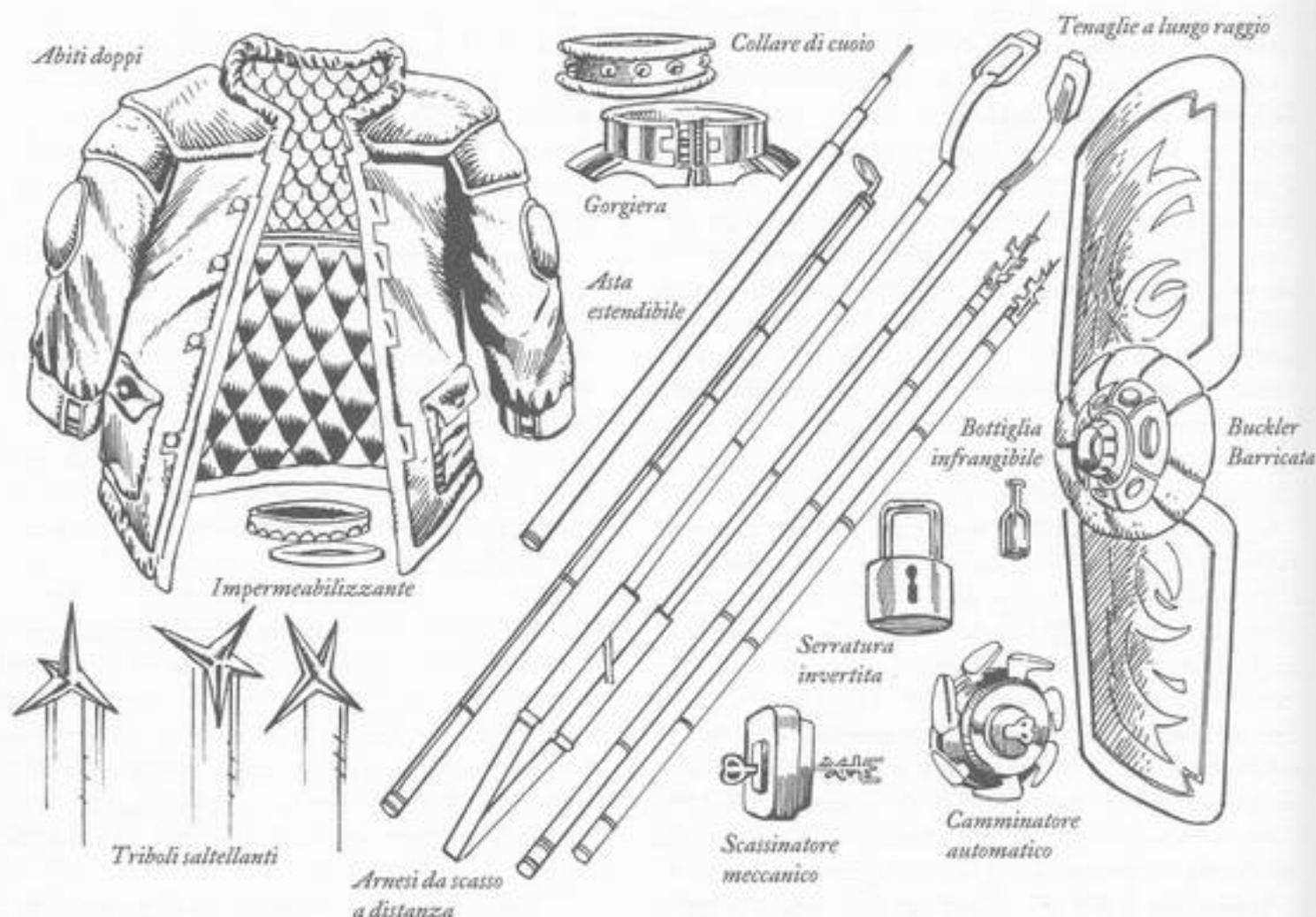
Scassinatore meccanico: Lo scassinatore meccanico, altra invenzione degli gnomi, è un minuscolo congegno a carica che scassina automaticamente le serrature meccaniche (non può aggirare le serrature magiche). Il congegno è uno strumento sofisticato all'interno del quale delle molle allungano e ritraggono minuscoli sondini di metallo per maneggiare i meccanismi interni di una serratura.

Per servirsi dello scassinatore meccanico, un personaggio gli dà la carica e lo inserisce nella serratura in cui entra normalmente la chiave. Il congegno è tutt'altro che silenzioso: emette ticchettii, ronzii e altri suoni sordi per tutto il tempo in cui è in funzione. Uno scassinatore meccanico impiega 1d10 round a scassinare una serratura. La qualità del congegno determina la complessità delle serrature scassinabili, secondo la seguente tabella.

Tipo	Complessità della serratura
I	Molto semplice (CD 20)
II	Molto semplice (CD 20) o media (CD 25)
III	Molto semplice (CD 20), media (CD 25), o buona (CD 30)
IV	Molto semplice (CD 20), media (CD 25), buona (CD 30), o sorprendente (40)

Per mantenere il congegno in buono stato, il proprietario deve evitare l'umidità, oliarlo ogni tanto e proteggerlo dagli urti. Se non ci si prende cura dello scassinatore meccanico, esso smetterà di funzionare finché non lo si ripari, cosa che costa metà del suo prezzo originario. Lo scassinatore meccanico funziona solo sulle serrature a chiave e i lucchetti tradizionali.

Serratura invertita: Questo piccolo e ingannevole



congegno protegge il contenuto di una stanza o di un recipiente facendo in modo che gli scassinatori, frustrati, rinuncino ad aprirlo e si allontanino. Quando la si incontra per la prima volta, la serratura invertita sembra bloccata, ma in realtà non lo è. Se un personaggio supera un tentativo di scassarla (una prova di Scassinare Serrature, un incantesimo *aprire* o *scassinare* o qualunque altro mezzo che ottenga il medesimo scopo), il congegno si blocca, pur sembrando sbloccato. Un secondo tentativo superato di aprire, in qualsiasi modo, la serratura, la sblocca ma la fa di nuovo sembrare bloccata.

Tenaglie a lungo raggio: Sebbene questo arnese versatile possa essere usato in molti modi, i ladri se ne servono di solito per rimuovere oggetti da mensole, vetrine, casse o altri contenitori, senza mettere direttamente a repentaglio le loro mani. Le tenaglie non consentono di manipolare con precisione gli oggetti, ma un personaggio può usarle per sollevare oggetti che pesino fino a 2,25 chilogrammi, dare uno strattone ad una tenda, afferrare il pomello di una porta o un catenaccio, oppure eseguire attività analoghe. Un paio di tenaglie di solito può raggiungere i 3 metri di lunghezza.

TABELLA 3-2: ATTREZZATURA DA LADRO

Oggetto	Costo	Peso
Abiti doppi	50 mo	3,6 kg*
Arnesi da scasso a distanza (set)	70 mo	1,35 kg
Asta estendibile	5 mo	0,45 kg*
Camminatore automatico	30 mo	0,22 kg
Collare di cuoio (semplice)	2 mo	0,9-1,35 kg
Collare di cuoio (decorato)	5 mo	0,9-1,35 kg
Gorgiera (semplice)	10 mo	2,25 kg
Gorgiera (chiodata)	20 mo	2,25 kg
Impermeabilizzante	30 mo	0,45 kg
Scassinatore meccanico (Tipo I)	2.000 mo	1,35 kg
Scassinatore meccanico (Tipo II)	2.500 mo	1,35 kg
Scassinatore meccanico (Tipo III)	3.000 mo	1,35 kg
Scassinatore meccanico (Tipo IV)	4.000 mo	1,35 kg
Serratura invertita	100 mo	0,45 kg
Tenaglie a lungo raggio	20 mo	2,25 kg

*Questi oggetti pesano un quarto del peso indicato, quando sono fatti per personaggi di taglia Piccola.

Oggetti magici

Questa sezione descrive alcuni oggetti meravigliosi, e anche una spada e uno scudo magici specificamente concepiti per stuzzicare l'appetito di ladri e bardi.

Armi e armature magiche

Ladri e bardi sono solitamente in grado di difendersi bene in combattimento, ma un po' d'aiuto è sempre il benvenuto, soprattutto se è sotto forma di armi o armature magiche. Uno dei due seguenti oggetti è concepito esplicitamente per i bardi; l'altro è utile ad ogni personaggio.

Buckler barricata: La parola di comando corretta trasforma questo *buckler*+1 in uno scudo torre. Come ogni altro scudo torre, esso non modifica direttamente la CA, ma fornisce fino a una copertura totale per qualunque personaggio protetto. Una seconda parola di comando rimpicciolisce il *buckler barricata* alle sue dimensioni originarie.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *ingrandire*; **Prezzo di mercato:** 4.165

mo; **Peso:** 2,25 kg sotto forma di *buckler*, 20,25 kg sotto forma di scudo torre.

Spada canterina: Questa spada lunga danzante+2 è un'arma intelligente e che esiste in un solo esemplare, passata per secoli da bardo a bardo. Adora soprattutto due cose: cantare e combattere. Se il suo proprietario non mostra una passione per entrambe queste attività, si verifica un conflitto di personalità (vedi la sezione "Oggetti contro personaggi" nel Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER). In questo caso, la spada richiede che il suo proprietario cominci attivamente a condividere tali interessi (acquistando gradi di Intrattenere e magari anche prendendo qualche livello da bardo) o di essere ceduta a qualcun altro più adatto.

Nelle mani di un bardo amante delle battaglie, tuttavia, la *spada canterina* dà il meglio di sé. Essa non è soltanto un'arma formidabile in mischia, ma è anche capace di entrare in piena sintonia con il suo proprietario, concedendogli un bonus di potenziamento +6 a tutte le prove di Intrattenere che implicino il canto.

Per le prime settimane in cui si trova nelle mani di un proprietario adeguato, la *spada canterina* è ben lieta e desiderosa di compiacere il padrone. Col tempo, però, può insorgere un conflitto di personalità se qualche altro personaggio (soprattutto se di allineamento legale) impedisce al bardo di cantare o combattere. La *spada canterina* spinge ad ogni occasione il suo proprietario a gettarsi nella mischia e sul palco.

La *spada canterina* possiede 10 gradi di Percepire Inganni, che, insieme al suo modificatore di Saggezza, le conferiscono un bonus totale di +14 alle prove di Percepire Inganni. Inoltre, la spada può lanciare *individuazione della legge*, e consente al suo possessore di usare liberamente il talento Combattere alla Cieca. Infine, essa può lanciare *velocità* (durata 10 round) sul suo proprietario una volta al giorno. La *spada canterina* è caotica neutrale, con Int 11, Sag 19, Car 15 ed Ego 19. Parla il Comune e può comunicare telepaticamente con ogni creatura dotata di un linguaggio.

Livello dell'incantatore: 12°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti*, *individuazione della legge*, *velocità*; **Prezzo di mercato:** 127.855 mo; **Peso:** 1,8 kg.

Pozioni

Questa pozione piuttosto insolita è tra le preferite di assassini, ladri e membri dell'Ordine degli Affranti (vedi Capitolo 4).

Fiala del rantolo agonizzante: Questa pozione in realtà è l'ultimo soffio di vita di una persona famosa, intrappolato in una fiala grazie alle arti necromantiche. Una *fiala del rantolo agonizzante* consente all'utilizzatore di trarre forza e conoscenza dal morto. Chiunque stappi la fiala e inali i suoi effluvi guadagna 1d8 punti ferita temporanei, un bonus di potenziamento +2 alla Forza e un bonus cognitivo di +4 alle prove che riguardano un'abilità di Artigianato, Conoscenze o Professione conosciuta dall'estinto. Il creatore specifica l'abilità a cui applicare il bonus nel momento in cui mesce la pozione, ma di solito si tratta del campo di maggior esperienza del defunto (ciò non consente però di usare senza addestramento abilità utilizzabili solo con esso: se la pozione migliora un'abilità di Conoscenze o Professione che l'utilizzatore non possiede, questo vantaggio si rivela inutile).

In aggiunta, gli effluvi incrementano il livello di incantatore effettivo di chi inala la fiala di +1. Tutti questi effetti durano 10 minuti.

Livello dell'incantatore: 4°; Prerequisiti: Mescere Pozioni, rintocco di morte; Prezzo di mercato: 6.200 mo.

Oggetti meravigliosi

Probabilmente i ladri e i bardi si servono degli oggetti meravigliosi più di qualunque altra classe. Gli oggetti qui introdotti sono molto utili per queste classi, oppure proteggono altri oggetti o personaggi dai talenti specifici di ladri e bardi.

Acchiappaladri (Libro Famelico): Questo infido oggetto è il flagello di tutti i ladri. Sembra un libro comune, ma è in realtà una trappola. Una prova di Cercare effettuata con successo da un ladro o da un altro personaggio con la capacità trappole rivela la presenza di una trappola magica. *Individuazione del magico*, usato insieme ad una prova di Sapienza Magica (CD 15) effettuata con successo rivela solo magia di abiurazione. Il libro è sigillato con un incantesimo *serratura arcana*, e dunque non può essere aperto finché la protezione non venga oltrepassata, rotta o negata in uno dei modi tradizionali (vedi la descrizione dell'incantesimo nel *Manuale del Giocatore*). Il proprietario del libro può liberamente oltrepassare la serratura. Qualunque altro tentativo funziona normalmente, ma fa scattare la trappola. Una prova di Cercare (CD 30) effettuata da un personaggio con la capacità trappole dopo un tentativo di oltrepassare la *serratura arcana* indica che la trappola è ancora attiva.

Non appena la trappola scatta, il primo personaggio che apre l'*acchiappaladri* viene risucchiato dentro il libro, che si richiude immediatamente. Da quel momento esso mantiene il prigioniero in una stasi a tempo indeterminato: la vittima è consapevole di ciò che accade intorno a lui, ma non può muoversi, parlare o attivare qualunque potere o capacità.

Quando ha catturato un prigioniero, il libro diventa innocuo per chiunque altro, e le prove di Cercare non rivelano alcuna ulteriore trappola. Chiunque altri apra il libro ritrova nel frontespizio un'illustrazione realistica di un prigioniero. Il testo è una serie di aneddoti su ladri finiti male, e il nome del prigioniero compare, in caratteri rossi, come lo sfortunato protagonista di ogni racconto. Ciascuna di queste storie termina con un epilogo moraleggiante che dimostra la saggezza insita nel lasciar stare la proprietà altrui. Quando il libro è in questo stato, *individuazione del magico* usato insieme ad una prova di Sapienza Magica (CD 15) effettuata con successo rivela magia di trasmutazione.

Il personaggio intrappolato può essere recuperato solo con un *desiderio limitato* o incantesimo di potere equivalente. Se si brucia il libro, il personaggio al suo interno muore, e di lui rimangono solo ossa delle dimensioni che aveva in vita, in mezzo alle ceneri del libro. Un *acchiappaladri* può essere utilizzato solo una volta; se si libera un personaggio intrappolato, il testo rimane, ma il frontespizio viene distrutto, e il libro non è più magico.

Gli *acchiappaladri* sono estremamente rari. Si dice che il loro creatore fosse un arcimago che aveva perduto un po' troppi oggetti magici a causa dell'intraprendenza dei ladri. Dato che questo oggetto non è immobile come le

normali trappole magiche, lo si tratta come oggetto meraviglioso.

Livello dell'incantatore: 15°; Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, aura magica di Nystul, intrappolare l'anima, serratura arcana; Prezzo di mercato: 32.250 mo; Peso: 1,35 kg.

Arpa del maestro imperituro: Questo capolavoro della fabbricazione di strumenti dà il meglio di sé nelle mani di un musicista con almeno 15 gradi in *Intrattenere*. Costui può, semplicemente percuotendo contemporaneamente le corde dell'arpa, generare una volta al giorno ciascuno dei seguenti effetti: *cura ferite critiche, distorsione, evoca mostri V*. L'arpa concede al suo possessore un bonus di potenziamento +6 alle prove di *Intrattenere* che implicano l'utilizzo dell'arpa. Inoltre, l'*arpa del maestro imperituro* possiede le seguenti capacità a parola di comando, tutte utilizzabili una volta al giorno: *cerchio magico contro il male, fortissimo* (vedi Capitolo 6) e *levitazione*.

Livello dell'incantatore: 9°; Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, cerchio magico contro il male, cura ferite critiche, distorsione, evoca mostri V, fortissimo, levitazione; Prezzo di mercato: 69.580 mo; Peso: 1,35 kg.

Bobina della corda interminabile: Per alcuni avventurieri una corda non sembra bastare mai. La *bobina della corda interminabile* contiene 90 metri della migliore corda di seta, ma il tutto pesa solo 4,5 chilogrammi. La bobina è dotata di un aggancio per la cintura, in modo da essere fissata al fianco di un avventuriero. Un'estremità della corda è legata alla bobina con un nodo così stretto che nessuna strattinata improvvisa spezzerebbe la corda.

Per utilizzare questo oggetto, il proprietario non fa altro che srotolare la corda necessaria, fino a un massimo di 90 metri. Appena ha finito di utilizzare la corda, egli la riavvolge nella bobina. (Per riavvolgere occorre 1 round per ogni 15 metri, approssimato per eccesso).

Se una parte della corda viene tagliata, il resto rimane attaccato alla bobina e funziona come prima, ma la sua lunghezza totale viene conseguentemente accorciata della parte tagliata. Si possono legare pezzi di corda in aggiunta, per raggiungere più di 90 metri, ma questa lunghezza aggiuntiva non può essere avvolta intorno alla bobina.

Alcuni possessori di *bobine della corda interminabile* preferiscono utilizzarle insieme alle balestre spararampini (vedi "Nuove armi", pagina 53).

Livello dell'incantatore: 9°; Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, serigno segreto di Leomund, 5 gradi di Utilizzare Corde; Prezzo di mercato: 2.000 mo; Peso: 4,5 kg.

Bottiglia infrangibile: Le bottiglie delle pozioni purtroppo hanno la tendenza a rompersi nel momento sbagliato. Una *bottiglia infrangibile*, però, è stata progettata per rompersi solo a comando. Ha l'aspetto di una normale bottiglia di legno, metallo o vetro molto spesso, ma al suo esterno sono incisi attraenti decorazioni a graticci. Nella bottiglia è stato infuso un incantesimo *frantumare* che entra in azione ad attivazione di incantesimo. Per questo motivo essa rimbalza, quando la si lascia cadere. Quando la si scaglia dall'altro lato di una stanza, di solito rimane intatta. Quando però si pronuncia la parola di attivazione, si frantuma in mille pezzi lungo i solchi incisi, spargendo il suo contenuto.

Le *bottiglie infrangibili* proteggono pozioni e altri liquidi dai danni, ma sono anche ottime armi deflagranti, o anche

componenti di trappole. Per esempio, un personaggio potrebbe allineare una fila di *bottiglie infrangibili* piene d'acido o di fuoco dell'alchimista su una mensola in alto, attendere che un nemico si avvicini, pronunciare la parola di attivazione e osservare il contenuto colare giù sulla testa dello sventurato bersaglio.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *frantumare*; **Prezzo di mercato:** 150 mo; **Peso:** 0,05 kg.

Corde accumula incantesimi: Questo set di corde di minugia per liuto, mandolino o altri strumenti a corda contengono fino a sei livelli di incantesimi. Suonando la corretta sequenza di note (un'azione standard) su uno strumento dotato di queste corde, ed effettuando con successo una prova di *Intrattenere* (CD 10), un musicista può lanciare l'incantesimo desiderato. Come nel caso delle bacchette, chi le suona non deve fornire alcuna componente materiale o focus, o pagare un qualsiasi costo in PE per lanciare l'incantesimo. Non c'è alcuna probabilità di fallimento incantesimi arcani perché il musicista non ha bisogno di fare gesti.

Un incantatore con almeno 1 grado in *Intrattenere* può lanciare gli incantesimi accumulati nelle corde, finché il totale dei livelli di incantesimi non sia superiore a sei. Per inserire un incantesimo, l'incantatore deve effettuare con successo una prova di *Intrattenere* (CD 10 + livello dell'incantesimo). Un fallimento nella prova indica che l'incantesimo non funziona. Ad esempio, un bardo potrebbe lanciare *protezione dal bene* e *cuna ferite moderate* sulle corde, e poi darle ad un mago con l'abilità *Intrattenere*, che potrebbe lanciare su di esse *palla di fuoco*. Qualunque personaggio con l'abilità *Intrattenere* potrebbe poi lanciare tutti e tre questi incantesimi attraverso le corde.

Nel caso di un set di *de accumula incantesimi* generato casualmente, lo si consideri come una pergamena per determinare quali incantesimi contiene. Se tirando si ottiene un incantesimo che porterebbe le corde oltre il limite dei sei livelli, quel tiro va ignorato e le corde non contengono altri incantesimi (non tutte le corde appena scoperte sono al massimo delle cariche).

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *infondere capacità magiche*; **Prezzo di mercato:** 48.600 mo; **Peso:** 0,22 kg.

Corno del trionfo: Questa tromba militare d'argento è molto stimata sui campi di battaglia, dato che la sua musica può migliorare in modo significativo il valore militare dei soldati. Quando un personaggio con la capacità di musica bardica suona il *corno del trionfo*, ogni alleato che lo desidera entro 4,5 metri riceve un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza, tiri di attacco, prove di caratteristica e di abilità, e danni inflitti. Inoltre, ogni creatura influenzata ottiene un bonus morale di +2 a Forza e Costituzione (che migliora di conseguenza i bonus di attacco e dei tiri salvezza sulla Tempra) ma subisce una penalità morale di -1 alla CA. Lo strumento spinge tutte le creature influenzate ad attaccare senza curarsi del pericolo.

L'effetto del corno dura fin tanto che il musicista continua a suonare e le creature influenzate rimangono entro 4,5 metri. Muoversi al di fuori di questo raggio pone fine all'effetto per la creatura che si sia allontanata, ma gli altri che rimangono nel raggio mantengono i benefici. Il

corno può intonare questa fanfara magica due volte al giorno. Nelle mani di chi non possiede la capacità di musica bardica funziona come una normale tromba.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *emozione*; **Prezzo di mercato:** 35.380 mo; **Peso:** 1,35 kg.

Flauto traverso del serpente: La musica di questo flauto, scolpito in un tipo di legno scuro piuttosto esotico, ha effetto sui serpenti di tutti i tipi. Questo è un effetto di compulsione, sonoro, che influenza la mente, e funziona come un incantesimo *trance animale*, tranne per il fatto che ha effetto solo sui serpenti.

Suonando una sequenza ripetitiva di note per 1 round completo, un musicista con almeno 5 gradi in *Intrattenere* può evocare 1d4+1 vipere di taglia Media. Questi serpenti appaiono ovunque desideri il flautista, entro un raggio di 9 metri dal flauto. Combattono su ordine del musicista, attaccando al suo turno, e rimangono per 9 round o finché non siano uccisi.

Il flauto può far cadere in *trance* i serpenti tre volte al giorno, ed evocare le vipere una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca alleato naturale V*, *trance animale*; **Prezzo di mercato:** 15.400 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Liuto del menestrello errante: Questo strumento splendidamente sagomato funziona come un liuto perfetto dotato di effetti magici secondari nelle mani di qualcuno che abbia meno di 10 gradi in *Intrattenere*. Pronunciando le parole di comando appropriate, un musicista di questo tipo può utilizzare *cerchio magico contro il male*, *fortissimo* (vedi Capitolo 6) e *levitazione*, ciascuno per una volta al giorno.

Un musicista con 10 o più gradi in *Intrattenere*, tuttavia, può ricavare da questo strumento effetti magici ancor più notevoli. Percuotendo le corde del liuto, tale esecutore può generare effetti di *destriero fantomatico*, *ritirata rapida* o *velocità*. Ciascuno di questi effetti è utilizzabile una volta al giorno. Inoltre, il *liuto del menestrello errante* concede al suo proprietario un bonus di potenziamento +2 a tutte le prove di *Intrattenere* eseguite mentre lo si suona.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio magico contro il male*, *destriero fantomatico*, *fortissimo*, *levitazione*, *ritirata rapida*, *velocità*; **Prezzo di mercato:** 39.500 mo; **Peso:** 1,35 kg.

Mandolino della musa ispiratrice: Questo mandolino d'ottima fattura è molto apprezzato da bardi e altri musicisti. Chi possieda almeno 15 gradi in *Intrattenere* può, suonando la corretta sequenza di note, lanciare *crescendo* (vedi Capitolo 6), *dominare persone* ed *emozione*, ciascuno una volta al giorno. Il musicista ottiene anche un bonus di potenziamento +4 a tutte le prove di *Intrattenere* effettuate mentre suona il *mandolino della musa ispiratrice*.

Il mandolino possiede anche le seguenti capacità utilizzabili, ciascuna una volta al giorno, con parola di comando: *cerchio magico contro il male*, *fortissimo* (vedi Capitolo 6) e *levitazione*.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio magico contro il male*, *crescendo*, *dominare persone*, *emozione*, *fortissimo*, *levitazione*; **Prezzo di mercato:** 53.920 mo; **Peso:** 1,35 kg.

Marsupio del canguro: Un *marsupio del canguro*, noto

anche come falso ventre, è una borsa piccola, piatta e circolare, di circa 25-30 cm di diametro e spessa sino a 5 cm. Quando lo si colloca a contatto del ventre di un umanoide e lo si fa aderire con una parola di comando, esso si amalgama discretamente con la pelle circostante, e per individuarlo è necessaria una prova di Cercare (CD 30) effettuata con successo. Le spie e i messaggeri si servono di questi marsupi per custodire documenti diplomatici, mentre i nobili e i mercanti più ricchi li usano come borse da cintura di prim'ordine. Gli assassini e i ladri che prediligono la segretezza usano i *marsupi del canguro* perché con essi è facile contrabbandare veleni e piccoli oggetti di valore, portandoli dentro e fuori da dimore ben custodite.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *cambiare sembianze*; **Prezzo di mercato:** 1.800 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Occhi dell'aura oscura: Queste lenti d'ebano, se poste sugli occhi, consentono una visione normale e rivelano lo stato di salute di tutte le creature visibili a chi le indossa, entro 7,5 metri. Gli *occhi dell'aura oscura* indicano se ogni creatura è morta, moribonda (viva, ma con 3 punti ferita o meno), in lotta contro la morte (viva e con 4 punti ferita o più), non morta, oppure né viva né morta (come un costrutto). I membri dell'Ordine degli Affranti (vedi Capitolo 4) sono particolarmente affezionato a quest'oggetto.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *visione della morte*; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo.

Scatola indefinibile: Una *scatola indefinibile* ha un aspetto assolutamente comune, e sembra sempre in armonia col contesto in cui si trova. In realtà, si mimetizza talmente bene che è difficilissimo notarla. Sembra che l'occhio non riesca a coglierla, e che la mente dimentichi subito la sua presenza. I personaggi possono girare intorno ad una *scatola indefinibile* ignorandola completamente, e chi li vede non fa neanche caso a queste strane deviazioni. Nessuna prova di Cercare riesce mai a localizzare questo oggetto, ed esso non emana alcuna magia. Una prova effettuata con successo di Osservare (CD 25), tuttavia, consente alla mente di penetrare le protezioni della scatola e percepirla chiaramente. Non appena qualcuno la fa notare ad altri, anche quelli sono in grado di vederla. Essa è però così ben protetta che un personaggio che la trovi deve effettuare con successo un tiro salvezza di Volontà (CD 25) per non dimenticarsi di portarla via quando si allontana. La *scatola indefinibile* diviene una scatola comune in tutti i sensi, non appena si rimuove il suo contenuto.

Chi si può permettere delle *scatole indefinibili* di solito le usa per riporre oggetti di valore, documenti incriminanti o altri oggetti da tenere alla larga dallo sguardo altrui. Una *scatola indefinibile* di solito ha le dimensioni di un piccolo forziere: 45 cm di lunghezza x 30 di profondità x 30 di altezza.

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *celare*; **Prezzo di mercato:** 4.552 mo; **Peso:** 4,5 kg.

Scatola di sicurezza: Questa scatola rinforzata conserva il suo contenuto al sicuro da molte forze esterne. Costruita in materiale adamantino spesso 5 centimetri, ha una durezza pari a 40 e 80 punti ferita.

Inoltre, ignora i primi 12 danni da fuoco e acido, e ogni colpo diretto ad essa ha il 50% di probabilità di mancare. Le *scatole di sicurezza* possono avere varie forme e dimensioni, dalle custodie per pergamene a contenitori più grandi. Sebbene siano molto costose, la gente che deve proteggere oggetti insostituibili ritiene che valgano il loro prezzo. I bardi in particolare utilizzano le *scatole di sicurezza* come custodie per i loro strumenti.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *distorsione, protezione dagli elementi*; **Prezzo di mercato:** 77.500 mo; **Peso:** 4,5 kg.

Triboli saltellanti: Questi oggetti insoliti sono in realtà oggetti animati di taglia Minuta. Quando li si fa cadere dalla borsa che li contiene, cominciano a saltellare nell'area quadrata con lato di 1,5 metri in cui atterrano. Non appena qualcuno prova a muoversi a piedi verso, attraverso o all'interno dell'area in questione, i *triboli saltellanti* tentano immediatamente di lanciarsi contro i piedi dell'intruso. Essi possono muoversi ad una velocità massima di 15 metri, sebbene non possano abbandonare la loro area.

Una creatura, in base alla sua velocità, subisce un certo numero di attacchi dei triboli entro l'area di effetto: quattro per una velocità normale, due per metà della velocità, nessuno per un quarto della velocità (per un quarto della velocità si presume che la creatura stia strisciando i piedi senza sollevarli). I bonus di scudo, di armatura e di deviazione non contano contro questi attacchi. Un bersaglio che indossi scarpe o altre protezioni per i piedi ottiene però un bonus di +2 alla CA. La velocità di qualunque bersaglio che subisca danni da un attacco dei triboli viene dimezzata a causa del piede ferito, fino a quando la vittima non beneficia degli effetti di una prova di Guarire superata con successo, di un incantesimo *cura*, o di qualsiasi altro tipo di guarigione magica.

I *triboli saltellanti* continuano a muoversi per 11 round, anche se il loro possessore può farli tornare nella loro borsa prima di questo termine, se così desidera. Ad ogni modo, essi possono muoversi solo la prima volta che li si utilizza; dopodiché, diventano triboli normali.

➔ **Tribolo saltellante:** GS 1/4; Costrutto Minuto; DV 1/4 d10; pf 1; Iniz +3; Vel 15 m; CA 17 (contatto 17, colto alla sprovvista 14); Att +7 in mischia (1, infilzamento); Faccia/Portata 15 cm per 15 cm/0 cm; QS Costrutto, utilizza Des invece di For per gli attacchi in mischia; AL N; TS Temp +0, Rifl +3, Vol -5; For 6, Des 16, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1.

Tratti da costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti mortali e necromantici e a qualunque effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti; non può guarire i danni; non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni delle caratteristiche, al risucchio di energia; non è a rischio di morire per danno massiccio, ma è distrutto se ridotto a 0 o meno punti ferita; non può essere rianimato o resuscitato; scurovisione 18 m.

Livello dell'incantatore: 11°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; **Prezzo di mercato:** 150 mo; **Peso:** 0,9 kg.

CAPITOLO 4: ORGANIZZAZIONI PER I LADRI E I BARDI

In tutte le città, grandi o piccole che siano, c'è quasi sempre una banda di ladri ben organizzata; è uno stereotipo della narrativa fantastica. Alcune grandi città dispongono anche di scuole bardiche, dove i bardi apprendono dai loro maestri l'arte musicale, scambiandosi canti, racconti ed esperienze vissute. Questo capitolo fornisce le descrizioni dettagliate di dieci gilde dei ladri e di sette scuole bardiche pronte da utilizzare, ma il DM può modificarle in base alla propria campagna.

DIECI GILDE DEI LADRI

Ogni gilda dei ladri è unica, una combinazione irripetibile di una data città, della sua storia e di alcuni comandanti capaci. Alcune gilde sono potenti organizzazioni capeggiate da personalità importanti che tramano nell'ombra. Altre sono per lo più formate da ladri, bracci e briganti che travalicano i confini della legge o che si prendono l'un l'altro alla gola. A prescindere dal tipo, comunque, tutte le gilde dei ladri annoverano tra le loro fila malfattori di ogni risma.

Questa sezione descrive dieci gilde dei ladri, sia quelle stereotipate sia quelle non comuni. Ciascuna descrizione comprende un resoconto sulla struttura, le regole, le opportunità di carriera, le sedi, le risorse, le finalità dell'organizzazione, i conflitti potenziali, oltre agli eventuali intrighi che il DM potrebbe utilizzare per coinvolgere i PG. Tuttavia, i singoli dettagli non devono sembrare vincolanti; infatti, è sempre possibile combinare due o più degli esempi presentati nel seguito.

Come se non bastasse, non tutti i ladri sono malfattori o membri di una gilda. Ogni gran maestro degno del suo nome sa quanto siano importanti per la sua organizzazione un bardo dalla parlantina melliflua, un mago potente, o un guerriero tutto muscoli. Inoltre, in molte ambientazioni fantasy i ladri indipendenti o non affiliati sono piuttosto comuni; infatti, una larga fetta di imbrogliatori e furfanti è piuttosto restia a spartire i propri guadagni con la gerarchia della gilda.

La tipica gilda dei ladri

Questa gilda dei ladri è organizzata come le corporazioni degli artigiani o dei mercanti. Anche se i suoi appartenenti violano la legge, la struttura interna ricalca quella delle organizzazioni che conseguono attività più lecite. È il tipo di gilda dei ladri più comune.

Organizzazione: In una tipica gilda dei ladri, gli appartenenti vengono divisi o per specialità (tagliaborse, topi d'appartamento, rapinatori, e così via) o per quartiere. In entrambi i casi, capi distinti supervisionano l'operato di ciascuna divisione; in altre parole, esiste un maestro della gilda per ciascuna delle specialità criminali, o un "boss della malavita" che controlla un dato quartiere. Le gilde dei ladri più grandi impiegano sia maestri di specialità sia boss di quartiere. Tuttavia, un

numero tanto elevato di capi, pur assicurando un migliore controllo della gilda, burocratizza alquanto la struttura. Entrambe le divisioni sono piuttosto efficienti, e i rispettivi comandanti si riuniscono con una certa frequenza, assemblando squadre interdivisionali per missioni specifiche.

In genere, i comandanti a capo delle diverse specialità e dei quartieri formano un consiglio che amministra la gilda nel suo insieme. Alcuni consigli deliberano sulle questioni principali della gilda con una votazione, mentre altri sono solo di supporto alle decisioni di un unico gran maestro della gilda.

In genere, le informazioni si diffondono piuttosto velocemente in questo tipo di struttura, ma ogni tanto accade che siano presenti così tanti livelli gerarchici e sottogruppi che una sezione finisce col non sapere cosa stia facendo l'altra. Ad ogni modo, poiché in una tipica gilda dei ladri il ruolo dell'informazione è molto importante, i capi intervengono prontamente per risolvere i problemi di comunicazione che si dovessero presentare.

Regole della gilda: Il controllo è stretto in una tipica gilda dei ladri. Gli appartenenti devono chiedere il permesso prima di poter intraprendere le loro attività in certi luoghi o a danno di certe persone, al fine di non compromettere attività illecite già in corso o interferire con le missioni di altri membri. Coloro che si rifiutano di seguire le regole della gilda ricevono una severa punizione o vengono espulsi.

Opportunità di carriera: Per i primi tempi, far carriera all'interno di una tipica gilda dei ladri è piuttosto facile. L'organizzazione ai livelli gerarchici più bassi è di tipo meritocratico, quindi è probabile che gli affiliati più capaci ottengano gli incarichi più redditizi. In alcune gilde che si basano sulla divisione per specialità, gli affiliati sono contraddistinti da incarichi e titoli formali peculiari di ciascuna specialità; ad esempio, un affiliato potrebbe far carriera da borsaio apprendista a borsaio provetto, o da truffatore cadetto a truffatore capitano. Altre ancora impartiscono persino un'istruzione formale con tanto di esami da superare per avanzare di grado. Far carriera fino alle posizioni di comando diviene un processo più difficile e meno strutturato che avanzare di grado in una specialità; la competizione per i posti disponibili è feroce. Spesso, il solo modo per far carriera è togliere di mezzo qualcuno.

Sedi: Una tipica gilda dei ladri quasi sempre ha punto di ritrovo centrale e permanente; spesso si tratta di un fabbricato, una catacomba o qualche altro edificio robusto. La sede della gilda viene pattugliata in ogni istante del giorno e della notte, e i ladri vanno e vengono a tutte le ore della giornata per depositare il proprio bottino, fare rapporto o addestrarsi per ricevere una promozione. La gilda viene di solito nascosta o mascherata da un'attività di copertura. Laddove la presenza della legge è solo sporadica, i maestri delle gilde più sfrontati aprono e mantengono la sede della gilda dei ladri proprio nei pressi della corporazione dei mestieri o di quella dei mercanti. Anche in quelle città dove la gilda dei ladri è collocata in luoghi più discreti, tuttavia, i ladri forestieri riescono con una certa facilità a mettersi in contatto con i rappresentanti della gilda.

Se una tipica gilda dei ladri è stata piuttosto profittevole negli ultimi tempi, la sede della gilda stessa può

essere uno dei bersagli più appetibili per un audace PG ladro. Anche se le ricchezze custodite nei forzieri della gilda sono favolose, rubare in casa dei ladri è comunque incredibilmente pericoloso. I ladri conoscono tutti i trucchi del mestiere perché li usano ogni notte. Il personaggio va incontro ad un infernale arsenale di trappole e a sentinelle sempre all'erta, che si aggiungono ad una controffensiva rapida in caso di allarme.

In genere, questo tipo di gilda dispone anche di altri edifici secondari, compresi rifugi e luoghi appartati per incontri clandestini. Tali edifici possono essere permanenti o temporanei, a seconda di quanto sia temuta la forza della milizia locale.

Risorse: Per quanto sia difficile obbligare i criminali a seguire delle regole, l'organizzazione è la risorsa più preziosa di questo tipo di gilda. Coordinando le attività criminali, i maestri della gilda riescono quasi sempre a confondere le idee degli ufficiali della milizia. Infatti, assegnando gli uomini più adatti ad una certa missione, si hanno le garanzie di riuscita e di profitto. Inoltre, l'informazione condivisa incrementa l'efficacia di tutti gli affiliati. Quando un ladro prepara la via di fuga dopo una ruberia, è di grande aiuto essere al corrente di quel passaggio tra i tetti che gli scassinatori usano da settimane, o sapere che i sergenti della milizia sono "prezzolati" dai manigoldi della gilda.

La tipica gilda dei ladri tende ad ammassare una ricchezza alquanto consistente per le percentuali raccolte su ogni bottino criminale. Per la sua natura organizzativa, a differenza di quanto accade in una gilda meno formalizzata, è improbabile che vengano impiegati agenti indipendenti o che qualcuno dichiari di aver rubato una cifra inferiore al vero. Tuttavia le spese di una tipica gilda dei ladri rimangono ugualmente alte: una scrupolosa pianificazione, infatti, richiede spesso che qualcuno venga corrotto, o che si disponga di equipaggiamento specializzato o di altri investimenti ugualmente onerosi.

Obiettivi: Lo scopo ultimo di questa gilda è l'arricchimento, o della gilda nel suo insieme o dei suoi affiliati più importanti. Una tipica gilda dei ladri di solito conserva lo status quo nella città in cui opera. I maestri della gilda hanno profuso troppo tempo e risorse per organizzare e creare una loro nicchia operativa all'interno dell'economia locale per gradire ogni cambiamento significativo.

Gli stessi maestri della gilda, oltre ad aver sviluppato una profonda conoscenza del sistema legale della città, sono probabilmente riusciti ad infiltrarvi alcuni loro agenti. Tengono sul chi vive gli ufficiali della guardia cittadina, ma permettono loro di catturare un certo numero di piccoli ladruncoli, così da mantenere lo status quo. Allo stesso modo, i maestri della gilda tengono sotto stretta sorveglianza i nobili e i mercanti che prendono di mira. Dopo tutto, mandare in rovina un mercante con uno stillicidio di furti e rapine provoca un impoverimento della città nel suo insieme; non solo il mercante chiuderà i battenti, ma gli altri mercanti ci penseranno due volte prima di intraprendere una nuova attività in città. Pertanto, i maestri della gilda cercano di lasciare alle loro vittime un capitale operativo che consenta loro di ripristinare la attività, che potrà poi essere depredata ancora una volta.

Gli agenti della gilda sono sempre in caccia dei ladri

indipendenti che cercano di sopravvivere disonestamente tra le mura della città. I ladri che non appartengono alla gilda costituiscono una perdita di guadagno perché non contribuiscono ai forzieri della gilda. Inoltre, i ladri non affiliati possono compromettere un piano ben congegnato arrivando per primi sul bersaglio o sfidando le forze dell'ordine, a discapito di tutti. Infine, i ladri della gilda accettano più volentieri le prescrizioni dell'organizzazione se sanno che agire da indipendenti significa vivere costantemente braccati, e forse anche morire giovani.

Conflitti: Cercare di sconfiggere una gilda dei ladri ben organizzata può essere un'esperienza frustrante per i locali tutori della legge. Alcuni capitani della milizia possono rinunciarvi del tutto e accettare una mazzetta dalla gilda in cambio di favori, ma altri continuano a dare la caccia ai criminali, al meglio delle loro possibilità. Spesso il solo modo per tenere alla larga i ladri della gilda da un certo quartiere o per impedire loro di compiere un dato crimine è di renderne l'esecuzione esageratamente difficile, e quindi sconveniente dal punto di vista economico.

L'opposizione coordinata alle attività della gilda può anche provenire dai mercanti e dai nobili che in genere investono risorse per proteggere le loro ricchezze. I mercanti fortificano i loro edifici, e i nobili spesso assoldano guardie del corpo. In particolare, i titolari di attività economiche riescono a comprendere a fondo la mentalità dei capi della gilda; dopo tutto, curano imprese simili (anche se legali). Alcuni mercanti, infatti, pur di essere lasciati in pace, accettano loro malgrado di pagare la "protezione" della gilda.

Intrighi: La maggior parte dei ladri inizia il proprio addestramento sotto la guida di ladri più esperti. Tali personaggi potrebbero far ritorno ai loro vecchi campi d'addestramento per ricevere ulteriore addestramento, raccogliere informazioni o per qualsiasi altra richiesta d'aiuto.

Gli avventurieri che rubano in una città dove ha sede una gilda dei ladri ben organizzata attirano su di loro un'attenzione tutt'altro che amichevole. I maestri della gilda potrebbero emettere una condanna a morte, inviare dei ladri per rubare il loro bottino o dar via libera agli ingaggiatori per minacciarli di spiacevoli conseguenze se non si uniscono alla gilda o se non abbandonano la città immediatamente.

I personaggi che mettono in mostra le loro ricchezze attirano l'attenzione della locale gilda dei ladri. Sia che gli affiliati della gilda decidano di infilzare i personaggi in punta di spada, borseggiarli in mezzo alla strada, o mettere a soqqadro le loro stanze alla locanda, si prendono tutto il tempo necessario per studiare i movimenti dei loro bersagli e pianificare il colpo nei minimi dettagli. Anche se sono avvezzi al rischio, i ladri della gilda non sono aspiranti suicidi; se qualcosa va storto, si ritirano in fretta.

Alcuni avventurieri piuttosto intraprendenti potrebbero cercare di fare affari con la gilda locale. La maggior parte delle gilde dei ladri dispone di contatti illeciti che sono disposti ad acquistare le merci più inusuali. In alternativa, i personaggi potrebbero voler comperare qualcosa che si può trovare soltanto presso la gilda, ad esempio la mappa del castello del reggente o un passaggio segreto attraverso le fogne cittadine.

Esempio: Gilda dei ladri di Rockroost

Presso la fiorente Libera Città di Rockroost si è sviluppata una gilda dei ladri altrettanto florida. Sul calare delle tenebre, gli oltre trecento affiliati, tra i quali si contano ladri, imbroglioni e bravacci, diventano i padroni della città.

A circa un centinaio di affiliati sono stati assegnati dei titoli di specialità, quali per esempio topo d'appartamento, assaltatore di carovane o ciarlatano. Per lo più sono ladri, anche se molti tra i ciarlatani hanno ricevuto un addestramento da bardo, e altrettanti tra i manigoldi specializzati nelle rapine a mano armata sono stati dei guerrieri. Gli altri affiliati sono bravacci muscolosi dalle modeste capacità, ma dotati di ferrea disciplina.

Uno dei titoli più ambiti della gilda di Rockroost è quello di ladro-acrobata. Lo stesso gran maestro della gilda, Maurid Attelayan (umano Ldr5/Ladro-Acrobata10/Mag3), si è fatto strada tra le fila dei ladri-acrobati. Anche se non ha più l'agilità di una volta, è ben difeso da una guardia scelta di ladri-acrobati.

Ogni personaggio che commette un furto o un altro crimine a Rockroost riceve la visita di un "ingaggiatore". Dopo averlo sorvegliato per un po' di tempo, l'ingaggiatore avvicina il bersaglio e gli spiega i benefici derivanti dall'affiliazione alla gilda, nonché il fatto che questa è obbligatoria. Se respinto, l'ingaggiatore sorride e si allontana, ma solo per tornare più tardi in compagnia di alcuni bravacci, così da chiarire meglio il concetto.

Ingaggiatrice Garell: Mezzelfa Ldr4/Grr1; GS 5; Umanoide Medio (mezzelfo); DV 4d6 più 1d10; pf 22; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17 (a contatto 13, colto alla sprovvista 17); Att +7 in mischia (ld6+l/18-20, stocco perfetto) o +9 a distanza (ld6+l/x3, arco potente corto composito [bonus di Forza +1] perfetto con frecce perfette); AS Attacco furtivo +2d6; QS Eludere, schivare prodigioso, trappole, tratti dei mezzelfi; AL N; TS Temp +4, Rifl +8, Vol +1; For 12, Des 16, Cos 11, Int 14, Sag 8, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Ascoltare +7, Cercare +10, Disattivare Congegni +9, Equilibrio +5, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +7, Saltare +3, Scalare +5, Scassinare Serrature +10, Utilizzare Oggetti Magici +8, Valutare +9; Arma Focalizzata (stocco), Mobilità, Schivare.

Tratti dei mezzelfi: Immunità a incantesimi ed effetti magici di sonno e bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di Ammalimento; visione crepuscolare (i mezzelfi possono vedere due volte più lontano di un umano in condizioni di scarsa luminosità); bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già calcolati nelle statistiche riportate sopra).

Schivare prodigioso (Str): Garell mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando è colta alla sprovvista.

Proprietà: Cuoio borchiato perfetto, buckler perfetto, stocco perfetto, arco potente corto composito (bonus di Forza +1) perfetto, 20 frecce perfette, mantello della resistenza+1, borsa conservante 1, 2 pozioni di cura ferite leggere, pozione di movimenti del ragno, pozione di saltare, pozione di scurovisione.

La Consorteria

I capi di alcune gilde dei ladri privilegiano l'onorabilità alla struttura e all'organizzazione. Spesso gli affiliati di tali gilde si concentrano sulle attività criminali che

traggono profitto dai reati contro l'ordine pubblico e non da quelli contro il patrimonio. Queste gilde "consortili" sono reti del crimine strettamente connesse, organizzate per il controllo delle più disparate attività criminali, tra le quali bische clandestine, traffico di merci illecite e racket di protezione.

Organizzazione: Non è un caso che queste gilde vengano spesso chiamate famiglie. Anche se tale gilda è composta per la maggior parte da bruti e mercenari, i capi sono in genere consanguinei o legati da matrimonio, proprio come le famiglie nobili.

Una tipica gilda consortile ha un solo patriarca, una cerchia di capi anziani, per lo più uniti tra loro da legami di parentela, e poche dozzine di provati "ladri di fiducia". A differenza della manovalanza, spesso sacrificabile, i ladri di fiducia possono contare sull'appoggio della gilda per uscire di prigione, proteggere i propri famigliari in caso di pericolo, o addirittura ricevere una specie di pensione alla fine della propria carriera furfantesca.

I titoli sono piuttosto diversificati tra le gilde consortili, ma non assomigliano quasi mai a quelli del mondo degli affari. Alcuni capi preferiscono i titoli familiari, con un solo "padrino" al vertice dell'organizzazione, "zii" a livello intermedio, e "fratelli" per la base operativa. Sempre secondo questa logica, i bravacci al soldo della consorteria vengono ovviamente chiamati "picciotti". Altre gilde adottano titoli dal carattere più esoterico. Una di queste gilde, per esempio, è guidata da un "aquila" coadiuvata da diversi "sparvieri". La maggior parte degli affiliati sono "falchetti", "passeri" e altri piccoli volatili.

Regole della gilda: Il collante che tiene unita la gilda è un rigido codice d'onore. In genere, i codici consortili comprendono il rispetto dei superiori, l'omertà in caso di interrogatorio e una granitica fedeltà alla famiglia. Inoltre, potrebbero anche essere in uso dei sistemi feudali: i ladri di basso livello offrono i loro servizi (e spesso anche le loro vite) in cambio della protezione dalla forza pubblica, un migliore tenore di vita e svariati altri privilegi.

La cultura di fondo di questa organizzazione si impernia sul dimostrare la propria lealtà di fronte ai pericoli e alle tentazioni. Rivelare un segreto vuol dire condannarsi a morte. Persino i bravacci di strada sanno che chi parla con le autorità viene messo per sempre a tacere. A riprova di ciò, le più grandi gilde di questo tipo impiegano dei killer solo per far ricordare le regole. Pertanto, gli affiliati di una gilda consortile sono disposti a tutto pur di dimostrare ai capi (e anche ai non affiliati) la loro fedeltà alla "famiglia".

Opportunità di carriera: Molti dei bravacci e dei fuffanti che costituiscono il nerbo operativo di una gilda consortile sperano di poter impressionare i capi con le loro gesta, così da venire promossi a ladri di fiducia. Il passaggio ai livelli superiori avviene circa allo stesso modo, il trucco è dimostrare abbastanza talento da colpire l'attenzione dei propri capi, evitando però di sembrare una minaccia. Aspirare ai vertici della gerarchia consortile è piuttosto rischioso, perché anche se i legami sono saldi, le rivalità sono feroci. Dopotutto, c'è spazio al vertice per un solo capo alla volta.

Risorse: Una gilda consortile, dato che si specializza nei crimini contro l'ordine pubblico e non in quelli contro il patrimonio, risulta più redditizia e profittevole

di una tipica gilda dei ladri. Anziché mirare al "colpo grosso", i capi di una gilda consortile trattano i loro racket alla stregua di attività commerciali, proteggendo gli interessi già consolidati e prestando attenzione alle nuove opportunità.

Un flusso continuo di denaro consente ai capi della gilda di vivere nel lusso, oltre che di vantarsi delle loro ricchezze. Uno stile di vita agiato è un dichiarato incentivo al reclutamento poiché dimostra ai potenziali affiliati le ricchezze cui potrebbero aspirare se lavorano sodo e restano fedeli. Inoltre, molti tra i capi della consortheria sviluppano presto o tardi un peculiare bisogno di legittimità che può essere placato da un titolo nobiliare.

Sedi: In genere, i capi della consortheria trattano gli affari della gilda presso i propri manieri. Un fastoso ricevimento può essere il pretesto per minacciare qualcuno o suggellare un patto importante. Nei momenti di quiete, il capo può meditare sui resoconti ricevuti dagli affiliati o discutere con i suoi scagnozzi di una missione imminente mentre passeggia in una sfarzosa galleria o mentre è comodamente seduto nel suo salotto. Sono sempre presenti alcune guardie del corpo ben addestrate, anche se camuffate o nascoste dalla magia. I capi della consortheria sono abituati alle occasionali esplosioni di violenza che si verificano durante gli eventi mondani, e quindi sono sempre all'erta.

Per le strade, le gilde consortili dispongono di numerosi rifugi e luoghi d'incontro, ma i posti cambiano di frequente. In genere, i bravacci di basso livello ricevono l'ordine di farsi trovare davanti ad un certo magazzino e restare là in attesa di nuovi ordini. Gli affiliati della gilda di una certa caratura, comunque, cercano di non restare nascosti troppo a lungo, poiché un certo grado di visibilità è indispensabile per tenere in piedi i numerosi racket della gilda. Per esempio, tutti gli abitanti del quartiere potrebbe sapere che Durank, un falco della famiglia Gathra, cena una volta la settimana nel retro della Locanda della Pepiera.

Obiettivi: L'obiettivo della consortheria è trarre profitti stabili dai propri racket, e pertanto i capi desiderano conservare lo status quo nella loro città. Inoltre, la maggior parte dei capi aspira a lasciare in eredità ai propri figli delle organizzazioni salde e ben controllate, sia che si tratti di discendenti naturali sia adottati. Pertanto, è la conservazione, non il solo profitto, ad animare la tipica gilda consortile.

Alcuni capi della consortheria prima o poi si stancano di tenere comportamenti illeciti e cercano di legittimare le loro organizzazioni, il che significa abbandonare i profittevoli racket consortili per le meno entusiasmanti opportunità mercantili. È

difficile percorrere questo cammino, dato che alcuni affiliati non sono disposti a rinunciare alle loro vite da criminali. Inoltre, le autorità locali potrebbero anche non credere a questa redenzione, e anche quando ci credessero, alcuni tutori della legge potrebbero avere ancora dei conti in sospeso.

Conflitti: Questo tipo di gilda è sempre in guerra con i tutori della legge, costantemente impegnati a smantellarne i racket contro l'ordine pubblico, il pane quotidiano della consortheria. Il codice dell'omertà della consortheria, comunque, rende difficile incastrare i vertici dell'organizzazione.

La miglior difesa della consortheria dai tutori della legge (oltre al solito ricorso alle mazzette e alle tattiche intimidatorie) è la grande abilità con cui i capi riescono sempre a cancellare le tracce dei loro crimini. Pertanto, la milizia cittadina potrebbe anche sapere che quel maestro della gilda è il mandante di un crimine, ma non essere in grado di dimostrarlo. Nelle città dove il valore di una prova è tenuto poco o nulla in conto, i maestri della consortheria e loro gilde mantengono un regime di segretezza ancora più stretto, e la maggior parte dei capi si fa riconoscere solo da un soprannome.

Intrighi: Uno o più personaggi sono stati al soldo di una gilda consortile prima di intraprendere la vita degli avventurieri, ma è giunto il tempo di restituire un favore alla consortheria.

Un personaggio, nato in una famiglia consortile, non vuole avere nulla a che fare con quello stile di vita. Alcuni affiliati della gilda potrebbero biasimare il personaggio per "aver tradito la famiglia", mentre altri potrebbero essere più solidali. Dopotutto, nella partita a scacchi per il controllo della gilda, anche un famigliare che ha ripudiato la vita della consortheria può essere un'ottima pedina.

Se i personaggi frequentano uno qualsiasi dei tipici racket contro l'ordine pubblico della città (una bisca illegale, ad esempio), potrebbero aver a che fare con una gilda consortile. I PG potrebbero essere solo dei semplici clienti che si trovano nel posto sbagliato al momento sbagliato, o potrebbero possedere qualcosa che la gilda vuole. In alternativa, per i danneggiamenti che i PG si lasciano spesso alle spalle, questi ultimi potrebbero incorrere nelle ire della consortheria. Non è mai una



buona idea dar fuoco alla locanda che la gilda locale utilizza come rifugio.

Un personaggio legale potrebbe ricevere il compito di "ripulire la città", o potrebbe intraprendere da solo tale impresa se spinto da una spiacevole esperienza. Tuttavia, scardinare una gilda consortile è un'impresa tutt'altro che facile: tale organizzazione ha dalla sua il favore della ricchezza, la lealtà assoluta dei suoi affiliati e l'organizzazione.

Esempio: La famiglia Gathra

La famiglia Gathra controlla la maggior parte del contrabbando, del gioco d'azzardo e degli altri crimini contro l'ordine pubblico di una grande città. Circa quaranta anni fa, Iuto Gathra è diventato il capo di quella che allora era solo una tipica gilda dei ladri. Spostando l'obiettivo dagli imbrogli e le rapine verso racket meno rischiosi, è riuscito a far prosperare la gilda. Oggigiorno la gilda estende i suoi tentacoli in quasi tutti gli aspetti della società.

Tuttavia, non è facile restare al vertice. La consorteria ha finora prosperato, ma la sua aquila reggente, Nenosino Gathra, è afflitto dai problemi. Suo cugino ha accumulato nel tempo una certa influenza all'interno della famiglia per preparare una sovversione. La chiesa di Heironeous ha da poco annunciato una crociata per "ripulire la città dagli impenitenti". Ed infine, Zaleya, la figlia di Neno, ha scelto la vita dell'avventuriera contro la volontà del padre. Dopo un'accesa discussione con Neno, è fuggita dal complesso familiare cinque giorni fa e nessuno da allora l'ha più vista.

Pertanto, Neno è costantemente all'erta. Ha sempre con sé, custodita in un *guanto della conservazione*, una balestra a mano caricata con un quadrello avvelenato, e, grazie al talento di Estrazione Rapida, di solito riesce ad avere la meglio sui nemici che incrociano la sua strada. Neno si pone due obiettivi durante un combattimento: colpire per primo e portare a termine la sfida (con la vittoria o con la fuga).

➤ **Choteli Nenosino Gathra:** Umano Ari5/Ldr9; GS 13; Umanoide Medio; DV 5d8+5 più 9d6+9; pf 61; Iniz +5; Vel 9 m; CA 16 (a contatto 11, colto alla sprovvista 16); Att +11/+6 in mischia (1d4+l/19-20, pugnale perfetto) o +13 a distanza (1d4+3 più veleno di lama di morte/19-20, balestra a mano+1 con quadrelli+2); AS Attacco furtivo +5d6, veleno; QS Eludere, schivare prodigioso, trappole; AL LM; TS Temp +5, Rifl +8, Vol +11; For 12, Des 12, Cos 13, Int 14, Sag 15, Car 19.

Abilità e talenti: Artigianato (preparare veleni) +11, Comunicazione Segreta +21, Diplomazia +27, Falsificare +19, Intimidire +25, Leggere Labbra +11, Osservare +11, Percepire Inganni +19, Raccogliere Informazioni +23, Raggiare +23, Valutare +11; Competenza nelle Armi Esotiche (balestra a mano), Estrazione Rapida, Fidato, Iniziativa Migliorata, Persuasivo, Volontà di Ferro.

Schivare prodigioso (Str): Neno mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando è colto alla sprovvista e non può essere attaccato ai fianchi.

Veleno (Str): Quadrelli cosparsi di veleno lama di morte. Tiro salvezza su Tempra CD 20, 1d6 Cos/2d6 Cos.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+2 del mascheramento, pugnale perfetto, balestra a mano+1, 5 quadrelli+2 cosparsi di veleno di lama di morte, anello

dello scudo mentale, guanto della conservazione, mantello del Carisma+2.

Gang di quartiere

In alcune città potrebbe non esistere una rete criminale ben organizzata. Spesso, infatti, si trovano solo delle gang di quartiere che controllano l'attività criminale in uno o più vicinati. I membri della gang controllano i racket di protezione locale, commettono reati e combattono guerre di strada con le altre gang di quartiere.

Organizzazione: Una gang di quartiere difficilmente conta più di cinquanta membri attivi. Questi bulli di strada si intruppano in un branco, dominato da un solo capo (in genere, il più forte del gruppo). Una gang piuttosto numerosa potrebbe avere anche dei luogotenenti che aiutano il capo a controllare gli altri, ma si tratta di un'occorrenza assai rara.

In una grande città, potrebbe anche nascere un patto di alleanze incrociate tra le gang di quartiere. Le gang alleate uniscono le loro forze durante un combattimento o quando si tratta di attraversare incolumi i rispettivi territori. Tali alleanze sono piuttosto fragili, e infatti ci sono frequenti cambiamenti di fronte dovuti alle nuove gang che si affacciano sulla scena o alle vecchie che si tradiscono a vicenda.

Regole della gilda: La parola del capo è legge per tutti i componenti della gang. Sotto il capo i membri della gang si ordinano secondo una gerarchia di brutalità: ogni membro può dare degli ordini a quelli che riesce a intimidire fisicamente.

Opportunità di carriera: I membri della gang possono avanzare nella gerarchia di comando migliorando la loro prestanza fisica. Tuttavia, per diventare il capo, lo sfidante deve sconfiggere il comandante in carica, di solito con una sfida all'ultimo sangue.

Risorse: Gli abitanti del quartiere controllato dalla gang conoscono bene tutti i suoi componenti. La notorietà in sé è uno strano tipo di risorsa, perché permette di ottenere la cooperazione di quanti non hanno la forza di opporsi alla gang.

I componenti di una gang hanno una conoscenza molto approfondita del loro quartiere. Si ricordano di tutti i vicoli ciechi, di tutte le finestre ai piani rialzati e di tutti i camminamenti sui tetti. Inoltre sono al corrente, per esempio, del fatto che Sacnu il bottaio farà qualsiasi cosa purché sua figlia venga lasciata in pace, e che Kril Ironbeard ha un conto in sospeso con la milizia. Pertanto, affrontare una gang nel suo territorio, o cercare aiuto dagli abitanti del quartiere, può essere un'esperienza alquanto frustrante.

Sedi: Le gang di solito occupano semplici nascondigli, come edifici in rovina, taverne sudice e simili. Ad ogni modo, è difficile trovare qualcuno in questi nascondigli, poiché la maggior parte dei membri della gang è impegnata a pattugliare il proprio territorio o a taglieggiare le botteghe del quartiere.

Obiettivi: Anche se differiscono sia nell'organizzazione che nei rapporti con l'esterno rispetto alle tipiche gilde dei ladri, le gang svolgono esattamente la stessa funzione. Anche se la maggior parte si concentra sui taglieggiamenti, o sugli atti vandalici contro il patrimonio, alcuni capibanda particolarmente ingegnosi si specializzano in attività criminali più sofisticate.

Conflitti: I conflitti con le gang sono quasi sempre scontri fisici che possono comprendere uno di questi tre gruppi: le vittime, le altre gang e la legge.

Le lotte con le vittime sono piuttosto brevi. In genere, il proprietario di una bottega o la vittima di un taglieggiamento si arrende alla prima minaccia di violenza (o al primo pugno), e il crimine si compie in fretta. Ma se si scopre che la vittima è un mago potente, o che il proprietario della bottega ha assoldato degli avventurieri come guardie del corpo, i membri della gang di solito se la danno a gambe: in pochi sono effettivamente disposti a rischiare la loro pelle solo per qualche spicciolo.

Gli scontri tra gang si trasformano in risse a tutto quartiere, senza alcuna pietà. In questo tipo di scontri, il morale è piuttosto alto. Fuggire da un taglieggiamento mancato è un atto di buon senso, ma fuggire per uno screzio con la gang del Ratto del Molo è solo uno dei peggiori gesti di codardia.

I membri di una gang non combattono contro la milizia cittadina, a meno che la loro vittoria non sia certa. Eludere la legge fuggendo tra i vicoli del quartiere è molto più semplice che affrontare dei soldati ben equipaggiati. Spesso, gli abitanti del quartiere avvertono i membri della gang che un contingente della milizia si sta avvicinando, lasciando loro il tempo necessario per sparire tra le ombre.

Intrighi: Qualcuno che ha bisogno di protezione contro i violenti attacchi di una gang di quartiere assolda i personaggi per fare la guardia ad una bottega, o, più semplicemente, per spazzare via l'intera gang. Se la gang è numerosa, gli avventurieri potrebbero prima aver bisogno di infiltrarsi.

In una città corrotta governata da amministratori malvagi, la gang di quartiere è l'unica autorità sulla quale gli abitanti possono fare affidamento. I membri della gang raccolgono lo stesso il denaro per la protezione, ma in cambio difendono gli abitanti del quartiere dai capricci del tiranno.

Un personaggio che in passato è stato membro di una gang ha lasciato la città per sfuggire alle ire del furioso capobanda. In alternativa, un personaggio potrebbe far ritorno al suo quartiere natale, trovandolo infestato dalle gang di strada. Agli occhi della milizia cittadina, naturalmente, non esiste una grossa differenza tra un gruppo di avventurieri e una gang di quartiere.

Tipico bullo di strada

Questo bullo mezzorco e altri come lui sono la ragione della fama della loro gang di quartiere. Attivo per lo più di notte, commette piccoli reati, furti e rapine che gli fruttano pochi spiccioli, l'indispensabile per sopravvivere. Talvolta è più fortunato e qualcun altro (magari un affiliato di una tipica gilda dei ladri) lo assolda per la sua imponente figura e la sua forza muscolare. Dopo tutto, fa molta più paura un mezzorco di un halfling che intima: "O la borsa o la vita!".

Bullo di strada: Mezzorco Grr1/Ldr1; GS 2; Umanoide Medio (orco); DV 1d10+2 più 1d6+2; pf 12; Iniz -1; Vel 6 m; CA 12 (a contatto 9, colto alla sprovvista 12); Att +4 in mischia (1d10+4, randello grande o 1d6+3 danni debilitanti, manganello) o +0 a distanza (1d4+3/19-20, pugnale occultato negli stivali); AS Attacco furtivo +1d6;

QS Scurovisione 18 m, trappole; AL CM; TS Temp +4, Rifl +1, Vol -2; For 16, Des 8, Cos 14, Int 5, Sag 6, Car 8.

Abilità e talenti: Intimidire +6, Scalare +4; Abilità Focalizzata (Intimidire), Attacco Poderoso.

Proprietà: Armatura di pelle, randello grande, manganello, pugnale occultato negli stivali, 4 ma.

Gilda degli assassini

Anche se operano ben al di là della legge, la maggior parte delle gilde degli assassini si insedia in città legali. Per quanto paradossale possa sembrare, è la logica conseguenza dello stile di vita adottato in queste comunità. In una città dominata dal caos, gli spargimenti di sangue sono visibili a tutti. È semplice stabilire chi sono i nemici: sono quelli che attaccano. Nessuno ha bisogno di un assassino per eliminare la concorrenza in una città senza leggi: un mago o un guerriero possono portare a termine il lavoro altrettanto bene. Le città legali, d'altro canto, sono anche caratterizzate da numerosi intrighi. Qui, i conflitti si svolgono sotto una parvenza di civiltà e rispetto della legge. In tale ambito, chiunque sia assetato di vendetta o desideri eliminare qualcuno è disposto a pagare per ottenere i servizi della lama avvelenata di un assassino.

Organizzazione: Le gilde degli assassini sono organizzate sulla falsariga delle tipiche gilde dei ladri. In genere, esiste un gran maestro, mentre quelle più numerose hanno diversi maestri a capo di alcune specialità. Ad ogni modo, la gilda degli assassini è in genere più piccola delle corrispondenti gilde dei ladri, e quasi nessuno al di fuori dell'organizzazione sa chi è al vertice, o persino chi ne faccia parte.

La maggior parte degli assassini lavora con il favore delle tenebre, portando a termine le consegne di morte senza mai scoprire il proprio volto o rivelare il proprio nome. Tuttavia, per condurre affari la gilda deve essere contattabile in un qualche modo dai potenziali clienti. Spesso alcuni individui o un gruppo (ad esempio, una gilda dei ladri o un particolare mercante) agiscono da intermediari per la gilda degli assassini. Anche se non esiste un'affiliazione diretta, gli assassini proteggono con la massima cautela tutti i canali che utilizzano per condurre gli affari. L'intermediario mette in contatto i clienti con un agente della gilda degli assassini, il quale stipula un contratto, pattuisce il prezzo e consegna una copia del contratto alla gilda (talvolta, un agente permette ad un cliente abituale di pagare in contanti solo una quota del pattuito: gli assassini sono validi esattori di crediti, e sono rari i casi di pagamenti insoluti). Al pari degli assassini, gli agenti non rivelano mai ai clienti le loro identità o i loro nomi.

I gran maestri, a seconda della difficoltà del bersaglio, assegnano l'incarico o ad un solo assassino o ad una squadra. Se tutto va per il verso giusto, l'omicidio viene commesso, e il sicario fugge mentre l'intermediario è già alle prese con nuovi contratti da stipulare per la gilda.

Nonostante le gilde degli assassini siano specializzate negli omicidi, alcune accettano anche altri tipi di incarico, estorsioni, spionaggio, o furti su commissione, per esempio. Dopotutto, le capacità di un assassino sono adatte a molti impieghi.

Regole della gilda: Al pari di una tipica gilda dei ladri, una gilda degli assassini incamera una percentuale su ogni contratto. In cambio, l'organizzazione pre-



dispone nuovi contratti, fornisce addestramento, risorse e rifugi per i suoi affiliati. L'altra sola regola in comune a tutte le gilde degli assassini è il codice dell'omertà: rivelare qualsiasi cosa sul conto della gilda significa far emettere una condanna a morte sulla propria testa, eseguita dagli esperti del settore.

Opportunità di carriera: Talvolta, i maestri della gilda si ritirano a vita privata passando il testimone ad un degno successore. Tuttavia, nella maggior parte dei casi il passaggio di consegne avviene nel modo più prevedibile, con l'assassinio.

Risorse: La più grande risorsa di una gilda degli assassini è la straordinaria preparazione dei suoi stessi affiliati. Tutti gli assassini sono avversari temibili, capaci di compensare il loro scarso numero con capacità guerriera, inimitabile arte furtiva e accesso a veleni esotici, armi e magie. La sola minaccia di una rivalsa da parte degli assassini basta a scoraggiare la maggior parte dei potenziali nemici.

Una seconda risorsa è la segretezza. Dato che se gli assassini venissero smascherati andrebbero incontro alla pena capitale, i membri della gilda cercano di prendere tutte le precauzioni possibili per tenere nascoste le loro operazioni. Complesse parole segrete, covi anonimi e basi nascoste fanno parte delle procedure normali, così come i nomi propri che non vengono mai rivelati, né ai clienti né agli altri affiliati. I maestri della gilda esaminano con grande cura i potenziali candidati per minimizzare il rischio di infiltrati.

Sedi: Il luogo del quartiere generale della gilda è il più grande segreto di tutti. Gli assassini predispongono elaborate contromisure per garantirsi che nessuno li segua fino alla base, che potrebbe essere un qualsiasi edificio, da una fortezza sotterranea ad una torre invisibile fuori dalle mura. Anche se qualcuno riuscisse ad in-

dividuare la gilda degli assassini, riuscire a penetrarvi è un'impresa tutt'altro che semplice. Progettata da chi penetra negli edifici tutti i giorni, è dotata di incredibili sistemi di difesa (vedi "Sedi delle gilde degli assassini", sotto). Gli agenti della gilda e gli affiliati spesso utilizzano altri luoghi di incontro o rifugi, ma non si incontrano mai nello stesso posto per più di due volte. Gli assassini sono i primi a conoscere la pericolosità di spostamenti facilmente prevedibili.

Obiettivi: Poiché la maggior parte delle operazioni di una gilda degli assassini è di natura mercenaria, gli obiettivi sono mantenere un velo di segretezza, arricchire gli affiliati e assicurare la sopravvivenza dell'organizzazione. Alcune gilde, tuttavia, hanno anche degli obiettivi politici. I membri di tali organizzazioni si rifiutano di attaccare le figure pubbliche con cui simpatizzano, e in alcuni casi arrivano anche ad assassinare gli avversari dei loro alleati politici senza contratti né pagamenti. La maggior parte degli aspiranti comandanti politici, comunque, è piuttosto titubante ad accettare un'alleanza con la gilda degli assassini, poiché teme le conseguenze in caso di tradimento.

Conflitti: I principali conflitti con una gilda degli assassini, va da sé, sono quelli tra gli assassini e le vittime predestinate. In questi scontri, in genere, gli assassini partono avvantaggiati. Si prendono tutto il tempo necessario per studiare le abitudini della loro vittima, e possono scegliere tempo, luogo e modo di agire. La parte più difficile è riuscire a sgusciare via puliti dopo che le guardie del corpo, i soldati o gli altri presenti passano al setaccio il luogo in cerca del sicario.

Un membro della gilda che porta a termine un certo numero di lavori può anche mettersi contro i tutori della legge, o le gilde dei mercanti e dei ladri che temono la concorrenza sul loro territorio. I capi di queste organizzazioni, tuttavia, ci pensano due volte prima di inimicarsi la gilda degli assassini.

Intrighi: L'intrigo più immediato è palese: alcuni nemici hanno assoldato un sicario per uccidere uno dei personaggi. A prescindere dall'esito del tentativo, i personaggi potrebbero volersi vendicare su tutta la gilda, oppure attaccare il quartiere generale per scoprire innanzitutto i mandanti dell'assassinio.

I personaggi interessati alla classe di prestigio dell'assassino potrebbero cercare di contattare la gilda per diventare affiliati, o semplicemente acquistare i veleni e gli altri ferri del mestiere.

In uno scenario politico, assoldare un assassino per eliminare un pericoloso nemico potrebbe essere la scorciatoia verso la vittoria.

La gilda degli assassini potrebbe contattare i personaggi, assoldandoli per penetrare in una fortezza o far cadere in trappola una vittima. È ovvio, gli assassini non rivelano la loro vera natura o i loro interessi, ma l'avventore della taverna che rimane nascosto nelle ombre potrebbe avere qualche buona ragione per rimanere celato.

Sedi delle gilde degli assassini

A differenza dei ladri, le cui gilde sono spesso visitate da molte persone, gli assassini insediano i loro quartieri generali in località amene. Se i personaggi desiderano visitare una gilda degli assassini, sia per invaderla sia per trattare un affare, questi descritti nel seguito sono i

luoghi più probabili nei quali recarsi.

Cime dei monti: L'idea di un dungeon popolato esclusivamente dagli assassini e dai loro seguaci è agghiacciante. Un complesso sotterraneo è una sistemazione adatta agli assassini, che hanno una cospicua conoscenza di trappole, veleni e altre peculiarità di quel terreno. A dire il vero, un'organizzazione dell'undicesimo secolo realmente esistita che legò il proprio nome ad una setta di assassini era situata in una fortezza montana e guidata dal "vecchio della montagna".

Fogne cittadine: Nelle città più grandi, il sistema fognario costituisce una seconda rete stradale per chi desidera muoversi nelle ombre. Se gli assassini hanno scavato una fortezza in qualche recesso sotterraneo della città, accedervi potrebbe essere semplice come spostare un tombino e seguire una mappa per avanzare nel dedalo di tunnel e canali, evitando al tempo stesso, come è ovvio, trappole mortali e magia perniciosa.

Locande: Avventori di ogni risma frequentano le locande, così è facile per gli assassini ricevere nuovi ordini e fare rapporto. Chi ha bisogno dei servizi della gilda non deve fare altro che chiedere all'oste o affittare una certa stanza per prendere contatti. Tuttavia, chi non è sicuro di aver la piena fiducia dei sicari dovrebbe evitare di mangiare lo stufato.

Chiese/templi: Nelle città libertine, la popolazione venera apertamente divinità come Nerull e Wee Jas, e i loro templi possono anche essere il quartiere generale degli assassini. Poiché la gente va e viene a tutte le ore, è facile mischiarsi alla folla e mettersi in contatto con la gilda.

Un'altra gilda: È possibile che la gilda degli assassini abbia adottato un'organizzazione di facciata, facendosi passare per un altro tipo di gilda. Una gilda di becchini rappresenta una copertura ideale, poiché la vera attività della gilda riesce anche a tenere in piedi quella di facciata. In alternativa, la corporazione di copertura potrebbe essere del tutto diversa, come una gilda di calzolari. Se gli assassini acquistano gradi nell'abilità di Artigianato (riparare scarpe), la gilda non ha problemi a tenere in piedi l'attività di facciata.

Carovane: Talvolta il miglior modo per evitare di essere individuati è spostarsi da un posto all'altro. Pertanto, molte gilde degli assassini utilizzano le carovane per coprire le proprie operazioni. Tuttavia, dato che i quartieri generali sono utili fino a quando possono essere disponibili, tali gilde limitano i loro spostamenti entro poche città. I quartieri generali mobili sono molto popolari tra gli assassini halfling, che, per la loro natura, sono comunque attratti da uno stile di vita ramingo.

Ladri dietro le quinte

Talvolta una gilda dei ladri diventa tanto potente che gli affiliati non si limitano a corrompere le autorità ma si infiltrano nella società fino a controllare intere strutture di potere. I capi di una gilda che controlla il palazzo del borgomastro, o alcuni consiglieri o la milizia cittadina spesso si trovano ad oltrepassare la sottile linea di confine che divide i criminali dai cittadini probi.

Organizzazione: Agli inizi, l'organizzazione di queste gilde di infiltrati è simile a quella delle controparti più convenzionali. Col tempo, tuttavia, i piccoli gruppi assegnati alle diverse missioni di infiltrazione del potere ottengono una certa influenza sia all'interno della gilda

che nell'organizzazione in cui ci si è insinuati.

Ad esempio, la gilda riesce a far eleggere borgomastro uno dei suoi affiliati. Quel ladro diventa da un giorno all'altro molto influente all'interno della gilda, poiché i suoi rivali ci penseranno due volte prima di mettere i bastoni tra le ruote della persona che controlla la milizia cittadina. Inoltre, il supporto della gilda dei ladri consente a quel ladro di svolgere un ottimo compito come borgomastro. Con un solo cenno al gran maestro della gilda, il borgomastro può far cessare i crimini in un dato quartiere nel giro di una notte, oppure aumentarli al punto da danneggiare l'economia. Oltre tutto, le attività di spionaggio della gilda permettono di raccogliere tante informazioni da ricattare a lungo gli avversari politici del borgomastro.

Regole della gilda: Il vertice e gli affiliati di questa gilda operano secondo le stesse regole delle gilde più tradizionali. I membri che vengono assegnati alle missioni di infiltrazione spesso hanno altri compiti, e ricompense commisurate.

Opportunità di carriera: Le posizioni nella struttura di potere infiltrata possono sembrare agli affiliati ancora più appetibili di quelle all'interno della gilda. Per essere assegnati ad una posizione di infiltrato non si deve far colpo solo sui superiori della gilda principale, ma anche sugli altri infiltrati.

Risorse: Il guadagno della gilda dipende dal tipo di organizzazione in cui ci si insinua. I ladri che riescono ad infiltrarsi nell'esercito possono scoprire i piani di movimento delle truppe o avere accesso all'armeria della città. Le talpe infiltrate tra i magistrati permettono di evitare il carcere, e di far finire in gattabuia i rivali. Infine, chi si infiltra in una gilda di mercanti sa quali merci rubare, quanto rubare e come addossare la colpa del furto agli altri.

Sedi: Le gilde degli infiltrati hanno le stesse sedi iniziali della tipica gilda dei ladri. Gradatamente, tuttavia, l'attività della gilda si sposta negli stessi edifici dove hanno sede le organizzazioni in cui ci si insinua. Infine, i membri della gilda possono diventare tanto audaci da svolgere le loro riunioni in municipio o vendere le loro merci al mercato del pesce.

Obiettivi: Man mano che la gilda dei ladri acquista potere dietro le quinte, gli affiliati impiegano tutte le loro forze in due imprese: mantenere segreto il controllo del potere e consolidare l'altra organizzazione.

Conflitti: L'essenza di un conflitto "dietro le quinte" è la suddivisione delle risorse. Qual è la quota delle ricchezze e degli uomini della gilda da assegnare per tenere in piedi la struttura di infiltrazione del potere, e quale per continuare le regolari attività della gilda? Ad un certo punto, è facile che il controllo della struttura di potere da dietro le quinte comprometta le attività regolari della gilda. Ad esempio, quando il borgomastro affiliato alla gilda blocca le attività criminali in un certo quartiere per sconfiggere un avversario politico, i ladri che vi lavorano perdono il loro profitto. Il fatto che non possano neppure difendersi può fomentare un rivolgimento che coinvolge l'intera struttura della gilda.

Un altro tipo di conflitto può scaturire tra la gilda e i gruppi di potere superstiti, in particolare quelli che sono più difficili da infiltrare, come le chiese. Quando i capi di tali organizzazioni si avvedono della manovra in corso,

spesso finiscono col far saltare per aria i meticolosi piani della gilda.

Intrighi: La gilda dei ladri controlla il palazzo del borgomastro da così tanto tempo che si occupa quasi esclusivamente dell'amministrazione locale, trascurando le ruberie. Tali circostanze, nell'ambito di una gilda dei ladri che è diventata gradatamente legittima, sono il terreno ideale per la formazione di una nuova gilda. Tuttavia, chiunque abbia in mente di formarne una troverà una forte opposizione.

Un anziano del consiglio o un capitano della guardia potrebbe assoldare i personaggi con il compito di scoprire chi tira le fila della città. In alternativa, i capi della gilda dei ladri potrebbero chiedere ai personaggi di prendere parte all'effettivo processo di infiltrazione.

Uno dei personaggi ha lavorato per una gilda sotto copertura, ma, dopo essersi stancato di tutti i sotterfugi e delle manovre di palazzo, ha lasciato tutto per intraprendere la vita dell'avventuriero.

Rete di spionaggio

In alcune città, la merce più preziosa è l'informazione. E chi potrebbe reperirla meglio di un gruppo segreto composto da individui capaci che senza alcun ritegno ficcano il naso nelle faccende altrui?

Organizzazione: Le gilde dei ladri che si specializzano nella compravendita delle informazioni spesso plasmano le loro strutture interne sulla base dei loro informatori. Ad esempio, una divisione può essere quella degli infiltrati nelle tenute dei nobili, mentre un'altra si concentra sulle corporazioni dei mercanti. Ogni divisione ha un suo capo, che a sua volta siede in un consiglio che può essere di supporto ad un gran maestro o che amministra la gilda come fosse un tutt'uno.

Gli affiliati di alto livello difficilmente si occupano della raccolta di informazioni. Invece, il loro compito consiste nel mettere insieme ed analizzare le informazioni che gli agenti più giovani sono riusciti a raccogliere, vendendo quindi le loro conclusioni ai migliori offerenti. Ad esempio, una squadra potrebbe scoprire che un certo mercante è un accanito giocatore d'azzardo, mentre un'altra unità potrebbe scoprire che i documenti doganali di quello stesso mercante sono piuttosto vaghi e incompleti. L'analista che riesce a mettere insieme i vari pezzi si precipita dal rivale del mercante per vendergli la notizia di un giocatore d'azzardo indebitato che si è dato al contrabbando per ripianare i debiti.

Regole della gilda: L'unica regola di una spia è il mantenimento del segreto professionale. I membri di una rete di spionaggio devono fare un rapporto estremamente preciso su ogni singolo dettaglio fuori posto, anche il più insignificante, nei luoghi sorvegliati.

Opportunità di carriera: I maestri della gilda assegnano i nuovi agenti alle squadre sulla base delle loro attitudini e interessi. Anche se in seguito è possibile cambiare squadra, la maggior parte dei ladri conserva l'incarico iniziale. Chi desidera diventare analista deve prima aver fatto esperienza diretta sul campo per un certo periodo.

Risorse: L'informazione, si capisce, è la più grande risorsa di questo tipo di gilda, oltre ai benefici derivanti dalle precedenti professioni dei propri affiliati. La maggior parte dei membri ha iniziato la propria carriera

come ladro, per poi adottare la classe di prestigio della spia. Anche i maghi e gli stregoni possono trovare un impiego stabile presso una rete di spionaggio, come pure un bardo dalla parlantina melliflua. Inoltre, una tipica rete di spionaggio annovera tra le sue fila mendicanti, mercanti, preti e anche nobili. Poiché la maggior parte dei suoi affiliati non è catalogabile secondo le tradizionali classificazioni dei ladri, non viene sospettata quando c'è un'indagine in corso.

Sedi: L'informazione è inutile se non raggiunge il giusto interlocutore. Pertanto, tale organizzazione costruisce una complessa rete di luoghi d'incontro e buche delle lettere per garantirsi che tutta l'informazione raggiunta arrivi a destinazione. Ogni membro conosce almeno una mezza dozzina di alcove segrete, stanze d'albergo protette da parole segrete e abboccamenti notturni, oltre a sapere quando far ricorso a ciascuno di essi. La gilda stessa è spesso situata in qualche luogo segreto entro le mura cittadine, o sottoterra o mascherata da un'attività di copertura.

Obiettivi: Una gilda orientata alla compravendita delle informazioni ha bisogno di frequenti rivolgimenti nello status quo della città per poter prosperare. Dopotutto, l'informazione ha valore solo se rappresenta qualcosa di diverso dalla comune conoscenza. Sono pochi gli individui disposti a pagare solo per aver conferma di ciò che già sanno.

Conflitti: Tale gilda entra in conflitto con chi nasconde un segreto, e in una grande città questo è quasi sempre vero per chi ha una certa influenza. Ad ogni modo, i capi della gilda non danno troppo peso a questi conflitti, poiché è loro abitudine vendere segreti allo stesso gruppo al quale ne hanno rubati altri.

Intrighi: Un personaggio giocante coinvolto in politica potrebbe scoprire che la gilda dei ladri è il posto dove ci si deve recare per raccogliere una "maldicenza" sul conto di un rivale. In cambio di questa informazione, la gilda dei ladri potrebbe chiedere denaro, altre notizie, o un servizio, di solito un lavoro sotto copertura.

Se i personaggi si sono già fatti una certa reputazione, la gilda potrebbe essere interessata ad acquisire informazioni sul loro conto. È facile immaginare la sorpresa degli avventurieri quando non riuscissero più a rintracciare uno dei loro seguaci o quando il nemico conoscesse tutti gli incantesimi presenti nel libro del mago del gruppo.

I bardi e i ladri potrebbero essere stati addestrati da una rete di spionaggio, e quindi aver lasciato la città in cerca di segreti ancora più misteriosi, come quelli sepolti nelle tombe e nei dungeon a lungo dimenticati.

Cartello dei contrabbandieri

Alcune città, per motivi sociali, politici o religiosi, impongono delle restrizioni al commercio di talune merci. Vino, oggetti magici, armi o anche le parole scritte potrebbero essere proibite entro le mura cittadine. Ma se esiste una domanda, c'è sempre qualcuno disposto a farsi avanti per fornire un'offerta. In molti casi, la locale gilda dei ladri è quel fornitore.

Organizzazione: Un cartello di contrabbandieri in genere ha tre divisioni: acquisizione, contrabbando e vendite. Gli addetti alle acquisizioni lavorano al di fuori delle mura cittadine per procurarsi le merci illegali. Riuscire in questa impresa può essere facile come acqui-

stare la mercanzia desiderata in un'altra regione o altrettanto complessa come produrla in segreto o acquistarla con mezzi illegali. I trafficanti quindi riescono a far entrare la merce in città. Si tratta dei classici contrabbandieri che nascondono le merci nei barili con doppi fondi o che le trasportano attraverso il vecchio sistema fognario della città. Infine, la divisione vendite si occupa del "mercato nero" su cui piazzare la merce. È un'impresa difficoltosa far sapere agli acquirenti dove è possibile comperare le merci illegali senza mettere in allarme anche i tutori della legge.

Ciascuna divisione ha un suo capo e uno o più subordinati. Questi operatori di livello medio-alto assicurano che il trasferimento delle merci da una divisione all'altra avvenga senza inconvenienti, lavorando insieme per risolvere gli eventuali inconvenienti. Il cartello può avere o meno un capo generale.

Regole della gilda: Ai membri di un cartello dei contrabbandieri vengono assegnate delle missioni, ma godono di maggiore autonomia delle loro controparti negli altri tipi di gilda. Finché non si verificano interferenze con le altre parti coinvolte nell'operazione, è il risultato finale quello che conta, non i mezzi impiegati per ottenerlo.

Opportunità di carriera: In genere i nuovi membri possono scegliere a quale divisione unirsi, ma i trasferimenti sono piuttosto comuni. La promozione al vertice richiede intraprendenza: ad esempio, si deve reperire un nuovo fornitore che pratichi un prezzo inferiore della merce desiderata.

Risorse: Una robusta rete di trafficanti in grado di aggirare le autorità ad ogni piè sospinto è la più grande risorsa di questo tipo di gilda. Se la rete è efficiente e sicura, la gilda prospera, ma se le operazioni diventano costose e rischiose, il contrabbando si trasforma in una perdita secca.

L'accesso al contrabbando può a sua volta costituire una risorsa, se gli oggetti trafficati sono particolarmente utili. In una città in cui è proibita la magia, ad esempio, i contrabbandieri che vendono oggetti magici sono piuttosto influenti, poiché hanno più magia a loro disposizione di chiunque altro.

Sedi: A differenza della maggior parte delle gilde dei ladri, un cartello dei trafficanti opera anche al di fuori delle mura cittadine. Pertanto, le basi del cartello sono sparse un po' ovunque. Tuttavia, tale gilda ha bisogno di almeno una sede cittadina, un'attività di facciata, un bazar notturno o un magazzino anonimo dove smerciare le merci illegali.

Obiettivi: I contrabbandieri sono sempre in cerca di nuove merci da trafficare e di nuovi modi di intrufolarsi in città. Anche se dispongono di canali collaudati, è necessario procurarsi delle riserve per avere la garanzia di non finire sul lastrico nel caso in cui qualcosa andasse storto. Inoltre, il mercato nero si basa sui prezzi di monopolio, pertanto i capi del cartello fanno in modo di eliminare ogni possibile concorrente.

Conflitti: Il principale conflitto di questa gilda è contro le forze dell'ordine. La milizia cittadina può interrogare i trafficanti catturati per cercare di smantellare l'intera catena di rifornimento, o persino infiltrare degli agenti sotto copertura in una "stangata".

I cartelli dei contrabbandieri possono anche avere

qualche problema con i fornitori. Ad esempio, una vendemmia andata male potrebbe compromettere il commercio del vino di contrabbando, o i nani potrebbero rifiutarsi di vendere le armi ai rappresentanti della gilda. Anche la rete più efficiente non riesce a trarre profitto se non c'è alcun contrabbando da avviare.

Intrighi: Il cartello locale assolda i personaggi per contrabbandare un carico in città, o fa in modo che lo effettui ugualmente, ma senza esserne al corrente.

Se i personaggi hanno bisogno di merci di contrabbando, devono trovare il cartello, convincere i rappresentanti che non sono agenti infiltrati e completare la transazione senza insospettire i tutori della legge locali. Se devono trafficare qualcos'altro fuori o entro la città (persino se stessi), il cartello dei contrabbandieri potrebbe rivelarsi il loro migliore alleato.

I personaggi potrebbero avere qualche legame con i fornitori del cartello fuori delle mura. Ad esempio, un mercante amico dei personaggi potrebbe avere qualche difficoltà a far giungere a destinazione un carico di spezie. Dopo aver indagato, i personaggi potrebbero scoprire che un flagello dei mari è stato assoldato dal cartello per depredare la merce, e poi contrabbandarla verso una giurisdizione proibizionista.

Merce di contrabbando casuale

I personaggi hanno appena sgominato un contrabbandiere. Ma qual è il contenuto dei forzieri che stava trasportando attraverso il sistema fognario della città?

La seguente tabella elenca le tipiche voci di contrabbando che potrebbero essere trafficate in una città legale buona o legale neutrale. Molte delle sostanze riportate qui sotto non sono proibite, bensì tassate e poste sotto controllo. Sono disponibili sul mercato nero per chi desidera evadere i balzelli e i controlli che l'acquisto di queste merci normalmente richiederebbe.

d%	Merce di contrabbando
01-10	Bevande alcoliche e sostanze simili
11-20	Armi
21-25	Armature
26-30	Veleni
31-35	Oggetti magici
36-45	Oggetti religiosi caotici e/o malvagi
46-50	Schiavi
51-60	Fuggitivi/rifugiati
61-65	Trattati politici
66-80	Merce rubata
81-90	Mostri pericolosi
91-95	Cadaveri per esperimenti di necromanzia
96-100	Opere d'arte raffiguranti soggetti proibiti

L'esatta composizione e il valore della merce di contrabbando dipende dalla sfida affrontata per venire in possesso, proprio come un qualsiasi altro incontro.

Guerra tra ladri!

Perché avere una sola gilda dei ladri quando se ne possono avere due o più? In alcune città, i ladri si sono scissi in diverse fazioni, ciascuna delle quali costituisce una gilda a sé stante. Per certo, la coesistenza pacifica di numerose gilde dei ladri è altamente improbabile. Ogni gilda organizza squadre speciali di ladri per dare la caccia ai membri

delle organizzazioni rivali, dando così luogo a continue battaglie che hanno per teatro le ombre e i tetti della città.

Organizzazione: Ogni gilda coinvolta in questo tipo di conflitto ha la sua struttura, che può essere ricondotta a una di quelle descritte in questa sezione. È improbabile che due gilde analoghe si evolvano nella stessa città e negli stessi tempi, perciò le gilde belligeranti sono quasi sempre di tipi diversi. Due gilde simili sono comunque possibili, se la lotta per il vertice di un'unica gilda ha prodotto la scissione dell'organizzazione. In tale eventualità, le fazioni avrebbero all'inizio lo stesso stile e protocollo per poi differenziarsi nel tempo.

Regole della gilda: La lealtà è l'elemento più importante quando è in corso una guerra tra i ladri. Anche quando gli affiliati sono tenuti sotto stretta osservazione, i tradimenti sono all'ordine del giorno.

Opportunità di carriera: Far carriera è spesso più semplice in questa situazione rispetto a quando c'è una sola gilda presente in città. La guerra infligge gravi perdite ai vertici delle gilde coinvolte, e così si aprono molti vuoti di potere. Come è ovvio, alcuni ladri tentano di far carriera cambiando bandiera e passando le informazioni al nemico, ma si tratta di un'attività piuttosto rischiosa, poiché nessuno ha piena fiducia in un traditore.

Risorse: La principale risorsa di entrambi gli schieramenti coinvolti in una guerra tra i ladri è l'arsenale. Ogni ladro di strada deve essere meglio equipaggiato che in tempo di pace, o i profitti dei reati potrebbero non arrivare mai a destinazione. Non solo i ladri devono tenere nascoste le loro attività ai tutori della legge, ma anche ai membri di una gilda rivale, che sarebbero più che felici di dare l'allarme, mandare a monte una ruberia o persino attaccare se cogliessero i loro nemici con le mani nel sacco.

Sedi: Se le gilde sono in edifici separati, ognuna occupa lo stesso tipo di base che avrebbe se fosse da sola. Se un'unica gilda si è scissa in più fazioni belligeranti, la maggior parte delle fazioni provvede quanto prima ad insediare piccole basi segrete e nascondigli.

Obiettivi: La maggior parte delle fazioni in una guerra tra i ladri condivide lo stesso obiettivo: spazzare via i rivali e divenire l'unica gilda dei ladri della città. Ad ogni modo, le fazioni più piccole potrebbero semplicemente tentare di sopravvivere, oppure una fazione sconfitta potrebbe lasciare la città per trasferirsi in un luogo dove le ruberie sono più semplici (per contro, questo trasferimento potrebbe dar luogo ad un nuovo conflitto con la gilda già insediata nella nuova città).

Conflitti: Il conflitto principale che ogni gilda deve affrontare è lo scontro con le rivali, ma, anche in questo caso, sono ancora presenti tutte le altre pressioni. I tutori della legge non stanno certo a guardare mentre i ladri delle gilde si scannano a vicenda, così come i mercanti e i nobili non smettono di proteggere le loro ricchezze. Infine, una gilda dei ladri che si è scissa una volta potrebbe farlo di nuovo. Il fatto che sia in corso una guerra tra i ladri non significa necessariamente che ogni affiliato abbia messo da parte le proprie animosità e rivalità.

Intrighi: I personaggi si alleano (scientemente o per circostanze fortuite) con una delle fazioni coinvolte in una guerra tra i ladri. Pertanto, come è ovvio, vengono

attaccati dalle altre fazioni.

I personaggi potrebbero non aver capito che in città ci sono diverse fazioni di ladri. Quando raccontano delle abitudini di un ladro ad un membro di una fazione rivale, potrebbero involontariamente innescare una nuova battaglia della guerra tra i ladri, e trovarsi nel bel mezzo del fuoco incrociato.

Un personaggio neofita potrebbe propendere per la vita dell'avventuriero dopo che i suoi mentori sono stati sconfitti al termine di una guerra tra i ladri.

Gilde dei mostri

Le gilde dei ladri operano nell'ombra e i loro capi si mostrano raramente alla luce del giorno. Pertanto, il comando di una gilda è una posizione ideale e appetibile per uno spettro che vuole perseguire i propri interessi (o qualsiasi altro mostro che desiderasse influire sulla vita della città). Un altro tipo di gilda analoga è quella dominata dai membri di una razza umanoide. Al pari delle altre gilde, una gilda di mostri si sviluppa in base delle caratteristiche dei propri affiliati.

Organizzazione: Una gilda dominata da un particolare tipo di razza o di mostro può essere organizzata secondo una struttura tradizionale oppure riflettere la società delle creature che la controllano. Ad esempio, una gilda controllata dai nani potrebbe essere organizzata per clan, con capi ereditari. Una gilda di ladri controllata dai mind flayer, d'altro canto, potrebbe essere basata sugli schiavi controllati mentalmente ed avere un cervello antico illithid come gran maestro.

Regole della gilda: Le attività perseguite o proibite da questo tipo di gilda riflettono la natura della razza dominante e le ulteriori motivazioni (sempre che ve ne siano) dei capi.

Opportunità di carriera: Al pari delle altre gilde, per avanzare nella gerarchia è necessario far colpo sui capi. Che cosa questo significhi dipende dagli obiettivi delle creature interessate.

Risorse: La risorsa chiave di questo tipo di gilda sono le inusuali capacità dei suoi affiliati. Le ombre, ad esempio, sono completamente silenziose, e così possono infiltrarsi in quasi tutti gli edifici per origliare (tuttavia, poiché non sono in grado di manipolare gli oggetti, lasciano che siano gli altri membri della gilda a mettere a segno i colpi). Una gilda di soli coboldi potrebbe annoverare una schiera di stregoni tra le sua fila, mentre una gilda di elfi potrebbe avere un approccio politico caratterizzato da una pazienza che solo un ladro in grado di restare appostato per decenni può avere.

Sedi: Poiché sono poche le città con alte popolazioni residenti di creature inusuali, i maestri di una gilda dei ladri controllata dai mostri si preoccupano in particolare di predisporre un rifugio sicuro dove accogliere i membri quando non sono impegnati nelle ruberie. La maggior parte dei mostri preferisce gli ambienti sotterranei, anche se qualsiasi luogo segreto può essere adatto. Alcune creature (i doppelganger, ad esempio) non richiedono alcun tipo di rifugio segreto poiché stare nascosti è parte della loro natura. Una gilda dominata da una sola razza, d'altro canto, in genere si dispone nei luoghi tipici della proprio discendenza. Le gilde degli halfling, ad esempio, sono più mobili delle loro tipiche controparti, e pertanto i maestri spesso fanno passare i

loro quartieri generali per carovane mercantili.

Obiettivi: La maggior parte delle gilde dei ladri controllate da mostri persegue gli stessi obiettivi delle controparti umane: arricchirsi, restare nell'ombra e rafforzare la propria posizione. Talvolta, è comunque possibile che la gilda sia solo uno stadio di un piano più complesso. Ad esempio, per infettare un'intera città con la licanthropia, il primo passo potrebbe consistere nel formare una gilda di topi mannari.

Conflitti: Una gilda di mostri va incontro a grandi pericoli se viene scoperta la sua natura. Infatti, se una gilda dei ladri è solo un fastidio per le autorità, una gilda dei ladri controllata da un beholder rappresenta una grave minaccia, anche quando la gilda non si fosse ancora ben consolidata.

Una gilda dominata da una sola razza, d'altra parte, subisce le pressioni dei propri nemici razziali. Una gilda dei ladri controllata dai drow, ad esempio, potrebbe trovarsi in serie difficoltà con alcuni drider camuffati magicamente e intenzionati a sterminare tutti i drow che riescono a trovare.

Intrighi: I personaggi hanno intrapreso diverse missioni per conto della locale gilda dei ladri, per scoprire solo alla fine che la gilda è controllata da un conclave di vampiri. Devono riuscire a rivoltare la frittata a loro vantaggio, prima di finire divorati per pranzo.

I personaggi che entrano in conflitto con i mostri nelle terre selvagge potrebbero scoprire che i loro avversari hanno ricevuto rinforzi da una vicina città. L'investigazione sulla natura della gilda potrebbe portare alla scoperta della vera identità dei maestri della gilda.

Un PG mostro ha appreso come interagire con le razze "civilizzate" operando come agente operativo di una gilda dei mostri.

Gilde superstiti e nuove gilde

A volte i tutori della legge vincono. Controllare una gilda è un'attività ad alto rischio, e può capitare di andare incontro ad un fallimento. Anche quando le forze dell'ordine riescono a sgominare la gilda dei ladri, una piccola parte spesso sopravvive. Nei rari casi in cui la distruzione fosse totale, qualche forestiero potrebbe giungere in città per impiantare una nuova gilda.

Organizzazione: Le gilde superstiti e le nuove in genere sono formate da un capo e da tutti i seguaci che riesce a controllare direttamente. Queste piccole gilde difficilmente riescono a seguire più di uno o due progetti alla volta, e spesso molte ruberie addirittura arrivano a coinvolgere l'intera organizzazione. A seconda di come la gilda si è formata, potrebbe esserci o meno una specializzazione criminale. Se i soli sopravvissuti alla purga sono i ladri che lavoravano sotto copertura, la gilda rimanente potrebbe focalizzare le proprie attività solo sullo spionaggio e la compravendita delle informazioni. I membri di una nuova gilda, d'altra parte, potrebbero disporre di un certo numero di capacità più o meno diversificate e intraprendere differenti tipi di attività criminali.

Regole della gilda: Le gilde superstiti e le nuove sono in genere più permissive delle loro controparti già consolidate. Nel complesso, tuttavia, le regole sono simili a quelle delle gilde già consolidate che trattano lo stesso tipo di affari.

Opportunità di carriera: In una piccola gilda, gli

altri livelli di comando servono solo quando gli affiliati sono diventati così numerosi da aver bisogno di un maggior coordinamento. Pertanto, chi riesce a reclutare il maggior numero di affiliati è nella migliore posizione per fare carriera.

Risorse: Queste gilde non dispongono delle risorse che quelle già consolidate hanno accumulato. I maestri non sono ricchi e non hanno sviluppato una rete di contatti nella comunità né dispongono dell'organico necessario a compiere missioni importanti. Tuttavia, a volte anche le piccole dimensioni possono essere una risorsa. I piccoli gruppi riescono a nascondersi con maggiore facilità rispetto a una gilda più grande, e c'è più fiducia quando i capi conoscono di persona tutti gli affiliati.

Sedi: Una nuova gilda non può permettersi un quartier generale segreto, e così gli affiliati si incontrano di solito in una taverna, in residenze private o presso edifici in rovina. Man mano che la gilda si sviluppa, i capi investono denaro per acquistare ed organizzare un nascondiglio vero e proprio. Una gilda superstita potrebbe ancora aver accesso alle strutture della gilda precedente, anche se i suoi affiliati dovrebbero stare molto attenti ad aggirarsi in quei locali: la maggior parte dei nascondigli, infatti, potrebbe aver perso la segretezza di un tempo.

Obiettivi: Il reclutamento dei ladri è uno dei principali obiettivi delle gilde superstiti e delle nuove. Poiché sono troppo piccole per utilizzare con efficacia le tattiche del tipo "o con noi o contro di noi", la maggior parte offre degli incentivi di qualche tipo. In genere, i capi di tali gilde riducono la percentuale richiesta sul bottino per rendere l'affiliazione più attraente, per aumentarla gradatamente mentre la gilda acquisisce prestigio. Inoltre, alcune offrono degli impieghi anche ai ladri indipendenti. L'assistenza della gilda vale una fetta del bottino, diffonde nel mondo della mala la notizia della sua esistenza e potrebbe convincere alcuni agenti indipendenti ad affiliarsi.

Una piccola gilda investe tutto il denaro guadagnato per aumentare la propria influenza e guadagnare l'appoggio dei tutori della legge o del sistema giudiziario. Piuttosto che costruire un vasto complesso sotterraneo, i capi preferiscono corrompere i sergenti e pagare per raccogliere informazioni riservate sul conto dei magistrati. Il denaro così speso assicura alla gilda la possibilità di sopravvivere ad una retata delle forze dell'ordine.

Conflitti: Le gilde superstiti e le nuove devono lottare strenuamente con le forze dell'ordine per evitare che i propri affiliati finiscano impiccati. Gli affiliati della gilda potrebbero anche scontrarsi con i ladri indipendenti della città che vedono in un gruppo organizzato una competizione indesiderata. Peggio ancora, i conflitti interpersonali tra i fondatori della gilda spingono alla scissione più di quanto non possa fare la guardia cittadina.

Intrighi: Dei personaggi desiderosi di farsi una reputazione potrebbero cercare di fondare una nuova gilda dei ladri in una città che ne è rimasta transitoriamente sprovvista. In alternativa, le autorità cittadine potrebbero assoldarli per sgominare una gilda dei ladri in rapido sviluppo.

Quando in una città importante la gilda dei ladri viene sgominata, molti dei suoi segreti muoiono con essa. Dei personaggi che siano in cerca della soluzione di un

mistero irrisolto o di un enigma, potrebbero aver bisogno di rintracciare i sopravvissuti della gilda dei ladri e, in un modo o nell'altro, cavar fuori la verità dai loro membri.

Un nuovo personaggio potrebbe essere l'ultimo superstite di una gilda locale. Deve darsi alla macchia e guardarsi sempre alle spalle.

SCUOLE BARDICHE

Anche se all'interno delle mura di una città le gilde dei ladri sono potentissime, i bardi fondano spesso organizzazioni transnazionali. Alcune di queste scuole bardiche divengono, nelle città più grandi, centri di apprendimento dove, in contesti formali e accademici, i bardi più esperti impartiscono le loro conoscenze a studenti bramosi di sapere. Altre scuole più informali favoriscono, nella trasmissione del sapere, semplici relazioni maestro-allievo. Quale che sia il grado di formalità, comunque, le scuole consentono ai bardi attratti da particolari campi di studio di discutere nuove questioni, disquisire di argomenti dibattuti e svelare nuove scoperte.

Non tutti i bardi, ben inteso, fanno parte di una scuola, e nessuna scuola accetta come soci soltanto i bardi. A molti di essi, tuttavia, i fondamenti della professione vengono impartiti da qualcuno legato ad una scuola, e gli organi di gestione di diverse scuole sono composti proprio da bardi.

Scuola del Sapere Confederato

Questa scuola bardica, tra le più grandi esistenti, si concentra sull'acquisizione di conoscenze obliate, soprattutto nei campi della storia e della magia. I suoi soci scartabellano bramosamente le pagine di antichi tomi polverosi, alla ricerca di segreti su civiltà a lungo scomparse, su bizzarri rituali magici e su altri argomenti insoliti.

Campo di studi: La storia e il sapere magico sono il pane quotidiano di questa scuola. Molti tra i più importanti storici del mondo sono quanto meno membri *honoris causa*, e diversi maghi potenti si sono affiliati alla scuola per poter accedere alla biblioteca di magia. Lo studio della storia qui segue un'inclinazione quasi archeologica, e i soci si concentrano sulla comprensione dei linguaggi, dell'architettura, dei rituali e dei capi di civiltà perdute.

Organizzazione: Questa scuola è retta da un consiglio di tre amministratori. Ciascuno di essi è stato membro della scuola per almeno dieci anni, ed in quel periodo si è occupato di almeno tre campi di studio. Costoro non praticano più ricerche attive, ma recensiscono le scoperte altrui, distribuiscono resoconti e si curano dell'elenco dei membri.

Attività: Ogni membro, nel momento in cui entra

nella scuola, seleziona come propria specialità un campo di conoscenza (come "Il secondo impero di Qirtaia", oppure "La magia necromantica Vordhavian"), ma questa scelta è modificabile su base annuale. Gli amministratori aggiornano ogni anno la lista dei membri e delle specialità, e fanno circolare questo documento, chiamato "annuario", tra tutti i soci attuali.

Tutte le scoperte significative dei soci, dai nuovi rinvenimenti ai risultati di studi decennali, sono distribuite ai colleghi specializzati in campi affini. Pertanto, un Sapiente Confederato specializzato nella storia Kreidikana potrebbe ricevere, nello stesso mese, annotazioni sul campo da una spedizione che abbia appena scoperto rovine Kreidikane, la traduzione di un poema che menzioni un re-stregone Kreidikano ed un frammento dell'incantesimo preferito dei maghi Kreidikani, *fontana di sangue*. In ogni caso, è attualmente in corso un acceso dibattito su chi precisamente debba ricevere i risultati di ricerche particolarmente importanti: alcuni ricercatori sono furibondi, dato che non hanno ricevuto copie di studi ritenuti essenziali per le loro indagini. La scuola ha anche una politica rigorosa che proibisce di condividere i risultati delle ricerche con gli estranei. Secoli or sono, questa politica del "nessuno tranne gli esperti" ha causato una scissione nell'organizzazione, in seguito alla quale si è formata la Lega dei Narratori (vedi sotto).

Caratteristiche: Il motto della scuola è "Accumulare sino all'infinito". I Sapienti Confederati indossano tuniche scure, con piccole fasce rosse intorno alla parte superiore delle maniche.

Ammissione: Per essere ammessi, i candidati devono superare una serie di esami. Ogni test è individuale, e consiste in una serie di domande poste da accademici con specializzazioni simili a quella proposta dal candidato. Dato che i membri del collegio esaminatore possono trovarsi in posti ben lontani l'uno dall'altro, possono essere necessari mesi perché la scuola prepari un esame, ed anche più tempo perché si valutino i risultati. Solo chi ha contribuito a stilare le domande dell'esame ha il

diritto di ammettere il candidato, ed è risaputo che alcuni accademici particolarmente meschini hanno preparato domande incredibilmente difficili onde scoraggiare l'ingresso dei candidati.

Per superare un esame normalmente è necessario avere conoscenze specifiche nel proprio campo di specializzazione. L'esaminando deve superare tre prove: Conoscenze (arcano) (CD 25), Conoscenze (storia) (CD 25) e, a scelta, Conoscenze (architettura) o Conoscenze (geografia) (CD 15). Inoltre, il candidato deve saper leggere e scrivere almeno un linguaggio oscuro. È possibile ritentare, ma solo facendo richiesta per una specializzazione diversa.

La tassa d'iscrizione iniziale è di 500 mo, e serve a ripagare le spese di elaborazione e valutazione del test.

Benefici dell'affiliazione: Il beneficio più grande dei membri di questa scuola è la possibilità di consultare



i volumi delle ricerche prodotte annualmente dai soci. I membri possono contare sull'opportunità di ricevere comunicazioni anticipate sulle nuove scoperte effettuate nei loro campi di studio, a patto di non essersi fatti dei nemici tra i colleghi.

I membri che vogliono porre domande specifiche hanno anche il diritto di interrogare gli affiliati specializzati in altre discipline. Rispondere a tali domande, tuttavia, non ha quasi mai la precedenza su altre questioni, soprattutto se non si forniscono spiegazioni sul perché della richiesta.

Costi: La tassa annuale ammonta a 250 mo, ma i soci più attivi della scuola spendono ben più di questa cifra per le loro ricerche, per la corrispondenza con altri membri e per eventuali conferenze regionali.

Relazioni: Esiste una cortese rivalità tra la Scuola del Sapere Confederato e la Scuola di Studi Arcanobiologici, e una rivalità non altrettanto cortese con la Lega dei Narratori. Tuttavia, i Sapienti Confederati ostentano indifferenza nei confronti di quei maghi "che ricopiano i nostri libri solo per gli incantesimi che contengono, non per imparare qualcosa".

Lega dei Narratori

Secoli or sono, alcuni membri della Scuola del Sapere Confederato mossero alcune obiezioni filosofiche sulla natura iniziatica dell'istituzione. Il loro desiderio di condividere il sapere con gli estranei finì col provocare una scissione della scuola. I membri ribelli formarono la Lega dei Narratori, una scuola dedicata al libero scambio del sapere. Da allora, i soci della Lega hanno affinato le loro abilità da intrattenitori e hanno preso le distanze dagli studi storici ed arcani tanto favoriti dai Sapienti Confederati. La maggior parte dei Narratori sono bardi, ma talora anche alcuni incantatori arcani sono ben accetti, soprattutto se appartengono alla classe di prestigio dell'artista.

Campo di studi: La Lega dei Narratori raccoglie tutto lo scibile. Non essendo accademici come i Sapienti Confederati, i Narratori si occupano di argomenti più pratici, come le tradizioni quotidiane di varie culture.

Organizzazione: La Lega dei Narratori si fonda su relazioni maestro-allievo. I nuovi studenti imparano forme di sapere dai maestri, e nel tempo divengono a loro volta maestri. I maestri di ogni regione si incontrano una o due volte l'anno, deliberando con una semplice votazione a maggioranza (di solito, comunque, non affrontano problemi urgenti, dato che si disinteressano della politica). Terminato questo consulto, sopraggiungono anche gli altri membri della Lega, e l'incontro diviene una grande arena di scambio di racconti. Si presuppone che ogni socio che frequenta l'incontro condivida graziosamente con gli altri una storia su qualche nuova scoperta realizzata dopo l'ultimo incontro. Mantenere segreto qualcosa va contro la politica della Lega, ma l'unica punizione per questo torto è il rimaner privi di storie da raccontare all'incontro regionale. L'espulsione di un Narratore che preferisce la segretezza o che crea problemi agli altri è un evento raro: di solito ci si limita a non invitarlo agli incontri successivi, ed il resto della scuola impara ad ignorarlo.

Attività: I soci trascorrono il loro tempo a raccogliere tutto lo scibile. Piuttosto che affidarsi a resoconti



accademici, la Lega diffonde il suo sapere riversandolo in racconti storici o allegorici. Ogni socio è libero di specializzarsi se lo desidera, ma può cambiare specialità su due piedi.

Caratteristiche: Il motto della Lega è "Il succo di una storia sta nel raccontarla". I Narratori non indossano abiti particolari, ma spesso aggiungono ai loro vestiti fiocchi bianchi e blu.

Ammissione: Dato che la Lega dei Narratori si basa unicamente sui legami tra maestri e allievi, l'unico prerequisito per farne parte è di avere un mentore che sia membro della Lega. Per far ciò, il candidato deve raccontare al futuro mentore tre storie, superando una prova di Intrattenere (CD 25) per ciascuna di esse. Una storia deve riguardare il candidato, un'altra uno straniero, e la terza un amico del candidato. Scegliere racconti particolarmente adatti all'ascoltatore (a discrezione del DM) fornisce un bonus di circostanza +2 alla prova. Un candidato che non riesca ad impressionare un mentore può ritentare con un altro, se così desidera.

Una volta che il candidato è stato accettato, l'apprendistato si svolge interamente ad arbitrio del mentore. Il processo dura solitamente diversi mesi ed include l'apprendimento di nuove storie e di tecniche di esecuzione. L'apprendista guadagna il titolo di "Maestro Narratore" a discrezione del mentore. Solo un Narratore che sia stato maestro per almeno cinque anni può avere un apprendista.

Benefici dell'affiliazione: Il più grande beneficio dell'affiliazione è la possibilità di accedere alla raccolta di conoscenze della scuola. Per ottenere un'informazione è sufficiente domandarla, visto che i Narratori adorano scambiarsi storie di terre lontane, enigmi arcani e creature misteriose. Diversamente dai loro rivali accademici, tuttavia, i Narratori non organizzano le loro conoscenze in modo sistematico. Pertanto, la domanda

di un apprendista su un particolare oggetto potrebbe ottenere una risposta del tipo: "Alcuni anni fa, qualcuno all'incontro del nord ha fatto cenno a questa statua di giada... ma non ricordo chi fosse. Kardalius, a Baselton, potrebbe ricordare chi ha raccontato questa storia...".

I Narratori sono in viaggio più spesso dei loro rivali accademici, e desiderano soltanto scambiare racconti con i loro colleghi e amici, che riconoscono grazie ai fiocchi bianchi e blu indossati, ed aiutarli come possono. Anche i locandieri più astuti stanno attenti a chi indossa i fiocchi, e molti offrono prezzi scontati ai Narratori che vogliono raccontare lunghe storie vicino ad un camino.

Costi: La Lega dei Narratori non stabilisce una vera e propria tassa di iscrizione. Si sa, tuttavia, che alcuni mentori hanno affermato che un regalo adeguatamente costoso accelera enormemente le procedure di affiliazione.

Relazioni: I Narratori disprezzano i Sapiienti Confederati per il loro desiderio "di tenere gli oggetti più interessanti chiusi a chiave ad uso del loro miserabile club privato". Considerando che viaggiano in lungo e in largo, i Narratori sono solitamente cordiali con i membri della Lega degli Stivalati. Inoltre, adorano interrogare gli avventurieri sui pericoli affrontati.

Scuola di Studi Arcanobiologici

Diversamente dalla Lega dei Narratori, la Scuola di Studi Arcanobiologici ha uno scopo molto preciso: lo studio dei mostri che abitano le vaste distese delle terre selvagge. Gli Arcanobiologi, sia che lavorino a tavolino nei loro laboratori, sia che viaggino tra distese di territori mai cartografati, sono fermamente determinati ad apprendere tutto il possibile sulle creature più strane esistenti al mondo.

Campo di studi: Sebbene secondo questa scuola ogni mostro che non sia umanoide meriti uno studio approfondito, ogni membro tende a concentrarsi su un tipo particolare di creatura (come le naga o le sfingi) o su un aspetto generico dei mostri (come l'anatomia interna o la scelta delle tane). Altri inseguono ed osservano le creature nei loro habitat naturali, con un lavoro sul campo.

Organizzazione: La Scuola di Studi Arcanobiologici è composta da molti collegi, ciascuno dedicato ad una particolare specialità, ma queste suddivisioni sono del tutto informali. Alcuni collegi si focalizzano su tutti gli aspetti di un tipo di creature, mentre altri studiano i comportamenti comuni a più creature. Pertanto, due diversi ricercatori (uno proveniente dal collegio delle chimere ed uno dal collegio della riproduzione) potrebbero avere entrambi motivo di osservare la tana di una chimera madre.

Quattordici reggenti cercano di organizzare i diversi collegi di questa scuola. Questi ex-ricercatori regolano le prove d'ingresso alla scuola, stabiliscono promozioni e trasferimenti e chiedono di essere finanziati da nobili e sovrani, in modo da poter proseguire le proprie ricerche. Il ricambio dei reggenti è frequente: dopo qualche anno di amministrazione, molti non vedono l'ora di tornare ai loro laboratori o sul campo.

Attività: Diversamente da molte altre scuole, la Scuola di Studi Arcanobiologici invita l'attenzione di nobili e sovrani desiderosi di approfondire la conoscenza delle creature che abitano nei loro territori. Ad esempio, un nobile potrebbe essere interessato a sapere come

allontanare le viverne da una foresta vicina, senza incorrere nella loro ira, o perché il bestiame della Valle Meridionale continui a scomparire. I reggenti accolgono tali richieste, patteggiano i compensi e poi assegnano l'incarico ad Arcanobiologi competenti in materia. La maggior parte degli Arcanobiologi partecipa ad almeno uno di questi progetti ogni anno.

Caratteristiche: Il motto della scuola è "Conosci l'altro per conoscere te stesso", a dispetto dell'imbarazzo che tale dichiarazione potrebbe causare in molti soci. Un Arcanobiologo spesso indossa sul braccio un cerchietto di ottone decorato con qualche scaglia, una piuma o un ritaglio di pelliccia della creatura studiata.

Ammissione: Per essere accettato nella scuola, un candidato deve superare un esame scritto che riguarda il campo di studio, ma che non entra nei dettagli. Una prova di Conoscenze (natura) effettuata con successo (CD 20) serve a superare il test. Per affrontare l'esame (che si tiene una volta all'anno, in primavera) è necessaria una tassa di 250 mo. Un allievo Arcanobiologo può lavorare insieme ad un mentore per i primi due anni, se così desidera.

Benefici dell'affiliazione: Come in molti altri casi, il pregio principale di questa scuola è la conoscenza che viene raccolta. Gli studiosi sono generalmente cordiali per ciò che riguarda le loro scoperte, ma estremamente pedanti sulle attribuzioni dei meriti. Se Orized il Giovane è stato il primo ad osservare come i draghi affilano i loro artigli, non menzionare il suo nome quando si disquisisce dell'argomento viene considerata una grave offesa al protocollo. Talora emergono anche rivalità tra due Arcanobiologi che rivendicano la medesima scoperta, ma spetta allora ai reggenti risolvere la disputa.

Costi: Ogni membro deve pagare l'iscrizione annuale di 500 mo.

Relazioni: In genere, gli Arcanobiologi vanno d'accordo con i membri di altre accademie, come la Scuola del Sapere Confederato ed il Conservatorio dell'Accordo Ineffabile. Le creature intelligenti che diventano oggetto di studio di un Arcanobiologo reagiscono con atteggiamenti che vanno dal divertimento all'ostilità. I phasm, ad esempio, si sentono adulati dall'attenzione loro concessa, ma i lamia preferiscono "sezionare i sezionatori".

Ordine degli Affranti

I membri di questa scuola studiano la morte: il modo in cui la gente si prepara ad essa, cosa accade al suo arrivo e il dolore che provoca nei sopravvissuti. Alcuni Affranti sono osservatori passivi che attendono di avere l'opportunità di studiare il più grande mistero della vita. Altri praticano ricerche più attive, affrettando la fine delle loro cavie. È comprensibile che alcuni Affranti abbiano conferito all'intera scuola una reputazione disdicevole.

Campo di studi: Originariamente questa scuola si occupava di creare ed eseguire musica funebre. I suoi soci venivano contattati ovunque, per preparare epitaffi e canti di tributo per i funerali. Col tempo, gli Affranti cominciarono a studiare la morte, sperando di ottenere ispirazione per la loro musica se avessero raggiunto una comprensione più profonda della sua natura. Alla fine, però, questi studi offuscarono gli interessi musicali della scuola. Per questo motivo alcuni tra gli attuali membri

della scuola non possiedono alcuna abilità musicale.

Organizzazione: Considerato che gli estranei diffidano apertamente di loro, gli Affranti mantengono segrete le identità dei loro capi. La scuola è retta da una figura misteriosa chiamata il Signore dei Sudari. Un certo numero di Signori delle Ceneri forniscono aiuto distribuendo ai membri locali, notizie, incarichi e nuovi canti, a livello regionale. In subordine ai Signori delle Ceneri esistono altri quattro livelli di Affranti. Dai più ai meno importanti gerarchicamente sono i Pietosi, i Celati, gli Addolorati e i Consolatori. Questi gradi hanno importanza solo quando gli Affranti più anziani assegnano degli incarichi (vedi sotto). Ciascun Signore delle Ceneri ha anche diversi subalterni che si occupano delle richieste di canti di commemorazione ed epitaffi di ricchi committenti. Queste richieste vengono smistate a singoli Affranti, che concordano individualmente il pagamento.

Attività: I soci della scuola possono intraprendere qualunque studio li interessi. Molti Affranti si mostrano estremamente interessati ai modi in cui persone diverse reagiscono di fronte alla morte, e a come il decesso di qualcuno influenzi amici, familiari, colleghi e nemici. Per questo motivo, gli Affranti affrontano lunghi viaggi pur di essere presenti alla scomparsa di qualche uomo importante, e molti accompagnano volentieri soldati, avventurieri e quanti altri affrontano quotidianamente la morte. Altri Affranti arrivano addirittura a tradire o avvelenare qualcuno, solo per osservare il suo momento di trapasso. Altri ancora lottano orgogliosamente contro la morte, ricercando l'immortalità o un modo di riportare in vita un amore perduto.

Caratteristiche: Il motto dell'Ordine degli Affranti è semplicemente "Osserviamo".

Ammissione: Per entrare a far parte degli Affranti, un personaggio deve superare uno dei tre seguenti esami. Per passare la Prova della Consolazione, che include la scrittura e l'esecuzione di un epitaffio originale, il candidato deve superare una prova di Intrattenere (CD 30). La Prova del

Gelido Pallore richiede che l'aspirante sopravviva ad un'iniezione di veleno di viverna senza alcun aiuto magico. Per superare la Prova dell'Interminabile Sguardo, che comprende la descrizione dettagliata degli effetti fisiologici della morte, il candidato deve superare una prova di Guarire (CD 30). Si mormora anche di una quarta prova che richieda l'assassinio di una figura importante, ma nessun Affranto ne ha mai ammesso l'esistenza.

Intraprendere ogni prova costa 1.500 mo. È possibile ritentare a piacere, sempre allo stesso prezzo.

Benefici dell'affiliazione: Gli Affranti hanno accesso alle conoscenze sepolcrali dell'organizzazione e a varie reliquie, che includono un buon numero di incantesimi ed oggetti magici mortali. Dispongono altresì di numerosi veleni e della magia necromantica. Tutti i membri vengono addestrati all'uso dei veleni, e pertanto non corrono il rischio di avvelenarsi

accidentalmente (vedi la sezione "Veleno" nel Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER).

I soci della scuola non badano a spese pur di far rianimare un collega morto casualmente o per cattiva sorte, così da imparare qualcosa dall'esperienza della morte altrui.

Costi: Gli Affranti devono cedere alla scuola il 20% degli onorari percepiti per canti commissionati loro. Inoltre, ogni Affranto riceve di tanto in tanto un incarico da un membro anziano. Può trattarsi di missioni innocue come la preparazione di un canto, ma anche rischiose come portare a termine un assassinio. Eseguire con successo l'incarico assegnato fa guadagnare all'Affranto una promozione nei gradi della scuola ed una ricompensa monetaria da parte dell'Affranto anziano; fallire, di contro, implica che si verrà espulsi.

Relazioni: La maggior parte delle organizzazioni tiene gli Affranti a debita distanza. Questa scuola mantiene ovviamente contatti con chierici e necromanti, e i suoi membri sanno bene come contattare un assassino.

Guardiani del Tramonto Futuro

I membri di questa scuola si occupano di un argomento alquanto esoterico: le apocalissi. Vanno alla ricerca di segni che indichino l'imminente fine del mondo e interrogano antiche profezie per scongiurare un destino ritenuto ineluttabile.

Campo di studi: I Guardiani nacquero come gruppo accademico che studiava i miti escatologici presso svariate culture. A partire da queste origini, le ricerche si sono concentrate sulla scomparsa di civiltà passate, sul ruolo delle divinità nella fine dell'universo e sulle distruzioni a larga scala che la magia più potente può causare.

Organizzazione: Nella scuola esistono quindici gradi di Guardiani del Tramonto Futuro (vedi riquadro laterale). A questi gradi in genere non corrispondono incarichi precisi; essi servono piuttosto a stabilire una gerarchia e lo status che ne deriva. I soci vengono promossi se scoprono qualche nuova profezia apocalittica o se contribuiscono a prevenire un cataclisma.

Una lontana roccaforte in piena montagna funge da quartier generale dell'organizzazione. Lì, un gruppo di cinque membri incappucciati, noti come Gran Consiglio, offre il suo parere sulle questioni più importanti, e stabilisce la politica della scuola. Dato che il quartier generale è così distante, però, i Guardiani risolvono su scala locale gli affari più banali.

Attività: I Guardiani del Tramonto Futuro non si limitano a studiare la fine del mondo, ma cercano attivamente di prevenire eventi dalla portata catastrofica. Circa dieci anni fa, un gruppo di Guardiani ha distrutto la Chiave di Churik-Va, che avrebbe potuto scatenare una invasione di insetti extra-dimensionali capaci di divorare l'intero pianeta. Attualmente un gruppo di Guardiani sta studiando antiche pergamene che descrivono una "onda di fuoco nero inestinguibile", mentre un altro è sulle tracce di undici unicorni vampiri che hanno giurato di uccidere fino all'ultimo bambino elfo ancora in vita.

Recentemente tra i Guardiani si è formato un sottogruppo scissionista. I suoi membri credono che una futura apocalisse apporterà rinascita in mezzo alle rovine. Pertanto costoro cercano di affrettare l'avvento di un cataclisma, piuttosto che di prevenirlo. Se riuscissero

Gradi dei Guardiani del Tramonto Futuro

Qui di seguito si elencano i nomi dei vari gradi presenti tra i Guardiani del Tramonto Futuro, dal più umile al più elevato.

Quieto nella tempesta
Immune alla sciagura
Seminatore del nuovo
germoglio

Guardiano del giorno venturo

Candela nell'oscurità

Spettatore dell'infinito

Nemico del destino

Latore di conforto

Flagello del destino

Scudo contro l'ignoto

Fiore nel deserto

Cercatore dell'avvenire

Pellegrino del sentiero

misterioso

Pastore dell'umanità

Indomito

in questo intento, provocherebbero sicuramente uno scisma tra i membri rimanenti della scuola.

Caratteristiche: Il motto dei Guardiani del Tramonto Futuro è "La distruzione non passerà". I Guardiani tendono a mantenere un'aura di segretezza, e dunque si servono di codici cifrati, linguaggio mimico e strette di mano particolari per identificarsi l'un l'altro.

Ammissione: Gli aspiranti Guardiani devono presentarsi davanti al Gran Consiglio, per sottoporsi ad una prova nella roccaforte d'alta montagna. Trovare il luogo in questione è già piuttosto difficile, ma raggiungerlo è una vera sfida a causa delle terre selvagge che lo circondano, grondanti di mostri ed altri pericoli. Coloro che riescono a raggiungere la roccaforte devono superare un esame orale di conoscenze arcane, di storia, dei piani o di religione. L'ingresso nella scuola si ottiene con una prova di Conoscenze (CD 20) effettuata con successo nel campo di interesse.

Benefici dell'affiliazione: Si presuppone che tutti i Guardiani intraprendano un ruolo attivo nel difendere la loro regione e il mondo intero dalle apocalissi che verranno. Questa causa comune crea tra gli studenti un insolito cameratismo, sicché anche il socio appena eletto può aspettarsi assistenza e aiuto da parte di un altro Guardiano, ben al di là del dovuto.

I soci hanno anche accesso alla più ricca collezione esistente su tutto ciò che riguarda le apocalissi. Scoprire nuove informazioni sull'argomento comporta come risultato una promozione ad un più alto grado e munifiche ricompense.

Costi: Ogni Guardiano paga una tassa di 1.000 mo all'anno.

Relazioni: I Guardiani del Tramonto Futuro intrattengono relazioni cordiali, anche se distanti, con molte altre scuole bardiche. Possono rivolgersi ad un certo numero di chierici, maghi e comandanti politici potenti se la situazione è sufficientemente urgente, e dato il campo in cui lavorano, di solito è così.

Conservatorio dell'Accordo Ineffabile

Alcuni bardi sono straordinari esecutori, altri magnifici compositori. I membri di questa scuola sono entrambe le cose. Tutti coloro che studiano musica sognano di farlo al Conservatorio dell'Accordo Ineffabile, poiché si dice che i suoi insegnanti scrivano canti talmente commoventi che non li si possa cantare e suonino note talmente melodiose che non le si possa udire.

Campo di studi: La composizione e l'esecuzione musicale sono le due passioni dei soci di questa scuola, e tra le sue fila figurano maestri di ogni strumento mai concepito e di ogni stile musicale. Di recente la scuola ha cominciato ad accettare anche membri specializzati nella recitazione di poemi epici, benché molti musicisti non li considerino veri e propri membri.

Organizzazione: Il Conservatorio dell'Accordo Ineffabile fornisce cinque livelli di diploma ai suoi studenti: trovatore, menestrello, musicista, maestro e artista. I nuovi membri partono dal livello di trovatori, ma scoprono presto che i membri del Conservatorio sono estremamente attenti allo status ottenuto, e che molti di loro considerano i trovatori come poco più che plebaglia.

Per passare al grado successivo occorre semplicemente superare un'audizione di fronte ai membri di

livello più alto del Conservatorio. Una prova di Intrattenere effettuata con successo (CD 30 per il menestrello, 35 per il musicista, 40 per il maestro e 45 per l'artista) consente di ottenere una promozione al livello adeguato. Non è possibile saltare un grado, ma non è necessario che trascorra un determinato periodo di tempo prima di passare al successivo. Le audizioni si tengono una volta all'anno in tutte quelle città in cui è presente un Conservatorio, per cui fallire una prova di abilità vuol dire un po' di pratica in più e talora un lungo viaggio da compiere.

I membri del Conservatorio ritirati dal lavoro concreto di composizione ed esecuzione costituiscono il corpo docente della scuola, in cambio di lauti stipendi. La maggior parte di costoro vive nelle strutture dei Conservatori.

Attività: Ogni trovatore è tenuto a studiare sia composizione che esecuzione. Un bardo ben dotato col suo liuto ma che non sia in grado di scrivere da sé le sue canzoni viene ben presto buttato fuori, così come un genio della composizione che non possieda una voce angelica. Molti soci scoprono col tempo che gli studi di composizione migliorano le loro abilità nel canto e con gli strumenti, e che le lunghe ore trascorse a far pratica a volte ispirano nuovi canti.

Caratteristiche: Il motto del Conservatorio è "In armonia col ritmo primigenio". I membri indossano vesti azzurre decorate con un colore che riflette il loro grado: bianco per i trovatori, grigio per i menestrelli, blu scuro per i musicisti, argento per i maestri ed oro per gli artisti.

Ammissione: Chiunque paghi la tassa di 100 mo per la prova d'ingresso può sostenere un'audizione. Una prova di Intrattenere effettuata con successo (CD 25) consente di entrare a far parte del Conservatorio con il grado di trovatore. Chi non supera l'audizione può ritentare dopo un anno.

Benefici dell'affiliazione: I membri possono alloggiare gratuitamente nelle strutture del Conservatorio per tutto il tempo che desiderano. Molti si servono di questo privilegio per risparmiare il prezzo di una stanza in locanda mentre studiano o collaborano con altri musicisti. Inoltre, molte strutture sono dotate di una sala concerti che i membri possono prenotare per le loro esecuzioni, anche questo gratuitamente.

I maestri e gli artisti hanno accesso alla collezione di strumenti magici del Conservatorio, alle raccolte di odi e ballate famose, nonché a informazioni inerenti la musica. Corre anche voce che essi possano consultare i famosi "canti eldritch", composizioni dall'impareggiabile potere magico.

Costi: Ogni membro che tiene un concerto in una città dotata di un Conservatorio deve donare il 10% dei suoi ricavi alla scuola.

Relazioni: Il Conservatorio dell'Accordo Ineffabile intrattiene buone relazioni con tutte le altre scuole bardiche. Il pubblico ammira enormemente i membri del Conservatorio, grazie alla loro abilità di esecutori, ma alcuni bardi viaggiatori li considerano incredibilmente "sprezzanti".

Lega degli Stivalati

I membri di questa scuola ritengono che ogni strada sia un'aula e ogni taverna un laboratorio. Considerando il loro amore per i viaggi in quanto tali, accumulano poche

I Cartografi e la Lega

La Lega degli Stivalati annovera molti cartografi reali tra i suoi membri. Alcuni tra i più leggendari avventurieri reclutano compagni per le loro spedizioni affiggendo offerte di impiego alle pareti delle foresterie di un avamposto della Lega. Dopo tutto, chiunque si avventuri ai confini del mondo dovrebbe avere con sé viaggiatori veterani. Un avamposto tradizionale della Lega potrebbe riportare le seguenti offerte:

- Viaggio insieme a Karil Minick in direzione delle caverne ghiacciate gemelle di Suskana. Si assumono guardie del corpo, esploratori, guaritori ed esperti di arti arcane. Paga 10 mo al giorno + una parte dei tesori guadagnati, spese escluse. Raduno qui alla fine dell'estate.
- Cercasi Ahn di Azath, perdutosi da qualche parte intorno alla zona NO del Sentiero degli Addolorati. Ricompensa di 5.000 mo.
- Siete abbastanza coraggiosi da addentrarvi nella Valle di Mostarek? Io, Duncan Sameth, vi offro solo la vostra fetta di gloria: che il vostro nome appaia in poemi epici cantati da menestrelli che ben presto nasceranno. Incontratemi qui il 13 Migratorio.
- Asta: I sopravvissuti della spedizione di Vinto Uredsky a Yezeln sono tornati. I tesori trovati in questa terra favolosa saranno messi all'asta qui il 18 Migratorio, insieme all'equipaggiamento rimanente della spedizione. I lotti potranno essere osservati dall'alba, e si accetteranno offerte da mezzogiorno in poi.
- Cartografo con commissione reale cerca guide e guardie del corpo per un'esplorazione di un mese verso locazione segreta. Alti salari garantiti.

conoscenze ma visitano buona parte di questo e di altri mondi.

Campo di studi: Tutto ciò che interessa ai viaggiatori interessa anche alla Lega. La scuola non offre una formazione accademica, ma i suoi membri sono guide ed esploratori rinomati. Sanno, ad esempio, dove si paga un pedaggio, il modo migliore di attraversare il Deserto di Mezzanotte ed anche quale chiesa controlli attualmente la provincia di Aramador.

Organizzazione: Visto che i soci non rimangono mai a lungo nello stesso posto, la Lega degli Stivalati è organizzata in modo molto informale e non possiede reggenti generali. Un avamposto della Lega è presente in quasi tutte le città, e lì i membri, tra una bevuta e un'altra, possono compilare resoconti sui loro viaggi e scambiarsi storie sulle strade percorse. Un membro anziano funge da coordinatore dell'avamposto. Se un periodo di crisi si abbatte sull'intera scuola, i coordinatori degli avamposti si incontrano da qualche parte e raggiungono consensualmente una decisione.

Attività: Ogni membro della Lega deve contribuire all'amministrazione di un avamposto per un mese all'anno. Ogni mese, il membro più anziano di un determinato gruppo che lavori in un avamposto fa da coordinatore.

Ciascun socio, quando si ferma ad un avamposto della Lega, deve compilare un resoconto che descriva i suoi viaggi dall'ultima sosta ad un avamposto in poi. Il resoconto dovrebbe includere i rischi affrontati, le condizioni meteorologiche, gli incontri e tutte le altre informazioni utili ad altri viaggiatori.

Talvolta i soci della Lega si riuniscono per consegnare alla giustizia qualcuno che mostri un tatuaggio della Lega (vedi sotto) ma che non sia un membro effettivo. La Lega offre ottime ricompense per questi servizi, ma molti membri intraprenderebbero una missione di questo tipo senza richiedere alcun

compenso, giusto per salvaguardare la reputazione della Lega.

Caratteristiche: La Lega degli Stivalati non ha un proprio motto, ma ogni avamposto è caratterizzato dal simbolo di uno stivale

rosso. Questo marchio appare anche sull'avambraccio sinistro di ogni membro. Anche se non si richiede di indossare stivali rossi, molti soci decorano di questo colore le loro calzature. Inoltre, ciascun socio incide due piccoli intagli sul tacco dei suoi stivali, sì da lasciare impronte riconoscibili.

Ammissione: Per entrare a far parte della Lega degli Stivalati, un candidato deve offrire al coordinatore di un avamposto tre doni provenienti da località ad almeno 500 chilometri di distanza. Uno di questi deve essere una cassa di liquori del valore di almeno 250 mo, un altro un oggetto d'arte che valga almeno 300 mo, e il terzo un cavallo da galoppo o da guerra. Se i doni soddisfano i requisiti, al candidato viene tatuato lo stivale rosso, e, dopo una festa molto animata, lo si accetta come membro.

Benefici dell'affiliazione: Il beneficio più significativo che deriva dall'affiliazione alla Lega degli Stivalati è la possibilità di consultare i resoconti dei viaggiatori. Un avamposto della Lega contiene informazioni sui rischi di viaggio, i mostri e gli avvenimenti più recenti; non sempre queste sono aggiornate, ma, se lo sono, si rivelano estremamente affidabili.

Tutti i soci possono utilizzare gratuitamente gli spartani alloggi di un avamposto della Lega. Molti avamposti fungono da empori pieni di generi diversi, e vendono, a chi porta il tatuaggio dello stivale rosso, equipaggiamento per gli avventurieri con uno sconto del 20%, e cavalli a metà prezzo. Inoltre, mercanti e locandieri offrono spesso sconti ai viaggiatori dal tatuaggio dello stivale rosso lungo le tratte principali, nella speranza di ottenere una buona recensione sui futuri resoconti della Lega.

Costi: La tassa di iscrizione è di 500 mo all'anno, pagabili durante il mese di servizio presso un avamposto.

Relazioni: Per lo più la Lega degli Stivalati intrattiene scarsi legami con le altre scuole bardiche. Tuttavia i suoi membri sono ben lieti di scambiare qualche storia con i soci della Lega dei Narratori che incontrano. Chi si guadagna da vivere con i viaggiatori tratta con gran rispetto i membri della Lega, sperando di incrementare in questo modo gli affari con la gente dagli stivali rossi.



CAPITOLO 5: IL MONDO CHE VI CIRCONDA

"Il mondo è la mia ostrica. Ma non sa ancora che mi sono già venduta la perla."

– Lidda

In questo capitolo vengono esaminati il ruolo dei ladri e dei bardi nella campagna e le loro interazioni con le altre classi. Inoltre, viene presentata un'ampia rassegna delle opzioni speciali di combattimento a disposizione di queste due classi.

IL LADRO

I ladri, se confrontati con tutti gli altri personaggi della campagna, hanno a disposizione il più ampio numero di abilità. Ciò conferisce loro una grande versatilità di sviluppo e modi infiniti per contribuire al successo di una compagnia di avventurieri.

Ruolo nella campagna

Alcuni pensano ai ladri come a fuorilegge che vivono ai margini della società. Anche se alcuni ladri sono disposti a giurare che le cose non stiano così, niente potrebbe essere più lontano dalla verità. Infatti, alcune culture (ad esempio gli halfling) ammirano apertamente l'agilità, l'astuzia e la fortuna; in altre parole, tutti quegli elementi che caratterizzano la storia di un ladro di successo. Oltre a ciò, comunque, ogni avventuriero impara presto a rispettare i compatrioti che si dimostrano particolarmente capaci, e i ladri rientrano a pieno titolo in questa categoria.

In un mondo ricco di avventure, un ladro troverà sempre qualcosa da fare. C'è sempre qualcuno che ha bisogno di far disarmare una trappola, scassinare una serratura o recuperare un oggetto che si trova nel posto sbagliato. Alcune di queste attività sono illegali, ma un ladro non deve necessariamente operare dall'altro lato della legge per vivere bene. Per esempio, consigliare i clienti su quali sistemi adottare per difendere le loro abitazioni o le loro merci dai ladri può essere estremamente redditizio. Infatti, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, molti ladri finiscono col diventare borgomastri, vecchi saggi o consiglieri del re. Tali destini traggono origine dalla tipica capacità del ladro di analizzare una situazione in tempi brevi e risolverla nel modo più efficiente, anche se non necessariamente quello più diretto. I ladri inoltre sono sempre con gli occhi aperti e le orecchie tese per cercare nuove opportunità, un'altra buona qualità di un capo.

La maggior parte delle abilità di classe dei ladri è particolarmente adatta all'arte del governo. I governanti hanno bisogno della Diplomazia per dire la cosa giusta al momento giusto, Intrattenere per incitare il popolo e pronunciare discorsi solenni, Raggiungere e Intimidire per ammansire l'opposizione e Comunicazione Segreta per far intendere più di

quanto sembri a un primo ascolto. Raccogliere Informazioni fornisce quelle informazioni di base necessarie ai reggenti per conservare il loro potere, e Percepire Inganni risulta indispensabile per trattare con i portavoce degli altri gruppi di potere, siano essi i maestri della gilda locale o gli ambasciatori di una nazione straniera. Leggere Labbra, Decifrare Scritture e Utilizzare Oggetti Magici permettono di rivelare informazioni che altri pensano di aver celato, mentre Falsificare, usato con parsimonia, fornisce tutte le autorizzazioni necessarie o permette di smascherare le false credenziali altrui. Un ladro che decida di concentrarsi su queste abilità sociali può riuscire a far fortuna ed accumulare potere, senza aver bisogno di mettere mai piede in un dungeon.

Ciò premesso, il ladro dà il meglio di sé nei dungeon. Cercare e Disattivare Congegni permettono al ladro di trovare e disarmare le trappole prima che il gruppo le faccia scattare. Osservare e Ascoltare consentono di individuare le guardie, e Muoversi Silenziosamente e Nascondersi fanno sì che il ladro possa aggirarle senza essere scoperto. Scassinare Serrature permette di entrare in luoghi altrimenti inaccessibili, e Svuotare Tasche garantisce la possibilità di sgraffignare oggetti che il prossimo non sarebbe disposto a cedere. Equilibrio, Scalare, Nuotare, Saltare e Utilizzare Corde permettono al ladro di arrivare quasi ovunque, mentre Artista della Fuga e Acrobazia sono utili per togliersi dai guai.

Il fatto che la sopravvivenza del gruppo dipenda dalle sue capacità è un grosso fardello che grava sulle spalle del ladro. Il ladro deve muoversi autonomamente quando è in avanscoperta, ma deve anche aver presenti le necessità del gruppo. Deve essere vigile durante le battaglie per cogliere l'occasione di infliggere un attacco furtivo. Ed infine, deve usare le proprie abilità di persuasione per convincere i PNG a collaborare.

Quando un ladro prende sul serio tutte queste responsabilità, ottiene la fiducia incondizionata dei suoi compagni. Talvolta, tale fiducia si spinge ben oltre la semplice vita degli avventurieri, e il ladro finisce col diventare il capo del gruppo, una situazione che capita più spesso di quanto non si crederrebbe. Un ladro avido o egocentrico, d'altro canto, non ha la stoffa per diventare un capo. Se il ladro si rifiuta di fare ciò che gli viene chiesto, ha delle rimostranze a fare da avanscoperta per il gruppo, si tiene in disparte durante i combattimenti, o viene sorpreso a intascare oggetti di cui ha taciuto al resto del gruppo, gli altri personaggi non avranno alcuna fiducia e faranno il possibile per sbarazzarsene quanto prima. Se poi gli oggetti intascati dovessero risultare sottratti al gruppo, allora il ladro farebbe bene a darsela a gambe.

In conclusione, tutti gli avventurieri con un po' di sale in zucca sanno quanto le capacità del ladro siano importanti, in particolare quei ladri che si sono già ritagliati un loro ruolo nel gruppo. O come Mastro Nuth, un ladro dalla fama leggendaria, era solito dire: "Guerrieri, barbari e monaci vedono la battaglia come l'unico modo di affrontare un problema, perché è quello che riescono a fare meglio. Chierici, paladini e druidi (e, in misura minore, anche i ranger) sono

sempre tentati di anteporre la loro causa agli interessi del gruppo. I maghi, nel dubbio, lanciano incantesimi, mentre talvolta i bardi e gli stregoni indugiano tra la diplomazia e l'uso della magia. Il compito del ladro, invece, è di vedere la realtà nel suo insieme, essere pronto ad affrontare gli imprevisti, e colpire al momento giusto. Solo così un ladro potrà prosperare".

Ruolo nel gioco

Con i suoi attacchi furtivi e un'armatura leggera, un ladro nelle giuste condizioni è capace di infliggere un considerevole ammontare di danni, ma può a sua volta subire altrettanto se un nemico riesce a coglierlo con la guardia abbassata. A differenza dei personaggi orientati al combattimento, il ladro non si può scagliare contro i suoi avversari, sperando di penetrare le loro difese prima che essi riescano a fare altrettanto. Invece, il ladro deve pianificare le proprie azioni in anticipo per ottimizzare i risultati. Se la zuffa di un guerriero e un suo avversario può essere paragonata al gioco della dama, l'approccio del ladro è più simile a quello degli scacchi, infatti per vincere è necessario pianificare le proprie mosse in anticipo e non buttarsi a capofitto nella mischia.

Questa sezione offre alcune indicazioni sulla strategia da adottare oltre ad alcune tattiche specifiche che potrebbero permettere al ladro di sfruttare al massimo le sue opzioni di combattimento. Gli otto assiomi descritti nel seguito vengono conosciuti come le Leggi di Nuth.

1^ Legge di Nuth: Il ladro deve sapere quando comportarsi con cautela e quando affrontare un rischio calcolato; se possibile, tutti i rischi devono essere calcolati. Un'accorta pianificazione permette di ridurre i rischi ed evita di cacciarsi nei guai.

2^ Legge di Nuth: Il ladro, se gli avversari sono più di uno, non deve mai iniziare per primo il combattimento, per evitare a tutti i costi di finire circondato. Anche se spesso i ladri possono agire prima di tutti gli altri, devono resistere alla tentazione di agire frettolosamente. È meglio che siano i guerrieri, barbari e i monaci i primi ad entrare in mischia, in questo modo il ladro potrà individuare le posizioni da cui attaccare ai fianchi. Gli basterà solo saltare un avversario e poi colpire con un attacco furtivo. Se l'attacco non atterra il nemico, il ladro può anche ritirarsi, per evitare di finire attaccato ai fianchi a sua volta. Fino al termine della battaglia, il ladro deve continuare a spostarsi da una posizione all'altra per attaccare ai fianchi, e là colpire con gli attacchi furtivi. Ritardare la propria azione fino a quando quel nemico non avrà utilizzato il suo attacco di opportunità contro un avversario meglio corazzato è una mossa altrettanto saggia.

3^ Legge di Nuth: Il ladro deve stare attento alle armi con portata, la nemesis di molti ladri imberbi. Esistono due valide opzioni per trattare con un avversario che impugna questo tipo di arma. Innanzitutto, la maggior parte degli avversari che impugna un'arma con portata si muove come il cavallo degli scacchi, che può attaccare solo gli avversari che non gli sono adiacenti. Se il personaggio pensa di riuscire ad oltrepassare la portata dell'arma ed avvicinarsi al nemico, questa potrebbe essere la soluzione migliore. O meglio ancora, il ladro potrebbe mantenersi a distanza e appuntare con la balestra lo stolto nemico come se fosse un portaspilli. Con un'arma a distanza, il ladro può comunque compiere un attacco furtivo a patto di trovarsi entro 9 metri, una distanza comunque superiore rispetto a quella di una normale arma con portata.



4^ Legge di Nuth: Il ladro può a sua volta effettuare un attacco furtivo imbracciando un'arma con portata. Ogni volta che il personaggio minaccia un nemico in mischia e un alleato si trova esattamente dalla parte opposta rispetto al personaggio, il ladro ottiene i bonus per attaccare al fianco e per gli attacchi furtivi. Un'arma con portata permette di espandere l'area così minacciata (vedi "Attaccare il fianco" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*), e la maggior parte dei nemici non si renderà conto di essere stata attaccata ai fianchi fino a quando non si troverà qualcuno accanto a sé. Una tattica particolarmente insidiosa è quella di due ladri che imbracciano un'arma con portata e attaccano un avversario ai fianchi nello stesso round. In questo caso, entrambi i ladri ottengono i bonus per attaccare al fianco e per gli attacchi furtivi, ma nessuno dei due è adiacente all'avversario.

5^ Legge di Nuth: Il ladro deve poter collaborare con un compagno ogni volta che è possibile. A onore del vero, lavorando da solo il ladro può tenere per sé tutto il bottino, ma non ci sarà nessuno a tirarlo fuori dai guai. Se il ladro si allea con uno specialista di combattimenti, il compagno può ingaggiare il nemico mentre il ladro lo accerchia per colpirlo con un attacco furtivo. Un compagno incantatore può fornire numerosi potenziamenti magici, tra i quali *invisibilità*, *pelle di pietra*, *contrastare elementi*, *resistere agli elementi*, *movimenti del ragno*, *volare* e *aiuto*. I ranger hanno molto in comune con i ladri, e inoltre le loro conoscenze delle terre selvagge sono un ottimo complemento delle capacità dei ladri di scassinare serrature o cercare trappole. Dopotutto, forse la migliore opzione possibile è proprio quella di allearsi con un altro ladro. È divertente immaginare lo sguardo incredulo di un avversario, che si è mosso per evitare di essere attaccato ai fianchi e poi scopre di essere rimasto vittima degli attacchi furtivi di un altro ladro! Il solo pensiero di due ladri che infliggono attacchi furtivi da entrambi le direzioni è tale da far accapponare la pelle a chiunque. Tuttavia, i ladri devono essere accorti, poiché i nemici che in passato hanno già subito questa tattica potrebbero correre incontro ad un ladro e, dopo averlo abbattuto, dirigersi verso l'altro.

6^ Legge di Nuth: Il ladro deve tuffarsi e saltare presto e spesso. Più attacchi riesce ad evitare, più a lungo potrà vivere. Se il ladro è così lesto che i suoi nemici rinunciano ad attaccarlo per la frustrazione preferendogli altri bersagli, tanto di guadagnato (almeno per il ladro).

7^ Legge di Nuth: La manovrabilità è un fattore chiave per trovarsi nel posto giusto al momento giusto. Esistono oggetti magici capaci di potenziare la velocità e la manovrabilità del ladro: il ladro dovrebbe cercare di procurarseli con ogni mezzo, lecito e non, alla prima occasione possibile.

8^ Legge di Nuth: Il ladro non deve aver paura di interrompere il combattimento e battere in ritirata. Chi riesce a mettersi in salvo oggi, potrà sempre attaccare lo stesso nemico domani, quando le possibilità saranno più a favore. Chi si ferma a combattere fino alla morte, è solo un martire della stolidezza. Se il ladro dovesse mai trovarsi imprigionato e impossibilitato a fuggire (chissà a che cosa stava pensando

prima di cacciarsi nei guai), arrendersi potrebbe essere una valida scelta tattica (e i gradi spesi per l'abilità di Artista della Fuga potrebbero finalmente essere di una qualche utilità). Infine, se il ladro finisce intrappolato da un nemico implacabile e non ci sono altre vie d'uscita, non rimane che infliggergli il maggior numero di ferite prima di cadere sotto i suoi colpi. Chi può dirlo? Dopotutto, il ladro potrebbe avere un colpo di fortuna, e quel nemico la prossima volta potrebbe pensarci almeno due volte prima di tentare nuovamente di farlo suo prigioniero.

Motivazioni

Andare in avanscoperta nei corridoi dei dungeon, trovare e disarmare le trappole e fare acrobazie in battaglia con addosso solo (ma spesso neanche quella) un'armatura leggera, è un duro lavoro. Ma che cosa spinge una persona a diventare un ladro? A scommettere sulle proprie abilità, agilità e cervello per superare tutti i nemici e gli ostacoli che si parano dinnanzi al proprio cammino? Dipende, perché anche se esistono molte risposte, tante quante i ladri del mondo, una o più delle seguenti ragioni fa certamente parte delle motivazioni di un ladro.

Gusto della sfida: Questo tipo di ladro, al pari di un artista, trae piacere dal proprio lavoro. È il gusto della sfida che lo spinge ad avventurarsi in un dungeon dopo l'altro, l'ebbrezza di misurare le proprie abilità contro tutte le risorse a disposizione di quei luoghi. Il solo pensiero di scoprire un nuovo tipo di serratura, una trappola unica o un mistero irrisolto sono tentazioni irresistibili. Alcune persone che non condividono questo gusto della sfida pensano che la loro sia solo una morbosa attrazione verso il pericolo, ma questo giudizio è completamente campato in aria. Tale ladro si sente veramente vivo solo quando riesce ad usare tutte le proprie abilità per superare le avversità, proprio come un maestro di scacchi brama di poter sfidare il miglior giocatore sulla piazza. Se questo vuol dire rischiare in continuazione la propria pelle, ben venga.

Imperativo morale: Andare all'avventura è solo un mezzo per raggiungere un fine, questo tipo di ladro ha in mente un obiettivo più grande. Forse intende riprendersi tutte le merci trafugate da qualcuno che in passato ha fatto un torto alla sua famiglia, una manciata alla volta, se necessario. Forse metterà tutto il suo bottino a disposizione della gente del povero villaggio dove è nato ed è stato costretto fin da piccolo a pagarsi il cibo e le cose utili. O forse un tempo era un ladro avido successivamente pentitosi e deciso a far ammenda dei suoi misfatti.

Alcuni ladri si sono lasciati alle spalle le motivazioni personali, adottando una filosofia di vita chiamata giustizia distributiva. Così come formulata da un saggio di nome Orlogue, il primo e unico comandamento di questa filosofia era: "Alcune persone hanno troppo e altre non hanno abbastanza". A queste parole, il ladro Ashmore Tuck aggiunse in seguito, "E io farò qualcosa per cambiare la situazione!". I seguaci di questa filosofia si fanno chiamare giustizieri.

I giustizieri non si organizzano per promuovere i loro principi; al contrario, le loro idee si diffondono

spontaneamente di villaggio in villaggio. Un ladro che viene a conoscenza di queste idee decide di metterle in pratica a livello locale, e poi magari anche un secondo ladro, solo di passaggio, viene messo al corrente degli sforzi intrapresi e decide di fare altrettanto nella sua regione. Poiché la giustizia distributiva si diffonde in modo del tutto erratico, le forze dell'ordine sono impotenti contro di essa. Allo sventurato saggio le cui idee hanno dato origine a questa filosofia, tuttavia, venne incendiata la torre dalle furibonde vittime, impoverite dalle ruberie dei giustizieri, ma un ladro rubò a sua volta la proprietà di un'altra torre e la consegnò al saggio subito dopo.

È difficile che un giustiziere dichiari apertamente i propri principi, poiché tali rivelazioni potrebbero spingere i possidenti più facoltosi a mettere una cospicua taglia sulla sua testa. Invece, si limita a colpire i bersagli che ostentano con troppa leggerezza le loro ricchezze, distribuendo il frutto delle sue rapine ai bisognosi. A meno che il bottino non sia già sotto forma di denaro, la prima preoccupazione del ladro è di scambiarlo con dei contanti: un oggetto prezioso potrebbe venire riconosciuto e mettere nei guai una povera famiglia. Un giustiziere in genere fa le sue donazioni in modo anonimo, sia come misura cautelativa (i destinatari non possono far scoprire il ladro alle autorità se non sanno di chi si tratti) sia per evitare un inutile autoincensamento (non è per vanagloria, ma per una giusta causa). È ovvio che i giustizieri siano molto popolari presso chi beneficia della loro generosità e che siano altrettanto invisibili a tutti coloro i quali diventano gli inconsapevoli donatori delle loro cause.

Avidità: Diametralmente opposto al giustiziere, questo è il ladro motivato dal guadagno. Cresciuto con il gusto dei piaceri della vita, pensa che le capacità del ladro siano perfette per acquisire tutte quelle meraviglie.

Per questo tipo di ladro, il tesoro non è mai abbastanza, ed è capace di lagnarsi per ogni singola moneta di rame che il proprio gruppo è costretto a lasciarsi alle spalle. In genere, ha l'abitudine di intascare ogni oggetto di valore che incontra mentre è in avanscoperta, perché, secondo lui, li ha semplicemente trovati per primo e gli spettano di diritto. Se il ladro riesce a trovare un capro espiatorio da accusare, non si fa neppure scrupolo di rubacchiare uno degli oggetti posseduti dai propri compagni di avventura.

Ciò nonostante, un ladro avido può essere una risorsa per il gruppo fino a quando i rispettivi interessi coincidono; infatti, la bramosia del ladro è tale da fargli raggiungere la camera finale del tesoro qualunque cosa gli si parli dinnanzi. Chi è a conoscenza di questa sua ossessione, può ricavare una durevole collaborazione prospettando all'orizzonte tesori sempre più favolosi. Chi non riesce a rendersi conto di tale brama, prima o poi si risveglierà senza più trovare il ladro, scomparso con alcuni oggetti appartenenti al tesoro del gruppo.

Differenze culturali: Alcuni ladri hanno intrapreso la loro carriera solo perché sono cresciuti ascoltando i racconti delle avventure dello zio Odo nelle caverne della Collina d'Osso, o l'esplorazione della tomba di Acererak del cugino Tananger. In

particolare, gli halfling vedono la carriera di ladro come un'attività onorabile e profittevole. A tal proposito, è utile far presente che gli halfling derubano dapprima tutte le altre razze e solo raramente i membri della loro stessa specie.

Anche i bambini di altre razze possono crescere con un'attitudine positiva rispetto ai ladri. Per i capi di alcune famiglie umane, ad esempio, una o più delle specialità dei ladri sono una tradizione familiare, e ci si aspetta che gli eredi riescano a rispettare la tradizione. I membri di tali famiglie spesso cercano di lasciare il segno con imprese memorabili o sfidano i loro eredi a misurarsi con la loro audacia.

Per gli abitanti di alcuni villaggi, i ladri bene addestrati sono la loro principale merce da esportazione. Gli aspiranti ladri lasciano i loro villaggi in giovane età per cercare fortuna, ma spesso chi sopravvive, al termine della propria carriera di avventuriero, torna a vivere nel proprio paese d'origine. La loro ricchezza fa prosperare la città, e i loro figli ripeteranno a loro volta il ciclo.

Di contro, alcune culture e religioni non ammettono i ladri per principio. Va da sé che la maggior parte dei ladri che incontrano simili pregiudizi farà di tutto per contrastare chi disapprova il loro comportamento, perpetuando così il ciclo. Talvolta, però, è possibile che un anticonformista originario di una simile società abbracci lo stile di vita del ladro come estrema forma di ribellione nei confronti del suo retaggio.

Rapporti con le altre classi

Ferme restando le differenze individuali, alcuni elementi sono validi per molti, se non per tutti, i membri di una classe. Se si gioca un ladro, nei seguenti paragrafi si potranno trovare alcuni consigli su come andare d'amore e d'accordo con i propri compagni d'avventura.

Barbari: Il barbaro perde subito la pazienza di fronte all'istintiva cautela del ladro. Non si può dire che vi sia ostilità, ma talvolta le due classi hanno qualche difficoltà ad andare d'accordo. Se il ladro predilige gli spazi aperti (è il caso di uno scout) riuscirà ad instaurare un rapporto migliore con il barbaro di quanto potrebbe fare un equivalente esploratore di dungeon. Tuttavia, se anche fosse così, è comunque preferibile l'approccio guardingo e meditato del ranger al continuo gettarsi nella mischia a testa bassa del barbaro. È sufficiente tenersi alla larga dalla carica del barbaro e approfittare della sua stolidezza per distrarre gli avversari e, così facendo, mietere vittime.

Bardi: I bardi e ladri del gruppo hanno molto in comune, perciò riescono ad andare d'accordo con una certa facilità. I bardi, al pari dei ladri, puntano a farsi sottovalutare dagli avversari, risultando comunque letali grazie ad un sapiente uso delle loro capacità. La principale differenza di un bardo rispetto a un ladro è l'amore per le luci della ribalta. Comunque, per andare d'accordo è sufficiente che il bardo sappia quando è il momento di cantare e quando è quello di tacere.

Chierici: Ogni volta che una trappola esplosiva fa faccia a un ladro o che un attacco furtivo finisce nella peggiore maniera possibile, fa comodo avere a portata

di mano il chierico del gruppo. I ladri devono instaurare dei buoni rapporti con i chierici, così da assicurarsi un loro intervento in caso di necessità. Inoltre, se si scopre che il dungeon è stracolmo di non morti, è meglio restare il più vicino possibile al chierico. Tuttavia, il chierico non si deve permettere di indottrinare il ladro su que-



stioni morali. È importante ottenere un reciproco rispetto delle proprie abilità.

Druidi: Le capacità dei druidi sono completamente diverse da quelle dei ladri, anche se entrambe le classi riconoscono a vicenda le rispettive qualità. Gli interessi dei druidi e dei ladri raramente coincidono, ma al tempo stesso, altrettanto raramente si ostacolano a vicenda. Pertanto, la relazione che di solito si instaura tra ladri e druidi è cordiale, anche se distaccata. Ad ogni modo, se le peripezie di un ladro lo portano nelle terre selvagge, il druido potrebbe rivelarsi un prezioso alleato; infatti, la sua conoscenza delle piante e dei pericoli delle terre selvagge potrebbero salvare la vita del ladro in più di una circostanza. Inoltre, se i personaggi si imbattono in piante animate immuni agli attacchi furtivi, il druido del gruppo potrà avere la meglio su di loro, mentre il ladro lo protegge alle spalle.

Guerrieri: Esiste qualcosa di meglio di un guerriero? Mentre il guerriero tiene a bada la prima linea, il ladro può aggirare il nemico e colpire con i suoi micidiali attacchi furtivi. Il guerriero è lì per assorbire i danni che altrimenti colpirebbero il ladro. Sfonda quelle rare porte che il ladro non è riuscito ad aprire con la sua scaltrezza. E poi viene in aiuto, quando il ladro in avanscoperta si è imbattuto in un pericolo che non è in grado di affrontare da solo. La vita dei ladri sarebbe molto più dura senza il guerriero del gruppo; basta un'occasionale pacca sulla spalla per ribadire quanto un guerriero possa essere importante e dimostrare così la propria ammirazione. Se solo non facessero tutto quel baccano...

Maghi: In termini di avventuriero, il mago si colloca agli estremi opposti rispetto al ladro. Mentre il ladro è in avanscoperta, mettendo a repentaglio la propria vita, il mago è al sicuro nel punto più inattaccabile dell'ordine di marcia. Il ladro si avventura nei dungeon per cercare tesori, mentre il mago è alla perenne ricerca di altra magia. Senza i maghi e tutte le trappole magiche da loro create, il lavoro dei ladri non sarebbe così difficile, ma è anche vero che ci sarebbero meno tesori da depredate. L'unica cosa che accomuna

ladri e maghi è il loro acume strategico.

Entrambi cercano di ottimizzare il loro contributo durante i combattimenti: il ladro mettendo a segno attacchi furtivi ben assestati e il mago con un incantesimo tempestivo al momento giusto. Entrambi lavorano molto bene insieme, e così facendo, riescono a colmare le rispettive lacune.

Monaci: Secondo l'opinione dei ladri i monaci sono decisamente strani. Le loro capacità potrebbero tranquillamente amalgamarsi con quelle dei ladri, ma le due classi sono separate da una profonda mancanza di comprensione. Per quel che può sembrare, i monaci non vanno all'avventura né per i tesori né per le emozioni di una vita spericolata. I monaci con le loro capacità di movimento e di combattimento potrebbero essere dei grandi ladri, ma sono piuttosto introspettivi, e rinunciano a tutti gli oggetti che potrebbero rubacchiare. I monaci possono far comodo, ma non si è mai sicuri di come ci si debba porre nei loro confronti.

Paladini: I paladini sono una meraviglia, un'autentica meraviglia. In battaglia sono delle vere e proprie macchine da guerra, generosi con i loro miracoli di guarigione, e si accontentano della loro parte di tesoro. Si può instaurare un ottimo rapporto con i paladini, a patto di definire fin dal principio le regole di base. Il ladro si deve presentare come un agente indipendente, al di fuori della giurisdizione del paladino, a meno che le cose non siano proprio in quei termini. Se così fosse, il ladro deve avere la massima cautela ogni volta che ha bisogno di qualcosa che il suo amico paladino non approverebbe.

Ranger: I ladri sono probabilmente più affini ai ranger di chiunque altro faccia parte di un gruppo di avventurieri. Entrambi sentono il bisogno di stare all'erta, muoversi in avanscoperta, e che talvolta sia meglio non farsi notare. Forse, l'unica cosa che li distingue veramente è che il ranger non si prende mai una distrazione, mentre i ladri sanno come godersi i piaceri della vita. Ciò nonostante, i ladri sanno che i

ranger porteranno a termine la loro missione, a dispetto di tutte le avversità.

Stregoni: Anche se è divertente stare appresso agli stregoni, non si può mai sapere se stanno nascondendo qualcosa. Alcuni sono fidati e altri no, ma riescono ad essere così sfuggenti che lo si può scoprire solo quando è troppo tardi. Per il bene comune, è meglio che lo stregone del gruppo riceva chiare e frequenti dimostrazioni di quanto il ladro sia più utile da vivo che da morto. I ladri possono godere della loro compagnia, beneficiare dei loro poteri, ma non devono fidarsi di loro più dello stretto indispensabile.

IL BARDO

"Questo mi ricorda una canzone... Fa più o meno così..."

– Devis

Ruolo nella campagna

Tra tutti gli incantatori arcani, il bardo, sempre amichevole con chiunque, è il più alla mano: meno introverso rispetto al mago e meno minaccioso di uno stregone. Pur avendo in comune molte abilità con i ladri, i bardi non hanno impresso sulla loro pelle il marchio d'infamia di criminali. Per lo più sono accolti a braccia aperte, essendo validi intrattenitori, o quanto meno tollerati perché considerati innocui. Il bardo è uno dei pochi personaggi capaci di muoversi liberamente tra tutti i ceti sociali e quasi tutti gli umanoidi. Un liuto e dei vestiti dai colori sgargianti sono un vero passepartout per tutti quei posti in cui la musica è apprezzata, dalle foreste elfiche alle tane dei goblin.

Dato che è ben accetto dappertutto, il bardo può essere un ottimo messaggero, in grado di raccogliere e distribuire notizie ovunque lo portino i suoi vagabondaggi. Solo un folle o uno stolto ucciderebbe un bardo senza scoprire prima quello che sa. Non appena gli si concede di parlare, naturalmente, ogni bardo degno di questo nome è in grado non soltanto di convincere chi lo ha catturato ad avere pietà di lui, ma anche di farsi raccontare per filo e per segno la vita dei suoi nemici! È chiaro però che il bardo non dovrebbe abusare della loro fiducia. Se dei banditi lo risparmiavano, meglio evitare di tagliare loro la gola, di notte, o di condurre la guardia locale nel loro covo: così facendo si metterebbero a repentaglio tutti i bardi, poiché tali storie si diffondono molto rapidamente.

Proprio per questo motivo i bardi fanno di tutto per far circolare storie sulla fortuna in cui chi li tratta bene s'imbatte. Molti troll hanno udito la ballata che parla di un loro fratello morto per il mal di pancia dopo aver mangiato un bardo, e molti ogre conoscono la storia di un bardo prigioniero riscattato per una somma principesca. Alcuni tra gli umanoidi più stupidi forse non collegherebbero quell'omuncolo con l'arpa cui stanno sfondando la testa con i "bardi" menzionati in tali storie, ma meglio questo che niente.

In molte campagne il bardo è un intrattenitore spensierato o un intermediario di fiducia. Non è insolito trovare bardi al servizio di nobili come araldi o anche ambasciatori, data la loro bravura di portavoce. È raro, ma non impossibile, che un bardo divenga governatore di una città, spesso semplicemente perché

è il più conosciuto ed il più amato tra tutti i cittadini. I bardi in genere preferiscono evitare tali legami, giacché le responsabilità impediscono loro di intraprendere nuovi viaggi ed incontrare gente nuova. E quando si tratta di visitare posti nuovi (e spesso sperduti) ed incontrare nuove razze, niente è meglio dell'avventura.

Ruolo nel gioco

Il bardo è, per inclinazione naturale, un factotum. Le situazioni in cui brilla davvero sono quelle di interazione, ma sa anche adeguarsi bene ad un combattimento, soprattutto se prende il talento Arma Preferita e si concentra su armi leggere e veloci.

Se si gioca un bardo, la migliore strategia in battaglia è non dare nell'occhio e non mostrarsi mai come la minaccia più immediata. I nemici intelligenti di solito mirano a chiunque, a parer loro, costituisca il maggior pericolo, quindi meglio che mirino a qualcun altro: il mago o lo stregone per evitare il lancio di incantesimi; il chierico per fermare le guarigioni dei punti ferita; il guerriero, il barbaro, il paladino o il monaco per ridurre i danni inflitti; o anche il ladro per prevenire quei dannati attacchi furtivi. Mentre i nemici concentrano l'attenzione sugli altri, il bardo sa certamente come fare la propria parte. La musica bardica migliora il morale dei compagni, devasta la coesione del gruppo avversario ed impedisce agli effetti sonori di danneggiare gli alleati. Inoltre, il controcanto di un bardo può spesso salvare la pelle ad un gruppo. In caso ci sia bisogno di unirsi al combattimento, ben inteso, il bardo possiede capacità combattive e da incantatore del tutto rispettabili per contribuire ad un buon esito.

Sia ben chiaro: un gruppo se la cava sempre meglio con un bardo che senza. La sua musica bardica migliora i punti di forza di chiunque offrendo bonus morali in combattimento, bonus di competenza durante le esplorazioni, preavvisi ed indizi grazie alle conoscenze bardiche... e la lista continua a lungo. Inoltre, il bardo può aiutare chiunque in un gruppo. I suoi incantesimi arcani rimpinguano le scorte di maghi e stregoni. Le sue abilità combattive giovano in caso di duelli difficili. Le sue conoscenze bardiche e l'abilità di raccogliere informazioni integrano le divinazioni clericali. Pur non essendo abile con serrature e trappole, è comunque un dignitoso esploratore, se serve qualcuno che si intrufoli per appurare che fine ha fatto il ladro.

In altre parole, si afferma per tradizione che un gruppo di avventurieri standard dovrebbe essere composto da un chierico, un guerriero, un ladro e un mago. In questo modo si assicurano al gruppo guarigioni, capacità combattive, abilità di esplorazione e un buon arsenale arcano. Se però un gruppo così composto volesse integrare un quinto membro, un bardo sarebbe la scelta più saggia. È vero che un barbaro o monaco rinforzerebbero il gruppo, e che uno stregone migliorerebbe le capacità di lancio di incantesimi arcani. Un paladino potrebbe affiancare il guerriero in prima linea e fornire una minima dose di guarigioni; un ranger fornirebbe capacità combattive e abilità utili nelle terre selvagge; un druido offrirebbe abilità

naturalistiche e curative. Solo un bardo però possiede tutte le abilità dei quattro tipi base di avventuriero (ovvero "i quattro tipi base di cibo per mostri", come dicono a volte i bardi): incantesimi arcani come un mago, abilità di sotterfugio come un ladro, capacità combattive come un guerriero e doti curative come un chierico. Ciascuno di questi personaggi è migliore del bardo nella sua specialità, ma il bardo può fornire sostegno a tutti. Essere contemporaneamente il secondo miglior mago, il secondo miglior esploratore, il secondo miglior guaritore ed un guerriero dignitoso non è cosa da poco, e nessun'altra classe è in grado di fare altrettanto.

Per lo stesso motivo i bardi sono perfetti nelle avventure in solitario. Ciascuno dei quattro personaggi di base si specializza in un campo, a costo di abbandonarne altri, ma il bardo beneficia di tutti i loro punti di forza. Ecco un altro motivo per cui un bardo è un buon messaggero: viaggiando da solo ha molte più probabilità di completare una missione rispetto a qualunque altro personaggio dello stesso livello.

Oltre alla sua musica bardica e all'ampia gamma delle capacità di classe, il bardo ha un altro asso nella manica. Le conoscenze bardiche possono fornire informazioni chiave per risolvere tutti i misteri o dilemmi che il gruppo deve affrontare. Ovviamente i personaggi devono sfruttare a fondo le informazioni ottenute in questo modo: il DM non può certo rivelare l'intera trama dell'avventura per un paio di prove di conoscenze bardiche superate. Piuttosto, il bardo dovrebbe impraticarsi a raccogliere indizi, esaminarli da diverse punti di vista ed immaginare come potrebbero combaciare con gli altri eventi avvenuti nel gioco.

Le prove di conoscenze bardiche sono anche un buon modo per il DM di disseminare possibili indizi per le prossime avventure. Anche il bardo, tuttavia, può dar vita a nuove sottotrame ponendo le giuste domande. Un DM attento può servirsi di tali indizi per determinare il tipo di avventure che i giocatori si divertirebbero ad intraprendere.

Motivazioni

La capacità di adattarsi è la risorsa più potente di un bardo. Non solo è il benvenuto dappertutto, dal castello più sontuoso alla bettola più infima, ma si adegua perfettamente all'ambiente. Ovunque vada, ascolta nuovi canti, prova gli strumenti locali, intervista i testimoni di fatti degni di nota (che risalgano alla settimana precedente o a due generazioni fa, poco importa), e, in breve, si mescola alla gente locale. Dopodiché aggiunge quanto ha scoperto al suo repertorio, che diventa sempre più vasto col tempo. Gli ipercritici potrebbero bollare un bardo come persona molto superficiale, ma così non si centra il punto: al bardo piace la gente, e spesso, di rimando, è vero anche il contrario.

Alcuni bardi si considerano gli eredi di una gloriosa tradizione. Cercano di raccogliere e conservare antichi canti, sicché le opere di ere perdute sopravvivano e trovino nuovi ascoltatori. Altri bardi amano comporre, sempre alla ricerca di nuove idee da trasformare in arte. Altri ancora si servono della loro musica per aprire nuove porte ed incontrare gente che racconti

storie affascinanti. I paragrafi seguenti esaminano nel dettaglio tutti questi tipi.

Compositore: Per questo tipo di bardo, la musica è una forma d'espressione, un'arte che lega la gente di ogni retaggio, razza e cultura. Attraverso il linguaggio universale della musica egli mostra, in questo mondo così pieno di divisioni, quanto in comune abbiano i popoli. Chi non è un bardo pensa per lo più che i compositori siano tipi egocentrici, interessati solo a trasmettere al prossimo i loro sentimenti più profondi. Nulla di più falso: se un compositore scandaglia il suo animo, è solo per cercare gli elementi comuni ad altri. È sempre alla ricerca di nuovi modi per condividere la musica che tanto ama.

Un compositore cerca sempre di rendere il mondo più ricco di quanto non fosse, motivazione certamente rara in un avventuriero. Se va all'avventura è per entrare in contatto con nuove persone, ed ascoltare la loro musica. Trovare un pubblico insensibile lo addolora e lo sconcerta, ma non smette mai di cercare qualcuno che condivida le sue idee sulla musica.

Studente: Questo tipo di bardo, sempre alla ricerca di canti dimenticati, insegue e colleziona musiche perdute. Non appena visita una zona che non conosce, per prima cosa chiede alla gente del luogo di cantargli tutte le loro canzoni. Talora è in grado di ricomporre una ballata perduta, partendo da diverse versioni parziali conservatesi in regioni diverse. Anche lo svolgimento degli eventi storici interessa lo studente, che spesso compone nuove canzoni per far sopravvivere il ricordo di eventi recenti.

Lo studente, sorta di saggio peripatetico la cui biblioteca sta tutta nella sua mente, è insuperabile quando si tratta di recuperare informazioni. Le sue conoscenze bardiche sono vastissime, e coprono lo scibile, dagli eventi che hanno ispirato di recente una satira contro il Duca di Kroten, sino alle parole pronunciate dall'ultima imperatrice Suel, prima di morire durante la Pioggia del Fuoco Incolore. Non c'è fine alle conoscenze che uno studente può rivangare, ed è difficile fermarlo se cerca di imparare una nuova canzone o di recuperare un poema epico smarrito.

Diversamente da un saggio, tuttavia, un bardo studente non ammassa il sapere; piuttosto se ne serve per dividerlo con chiunque incontri. È come se il suo repertorio di canzoni fosse tanto vasto da venir fuori al benché minimo pretesto. Come ebbe a dire Geoffrey Chaucer descrivendo uno studente, "con ugual piacere era disposto a imparare e a insegnare".

Esecutore: Naturalmente alcuni bardi si accontentano di essere al centro dell'attenzione. Sono delle star, almeno secondo loro, e in ogni luogo si sentono "sul palco".

Certo, un bardo esecutore è tremendamente vanitoso, ma spesso lo è in modo così disarmante che gli altri gli perdonano facilmente i suoi eccessi (e spesso l'essere molto carismatici serve al proposito). Ogni sua azione è mirata ad ottenere ciò che più desidera: maggiore attenzione.

Molti bardi di questo tipo sono di grande talento, e lo sanno bene. Alcuni godono della loro megalomania e sono fermamente convinti di essere le persone più importanti del mondo. Altri sono insicuri, emotivi e

sempre bisognosi di approvazione. L'unico pregio che condividono è un'assoluta devozione al loro talento. Avventurarsi con un esecutore può essere un incubo, dato che si rifiutano di fare tutto quanto non sia alla loro altezza, ma non si possono negare loro bravura e determinazione.

Chiacchierone: Molti bardi avventurieri ricadono in questa categoria. "Chiacchierone" non è probabilmente il termine che essi utilizzerebbero per definirsi, ma rende comunque bene l'idea.

Un chiacchierone fa amicizia con facilità. Entro un giorno dal suo arrivo in città, conosce gli avvenimenti locali meglio di alcuni residenti di lunga data. La gente si fida di lui perché è evidente che la sua curiosità è sincera, ed anche perché le informazioni che domanda sono ricompensate da altrettante risposte su se stesso. Confrontando le preoccupazioni dei suoi ascoltatori con ciò che ha visto altrove, il chiacchierone mostra come altri abbiano affrontato gli stessi problemi in passato. In questo modo la gente si sente collegata a chi ha provato le medesime sensazioni in passato ed a chi le proverà in futuro.

Le conoscenze bardiche di un chiacchierone sono del tutto casuali: sono molto profonde se si riferiscono a zone in cui ha soggiornato, ma sporadiche al di fuori di queste regioni. Tuttavia, non è difficile per lui tracciare paralleli tra le situazioni con cui si confronta ed altri casi simili, che risalgano ad un mese o a mille anni prima.

Essere in confidenza con così tanta gente rende i chiacchieroni giudici attenti del carattere. Sono anche estremamente silenziosi quando si tratta di questioni riguardo le quali è stato loro chiesto di mantenere il segreto, perché non si possono ricevere confidenze se non le si rispetta. Lo stile di vita da vagabondo, tipico del bardo, fa sì che regolarmente i chiacchieroni si imbattano in gente nuova e rincontrino vecchi amici.

Rapporti con le altre classi

Ferme restando le differenze individuali, alcuni elementi sono validi per molti, se non per tutti, i membri di una classe. Se si gioca un bardo, nei seguenti paragrafi si potranno trovare alcuni consigli su come andare d'amore e d'accordo con i propri compagni d'avventura.

Barbari: Il barbaro apprezza molto la musica, in particolare i canti di battaglia, gli interminabili canti di compianto e i poemi epici su eroi che furono, il che è un bene, ma si dimostra anche impaziente con la gente di altre culture. Ciò significa che potrebbe scagliarsi all'attacco di un gruppo di stranieri prima ancora che il bardo abbia avuto la possibilità di salutarli.

Chierici: La musica e gli inni liturgici giocano un ruolo chiave nell'universo di quasi tutti i chierici. Un chierico, però, spesso ritiene che la musica, per quanto gloriosa, sia un aspetto secondario e marginale della religione: bello in sé, ma non essenziale. Un bardo punta a mostrare, attraverso esempi pratici, che non è così.

Druidi: La natura è piena di musica meravigliosa, dai canti degli uccelli allo stormire delle foglie, dal gemito del vento al rimbombare di tuoni lontani e lo sciabordare delle onde sulla riva del mare. Più

semplice è la musica del bardo, più il druido la gradisce. Sebbene il punto di vista di un druido sia affascinante, il bardo condivide ben poche delle scelte del suo amico.

Guerrieri: I guerrieri sono come il sale della terra. Se non fosse per loro, il bardo sarebbe morto migliaia di volte, e il suo prezioso strumento distrutto. I guerrieri sono gente semplice che affronta giorno dopo giorno, dungeon dopo dungeon, i soliti ingrati compiti. Per dimostrare la propria gratitudine, un bardo suona continuamente le loro canzoni preferite.

Ladri: Amico, se non sei abbastanza fortunato da essere un bardo la seconda scelta è sicuramente il ladro. Bardo e ladro condividono molto: un'inclinazione per la segretezza e l'osservazione molto acuta che è meglio evitare il combattimento, quando si può. Certo, il bardo non ha mai imparato bene quella specie di attacco furtivo, ma in compenso il ladro non ha incantesimi, non conosce la musica e soprattutto non ha quell'aria angelica... Insieme, bardo e ladro sono una combinazione vincente. È bello avventurarsi insieme, sempre e dovunque: un ladro può condurre il bardo ad affrontare situazioni più interessanti (e problematiche) che tutto il resto del gruppo messo insieme.

Maghi: Il mago possiede poteri meravigliosi, ma ad un prezzo troppo alto. Tutta quella pianificazione, quello studio, e tutta la spontaneità a cui si deve rinunciare... c'è da impazzire! Un bardo rispetta sempre i maghi (possiedono molti più incantesimi di quanti potrebbe mai possederne lui), ma ne compatisce i limiti. Ciò che conta è che il mago non se ne accorga mai.

Monaci: Il monaco del gruppo può essere affascinante per un bardo, ma assolutamente incomprensibile. Invece della musica, il monaco ascolta il silenzio, che lo aiuta a raggiungere un equilibrio interiore. Invece di rivolgersi ad altri per avviare relazioni, si ritira sempre più in se stesso. Eppure, un monaco è sempre da sfruttare: che splendide canzoni si possono scrivere se lo si convince a raccontare storie sulla sua patria e leggende sul suo ordine!

Paladini: Ma i paladini non si prendono mai un giorno di riposo? Sono i tipi più simpatici, amichevoli, gentili e complessivamente impressionanti che un bardo abbia mai incontrato (bardi esclusi, ovviamente), ma non hanno il senso della misura! Va bene essere sempre all'erta, ma ogni tanto anche un paladino dovrebbe prendersi un bel fine settimana per rilassarsi e divertirsi un po'. Fino a quel momento, tuttavia, spetta al bardo rischiare il cammino del paladino, quando è possibile, con una di quelle marcette orecchiabili del tipo "puniscili tutti".

Ranger: I boschi stanno benissimo dove stanno, ma un bardo impazzirebbe se dovesse passare lì la sua intera vita! Il druido almeno ha la scusa che deve restare vicino alle piante ed agli animali che ha preso in cura, ma il ranger no: semplicemente gli piace vivere tra le sterpaglie. Certo, il bardo lo rispetta (alcune tra le amicizie migliori dei bardi coinvolgono un ranger), ma a quel poveraccio deve proprio mancare qualche rotella.

Stregoni: In un certo senso, bardo e stregone si somigliano come due gocce d'acqua. Entrambi puntano

sulla personalità, anche se il bardo lo considera piuttosto un tipo di fascino. Sembra tuttavia che ad alcuni stregoni piaccia essere temuti oltre che apprezzati... che peccato! Eppure, il bardo prova simpatia per gli stregoni: se succedesse l'impensabile e non si potesse più fare i bardi, lo stregone potrebbe essere una valida alternativa per il prosieguo della carriera.

OPZIONI SPECIALI DI COMBATTIMENTO

Questa sezione approfondisce tre opzioni di combattimento usate di frequente dai ladri e dagli assassini: attaccare al fianco, gli attacchi con la garrotta e gli attacchi furtivi. Le regole per gli attacchi con la garrotta sono nuove, mentre quelle per le altre opzioni sono espansioni del materiale descritto nel *Manuale del Giocatore*.

Attaccare ai fianchi in condizioni insolite

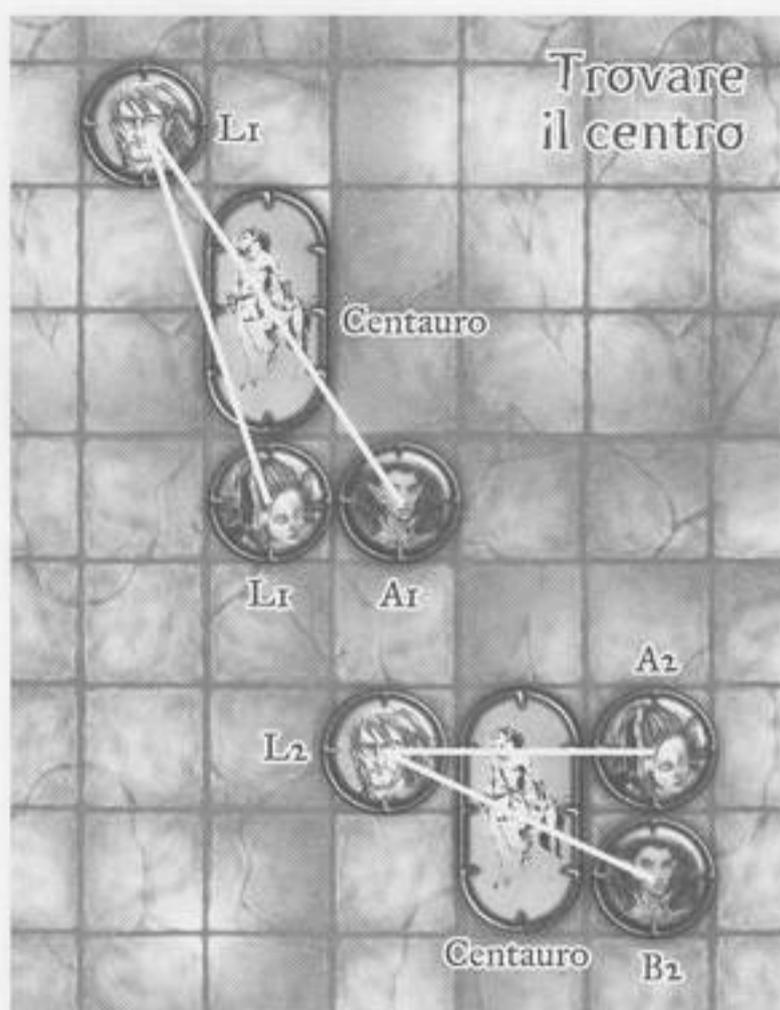
In genere, attaccare ai fianchi è semplice: basta che due personaggi siano disposti su due lati opposti di un avversario. Ma che cosa accade se il nemico occupa più di un quadretto, o uno degli attaccanti impugna un'arma con portata? I seguenti diagrammi illustrano alcune ambiguità della regola per attaccare ai fianchi.

I personaggi che utilizzano le armi con portata rendono la situazione leggermente più complessa. Innanzitutto, si deve individuare il quadretto da cui parte l'attacco, in altre parole il quadretto interposto tra l'attaccante e il difensore. Quest'ultimo è di solito ovvio, ma qualora la situazione non fosse chiara, si potrebbe sempre tracciare una linea retta per congiungere il centro dell'attaccante con quello del difensore. Ed infine, si determini il fianco da attaccare come se l'attaccante fosse in quel quadretto interposto.

Trovare il centro

Se si utilizza una griglia per gestire il combattimento, il modo più semplice per capire se due personaggi stanno attaccando un avversario ai fianchi è di congiungere con una linea il centro del quadretto del proprio personaggio con quello del proprio alleato. Se tale linea attraversa da un lato ad un altro opposto la creatura che i personaggi stanno attaccando, allora la creatura viene attaccata ai fianchi. Se invece la linea attraversa due lati adiacenti dell'avversario, allora non è così. Ad esempio, il ladro in posizione L1 sul diagramma denominato "Trovare il centro" attacca il fianco del centauro se c'è un alleato in posizione A1, poiché la linea congiungente i due centri attraversa entrambi i lati lunghi del segnalino del centauro. Ma se l'alleato è in posizione B1, allora non si può attaccare ai fianchi. La linea che congiunge i due centri attraversa un lato lungo e un lato corto adiacente (quello posteriore) del segnalino del centauro.

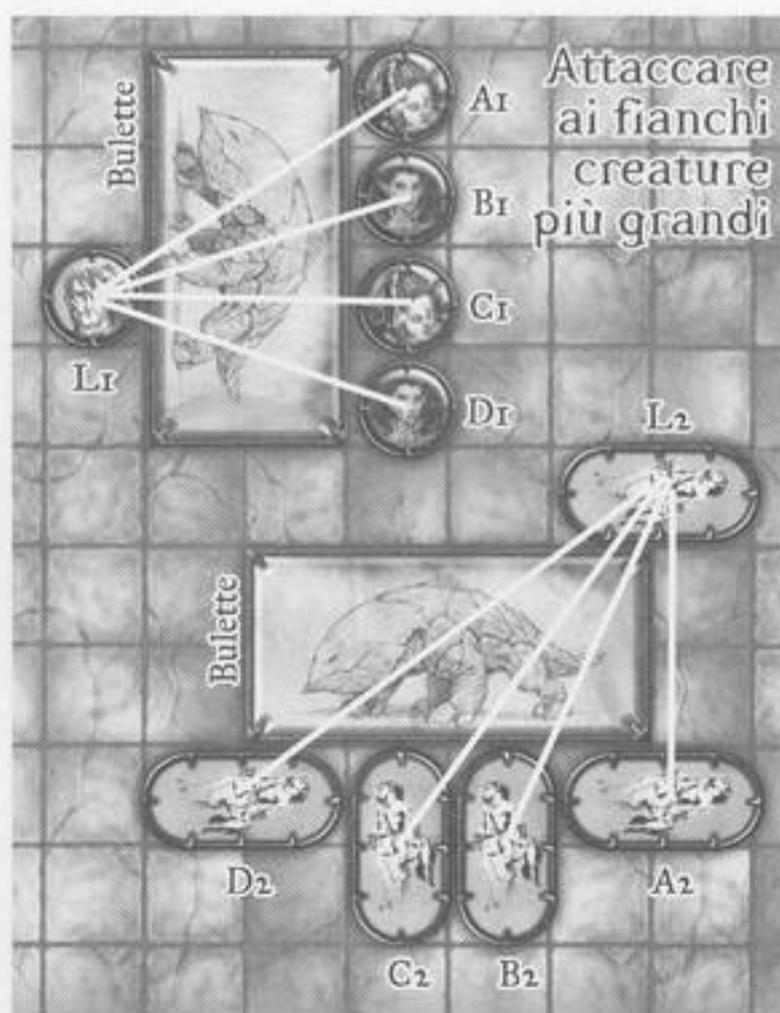
In condizioni normali, se il personaggio vuole attaccare l'avversario ai fianchi, è ammessa una sola posizione in cui il proprio alleato possa collocarsi. Tuttavia, se l'avversario occupa più di un quadretto della griglia, allora l'alleato ha a disposizione un maggior numero di opzioni. Il ladro in posizione L2 sul diagramma attacca il centauro ai fianchi sia che



l'alleato si trovi in posizione A2 o B2, perché entrambe le linee congiungenti attraversano due lati opposti dell'avversario. Allo scopo di attaccare ai fianchi, entrambi i quadretti sono considerati "lati opposti" rispetto al ladro.

Attaccare ai fianchi creature più grandi

È molto più semplice attaccare ai fianchi una creatura grande che una piccola. Il ladro vicino al bulette in



Attaccare ai fianchi con le armi con portata



posizione L1 sul diagramma denominato "Attaccare ai fianchi creature più grandi", la può attaccare ai fianchi se un alleato è in posizione A1, B1, C1 o D1. Per di più, gli alleati in tutti quei quadretti ricevono dal ladro i bonus per attaccare ai fianchi; in questo modo, un solo personaggio "fermo alle spalle" può concedere a numerosi alleati i bonus per attaccare ai fianchi.

Se il personaggio o i suoi alleati occupano più di un quadretto della griglia, valgono gli stessi principi: basta

tracciare una linea dal centro del personaggio e non dal centro del singolo quadretto. Il centauro ladro in posizione L2 non attacca il fianco del bulette rispetto al centauro in posizione A2, ma vi riesce con gli altri centauri nelle posizioni B2, C2 e D2. Nessuno dei centauri congiunge le proprie linee a partire dai centri dei quadretti, poiché i loro centri giacciono sulle linee delle griglia. E questo è quanto.

Attaccare ai fianchi con le armi con portata

Sul diagramma denominato "Attaccare ai fianchi con le armi con portata", il guerriero che impugna un falciatore in posizione A1 concede in modo inequivocabile ad uno dei tre ladri nelle posizioni L1, L2 e L3 un bonus per attaccare ai fianchi, ma a quale dei tre? Per capire quale sia il ladro, si può tracciare una linea per congiungere il centro del guerriero in A1 con quello del bersaglio. Poi si deve individuare il punto in cui la linea attraversa il quadretto del nemico. Il quadretto adiacente a quel punto indica la direzione di provenienza dell'attacco del guerriero. Quindi, si può procedere con le normali regole per determinare chi sta attaccando il fianco di chi, a partire dalla posizione del guerriero. Nel caso in esame, il ladro in L3 ottiene il bonus per attaccare ai fianchi, e gli altri due no.

Spigoli diagonali e attaccare ai fianchi

Se la linea tra due alleati attraversa gli spigoli opposti dell'area occupata da un avversario, gli alleati attaccano la creatura ai fianchi. Ad esempio, sul diagramma denominato "Spigoli diagonali e attaccare ai fianchi", i personaggi in A1 e B1 attaccano il drider ai fianchi poiché la linea che congiunge i loro centri attraversa gli spigoli anteriore sinistro e posteriore destro della sua area.

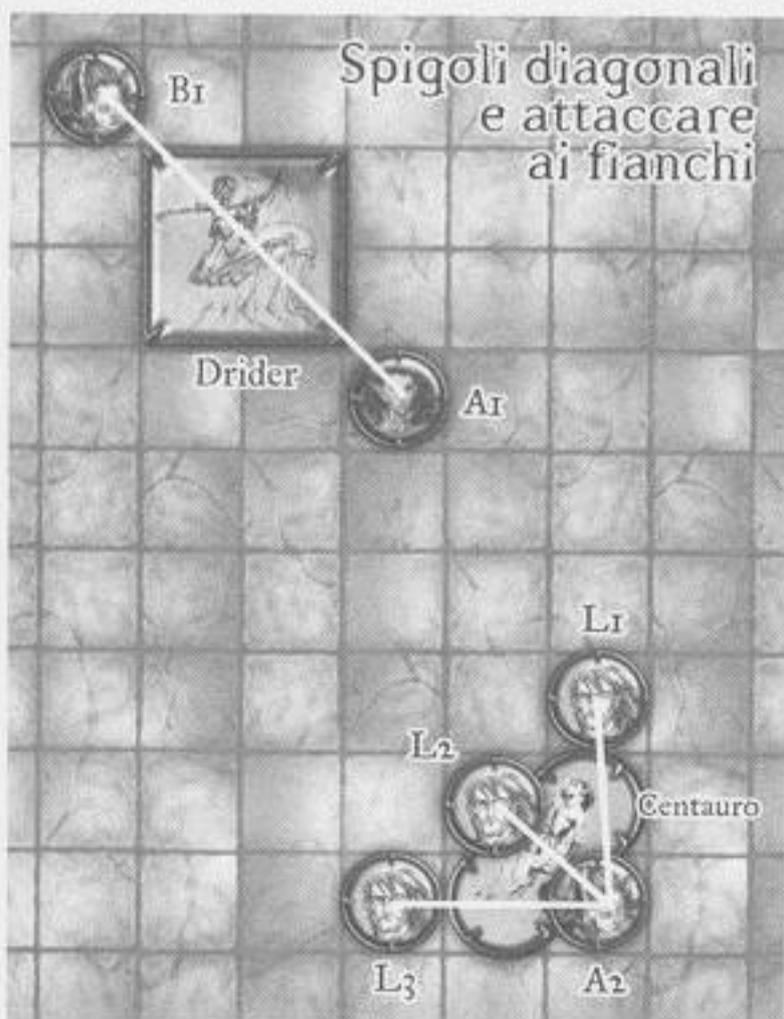
Infine, viene presentato un esempio ancora più strano di applicazione delle regole sui lati e gli spigoli opposti. L'alleato in posizione A2 concede ai ladri nelle posizioni L1, L2 e L3 i bonus per attaccare ai fianchi. Egli consente ai ladri in posizione L1 e L3 di attaccare ai fianchi perché la linea che lo congiunge con ciascuno di essi attraversa due lati opposti dell'area dell'avversario. Inoltre, consente anche al ladro in posizione L2 di attaccare ai fianchi poiché la linea tra loro interposta unisce gli spigoli opposti dello spazio occupato dal nemico, cioè lo spigolo in alto a sinistra e quello in basso a destra.

Attacchi furtivi

Secondo la regola generale che governa la capacità di attacco furtivo, un ladro può colpire un punto vitale per infliggere danni extra "ogni volta che al bersaglio del ladro viene negato il bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza), o quando il ladro attacca il bersaglio ai fianchi". Nel seguito vengono elencate alcune condizioni specifiche che potrebbero conferire tali danni extra.

- È un round di sorpresa, e l'avversario non può agire in questo round o non ha ancora agito.
- È il primo round di combattimento, e l'avversario non ha ancora agito.

Spigoli diagonali e attaccare ai fianchi



- Il personaggio attacca l'avversario ai fianchi.
- Il personaggio è invisibile e l'avversario non può individuarlo.
- L'avversario è accecato.
- L'avversario è coinvolto in una lotta con qualcun altro oltre al personaggio.
- L'avversario è in scalata, cammina su una corda tesa oppure è in qualsiasi altro modo sbilanciato.
- L'avversario sta correndo.
- L'avversario è stordito.
- Uno dei punteggi di caratteristica dell'avversario è sceso a 0 (va da sé, che se si tratta della Costituzione, l'attacco furtivo è inutile: l'avversario è già morto stecchito).
- L'avversario è accovacciato.
- L'avversario è paralizzato o bloccato.
- L'avversario è addormentato, legato o privo di sensi.

È bene tener presente che se l'avversario è invulnerabile agli attacchi furtivi, o per il tipo di creatura o per qualsiasi altra condizione, tutte le congetture del personaggio sono inutili. Anche se vale una delle condizioni riportate nell'elenco, il personaggio non ottiene i danni extra dell'attacco furtivo. Ad ogni modo, la maggior parte di queste condizioni conferisce all'attaccante altri benefici.

Attacchi con la garrotta

Una garrotta è più difficile da usare di molte altre armi, poiché l'attacco deve essere preparato con cura per sperare di avere una ragionevole probabilità di riuscita. L'attacco con la garrotta utilizza le regole di lotta nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*, con alcune aggiunte.



Attacco di opportunità: Il personaggio che attacca un avversario con la garrotta provoca un attacco di opportunità da parte di quest'ultimo. Se l'attacco di opportunità infligge dei danni, l'attacco con la garrotta si considera fallito.

Posizionare la garrotta: Per attaccare con una garrotta, innanzitutto il personaggio deve avvolgere l'arma sulla testa dell'avversario e poi stringerla attorno al suo collo. Pertanto, il personaggio deve poter raggiungere la testa del bersaglio. Ciò significa che il personaggio non può garrottare un avversario più grande di lui di due o più categorie di taglia, a meno che l'avversario non sia seduto, sdraiato o che possa essere attaccato da una posizione rialzata.

Se il personaggio può raggiungere la testa del bersaglio, deve effettuare con successo un attacco di contatto in mischia per afferrarla. A differenza di un normale attacco di contatto in mischia, l'attacco con la garrotta esclude solo in parte l'armatura dell'avversario. Se il collo dell'avversario è protetto, il personaggio potrebbe non riuscire a posizionare la garrotta in modo corretto. Per calcolare la Classe Armatura di un avversario garrottato, si deve utilizzare il rispettivo modificatore di taglia (vedi "Statistiche di combattimento" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*), più tutti i seguenti modificatori speciali di armatura che si possono applicare.

Tipo di armatura	Modificatore alla CA del bersaglio contro gli attacchi con la garrotta
Armatura naturale	Fornisce il normale valore di protezione (pari al bonus dell'armatura naturale)
Armatura completa	Fornisce un bonus di armatura di +4
Collare di cuoio	Fornisce un bonus di +4
Gorgiera	Fornisce un bonus di +10

Se non si riesce a colpire con l'attacco di contatto in mischia, l'attacco con la garrotta si considera fallito. Se il personaggio può compiere attacchi multipli in un round, è possibile tentare di avvolgere la garrotta più volte, con bonus di attacco decrescenti.

Strangolare: Il personaggio deve effettuare una prova di lottare (vedi "Lottare" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*). Se il personaggio supera la prova, è iniziato lo strangolamento dell'avversario. A seconda del tipo di garrotta, vengono immediatamente inflitti 1d6 o 1d8 danni. Il modificatore di Forza del personaggio si applica a tali danni, e se il modificatore è un bonus, si ottiene una volta e mezza quel bonus perché sta utilizzando entrambe le mani per strangolare.

Se il personaggio fallisce la prova di lottare, lo strangolamento non ha avuto inizio né vengono inflitti i danni. L'avversario riesce a liberarsi dalla garrotta e sfuggire alla lotta. Se il bersaglio è più grande di due o più categorie di taglia, a differenza delle prove di lottare, non si perde automaticamente un tentativo di trattenere. Se la prova riesce, l'avversario è stato afferrato.

Entrare: A meno che il personaggio non stia utilizzando una garrotta a serratura, per continuare lo strangolamento si deve entrare nello spazio

dell'avversario. Muoversi, come al solito, provoca attacchi di opportunità da parte di nemici che minacciano, ma non da parte del bersaglio.

Continuare un attacco con la garrotta: Dopo aver stretto la garrotta cordata o filiforme al collo, aver vinto la prova di lottare, ed essersi mossi nello spazio dell'avversario, è possibile continuare ad infliggere danni con la garrotta, superando tante prove di lottare quante se ne hanno a disposizione. Se il personaggio può compiere attacchi multipli, ogni round è possibile effettuare più prove di lottare per infliggere i danni. Ogni volta che si supera una prova di lottare, il personaggio infligge danni da garrotta, aggiustati secondo il modificatore di Forza, come descritto sopra. La garrotta rimane al suo posto fino a quando il personaggio non libera l'avversario o quest'ultimo riesce a sfuggire alla presa (Vedi "Lottare" nel Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

A meno che non si stia utilizzando una garrotta a serratura, il personaggio e l'avversario vengono considerati coinvolti in una lotta fino a quando l'attacco con la garrotta non viene interrotto. Non si può immobilizzare un avversario mentre si utilizza una garrotta, né lo si può attaccare con un'altra arma.

Cosa si può fare mentre si viene strangolati con una garrotta: Essere strangolati con una garrotta è come trovarsi coinvolti in una lotta, tranne per il fatto che si subiscono danni normali. Il personaggio può tentare di sfuggire alla garrotta superando una prova di lottare al proprio turno. Se si hanno a disposizione attacchi multipli, è possibile ripetere il tentativo di fuga. Inoltre, si può anche attaccare lo strangolatore con

un'arma leggera. Lanciare incantesimi è difficile, poiché non si possono utilizzare né le componenti verbali (V) né quelle somatiche (S). Si possono lanciare solo quegli incantesimi che richiedono una componente materiale o un focus divino, purché il personaggio li tenga in mano. Se un personaggio che viene strangolato tenta di lanciare un incantesimo di questo tipo, deve comunque superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello incantesimo) per evitare di perderlo.

Per tagliare la garrotta stretta attorno al proprio collo, si può compiere l'azione di attaccare un oggetto, ma si tratta di un'impresa difficile. Essendo la garrotta un'arma Piccola, la sua Classe Armatura è pari a 11; tuttavia, poiché la garrotta è stretta al collo del personaggio, ottiene un bonus di copertura alla Classe Armatura di +10, per una Classe Armatura totale di 21. Inoltre, il personaggio subisce una penalità di -4 al proprio tiro per colpire perché deve evitare di ferirsi al collo nel tentativo. Un personaggio non può disarmare un avversario che lo sta strangolando con una garrotta.

Strategia: Se c'è qualche probabilità di sorprendere il bersaglio, la garrotta è un'ottima arma per cogliere di sorpresa un avversario alla volta. Pertanto, la garrotta è una delle armi preferite dagli assassini, dalle spie e dai ladri che si celano nelle ombre. Al tempo stesso è una pessima arma per attaccare in mischia bersagli multipli, poiché lo strangolatore può essere attaccato dagli amici della vittima che sta garrottando. Le garrotte a serratura, anche se piuttosto rare, sono molto utili per sviare l'attenzione, poiché di solito gli amici della vittima interrompono ciò che stanno facendo per correre in aiuto del proprio compagno.

CAPITOLO 6: INCANTESIMI

Il ruolo della musica è fondamentale nella vita di un bardo. Non dovrebbe perciò sorprendere che molti tra i nuovi incantesimi da bardo presentati in questo capitolo richiamino la musica, sia nel nome sia nella loro essenza.

I membri della classe di prestigio dell'assassino, d'altro canto, considerano il lancio di incantesimi in maniera più strumentale. Gli incantesimi sono mezzi, proprio come le garrotte, i veleni e le cerbottane. I nuovi incantesimi da assassino di questo capitolo costituiscono indispensabili aggiunte al loro repertorio.

NUOVI INCANTESIMI DA ASSASSINO

Incantesimi di 1° Livello da Assassino

Sguainare: Estrae automaticamente un'arma.

Incantesimi di 2° Livello da Assassino

Fuga: Svia gli inseguitori il 50% delle volte.

Incantesimi di 3° Livello da Assassino

Inglobare arma: Ingloba un'arma nel braccio dell'incantatore.

Incantesimi di 4° Livello da Assassino

Occhio del ceccino: Conferisce *scurovisione*, attacchi furtivi a distanza a 18 metri, attacchi mortali con armi a distanza e un bonus di +15 alle prove di Osservare.

NUOVI INCANTESIMI DA BARDO

Incantesimi di Livello 0 da Bardo

Accordatura precisa: Rende perfetto uno strumento; +2 alle prove di Intrattenere.

Percussione: Crea un accompagnamento illusorio di tamburi.

Stima istantanea: Consente di contare e calcolare le distanze all'istante.

Incantesimi di 1° Livello da Bardo

Cantilena di concentrazione: Migliora la concentrazione; +1 ai tiri d'attacco o alle prove stabilite dall'incantatore.

Musica d'ambiente: Camuffa gli effetti della musica bardica come altri suoni.

Ninnananna: Rende sonnolenti; -2 alle prove di Osservare ed Ascoltare e ai tiri salvezza contro sonno.

Suono festoso: Nega il silenzio magico.

Incantesimi di 2° Livello da Bardo

Armonizzare: Mette in comune le doti di vari bardi per

concedere ad uno di essi gradi temporanei extra di Intrattenere.

Crescendo: Conferisce bonus crescenti ai tiri d'attacco.

Evoca strumento: Evoca uno strumento del tipo preferito dall'incantatore.

Fortissimo: Raddoppia il volume del suono; +2 alle CD dei tiri salvezza e +1d6 danni per attacchi sonori.

Incantesimi di 3° Livello da Bardo

Arma smussata: Dimezza i danni base delle armi taglienti e perforanti.

Inno di lode: Conferisce +1 livello di incantatore agli incantatori divini di allineamento buono.

Sonno ristoratore: Raddoppia i punti feriti recuperati con la guarigione naturale.

Trenodia infernale: Conferisce +1 livello di incantatore agli incantatori divini di allineamento malvagio.

Incantesimi di 4° Livello da Bardo

Allegro: Raddoppia la velocità e la distanza massima di salto.

Arma spettrale: Crea un'arma quasi-reale.

Coro: Crea accompagnatori illusori; +2 alle prove di Intrattenere.

Coro armonico: Incrementa di 1d4+1 le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi del bersaglio e di +1 per dato i danni di questi incantesimi.

Moneta senziante: Consente di origliare da lontano.

Pifferaio magico: 1 DV di creature per livello segue l'incantatore.

Zona di silenzio: Evita che ascoltatori indiscreti origlino le conversazioni.

Incantesimi di 5° Livello da Bardo

Canto di discordia: Costringe i bersagli ad attaccarsi l'un l'altro.

Danza resistibile di Otto: Costringe gli ascoltatori a danzare; penalità di -2 alla CA, ai tiri salvezza sulla Volontà, alle prove di Concentrazione e Sapienza Magica.

Improvvisazione: Applica +2 punti per livello come bonus di fortuna alle prove o agli attacchi selezionati.

Lamento del fato: Costringe i bersagli a fuggire; 1d4 danni per livello dell'incantatore, penalità di -2 ai tiri salvezza.

Incantesimi di 6° Livello da Bardo

Fanfara: Stordisce e assorda i bersagli; infligge 4d6 danni alle creature e 2d6 danni agli oggetti.

Pupillo: Conferisce ad un'altra creatura le capacità bardiche.

Ritmo insidioso: Inculca una melodia nella mente del bersaglio; penalità di -4 alle prove di abilità basate su Intelligenza, richiede una prova di Concentrazione per lanciare incantesimi.

Vibrazione armonica: Infligge 1d10 danni per round ad una struttura pesante.

NUOVI INCANTESIMI

Gli incantesimi in questa sezione sono presentati in ordine alfabetico.

Accordatura precisa

Trasmutazione

Livello: Brd 0

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Uno strumento

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Quest'incantesimo consente all'incantatore di far suonare uno strumento comune come se fosse perfetto. Per la durata dell'incantesimo, lo strumento conferisce a chi lo suona un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere, oppure, se si preferisce, un effetto alternativo per quel tipo di strumento, come descritto nel Capitolo 3. *Accordatura precisa* non ha effetto se lanciato su uno strumento che sia già di qualità perfetta.

Focus: Il bersaglio dell'incantesimo.

Allegro

Trasmutazione

Livello: Brd 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 3 m

Area: Creature entro un'esplosione del raggio di 3 m, centrata sull'incantatore

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo rende l'incantatore e i suoi compagni particolarmente lenti, raddoppiando la velocità e la distanza massima di salto di ciascuno (entrambi i bonus vengono considerati di potenziamento). Le creature soggette all'incantesimo rimangono sotto i suoi effetti per l'intera durata, anche se abbandonano l'area originaria.

Componente materiale: Una piuma della coda di un uccello predatore.

Arma smussata

Trasmutazione

Livello: Brd 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Tutte le armi perforanti e taglienti entro un'esplosione del raggio di 6 m

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Arma smussata riduce l'efficacia di alcune armi rendendole semisostanziali. Le armi soggette all'incantesimo sembrano luccicanti o ombreggiate se esaminate da vicino, ma chi la brandisce deve esaminare accura-

tamente l'arma (azione equivalente al movimento) per notare questo effetto. Un'arma sotto l'effetto dell'incantesimo mantiene l'intero bonus di potenziamento e le capacità magiche (se ne possiede), ma il suo danno di base è ridotto a metà. Il bonus di forza di chi la brandisce si applica normalmente ai tiri d'attacco e ai danni.

Un'arma impugnata da una creatura utilizza il bonus al tiro salvezza di Tempra di quella creatura. Un'arma magica ottiene un bonus a questo tiro salvezza uguale al suo bonus di potenziamento.

Solo le armi perforanti e taglienti forgiate tradizionalmente subiscono gli effetti di *arma smussata*. L'incantesimo non ha alcun effetto sulle armi naturali. Le frecce e le altre munizioni sotto l'effetto dell'incantesimo rimangono smussate anche dopo che si allontanano dall'area dell'incantesimo.

Arma spettrale

Illusione (Ombra)

Livello: Brd 4

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Effetto: Un'arma

Durata: Fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Servendosi di materiale proveniente dal Piano delle Ombre, l'incantatore può modellare un'arma quasi-reale di qualsiasi tipo, purché sia competente nel suo uso. Questa *arma spettrale* appare nelle sue mani e funziona come una normale arma di quel tipo, con un'eccezione: qualunque nemico che superi un tiro salvezza sulla Volontà riconosce la sua natura di ombra e quindi subisce dall'attacco solo un quinto dei danni. L'arma possiede la capacità *tocco fantasma* e va considerata +1 per ogni 5 livelli del bardo che lancia l'incantesimo.

L'incantatore può mantenere solo un'arma spettrale alla volta, ed è l'unico a poterla brandire. L'arma scompare quando la si lascia andare o al termine della durata dell'incantesimo, a seconda di quale condizione si verifichi prima.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.

Armonizzare

Invocazione

Livello: Brd 2

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 3 round

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Fino a 4 bardi (incluso l'incantatore), ciascuno entro 3 metri dal bardo più vicino

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Attraverso questo incantesimo, da due a quattro bardi mettono insieme le loro doti per un'esecuzione di gruppo. L'incantatore designa il bardo che guiderà l'esecuzione, e gli altri forniscono l'accompagnamento. *Armonizzare* concede al primo esecutore un bonus di circostanza alle prove di Intrattenere uguale a +1 per

ogni tre livelli di bardo degli accompagnatori, per la durata dell'incantesimo.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.

Cantilena di concentrazione

Abiurazione

Livello: Brd 1

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Fino a 5 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore può servirsi di *cantilena di concentrazione* per evitare di farsi distrarre nel compito che sta eseguendo. Non appena lancia l'incantesimo, ottiene un bonus di circostanza +1 ai tiri di attacco o ad una prova di abilità o di caratteristica, a patto che continui ad eseguire sempre la stessa azione ad ogni round. Può eseguire il suo compito senza fissare l'attenzione su *cantilena della concentrazione*, ma non può parlare dato che, per mantenere l'incantesimo, deve continuare a mormorare le sillabe della cantilena. Se impiega un round in una qualsiasi altra azione, l'incantesimo termina.

Ad esempio, l'incantatore potrebbe utilizzare una *cantilena della concentrazione* per ottenere un bonus di circostanza +1 alle prove di Scalare subito prima di cominciare l'ascesa di un'alta scogliera, o alle prove di Decifrare Scritture subito prima di provare a decodificare antiche rune. In combattimento, potrebbe ottenere il bonus ai tiri di attacco finché continua ad attaccare ogni round lo stesso nemico con la stessa arma. Può comunque muoversi liberamente e cambiare tattica: ad esempio, potrebbe caricare un mostro in un round, provare a disarmarlo con il suo stocco nel secondo round e attaccarlo normalmente nel terzo. Se però attacca un mostro diverso, cambia arma o impiega un round a far qualcosa di diverso da attaccare, i benefici svaniscono.

Canto di discordia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Creature entro una sfera del raggio di 4,5 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo fa sì che tutte le creature entro l'area di effetto si attacchino l'un l'altra, piuttosto che prendersela con i rispettivi nemici. Ogni round tutte le creature sotto l'effetto dell'incantesimo hanno una probabilità del 50% di attaccare il bersaglio a loro più vicino (ogni round, all'inizio del loro turno, si tira un dado per determinare il comportamento di tutte le creature). Una

creatura che non attacchi il suo vicino è libera di agire normalmente per quel round.

Le creature costrette da un *canto di discordia* ad attaccarsi a vicenda impiegano tutti i metodi a loro disposizione, selezionando gli incantesimi più micidiali e le tattiche di combattimento più vantaggiose. Non infieriscono però sui bersagli privi di sensi.

Coro

Illusione (Trama) [Influenza mentale]

Livello: Brd 4

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Tre accompagnatori illusori

Durata: Concentrazione + 4 round

Tiro salvezza: Volontà dubita (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea degli accompagnatori evanescenti. All'apparenza sembrano normali intrattenitori di qualunque razza umanoide (a scelta dell'incantatore) che sostengono l'esecuzione del bardo suonando, danzando, cantando o in qualunque altro modo indicato dall'incantatore. Possono anche interagire limitatamente con gli altri (sorridente, annuendo, rispondendo alle domande con alcune frasi tipiche, fungendo da partner per un ballo, e così via). Questi intrattenitori illusori concedono all'incantatore un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere per la durata dell'incantesimo.

Coro è una Trama, non una Finzione: anche le creature che si rendono conto della natura evanescente degli accompagnatori continuano comunque a vederli. Tuttavia, un tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo non nega soltanto il bonus alle prove di Intrattenere rispetto a quella creatura, ma infligge anche una penalità di circostanza di -2 alle stesse prove per il resto della durata dell'incantesimo.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.

Coro armonico

Trasmutazione

Livello: Brd 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura vivente

Durata: Concentrazione, fino a 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Coro armonico consente a chi lo lancia di migliorare le capacità magiche di un altro incantatore. Per la durata dell'incantesimo le CD dei tiri salvezza di tutti gli incantesimi pronunciati da chi è soggetto a *coro armonico* aumentano di 1d4+1. Se un incantesimo infligge dei danni, questi vengono



aumentati di +1 danno per ogni dado. Ad esempio, se l'incantatore lancia *coro armonico* su un mago di 9° livello che a sua volta lancia *palla di fuoco*, la CD del tiro salvezza sui Riflessi di *palla di fuoco* aumenterebbe di 1d4+1, e l'incantesimo infliggerebbe 9d6+9 danni da fuoco. Gli altri aspetti variabili dell'incantesimo (raggio, durata, e così via) rimangono immutati.

I benefici di più *cori armonici* si sommano solo se sono lanciati da incantatori diversi.

Componente materiale: Un diapason.

Crescendo

Invocazione

Livello: Brd 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 9 m

Bersagli: L'incantatore e tutti i suoi alleati entro una sfera di 9 m

Durata: 4 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Quest'incantesimo crea una fanfara militare il cui volume aumenta lentamente, e che ispira l'incantatore e i suoi compagni a dimostrare prove di ardimento sempre più audaci. Durante il primo round dell'incantesimo si percepiscono solo deboli suoni di corni e tamburi, ma non vi è alcun altro effetto. Nel secondo round, mentre la musica diventa sempre più forte e stimolante, ogni creatura soggetta all'incantesimo ottiene un bonus morale di +1 ai tiri di attacco. Questo bonus aumenta a +2 nel terzo round e poi a +3 nel quarto, mentre la musica aumenta sempre più nel suo impeto.

Gli alleati che si allontanano oltre i 9 metri dall'incantatore perdono questo bonus, ma se rientrano nel raggio lo ottengono di nuovo, allo stesso valore di quando hanno lasciato l'area.

Danza resistibile di Otto

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 5

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una creatura vivente per livello

Durata: Concentrazione (vedi testo)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore suona una melodia così invitante e allegra che chiunque la ascolti vuole subito saltare e ballare. Ed in realtà, se il bersaglio non supera un tiro salvezza sulla Volontà per resistere, questo è esattamente ciò che succede. Una creatura danzante subisce una penalità di circostanza di -2 alla Classe Armatura, ai tiri salvezza sulla Volontà ed alle prove di Concentrazione e di Sapienza magica finché l'incantatore continua a suonare.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.

Evoca strumento

Evocazione (Convocazione)

Livello: Brd 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Effetto: Uno strumento musicale

Durata: Concentrazione più 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Quest'incantesimo evoca uno strumento del tipo preferito dall'incantatore. La qualità dello strumento evocato può variare molto (tirate 1d6): scadente (1), media (2-5) o perfetta (6). Viene evocato solo uno strumento per ogni lancio dell'incantesimo, e non può essere cambiato con un altro. L'incantatore, tuttavia, può rifiutarlo interrompendo l'incantesimo.

Lo strumento non è una finzione o una creazione, ma è reale e viene temporaneamente preso in prestito da altrove. Per questo motivo, si deposita per gentilezza qualche moneta all'interno dello strumento prima che torni al luogo di provenienza.

Fanfara

Invocazione

Livello: Brd 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 30 m

Area: Cono

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Fanfara produce uno squillo di tromba così potente da poter scuotere le fondamenta degli edifici o fermare un esercito in marcia. Ogni creatura all'interno dell'area deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra. Il superamento significa che la creatura è stordita per 1d4 round ed assordata per il doppio di quei round; un fallimento indica che la creatura subisce 4d6 danni oltre a subire gli effetti già menzionati. Qualunque oggetto di vetro, legno, pietra o metallo presente all'interno del cono subisce 2d6 danni, senza considerare la sua durezza.

Componente materiale: Un piccolo corno di latta.

Fortissimo

Invocazione

Livello: Brd 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura o un oggetto

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Fortissimo raddoppia il volume di un suono indicato dall'incantatore. I bardi si servono spesso di quest'incantesimo per far sì che la loro musica raggiunga un pubblico più vasto, o semplicemente che la si possa udire al di sopra del baccano di una taverna rumorosa.

Quando lancia *fortissimo* su una creatura, l'incantatore può includere nell'effetto dell'incantesimo degli oggetti indossati o trasportati dalla creatura. Ad esempio,

lanciare *fortissimo* su un cantante ed includere il suo liuto raddoppia il volume sia del canto sia dell'accompagnamento.

Se la creatura o l'oggetto sotto l'effetto dell'incantesimo può compiere un attacco sonoro o basato sul linguaggio, come un incantesimo *comando*, il canto di un'arpa, l'effetto *affascinare* della musica bardica o un *corno della distruzione*, la CD del tiro salvezza contro quell'attacco viene aumentata di +2. Se un attacco sonoro infligge danni (come un *grido*), quest'incantesimo aumenta quel danno di +1d6 punti.

Fortissimo contrasta e dissolve *silenzio*, ed è da esso contrastato e dissolto. Se lo si lancia su un bersaglio sotto l'effetto di *silenzio*, nega l'effetto solo per quella creatura o oggetto.

Fuga

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Ass 2

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Area: Fino ad un caseggiato per livello

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quest'incantesimo aiuta l'incantatore a sfuggire agli inseguitori, costringendoli ad infilarsi in vicoli ciechi, imboccare la direzione sbagliata ad un bivio ed oltrepassare, durante la loro caccia, indizi evidenti sulla via intrapresa dal fuggitivo. Qualunque inseguitore perda di vista l'incantatore e fallisca un tiro salvezza sulla Volontà ha una probabilità del 50% di prendere una direzione sbagliata, anche di fronte ad indizi evidenti del percorso intrapreso dall'incantatore (come una corda penzolante o una porta aperta).

Componente materiale: La coda di una volpe.

Improvvisazione

Trasmutazione

Livello: Brd 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Improvvisazione rende disponibile una "polla" variabile di punti bonus che l'incantatore può adoperare come preferisce per migliorare le sue probabilità di riuscita in alcune imprese. Questa polla bonus consiste di 2 punti per livello, e l'incantatore può dividerli come desidera tra tiri di attacco e prove di abilità o di caratteristica. L'incantatore deve dichiarare l'uso dei punti bonus prima di effettuare i tiri di dado appropriati. I punti utilizzati scompaiono dalla polla, e tutti i punti restanti vengono perduti al termine dell'incantesimo. Questi punti contano come bonus di fortuna per determinare se sono sommabili ad altri bonus.

Ad esempio, un bardo di 14° livello lancia *improvvisazione* mentre insegue un borseggiatore. Nei 14 round successivi, potrebbe aggiungere +8 ad una prova di Osservare, +6 ad una di Scalare e +7 a due tiri di attacco.

Componente materiale: Un paio di dadi.

Inglobare arma

Trasmutazione

Livello: Ass 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Effetto: Un'arma toccata che non sia in possesso di un'altra creatura

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore può inglobare nel braccio una qualsiasi arma leggera (anche se avvelenata), purché non si trovi in possesso di un'altra creatura. L'arma non provoca alcun dolore, né impedisce in alcun modo i movimenti del braccio. Un'arma inglobata non può essere individuata neanche attraverso un'ispezione approfondita, ma un'individuazione del magico rivela la presenza di un'aura magica. L'unica traccia dell'arma è una macchia sbiadita sulla pelle, dalla forma simile all'arma inglobata. Quando l'incantatore tocca la macchia (un'azione equivalente ad estrarre un'arma), o quando termina la durata dell'incantesimo, l'arma gli compare in mano e l'incantesimo termina. Solo le armi magiche intelligenti ottengono un tiro salvezza contro quest'incantesimo.

Inno di lode

Invocazione [Bene, Sonoro]

Livello: Brd 3

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Una sfera di raggio uguale al raggio di azione, centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore può intonare un inno di stimolo e incitamento che aumenta temporaneamente di +1 il livello di incantatore effettivo di ogni incantatore divino di allineamento buono entro il raggio di azione. Quest'incremento non concede accesso ad incantesimi aggiuntivi, ma migliora tutti gli effetti degli incantesimi che dipendono dal livello dell'incantatore. Inoltre, *inno di lode* imita tutti gli effetti di un incantesimo *santificare* ai fini di scacciare o intimorire non morti. Tutti gli incantatori divini di allineamento buono che si trovino entro l'area dell'incantesimo ottengono un bonus sacro di +4 alle prove di Carisma per scacciare non morti, mentre tutti gli incantatori divini di allineamento malvagio subiscono una penalità sacra di -4 alle prove di Carisma per intimorire non morti.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.

Lamento del fato

Invocazione [Sonoro]

Livello: Brd 5

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Cono

Durata: Istantanea (vedi testo)

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Chiunque sia investito dal cono di quest'incantesimo subisce un dolore straziante e viene scoraggiato e demoralizzato. Tutte le creature che falliscono un tiro salvezza sulla Volontà subiscono 1d4 danni per livello dell'incantatore ed una penalità morale di -2 ai tiri salvezza per 1 round per livello dell'incantatore, e inoltre rifuggono dall'incantatore per la stessa durata di tempo. Una creatura in fuga ha il 50% di probabilità di lasciar cadere ciò che tiene in mano, sceglie il suo percorso a caso (purché la allontani dall'incantatore), e scappa da qualsiasi altro pericolo che gli si pari davanti. Se intrappolata, invece di fuggire la creatura si rannicchia a terra, accovacciato (vedi la sezione "Riassunto delle condizioni" nel Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER).

Moneta senziante

Divinazione

Livello: Brd 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vedi testo

Effetto: Sensore magico

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può trasformare due monete normali in oggetti magici d'ascolto (una funge da sensore, l'altra da ricevitore). Dopo aver pronunciato l'incantesimo, l'incantatore si libera della moneta sensore, apertamente o di nascosto. Ponendo il ricevitore accanto all'orecchio e superando una prova di Ascoltare, può sentire tutto ciò che avviene accanto al sensore. Se il sensore si trova in una tasca, borsa o sacco, la CD per la prova di Ascoltare aumenta di +5 per tutti i suoni tranne quelli più forti.

Le monete funzionano a qualunque distanza, ma divengono mute se si trovano su piani diversi. Una parete piombata o protezioni magiche (come anti-individuazione, campo anti-magia o vuoto mentale) bloccano il trasferimento del suono.

Qualsiasi creatura con un punteggio di Intelligenza di 12 o più è in grado di accorgersi che una moneta ha un sensore magico se effettua con successo una prova di Scrutare (o una prova di Intelligenza) (CD 20). Il sensore può essere dissolto.

Musica d'ambiente

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 1

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale (vedi testo)

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà dubita

Resistenza agli incantesimi: No

Musica d'ambiente trasforma i suoni necessari per produrre un qualsiasi effetto di musica bardica in rumori di sottofondo. Chi ascolta la musica bardica camuffata in questo modo rimane inconsapevole della sua vera natura, ma gli effetti sono normali. Ad esempio, l'incantatore potrebbe utilizzare questo incantesimo per far sì che un canto teso ad ispirare competenza suoni come il frinire dei grilli, il fruscio delle foglie o il crepitare di un fuoco da campo.

L'incantatore seleziona il suono di una *musica d'ambiente*, ma dovrebbe comunque trattarsi di un rumore compatibile con l'ambiente circostante. Una creatura che superi un tiro salvezza sulla Volontà si rende conto che il suono è stato alterato e lo percepisce nella sua reale essenza.

Componente materiale: Un frammento di qualsiasi cosa emetta in condizioni naturali il suono che si vuole imitare. Ad esempio, le componenti per produrre i suoni precedentemente citati sono la zampa di un grillo, una foglia secca o un ramoscello bruciato.

Ninnananna

Ammalimento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 1

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Creature viventi entro un'esplosione del raggio di 4,5 m

Durata: Concentrazione (vedi testo) più 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore suona una melodia delicata che culla i sensi di chi la ascolta. Mentre è in azione la *ninnananna*, una creatura nell'area di effetto, se fallisce un tiro salvezza sulla Volontà, si distrae e comincia a sonnecchiare, subendo una penalità di circostanza di -2 alle prove di Ascoltare e Osservare, ed una penalità di circostanza di -2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro *sonno*.

Molti bardi abbinano quest'incantesimo a *musica d'ambiente* o ad un incantesimo silenzioso o camuffato per diminuire la probabilità di essere notati.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.

Occhio del cecchino

Trasmutazione

Livello: Ass 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantesimo potenzia magicamente i sensi dell'incantatore, rendendolo micidiale con le armi a distanza. Quando lancia *occhio del cecchino*, ottiene i seguenti benefici:

- *Scurovisione* come capacità magica che dura tanto

quanto *occhio del cechino*.

- La capacità di eseguire attacchi furtivi a distanza contro chiunque si trovi entro 18 metri, piuttosto che entro i normali 9 metri.
- La capacità di compiere un attacco mortale con un'arma a distanza entro 9 metri.
- Un bonus di competenza di +15 alle prove di Osservare.

Occhio del cechino permette all'incantatore di percepire tutte le caratteristiche della posizione in cui si trova al momento del lancio dell'incantesimo. È consapevole della direzione del vento, di ogni angolo e di ogni ombra nel punto in cui si trova. Se si sposta a più di 1,5 metri da quel punto, perde i benefici di *occhio del cechino* finché non vi ritorna, entro la durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Una lente d'ingrandimento.

Percussione

Illusione (Finzione)

Livello: Brd 0

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Suoni illusori

Durata: 5 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce)

Resistenza agli incantesimi: No

Percussione occupa lo spazio circostante con suoni di tamburi, campane ed altri strumenti a percussione. La musica può variare dal delicato tamburellare di un unico tamtam al rombo di un cospicuo numero di tamburi. Al momento di lanciare l'incantesimo, l'incantatore fissa il tempo dei tamburi ed il ritmo da eseguire. Dopodiché l'incantatore, concentrandosi per 1 round, può modificare il tempo, il ritmo o il volume.

I bardi usano spesso quest'incantesimo per fornire un accompagnamento di sottofondo alla loro musica ed ai loro canti. I suoni prodotti non sono più forti di quelli di tamburi reali, ma l'effetto è abbastanza realistico da ingannare chiunque non si accorga che non ci sono veri percussionisti nei dintorni.

Componente materiale: Due bacchette ben levigate di legno, che bisogna battere per lanciare l'incantesimo.

Pifferaio magico

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale, Sonoro]

Livello: Brd 4

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Creature viventi con meno di 5 DV

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore può, come il pifferaio della leggenda, suonare una melodia così affascinante che gli ascoltatori



si sentono trascinati dal desiderio di seguirlo, danzando allegramente. L'incantatore può adescare fino ad 1 DV di creature per ogni livello di bardo che possiede, con un massimo di 10 DV. Chi possiede meno DV subisce per primo l'effetto dell'incantesimo.

Una volta raggiunto il proprio limite di creature, la musica non ha effetto su qualunque altro bersaglio. Le creature così affascinate possono difendersi ma non attaccano per prime. Se l'incantatore mette scientemente in pericolo chi lo segue, a ciascuno è consentito un altro tiro salvezza sulla Volontà per evitare di buttarsi giù da un dirupo, infilarsi in acque profonde, e così via.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.

Pupillo

Invocazione

Livello: Brd 6

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 3 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello dell'incantatore

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore può concedere ad una creatura a sua scelta le capacità bardiche. La creatura può far funzionare la musica bardica e le conoscenze bardiche come un bardo con livello pari alla metà di quello dell'incantatore. Tuttavia, *pupillo* non conferisce alla creatura la capacità di lanciare incantesimi né accesso ad incantesimi che normalmente non conosce. Per le prove di Intrattenere e i prerequisiti della musica bardica, la creatura utilizza i suoi gradi di Intrattenere o metà di quelli dell'incantatore, a seconda di quali siano più alti.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.

Ritmo insidioso

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Brd 6**Componenti:** V, S, F**Tempo di lancio:** 3 round**Raggio di azione:** Medio (30 m + 3 m per livello)**Bersaglio:** Una creatura**Durata:** 1 ora per livello**Tiro salvezza:** Volontà nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì

L'incantatore suona una breve melodia sciocca ed orecchiabile che ritorna in mente a chiunque fallisca un tiro salvezza sulla Volontà. Questo motivetto suonato senza tregua distrae la creatura se tenta di lanciare incantesimi, disattivare trappole o eseguire qualunque altra azione che richieda concentrazione mentale. Pertanto, la creatura influenzata dall'incantesimo subisce una penalità di circostanza di -4 a tutte le prove di abilità basate sull'Intelligenza e deve effettuare una prova di Concentrazione (CD = CD del tiro salvezza di *ritmo insidioso* + livello dell'incantesimo che si prova a lanciare) per ogni tentativo di lancio.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.**Sguainare**

Trasmutazione

Livello: Ass 1**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Contatto**Effetto:** Un fodero, fermaglio o cinghia**Durata:** 10 minuti per livello**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo, oggetto)**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore può servirsi di quest'incantesimo per trasformare il fodero di un'arma comune in un utile oggetto magico. Con un qualunque gesto della mano vicino all'oggetto che trattiene l'arma (un'azione gratuita), l'arma inguainata esce fuori dal fodero come se avesse volontà propria, e appare in mano all'incantatore. L'effetto risultante è lo stesso del talento Estrazione Rapida.

Quest'incantesimo, sebbene sia solitamente lanciato sul fodero di una spada, funziona anche su cinghie, fermagli e tasche contenenti altre armi. Si potrebbe, ad esempio, lanciare *sguainare* sulla cinghia dello zaino che contiene un arco lungo, sì da far volare l'arma nelle mani dell'incantatore.

Sonno ristoratore

Evocazione (Guarigione)

Livello: Brd 3**Componenti:** V, S, F**Tempo di lancio:** 10 minuti**Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)**Bersagli:** Creature viventi entro il raggio di azione**Durata:** 1 giorno**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

Sonno ristoratore raddoppia i punti feriti recuperati con la guarigione naturale di chi è sotto all'incantesimo. Ogni

creatura soggetta a *sonno ristoratore* recupera il doppio dei punti ferita che otterrebbe normalmente durante quel giorno, a seconda del tipo di attività intrapresa.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.**Stima istantanea**

Trasmutazione

Livello: Brd 0**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione**Raggio di azione:** Personale**Bersaglio:** Incantatore**Durata:** 1 round**Tiro salvezza:** No (vedi testo)**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

Questo effetto magico minore facilita calcoli e conteggi. L'incantatore può stimare all'istante il numero di monete d'oro in una pila, la distanza di un burrone che intende saltare, il numero di nemici che si lanciano contro di lui, e così via. Per fare una stima, l'incantatore deve effettuare una prova di Intrattenere (CD 15). Superare la prova significa che la previsione non si discosta di più del 10% dal vero; un fallimento indica che è errata del 20% o più. Il DM stabilisce l'esatto margine di tale errore.

Suono festoso

Abiurazione

Livello: Brd 1**Componenti:** S, F**Tempo di lancio:** 1 round**Raggio di azione:** 3 m**Area:** Emanazione del raggio di 3 m centrata sull'incantatore**Durata:** Concentrazione (vedi testo)**Tiro salvezza:** Nessuno**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

L'incantatore, facendo un gesto come per suonare uno strumento a corda o un tamburo o un flauto, nega ogni *silenzio* magico nell'area dell'incantesimo. Quest'area si muove con lui e prosegue per la durata dell'esecuzione.

Il *silenzio* non viene dissolto ma semplicemente tenuto in stallo; esso continua ad avere effetto al di fuori dell'area del *suono festoso*. Pertanto, quest'incantesimo viene solitamente utilizzato per far allontanare un gruppo oltre il raggio di un effetto di *silenzio*.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.**Trenodia infernale**

Invocazione [Male, Sonoro]

Livello: Brd 3**Componenti:** V, S, F**Tempo di lancio:** 1 round**Raggio di azione:** Medio (30 m + 3 m per livello)**Area:** Una sfera di raggio uguale al raggio di azione, centrata sull'incantatore**Durata:** 1 round per livello**Tiro salvezza:** Volontà nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì (innocuo)

L'incantatore può intonare un ritmo vibrante di potere che aumenta temporaneamente di +1 il livello di incantatore



effettivo di ogni incantatore divino di allineamento malvagio entro il raggio di azione. Quest'incremento non concede accesso ad incantesimi aggiuntivi, ma migliora tutti gli effetti degli incantesimi che dipendono dal livello dell'incantatore. Inoltre, *trenodia infernale* imita tutti gli effetti di un incantesimo *profanare* ai fini di scacciare o intimorire non morti. Tutti gli incantatori divini di allineamento malvagio che si trovino entro l'area dell'incantesimo ottengono un bonus profano di +4 alle prove di Carisma per intimorire non morti, mentre tutti gli incantatori divini di allineamento buono subiscono una penalità profana di -4 alle prove di Carisma per



scacciare non morti.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.

Vibrazione armonica

Invocazione [Sonoro]

Livello: Brd 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una struttura pesante

Durata: Fino a 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Appoggiandosi ad una struttura pesante come un edificio, un ponte o una diga, l'incantatore può dare origine ad una vibrazione che la danneggi. Una volta cominciata, la vibrazione infligge 2d10 danni per round alla struttura bersaglio. L'incantatore può scegliere al momento del lancio di limitare la durata dell'incantesimo, altrimenti esso dura 1 round per livello. Se lanciato su un bersaglio che non sia pesante, come il fianco di una collina, la pietra circostante annulla l'effetto e non si infligge alcun danno.

Vibrazione armonica non può aver effetto su creature viventi. Una struttura non effettua tiri salvezza, ma un costruito ottiene un tiro salvezza sulla Volontà per resistere agli effetti.

Componente materiale: Un diapason.

Zona di silenzio

Illusione (Mascheramento)

Livello: Brd 4

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Raggio di 1,5 m

Area: Un'emanazione del raggio di 1,5 m centrata sull'incantatore

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Lanciando *zona di silenzio*, l'incantatore manipola le onde sonore circostanti in modo da poter conversare normalmente con chi si trova all'interno dell'area, mentre nessuno al di fuori può udire le loro voci o qualunque altro rumore da loro emesso. Quest'effetto è centrato sull'incantatore e si muove con lui. Chiunque entri nell'area beneficia immediatamente degli effetti dell'incantesimo, ma chi la lascia non ne beneficia più. Si noti comunque che una prova effettuata con successo di Leggere Labbra può rivelare ciò che si dice entro una *zona di silenzio*.

Focus: Lo strumento dell'incantatore.

IL CANTO e IL SILENZIO

Una Guida per Bardi e Ladri

Astuzia e versatilità creano potenti alleati

Bardi e ladri fanno affidamento su un'impressionante gamma di abilità e capacità per avere la meglio su qualsiasi tipo di avversario. Assieme a nuovi metodi per caratterizzare anche il personaggio più pittoresco, questo volume contiene:

- Nuovi talenti, classi di prestigio, armi, incantesimi, oggetti magici ed equipaggiamento.
- Una guida completa per la creazione di trappole, assieme a 90 esempi di trappole.
- La descrizione di diverse gilde di ladri e scuole bardiche.
- Regole dettagliate per attaccare sui fianchi gli avversari in combattimento.

I Dungeon Master e i giocatori che vogliono aggiungere spessore ai loro bardi e ladri troveranno una risorsa di materiale indispensabile all'interno di queste pagine.

Per utilizzare questo manuale, un Dungeon Master necessita anche della *Guida del DUNGEON MASTER* e del *Manuale dei Mostri*. Un giocatore ha bisogno del solo *Manuale del Giocatore*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede Legale: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web www.25edition.it



Visita il sito web www.wizards.com/dnd

ISBN 88-8288-045-1



9 788882 880453

Prezzo: € Gratis

Scannerized By Longsword

