

DUNGEONS
DRAGONS® Supplemento

RAZZE DI PIETRA



David Noonan,
Jesse Decker, Michelle Lyons



RAZZE DI PIETRA

David Noonan,
Jesse Decker, Michelle Lyons

Indice

Introduzione	4	Storia e folclore	46	Goliath liberatore	117
Che cos'è una razza di pietra	4	Linguaggio	48	Guardiano del baratro	119
Contenuti di questo libro	4	Frasario gnomesco	48	Mago delle arti d'ombra	122
Cosa è necessario per giocare	4	Nomi degli gnomi	49	Mente di ferro	124
Capitolo 1: Nani	5	Città e insediamenti	50	Sognatore della terra	126
Un giorno qualunque	5	Economia gnomesca	50	Spadaccino virtuoso	128
Descrizione	6	Esempio di città: Kibosh	50	Capitolo 6: Opzioni dei personaggi	131
Psicologia	7	Creare personaggi gnomi	52	Abilità	131
Vita dei nani	8	Opzioni speciali degli gnomi	52	Talenti	135
Arti e mestieri	8	Gnomi come personaggi	52	Livelli di sostituzione razziale	147
Tecnologia e magia	9	Capitolo 3: Goliath	53	Capitolo 7: Equipaggiamento e magia	155
Amore	10	Un giorno qualunque	53	Equipaggiamento	155
Nani in guerra	10	Descrizione	54	Armi	155
Morte	10	Panoramica	54	Armature e scudi	157
Società e cultura	11	Tratti razziali goliath	56	Oggetti artigianato nanico	161
Regnanti e tradizione	11	Psicologia	56	Attrezzatura varia	161
Struttura dei clan	12	Vita dei goliath	57	Cavalcature	163
Unità famigliari	15	Tempo libero	57	Mostri del <i>Manuale dei Mostri</i>	
Nani e altre razze	16	Arti e mestieri	59	come cavalcature	163
Religione	17	Tecnologia e magia	60	Compagni e gregari	164
Moradin	17	Goliath in guerra	60	Nuovi incantesimi	164
Hanseath	17	Società e cultura	61	Armonizzare	164
Laduguer	18	Struttura tribale	61	Armonizzare superiore	164
Mya	18	Leggi e giustizia	63	Camminare sul crinale dei monti	164
Roknar	19	Venerazione della natura	65	Martello della terra	164
Tharmekhúl	19	Religione panteistica	65	Occhio di pietra	164
Thautam	20	Kavaki, il Signore degli Arieti	65	Pugno di pietra	165
Valkauna	21	Kuliak, la Dea Morta	66	Scorrere sulla terra	165
Storia e folclore	21	Manethak, il Cacciatore Saggio	66	Nuovi poteri psionici	165
Linguaggio	24	Naki-Uthai, l'Impavido Scalatore	67	Arceria perfetta	165
Frasario nanico	24	Theleya, la Nutrice	68	Arma potenziata	165
Rune	25	Vanua, la Portatrice di Sventura	68	Artigli potenziati	165
Nomi dei nani	25	Storia e folclore	69	Camminare sulla terra	166
Città e insediamenti	26	Linguaggio	72	Martello di pietra nera	166
Economia nanica	27	Frasario Gol-Kaa	72	Mente di pietra	166
Esempio di insediamento:		Nomi dei Goliath	72	Replica perfetta	166
Uruz, Città di Granito	28	Esempio di tribù: i Kathaal	74	Terra pesante	167
Creare personaggi nani	29	Cammino migratorio dei Kathaal	74	Armi degli antenati	167
Opzioni speciali dei nani	29	Membri importanti dei Kathaal	76	Forge magiche	168
Nani come personaggi	29	Altri membri della tribù	80	Cerchi di rune	169
Capitolo 2: Gnomi	31	Thella-Lu	80	Creare un cerchio di rune	169
Un giorno qualunque	31	Oracoli di pietra	82	Usare un cerchio di rune	170
Descrizione	32	Creare personaggi goliath	84	Identificare un cerchio di rune	170
Psicologia	34	Opzioni speciali dei goliath	84	Esempi di cerchi di rune	170
Filosofi e artisti	35	Goliath come personaggi	84	Introdurre i cerchi di rune	
Illusione e verità	35	Capitolo 4: Altre razze di pietra	85	nella campagna	172
Vita degli gnomi	36	Utilizzare questo capitolo	85	Capitolo 8: Campagne di pietra	173
Arti e mestieri	36	Dov'erano?	85	Assemblare il gruppo	173
Tecnologia e magia	36	Classi di mostro	86	Demografia	173
Amore	36	Gargun ferino	86	Comunità naniche	174
Gnomi in guerra	38	Gnomo del caos	89	Comunità gnomesche	174
Morte	38	Gnomo del sussurro	91	Avventurarsi nelle comunità naniche	174
Società e cultura	38	Nano del sogno	93	Avventurarsi nelle comunità gnomesche	175
Mercanti padroni	39	Progenie di pietra	94	Esempi di PNG	175
Ceto medio	39	Capitolo 5: Classi di prestigio	97	Festività	186
Artisti e ribelli	39	Accolito della pietra	97	Creature di pietra	188
Gnomi e altre razze	41	Arciere degli altopiani	99	Aquila crudele	188
Religione	42	Assassino della morte di pietra	101	Arconte martello	189
Garl Glittergold	43	Burlone divino	104	Draco di pietra	190
Callarduran Smoothhands	43	Cantore dell'aurora	105	Segugio sotterraneo	191
Gelf Darkhearth	43	Corridore pellegrino	109	Sussurro della terra	191
Il Ghiottone	44	Creatore di rune	111	Verme tremulo	193
Rill Cleverthrush	45	Custode degli oracoli di pietra	113	Appendice:	
Sheyanna Flaxenstrand	45	Fabbro guerriero	116	Cento idee d'avventura	194

Introduzione

Razze di Pietra è un accessorio di regole per il gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS®. È soprattutto un accessorio focalizzato su nuove opzioni ed espansioni di regole per i giocatori di D&D i cui personaggi siano gnomi o nani, come pure per i giocatori interessati a una nuova razza: i muscolosi goliath. I DM possono usare questo libro come risorsa per le avventure che si svolgono nelle città naniche, nelle tane gnomesche o tra le montagne che i goliath eleggono a loro dimore.

CHE COS'È UNA RAZZA DI PIETRA

Qualsiasi razza che trascorra la sua vita sottoterra o in cima alle montagne è potenzialmente una razza di pietra. Questo libro si focalizza su tre razze di grande interesse per i giocatori: i nani e le loro vaste comunità sotterranee, gli gnomi che vivono nelle tane e i goliath, gli abitanti nomadi delle montagne.

Il libro descrive nuove sottorazze di gnomi e di nani come i nani del sogno e gli gnomi del sussurro, più altre razze di pietra come le progenie di pietra, che sono state introdotte per la prima volta nel *Manuale delle Miniature*. Ma non tutte le razze sono amichevoli: questo libro raccoglie anche i nemici delle razze di pietra, come, per esempio, il draco di pietra.

CONTENUTI DI QUESTO LIBRO

Questo libro contiene informazioni per i giocatori e i DM e illustra nuove e interessanti opzioni per i personaggi e le creature collegate alle razze di pietra. I giocatori troveranno diverse nuove opzioni per i loro personaggi, e magari uno spunto per il prossimo personaggio che creeranno. I DM possono usare *Razze di Pietra* per inventare avventure tra i nani, gli gnomi e i goliath, piene di PNG interessanti e di sfide impegnative.

Nani (Capitolo 1): Questo capitolo approfondisce la descrizione sintetica dei nani nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, esponendo punto per punto la loro psicologia ed enfatizzando la tradizione e la lealtà dei nani al clan e alla famiglia. Il Capitolo 1 inoltre discute in quale modo parla e agisce un nano e descrive com'è trascorrere la propria vita immersi nella cultura nanica. Tutte le informazioni inerenti i nani, dalla loro venerazione per gli antenati al fascino nanico delle barbe, può essere letto nel Capitolo 1.

Gnomi (Capitolo 2): Gli gnomi, diversamente dai tozzi e austeri nani, sono burloni pieni di inventiva e di fantasie capricciose. Il Capitolo 2 descrive com'è crescere in una cultura che ammira gli esperimenti, le illusioni e le tradizioni dei bardi. I personaggi ospiti di una comunità gnomesca potranno usare le informazioni del Capitolo 2 per parlare il

linguaggio, rispettare le tradizioni gnomesche dell'ospitalità e forse evitare i peggiori tiri mancini giocati dagli gnomi.

Goliath (Capitolo 3): I goliath sono robusti cacciatori-raccoglitori che con le loro tribù vagano tra le montagne più scoscese, barattano pelli, carne e monili sia con i giganti che con i nani. La loro è una cultura competitiva che accentua al tempo stesso l'importanza della tribù e il valore del singolo. Il Capitolo 3 racconta minuziosamente tutto ciò che c'è da sapere sui goliath: le loro divinità, il loro folclore e persino le regole di palla-capra e delle loro altre attività sportive e del tempo libero.

Altre razze di pietra (Capitolo 4): Il Capitolo 4 contiene una varietà di razze imparentate con le tre principali razze di pietra. Sono inoltre fornite le statistiche complete di gioco di alcune nuove sottorazze come gli gnomi del caos, così come le classi di mostro e i modificatori di livello opzionale per le razze più potenti quali, per esempio, i gargun ferini.

Classi di prestigio (Capitolo 5): Questo capitolo contiene quindici classi di prestigio ispirate alle razze di pietra, quali, per esempio, il nano fabbro guerriero, lo gnomo mago delle arti d'ombra e il goliath cantore dell'aurora. Tuttavia, solo alcune classi di prestigio richiedono che il personaggio appartenga a una di queste tre razze; altre, come l'accollito della pietra, sono per le creature che stringono amicizia con le razze di pietra, mentre un'altra ancora, l'assassino della morte di pietra, è riservata ai nemici delle razze di pietra.

Opzioni dei personaggi (Capitolo 6): Questo capitolo presenta oltre sessantacinque nuovi talenti per le razze di pietra, in aggiunta ai livelli di sostituzione razziali e a nuovi modi per utilizzare abilità che vanno da Addestrare Animali a Valutare.

Equipaggiamento e magia (Capitolo 7): Le regole per le armi di artigianato nanico, i nuovi oggetti alchemici creati nei laboratori degli gnomi e i cerchi di rune magiche vengono descritti in questo capitolo.

Campagne di pietra (Capitolo 8): Il capitolo conclusivo di *Razze di Pietra* contiene consigli per assemblare un gruppo di avventurieri con le razze di pietra e creare avventure che si svolgono nelle città naniche, nelle tane degli gnomi e nei campi montani dei goliath. I mostri che minacciano le razze di pietra (o che sono i loro alleati) si trovano nel Capitolo 8.

COSA È NECESSARIO PER GIOCARE

Razze di Pietra utilizza le informazioni contenute nei tre manuali base di D&D: *Manuale del Giocatore*, *Guida del DUNGEON MASTER* e *Manuale dei Mostri*. In aggiunta, comprende vari riferimenti al *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, a *Specie Selvagge* e al *Perfetto Combattente*. Una precedente introduzione del concetto di livelli di sostituzione razziale appare nel *Manuale dei Piani*. Sebbene il possesso di uno o tutti questi supplementi sia fortemente consigliato per apprezzare meglio questo volume, nessuno di questi è strettamente necessario.

Illustrazione di C. Lukacs



I nani sono la razza di pietra e di terra più famosa e conosciuta del gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS. Tutti sanno che i nani sono tozzi e forzuti, violenti e cocciuti e al tempo stesso attratti dall'oro e da tutti i minerali preziosi che si trovano nelle profondità della terra. Benché questi luoghi comuni siano veri, in realtà sfiorano soltanto la superficie di tutto ciò che questa nobile razza incarna. La cultura ricca e profonda di un popolo così fiero e orgoglioso può aggiungere atmosfera e maestosità a qualsiasi campagna. Questo capitolo esplora in dettaglio la natura della società nanica e definisce il contesto generale che i giocatori e il Dungeon Master potranno poi espandere a loro piacere.

UN GIORNO QUALUNQUE

Al fioco bagliore del focolare, Dorin Silveraxe sbatte le palpebre e si stropiccia gli occhi, svegliato dai rintocchi della campana mattutina. Sua madre e suo padre sono già in piedi e vestiti: suo padre affila lo scalpello con la pietra pomice e sua madre prepara la pasta per il pane. È vuoto anche il giaciglio del nonno. Dorin allora sposta le coperte e si infila le brache, vestendosi in fretta al freddo umido che impregna la stanza da letto della sua famiglia. Tor, suo fratello maggiore, è rimasto a letto accanto a Fala, la sua nuova moglie, poco oltre la tenda che separa la camera. Gli sposi novelli fanno più tardi del solito, felici e beati per il loro matrimonio.

Dorin, qualche minuto più tardi, si è vestito e fa colazione con patate dolci al forno e carote coperte di zucchero di barbabietole, pane nero appena sfornato e talpa arrosto. Mangia in fretta per non fare tardi al suo addestramento con l'esercito del clan. Mandaggiù il suo cibo, abbraccia sua madre, sorride e fa un cenno a suo padre e poi si precipita fuori dalla porta, lungo i cunicoli dell'enclave. Nella sala del clan, incontra i suoi amici Sterin, Kailor e Scara. Visto che è il suo primo giorno nell'esercito, Scara è eccitata all'idea di iniziare la pratica con le armi e sprona gli altri a correre più in fretta. I quattro passano dall'armeria del clan e ritirano le loro asce per far pratica e poi corrono verso la piazza d'armi, dove stanno per iniziare gli esercizi.

Quando giungono là, il sergente capo ha già diviso la squadra di venti cadetti in piccoli gruppi da due. Dorin sarà in coppia con Kailor e i due iniziano il loro allenamento con una serie di piegamenti e di esercizi per aumentare la forza, facendo roteare le loro asce con ampie falciate per sciogliere i muscoli. A un certo punto, i due amici un po' sudati iniziano una sequenza di attacchi e di parate per prendere confidenza con i colpi delle loro asce. Continuano questa serie di attacchi finché il sergente capo non si avvicina per osservarli e allora iniziano un'intensa e serrata serie di colpi. Il sergente capo li interrompe di tanto in tanto e fa dei commenti sulla loro tecnica e sulla loro forma, ma, per la prima volta, non fa alcuna critica agli attacchi di Dorin prima di allontanarsi per seguire la coppia successiva di

combattenti. Dorin sorride, contento che gli esercizi in più cui si è sottoposto abbiano dato i loro frutti, aumentando la sua dimestichezza con l'ascia.

Infine, i quattro amici tornano all'enclave dei Silveraxe per il pasto di metà giornata. Il refettorio è pieno di tavoli imbanditi con pane nero, tagliate di carne, piccole fette di formaggio, insalate di carote e di rape, con birra scura e acqua fredda da bere. Mentre mangiano, gli amici parlano dell'allenamento appena terminato. Scara non è più nervosa e Sterin si vanta di essere riuscito per la prima volta a disarmare il suo avversario. Mangiano le loro portate con gusto e si godono la compagnia finché non suona la campana per l'inizio dei loro turni di lavoro. Quando la campana smette di suonare, Dorin si alza e saluta i suoi amici, dirigendosi verso un buco nella parete della caverna circa 30 metri più in là, dove sono in corso gli scavi per un nuovo passaggio.

Fala, la cognata di Dorin, facendo parte della squadra di braccianti, è già al lavoro. Indica a Dorin di iniziare a scavare all'inizio del cunicolo, prendendo il posto di un nano che è al lavoro da un po' di tempo. Dorin scava per il resto del giorno, spostando pietra e terra secondo le istruzioni di Fala per estendere il passaggio nella direzione stabilita dagli ingegneri. Il lavoro, per quanto monotono, ha comunque un certo ritmo che a Dorin piace. Sembra che sia quasi passato un istante, quando si ode la campana della sera, e Dorin si compiace che la sua squadra abbia scavato altri 3 metri di cunicolo, con tanto di puntellamenti per i muri e di pietre da selciato posate per il fondo.

Dorin e Fala passano i loro attrezzi alla nuova squadra e tornano al salone del clan, dove la cena attende i lavoratori del loro turno. Là incontrano i genitori di Dorin e Tor, che pulisce il posto a sedere per sua moglie e le porge un piatto di stufato al pepe verde. Dorin prende la sua porzione e torna a sedersi con i suoi genitori per mangiare. Ascolta gli scaldi del clan che cantano le leggende dei Silveraxe per poco più di un'ora e le sue palpebre iniziano a socchiudersi. Stanco per la dura giornata di lavoro e impaziente di godersi il suo meritato riposo, Dorin si alza, saluta e va a letto.

DESCRIZIONE

I nani sono per loro costituzione creature massicce e compatte. Arrivano scarsi al metro e quaranta di altezza, ma hanno la stessa statura e stazza di creature alte circa il doppio. In proporzione, le loro braccia sono molto lunghe e le loro mani si protendono verso il basso fino quasi a sfiorare gli stinchi. Tuttavia, i loro torsi, così come le loro gambe, sono adeguati alla loro statura. Tanto i maschi quanto le femmine sono muscolosi, con braccia ben sviluppate e spalle e fianchi larghi.

ABBIGLIAMENTO

I nani amano i vestiti semplici, funzionali e senza fronzoli. Prediligono le sfumature di marrone e di grigio, con tessuti ricavati dalla terra stessa. I nani raccolgono le propaggini delle radici e le lavorano al telaio per fare calzoni e sopravvesti molto robusti. Coltivano anche funghi porosi che sono raccolti, essiccati, trattati e filati in un tessuto flessibile e sericeo, la cosiddetta seta terrea (vedi Capitolo 7 per ulteriori

informazioni sulla seta terrea). I nani poi scambiano tessuti e cereali con gli abitanti di superficie, e in questo modo ottengono lino, cotone e lana per i loro indumenti. Infine, i pellami e le pellicce sono molto comuni, soprattutto quelli di talpa e di tasso.

Il principale indumento di un nano è di solito una tunica semplice e aperta con maniche larghe e comode che si possono rimboccare o portare lunghe. Questa tunica per lo più è fatta di tessuti sottili e leggeri, come cotone, lino o seta terrea, e può essere indossata aperta o chiusa con bottoni d'osso, di legno o di metallo. Sia i nani che le nane indossano queste tuniche, insieme a un paio di calzoni o a un kilt corto a pieghe ampie.

Sopra la tunica, un nano in genere indossa un secondo strato, costituito da una giacchetta o da una veste comoda e ampia. Questa seconda veste può essere tessuta o filata a spirale per creare un indumento vero e proprio, molto simile all'incastro degli anelli di una cotta di maglia. I calzoni si allacciano con una stringa o una cintura che si chiude sopra questa seconda veste. I nani oltre a ciò indossano tuniche con il bavero alto e cinture alte almeno una spanna. Le nane invece si mettono tuniche scollate per mettere in mostra i loro decolté, con cinture molto alte per ostentare la vita e i fianchi, chiuse da stringhe o da piccoli lacci.

Dal momento che i nani trascorrono la maggior parte delle loro vite sottoterra, non hanno bisogno di indossare strati multipli di vestiti pesanti per proteggersi dal vento o dal freddo. I cunicoli e le caverne sotterranee mantengono una temperatura costante, seppure umida, che evita ai nani il bisogno di indossare abitualmente questi capi pesanti. Quando salgono all'aria aperta con le altre razze, adottano il vestiario degli abitanti di superficie per tenersi caldi e asciutti, ma preferiscono i loro tipici vestiti più comodi e più adatti al loro stile di vita.

Anche se i nani non amano indossare colori sgargianti o fronzoli, usano nuance di colore, pieghe e metalli per abbellire i loro vestiti. Le stringhe di cuoio tinto nei colori primari sono un tocco comune e si usano per tenere su i calzoni o chiudere le cappe (da portare in superficie). Gli orli cuciti sono anche usati insieme ai risvolti e agli spartiti degli indumenti, cuciti con piccoli telai a mano con trame geometriche circolari o intrecciate di linee, di strisce o di rune naniche stilizzate.

Il tessuto tramato è persino più diffuso, con trame di diversa ampiezza e materiali che creano capi di vestiario monocolori molto morbidi al tatto. Si vedono spesso disegni geometrici, soprattutto disegni quadrettati a colori diversi. Questi disegni quadrettati in genere sono dei colori del clan, e la foggia degli indumenti di un nano di solito consente di riconoscere le sue origini (o il suo clan di appartenenza).

Il terzo gruppo di accessori più comuni comprende tutti gli oggetti di metallo: fibbie delle cinture, fermagli, ganci delle bretelle, baveri, calzoni, gale e vezzi di perline. Se qualche piccola parte di metallo si può forgiare, decorare e applicare, un nano quasi sicuramente ne avrà almeno un esemplare addosso. Tuttavia, questi ornamenti sono sempre interpretati come piccoli tocchi di classe e non come il modo principale di manifestare la propria personalità. Se si può udire un nano senza l'armatura sferragliare quando cammina nei cunicoli, allora probabilmente questi sarà preso in giro e fatto oggetto di scherno.

CURA DI SÉ

Le scelte del guardaroba nanico potrebbero sembrare compasate e omogenee rispetto a quelle degli elfi o degli umani, ma ciò è la conseguenza della scarsa importanza che l'abbigliamento ha nella cultura dei nani. Invece, i nani sono orgogliosi delle loro chiome, tanto dei capelli (entrambi i sessi) quanto delle barbe (i maschi). La passione nanica per le trame e i disegni geometrici vale per il taglio dei capelli come per qualsiasi altra cosa, con trecce intricate che sono portate sia dai maschi che dalle femmine. Una treccia di tre ciocche potrebbe essere più che sufficiente per la vita di tutti i giorni, ma in un'occasione importante si potrebbero incontrare nani venerabili o reverendi che portano trecce di venti ciocche o trecce più piccole, ma annodate insieme. In genere, i fermacapelli o i ninoli di metallo sono accessori comuni

I nani sono molto fieri della foggia delle loro barbe e dei loro capelli

per le trecce dei capelli o delle barbe, ma, ancora una volta, sono elementi per accentuare e la maggior parte dei nani ne indossa due o tre soltanto nelle occasioni più formali.

Anche se molti dipinti raffigurano i nani come fabbri untati di grasso o minatori coperti di polvere, la verità è assai diversa. La familiarità dei nani con gli ambienti del sottosuolo consente loro di trovare e di sfruttare sorgenti calde, polle e fiumi sotterranei che forniscono acqua corrente e bagni pubblici agli insediamenti nanici di ogni tipo. I bagni termali sono pubblici, anche se i sessi sono separati, e la partecipa-

zione alle terme è considerata una parte significativa della vita sociale. In altre parole, i nani sono in generale più puliti e ordinati della maggior parte delle razze di superficie.

PSICOLOGIA

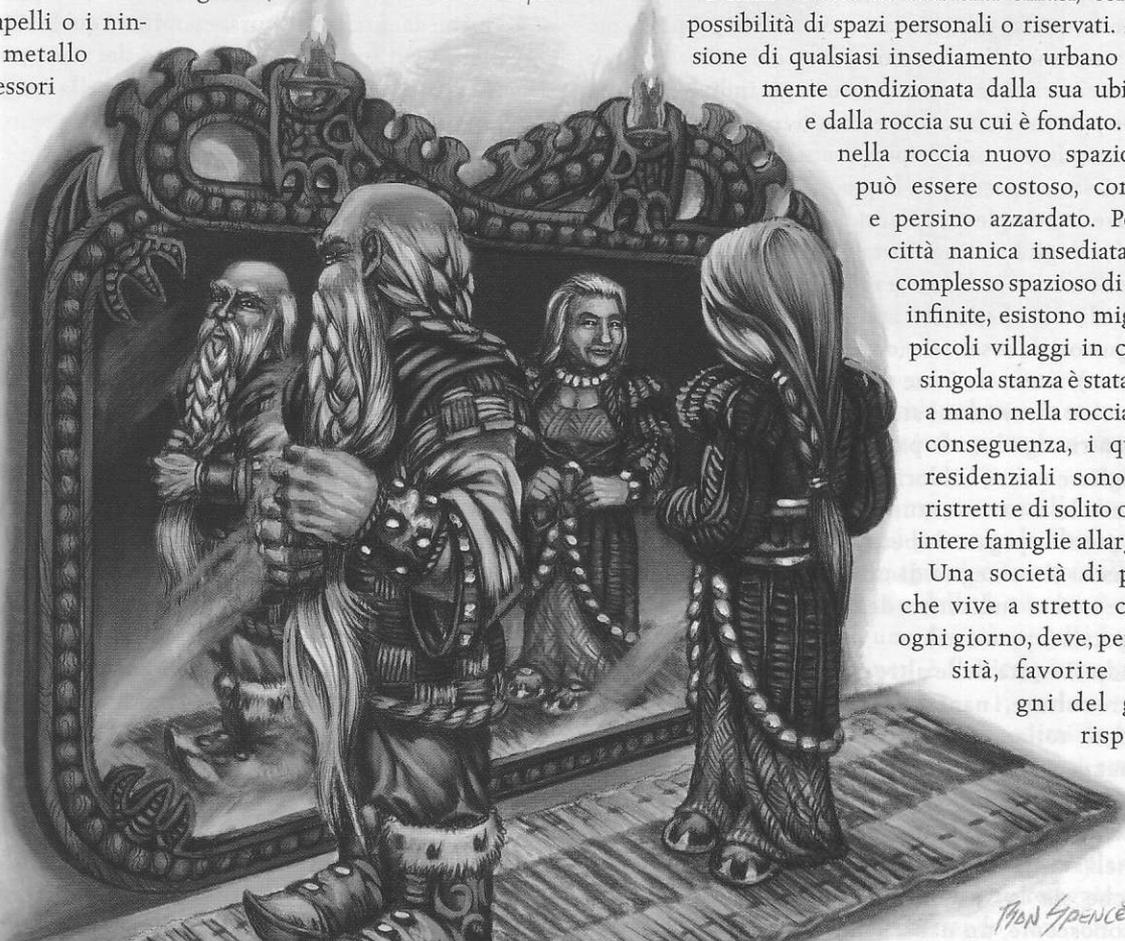
Coloro che incontrano un nano avventuriero per la prima volta potrebbero giudicarlo gretto, austero, taciturno e inflessibile. Le culture umane, soprattutto quelle che privilegiano i diritti o i bisogni dell'individuo su quelli del gruppo, sono spesso in contrasto con le suscettibilità dei nani. Gli elfi, da sempre attenti al bisogno di esprimere la propria individualità e di fare esperienza diretta, di solito pensano che i nani siano molto simili alle pietre in cui vivono. Tuttavia, la prima impressione di un nano è di solito ingannevole.

I nani vivono in ambienti chiusi, con poche possibilità di spazi personali o riservati. L'espansione di qualsiasi insediamento urbano è fortemente condizionata dalla sua ubicazione

e dalla roccia su cui è fondato. Scavare nella roccia nuovo spazio vitale può essere costoso, complesso e persino azzardato. Per ogni città nanica insediata in un complesso spazioso di caverne infinite, esistono migliaia di piccoli villaggi in cui ogni singola stanza è stata scavata a mano nella roccia. Come conseguenza, i quartieri residenziali sono molto ristretti e di solito ospitano intere famiglie allargate.

Una società di persone che vive a stretto contatto ogni giorno, deve, per necessità, favorire i bisogni del gruppo rispetto

a quelli dell'individuo. Il rispetto della legge diventa di primaria importanza, poiché soltanto in una società regolata i processi si possono giudicare in modo equo e le prospettive di giudizio si mantengono ragionevoli per tutti. Questa peculiarità culturale si è trasformata in un'abitudine radicata in quasi tutti i nani ed è considerata una virtù di questo popolo. Chi onora i propri doveri e rispetta la legge, talvolta con sacrifici personali, è considerato un eroe dal suo clan e viene considerato un esempio per gli altri. Onore, dovere, coraggio, stoicismo e lealtà sono giudicate le più nobili virtù della vita nanica. Coloro che vivono esistenze poco "responsabili", come i nani potrebbero concepirle, sono in continuo contrasto con l'ordinata mentalità nanica.



TRON SPENCER '04

Un nano che è considerato gretto o incivile tra le razze di superficie, per gli stessi motivi, incarna lo spirito del galateo e del tatto tra la sua gente. Coloro che vivono sottoterra, non sono mai da soli. Nessuno, eccetto i più ricchi o coloro che godono dello stato sociale più elevato nella società dei nani, può avere il proprio spazio personale da tenere e per sé e non dividere con altri.

Questa continua intimità forzata ha portato la cultura nanica a sviluppare un atteggiamento di intimità mentale. Quindi, le emozioni sono considerate espressioni molto personali, e non vengono volentieri condivise al di fuori della cerchia familiare o del clan. Se un nano ammette qualsiasi tipo di gioia o di dolore, è un segnale di quanto sia cresciuta la stima nei confronti del suo prossimo. Altrettanto vale per le confessioni personali di qualsiasi tipo, incluse le sconfitte o le vittorie.

Anche se questa riluttanza a mostrare le proprie emozioni è comune alla maggior parte dei nani, tuttavia, non è necessariamente vera per tutti gli individui. Molti nani che passano la loro vita errando in superficie fanno fatica a convivere con la tipica mentalità nanica. Questi individui sono spesso più loquaci e meglio predisposti a tollerare le complesse e caotiche culture degli umani, degli elfi e degli halfling. Tuttavia, in più di un'occasione un nano si troverà in bilico tra il mondo in cui è cresciuto e lo stile di vita che ha intrapreso. Questi conflitti sono spesso gustosi da osservare (oltre che motivi di imbarazzo per il nano), ma unire i due mondi non è mai facile.

Così come alcuni nani stanno in silenzio finché qualcuno non rivolge loro la parola, altri più garruli amano gozzovigliare e fare baldoria. Alcuni nani sono felici di raccontare le loro avventure senza indugi e altri sono sempre pronti a pagare da bere, quale che sia l'oro rimasto in tasca. Il contegno di un nano in superficie potrebbe essere indicativo del suo modo di fare in patria (oppure no).

Quando si tratta delle altre razze o delle altre culture, i nani sono incredibilmente tolleranti, nonostante la fermezza nelle loro posizioni. Questo atteggiamento dipende in larga parte dalla cocciutaggine insita nell'anima di ogni nano. Quale che sia la sua opinione su un conoscente, un nano bene educato evita di fare commenti e considera la questione come se gli fosse del tutto estranea. Un nano potrebbe manifestare il suo dissenso in molti modi, ma per lo più ignorerà coloro che si comportano in modo contrario ai suoi principi. Un vecchio proverbio nanico recita: "Non puoi scoprire i difetti del tuo lavoro se guardi troppo quelli del lavoro altrui".

Consigli per l'interpretazione:

Anche se alcuni nani tendono a non profondere parola, altri condividono tutto con i

loro commilitoni. Qual è la personalità del vostro nano? Qual è il suo luogo di origine e come viene giudicato dai nani "veri e propri" in patria? Crede nelle virtù naniche o cerca di trovare le sue regole di vita? Fino a che punto antepone i bisogni di chi lo circonda ai suoi? Tutti i nani sono degni dello stesso tipo di premura? Vale anche per le altre razze? Vale soltanto per gli amici del vostro personaggio o tutti sono meritevoli di tali attenzioni?

VITA DEI NANI

Alcuni aspetti della vita sono comuni a qualsiasi popolo. È il modo in cui questi aspetti sono visti e vissuti che caratterizza i membri di una società più di ogni altro elemento. Anche se nessun nano spiegherà in dettaglio come si vive all'interno delle mura di una città nanica a qualcuno che proviene da un'altra cultura, esaminare quale ruolo hanno questi aspetti universali nella vita dei nani può gettare luce sul modo di vedere le cose comuni alla maggior parte dei nani.

ARTI E MESTIERI

L'arte in quanto tale ha poco spazio nella vita dei nani. La sostanza è considerata tanto importante quanto la forma, se non forse qualcosa di più. Un oggetto utile è comunque apprezzato anche se semplice, mentre un oggetto bello con nessuna utilità viene considerato uno spreco di tempo e di energie.

Al tempo stesso, nessun nano artigiano vero e proprio è considerato degno dell'oro che chiede se le sue creazioni non sono belle oltre che funzionali. Tutti sono in grado

di creare un oggetto semplice e utile, ma solo un vero maestro può creare oggetti che fanno la felicità di chi li possiede e li custodisce. Non esiste alcun oggetto di artigianato nanico perfetto che non sia anche finemente inciso, laccato, intagliato oppure intarsiato con legno o metalli. Qualsiasi oggetto, persino il più umile, ha una forma semplice ma originale ed è firmato con le rune incise del suo creatore.

Questo amore per la bellezza si riflette ovunque: un visitatore di una città nanica può scoprire che persino il più piccolo oggetto di artigianato (talvolta anche una semplice parete) ha qualche tipo di decorazione, anche se si tratta soltanto di un impercettibile modo per deviare la

luce lungo un muro, oppure è costituita dalle linee ampie e spaziose della pianta di un tempio. Il bello





Un'indaffarata forgia nanica produce alcuni oggetti tra i più pregiati al mondo

non si trova soltanto nelle decorazioni, ma anche nell'impiego dello spazio e nella costruzione dei palazzi e degli oggetti nanici.

Il trionfo del sodalizio nanico tra utilità e bellezza appare in tutto il suo splendore nella città capitale di Othala, dove il Gran Re ogni anno indice una gara per stabilire chi sia il miglior artigiano tra tutti i nani. Migliaia di nani carpentieri, fabbri e altri artigiani impiegano settimane per giungere in città portando con sé i loro capolavori nella speranza di vincere il premio del Gran Re ed essere celebrati dai loro pari. Il valore degli oggetti presentati è inestimabile, ma i nani credono che la fama garantita da questo concorso sia superiore a qualsiasi altro titolo che si possa comprare con il solo denaro.

TECNOLOGIA E MAGIA

I nani sono un popolo ingegnoso con la tendenza ad adottare idee e oggetti utili alle loro necessità. Al tempo stesso, la loro mentalità conservatrice comporta che le nuove tecnologie o le nuove forme di magia possono impiegare tempi molto lunghi per diffondersi. Se un nuovo processo o un nuovo tipo di incantesimo è così diverso dal processo tradizionale normalmente impiegato, potrebbe addirittura non essere mai accettato.

L'alchimia è poco conosciuta tra i nani e il suo utilizzo è molto limitato. Alcuni nani alchimisti fanno affari nelle città dei nani, ma la maggior parte dei potenziali clienti preferisce rivolgersi ai creatori di rune (descritti nel Capitolo 5: "Classi di prestigio") o ai chierici per chiedere aiuto o acquistare oggetti. I prodotti alchemici sono talvolta impiegati nella costruzione, soprattutto negli scavi, ma per lo più questi metodi sono considerati troppo pericolosi per essere utilizzati nelle aree abitate. Questi metodi

vengono impiegati su larga scala solamente se i nani non hanno abbastanza incantatori da portare a termine il lavoro in modo efficace.

La magia occupa un ruolo importante nella vita nanica, anche se non le viene dato il peso che le altre società le attribuiscono. Tra i nani la magia viene messa sullo stesso piano dei metalli della terra o della forza che si sviluppa con le ossa e i muscoli. È uno dei pilastri alla base della nascita dell'universo, ma non è l'unica pietra su cui si fonda la creazione.

I nani stregoni sono considerati benedetti da Moradin (la principale divinità nanica), i loro poteri sono visti come un dono degli dei e quindi gli stregoni hanno un ruolo emerito nella cultura nanica. Molti stregoni si specializzano nella magia per combattere o per plasmare la terra, riflettendo in questo modo il loro retaggio e la loro personalità. Alcuni stregoni, prestando i loro servizi ai più stimati architetti nani, hanno meritato la loro nomea per la capacità di utilizzare la magia e la profonda conoscenza dei segreti della terra che hanno permesso di creare strutture altrimenti impossibili con l'acciaio e i soli muscoli. I nani stregoni avventurieri spesso sono assoldati dagli abitanti di superficie come mercenari o capimastri. Vedi "Livelli di sostituzione razziale" nel Capitolo 6 per ulteriori opzioni per i nani stregoni.

I nani maghi sono ancora più rari degli stregoni, ma non per questo meno graditi. Molti nani finiscono col diventare avventurieri in qualche punto della loro vita, speranzosi di apprendere più segreti di quelli che le loro isolate dimore sotterranee possono fornire. Molti maghi diventano creatori di rune, incanalando i poteri magici nelle armi, negli edifici o persino nelle persone. Alcuni scelgono di vivere in superficie tra le altre razze per ren-

dersi più facilmente reperibili ai maghi di altre culture. Tuttavia, la maggior parte dei nani maghi non dimentica la propria città natale, e cerca di creare complessi sotterranei privati dove ritirarsi per avere agiatezze e tranquillità.

AMORE

L'amore è considerato una delle grandi virtù della vita nanica. L'amore per la famiglia, l'amore per l'onore, l'amore per il clan e la patria, queste sono considerate le migliori motivazioni che un nano possa avere. Anche se poche leggende naniche accennano all'amore romantico eccetto come preludio alle battaglie o alle sconfitte, è comunque considerato una parte necessaria e importante della vita.

I nani si possono sposare quando entrano nell'età adulta, più o meno verso i quarant'anni. Con il consenso dei genitori, alcuni matrimoni potrebbero essere celebrati persino prima, ma la tradizione scoraggia questa pratica. Molti nani formano un legame romantico stabile nei loro primi quarant'anni di vita, anche se molti non si sposano prima dei sessanta e oltre.

I nani credono nel matrimonio a vita. La monogamia è fortemente incoraggiata e le relazioni romantiche al di fuori del matrimonio sono considerate potenziali cause di instabilità e di disordine sociale. Ciò premesso, si capisce perché il corteggiamento è un processo lento e lungo, che di solito dura tre anni o più. Entrambe le famiglie dei futuri sposi e il capo clan devono dare il loro consenso alla coppia prima che il corteggiamento vero e proprio possa iniziare. Se il consenso non viene dato, allora il corteggiamento non può iniziare. Quelle anime sventurate che vengono sorprese ad amareggiare senza il consenso ufficiale possono andare incontro a separazioni forzate, multe e persino l'esilio. Tanto la famiglia del nano quanto quella della nana provvedono alla dote della coppia, e il capo clan offre in dono denaro o altri oggetti di valore a ogni coppia di sposi novelli.

I matrimoni combinati sono diffusi tra le famiglie dei nani, soprattutto tra membri dello stesso clan. Anche se il matrimonio per amore è possibile, tra le famiglie benestanti o nobili, è spesso un motivo secondario perché prevale la necessità di trovare un nano che saprà provvedere alla prosperità del clan nel suo insieme. Quali che siano le ragioni alla base di una coppia, amore o questioni più mondane, un matrimonio è sempre vissuto come una grande festa.

NANI IN GUERRA

Anche se nessun nano desidera sapere che i suoi cari sono in pericolo, le lande sotto la superficie sono costellate di ogni tipo di minacce, come nazioni che cercano di espandere i loro domini con la forza bruta oppure affamati predatori bestiali che vagano per le caverne in cerca di cibo. Considerato questo stato di continua tensione, il valore in battaglia e l'addestramento militare hanno un gran peso nell'educazione di ogni nano. Intraprendere la carriera militare è considerata una vocazione onorevole, e il valore in battaglia è importante per la reputazione di un nano tanto quanto lo sono le buone maniere per gli abitanti di superficie.

A partire dal ventesimo anno di età, i nani e le nane sono addestrati nelle arti della guerra. I nani, per la loro

forza e la loro stazza, preferiscono le armi più pesanti come le asce e i martelli. È raro che un nano venga addestrato in un'arma a distanza che non sia la balestra o l'ascia da lancio, considerati gli spazi angusti in cui di solito i nani si trovano a combattere. Alcune armi ad asta, quali per esempio la lancia corta, la doppia lancia nanica o l'ugrosh nanico, sono ideali per avvantaggiarsi nei combattimenti all'arma bianca.

Mentre la maggior parte dei nani smette di addestrarsi quando raggiunge l'età adulta, coloro che dimostrano particolare bravura o interesse di solito proseguono nel loro addestramento e si arruolano nell'esercito del clan o nella guardia cittadina. Quando un nano ha accumulato abbastanza esperienza, potrebbe scegliere di occupare un avamposto nelle viscere della terra e prestare servizio come guardiano del baratro (descritto nel Capitolo 5: "Classi di prestigio"), con il ruolo di sentinella e di prima linea difensiva contro i nemici degli abissi. In alternativa, potrebbe scegliere di far carriera nei ranghi della guardia cittadina o dell'esercito del clan, diventando capitano, un membro della guardia reale o un custode del clan (il generale di un esercito nanico). Potrebbe anche scegliere di avventurarsi nelle profondità inesplorate delle caverne o risalire in superficie come avventuriero, in cerca di profitto e di esperienza che lo potrebbero far diventare una leggenda vivente.

MORTE

I nani hanno ben poca paura della morte. Sono rassegnati alla lotta per la sopravvivenza e alle inevitabili perdite che li attendono. Tuttavia, se per questo motivo qualcuno li definisse fatalisti, non avrebbe colto un aspetto essenziale del loro carattere: la gioia di vivere e di lottare ogni giorno.

I nani imparano fin dalla giovane età come Moradin il Padre di Tutti abbia creato l'universo nella sua Forgia Eterna. La maggior parte dei forestieri è consapevole di questa parte della tradizione e delle credenze naniche per avere avuto a che fare con i nani e, conoscendo questo aspetto, si crede bene informata. Tuttavia, i forestieri non si rendono conto che l'analogia non si ferma lì. Così come un fabbro può prendere un pezzo di metallo rotto o piegato, fonderlo e con quello forgiare un nuovo oggetto, i nani credono che Moradin faccia altrettanto con le anime del suo popolo. La morte è soltanto il portale per una nuova vita. Quando i nani diventano vecchi e deboli, molti tra loro nutrono la speranza di rinascere nella forgia di Moradin e di iniziare così una nuova vita. Coloro che muoiono sono compianti, ma tutti sanno che i vivi piangono in realtà per il loro dolore e non per quello dei defunti.

I riti funebri dei nani di solito vengono celebrati con la cremazione. I nani non credono che il corpo fisico sia necessario nell'aldilà; viceversa, preservarlo è talvolta considerato un ostacolo per una rapida e felice rinascita. Se un nano è sul letto di morte, i preti si recano al suo cospetto per cantare della Forgia Eterna e benedicono il morente per la sua prossima vita. Quando l'individuo cessa le sue sofferenze, il suo corpo viene portato al tempio, dove viene benedetto e mostrato ai parenti e agli amici. Il corpo rimane esposto per un giorno.



La morte per i nani è il portale che conduce alla rinascita nella Forgia Eterna di Moradin

Quando finisce la veglia funebre, tutti i nani si trasferiscono presso il castello del clan o in una grande taverna del posto, in base al rango sociale del defunto o degli edifici che devono contenere quanti seguono il funerale. Giunti nel luogo, tutte le persone riunite celebrano una grande festa, in cui si commemorano le gesta del defunto, mentre l'alcol scorre a fiumi. I nani banchettano e brindano, tuttavia a volte è accettato che i parenti e gli amici più stretti celebrino il loro lutto in privato. Queste feste possono durare fino a tre giorni. Il giorno dopo la cerimonia è considerato un giorno di riposo; poi si torna alla vita di tutti i giorni. I nani più famosi e valorosi sono spesso celebrati nei dipinti o con altre opere d'arte, mentre le ceneri dei più grandi guerrieri sono talvolta incluse nelle armi nuove di forgia, lasciate poi in custodia ai loro discendenti (vedi "Armi degli antenati" nel Capitolo 7). In generale, nessun altro monumento o effigie viene posto o lasciato in memoria.

SOCIETÀ E CULTURA

Il pilastro della società nanica è il suo senso di comunione. I principi osservati dai nani, così come le virtù che li ispirano, si basano su una ricca cultura legata a vincoli familiari, civici e religiosi che tengono saldamente uniti tutti i nani. Questo paragrafo definisce l'ambito generale della società nanica, come pure questioni più mondane che sono presenti nella vita quotidiana di un nano.

Consigli per l'interpretazione: Questa sezione descrive gli aspetti quotidiani della società nanica, aspetti che per un nano in patria probabilmente saranno fatti arcinoti. Questa conoscenza comprende la visione generale che i nani hanno del mondo e quindi influenza il

loro giudizio sugli strani (ai loro occhi) comportamenti degli abitanti di superficie. Occorre riflettere su quali di questi aspetti il vostro personaggio accetta così come sono. Quanto potrebbe sorprendersi se dovesse vedere le razze di pietra ignorare "il giusto modo di fare le cose" in favore di una soluzione più confusa? Che cosa farebbe se gli venisse dimostrato che i suoi principi sono sbagliati?

REGNANTI E TRADIZIONE

I nani, come illustrato dalla loro concezione di Moradin, credono che un regnante dovrebbe essere tanto il signore quanto il padre di coloro che sono sotto la sua egida. Un re dovrebbe governare e amministrare quanti gli giurano fedeltà, ma sempre con amore e attenzione alla prosperità del suo regno negli anni. Va da sé che non tutti i re incarnano questi ideali, così come non tutti i padri sono genitori perfetti. Tuttavia, ogni nano fin dalla più tenera età sa che cosa deve aspettarsi dal suo re, e in questo modo le aspettative della società nanica si consolidano e ricordano al re i doveri che ha verso i suoi sudditi.

Nani regnanti

La società nanica è ugualitaria nella sua struttura. Alcuni regnanti sono di origini umili e gli archivi storici dei nani conservano i nomi tanto di re quanto di regine. Anche se i nani in generale hanno avuto più re che regine, le regine hanno comunque la loro parte di gloria, come la Regina Emry e il magico Calice dei Fiumi o la Regina Arya e la Corte di Eradin. Maschi o femmine, nobili o poveri, tutti traggono esempio dai grandi re del passato e aspirano agli ideali che essi rappresentano.

I monarchi nanici, nonostante il loro potere quasi assoluto, governano con l'appoggio di un consiglio. Ogni città istitui-



Prestare servizio nell'esercito del clan fa parte dell'educazione di tutti i giovani nani

Illustrazione di W. England

sce un Gran Consiglio dei capi clan che supporta il re e amministra le sue leggi nei vari clan. Inoltre, i capi clan regolano le dispute interne senza coinvolgere chi non fa parte del clan.

Ascesa della monarchia

Agli albori della società nanica, ogni città era autarchica, ovvero un piccolo stato in proporzioni ridotte. I re erano poco più che capi clan allargati e il titolo "nonno" era usato per rivolgersi al re con la stessa frequenza (o forse persino di più) del suo titolo ufficiale. I contatti tra le città erano molto limitati, di solito per canali familiari invece che per canali diplomatici "ufficiali".

Fu soltanto con la fondazione della città di Kroesus che le città naniche iniziarono a unirsi sotto la protezione di un unico sovrano. Borin era il figlio di un chierico di Moradin. Questi era stato allevato nella fede ed era destinato a una brillante ascesa nella chiesa. Tuttavia, il giorno del suo trentesimo compleanno ricevette una visione e allora seppe di essere destinato a fare grandi cose.

Borin viveva in una città sovraffollata e il re non era vicino ai suoi sudditi come invece avrebbe dovuto fare. Molti erano infelici e scontenti. Quando Borin chiamò a raccolta i coloni, molti giovani nani risposero al suo appello con ardore ed egli condusse il suo largo seguito nelle terre selvagge, lontano dalla città. Ovunque andasse, nuovi nani si unirono a lui, come pure fecero alcuni abitanti di superficie. Quando fondò Kroesus, la città crebbe sotto la benedizione dello stesso Moradin.

Tuttavia, Borin non si limitò a fondare Kroesus, perché la sua visione gli aveva mostrato che se i nani non si fossero uniti per contrastare le minacce esterne, si sarebbero sparpagliati ai quattro venti. Iniziò allora ad avviare trattative diplomatiche (e non solo) per convincere gli altri monarchi nanici a giurargli fedeltà. A suo vanto, va il fatto che in questo processo

furono celebrati molti matrimoni e combattute poche guerre e, sul finire della sua vita, era conosciuto con il titolo di Gran Re Borin, Re dei Nani e Sovrano di Kroesus.

Gli anni che seguirono furono di pace e di prosperità per i nani, ma con la caduta di Kroesus (vedi "Alluvione di Kroesus" più avanti nel capitolo), iniziò la diaspora dei nani. Tornati agli antichi costumi, i nani rafforzarono la struttura dei clan che era da sempre parte della loro tradizione finché i capi clan non diventarono a loro volta veri e propri re. Ogni clan vantava diritti di successione al Gran Trono e non meno di venti clan furono spazzati via nel corso delle sanguinose guerre fratricide che durarono tre volte tanto il periodo di pace che c'era stato fino ad allora. Alla fine, neppure i bardi più vecchi saprebbero dire quanto durarono le guerre.

Tuttavia, a un certo punto della storia, ascese al trono un nuovo re, anch'egli di umili origini. Albin era senza clan, un mercenario che aveva vissuto tra le razze di superficie per circa la metà della sua vita. La sua mancanza di affiliazione, che per altri sarebbe stato un disonore, gli permise lo stesso di raccogliere un vasto seguito e perciò egli fu in grado di lavorare con tutti i clan. Il suo valore in battaglia e le sue capacità di stratega erano leggendarie, così come le sue abilità diplomatiche erano altrettanto formidabili. Gli ci vollero circa trent'anni, ma alla fine riuscì a unire la maggior parte dei clan sotto il suo vessillo e così poté assurgere al Gran Trono. Taluni clan non gli riconoscono ancora oggi i suoi diritti, ma sono una minoranza che si assottiglia con il passare degli anni.

STRUTTURA DEI CLAN

I clan sono un elemento sempre presente nella vita dei nani. Esistono centinaia di clan, che vanno dal più grande (che occupa un intero continente con enclave in ogni principale città nanica) al più piccolo (con poche centinaia di membri concentrati nella stessa città).

Il clan è la casa di un nano fin dalla sua nascita. Un nano viene allevato dai membri del suo clan, i suoi compagni di gioco sono suoi cugini, fa carriera e si addestra in virtù dei legami del clan e spesso conosce la sua futura sposa agli incontri del clan, così come si aspetta che il suo capo clan dia l'esempio, guidando i guerrieri in battaglia e amministrando la giustizia in tempo di pace. Ogni nano conosce i suoi legami con il clan oltre al rapporto che la sua famiglia ha con i membri più influenti del clan e pertanto conosce i tipi di legame che ha con quasi tutti i membri del suo clan.

Il clan ha un ruolo importante nella società nanica. Al contrario di molti regni umani, la terra e la ricchezza non sono ciò che rendono influente un individuo tra i nani. In fondo, la terra è troppo preziosa per essere appannaggio di un'unica persona e tutti i nani possono diventare ricchi. I fattori economici non sono così rimarcati per formare la base delle classi sociali. Il clan invece svolge questa funzione, usando la gerarchia familiare per creare regole sociali definite per l'interazione sociale e l'acquisizione di potere personale.

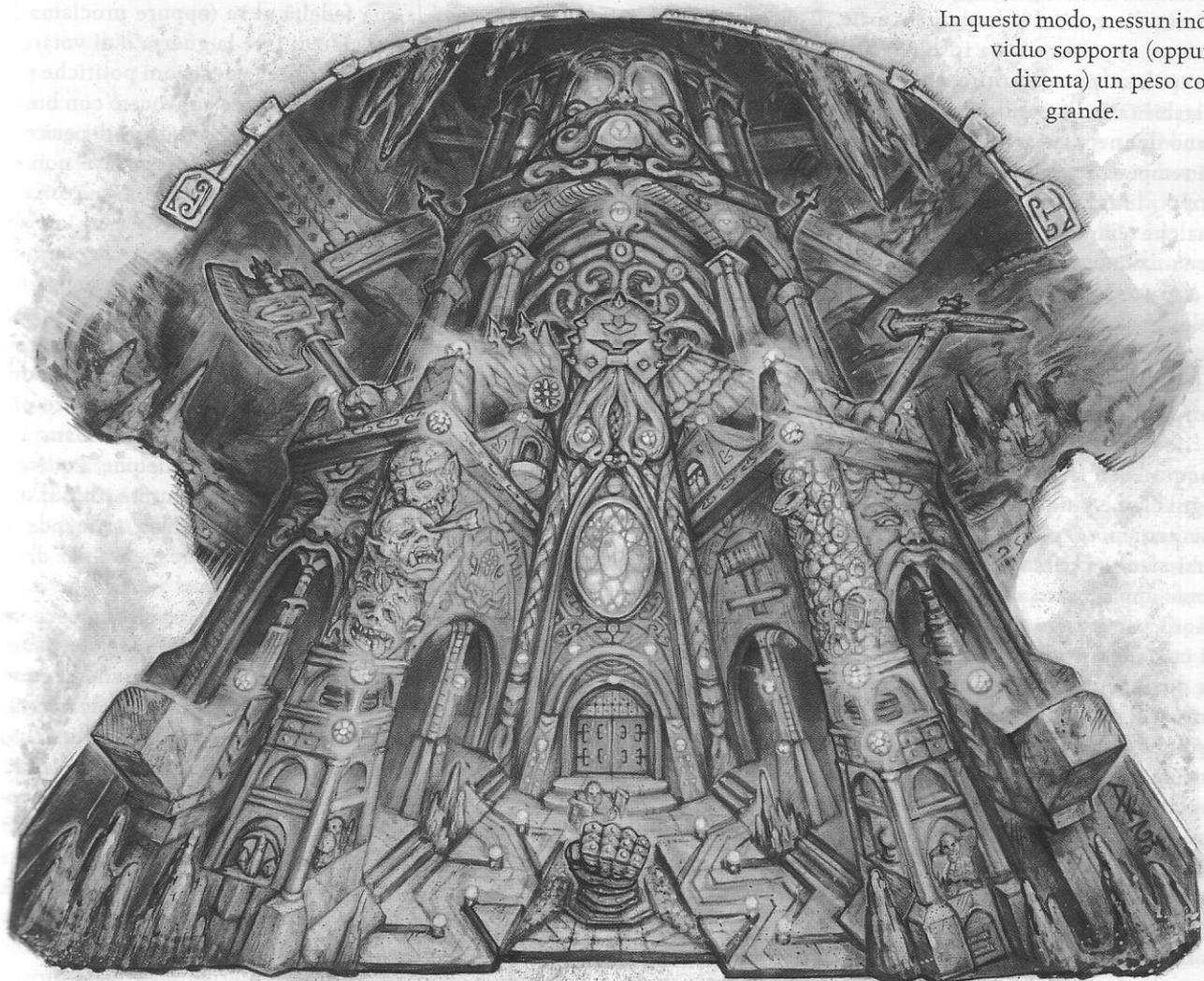
Consigli per l'interpretazione: Qual è il clan di appartenenza del vostro personaggio nano? Questi o qualcuno vicino a lui ha una posizione di potere nel clan? Egli ambisce a guidare il suo clan o a diventare guardiano del clan, oppure si sente oppresso dal clan e desidera soltanto fuggire? Vive in una casa vicino all'enclave o abita altrove? Quanto deve al clan per la sua attuale posizione sociale e come pensa di ripagare questo eventuale debito?

Diritti e doveri del clan

Nella vita personale di un nano la gerarchia del potere parte da se stessi, sale fino al patriarca della sua famiglia, poi prosegue fino al suo capo clan, quindi continua fino al re della sua città o nazione e infine termina con il Gran Re. Chiunque occupi uno di questi ranghi al di sopra del suo ha diritto di chiedere i suoi beni o servizi, qualora fosse necessario. Ci si aspetta che un nano serva il clan al meglio delle sue possibilità, quali che siano, la forza delle braccia, il denaro, il servizio civile o, in alcuni casi, persino il matrimonio. Sebbene i capi clan cerchino di evitare eccessive invadenze nelle vite private delle persone, non esiteranno ad agire nel caso in cui le scelte di un individuo minacciassero l'esistenza del clan nel suo insieme. Allo stesso modo, se un nano potrà fare qualcosa che porterà benefici all'intero clan, i capi clan chiederanno subito quel servizio.

Anche se questi doveri sembrano onerosi, la maggior parte dei nani pensa che i benefici siano commisurati ai loro potenziali sacrifici. Vivendo secondo le regole del clan, un nano non avrà mai paura della povertà, troverà sempre un tetto sotto cui dormire e non sarà mai indifeso. Il clan è il più forte baluardo di un nano e con la forza dei suoi numeri può proteggere tutti i suoi membri. Amici con interessi comuni sono sempre vicini, pronti a offrire consigli o una semplice spalla su cui contare in caso di bisogno. Gli anziani e gli infermi sono accuditi con grande cura e affetto, mentre i bambini crescono allevati dalla comunità.

In questo modo, nessun individuo sopporta (oppure diventa) un peso così grande.



Tutte le attività della famiglia ruotano attorno all'enclave nanica

Inoltre, il clan contribuisce al successo dei suoi membri più giovani con varie forme di apprendistato. Qualsiasi professione praticata dai membri del clan è accessibile a coloro che cercano un patrocinio, così come, sempre in virtù dei contatti del clan, si possono anche contattare artigiani esterni, non appartenenti al clan. I clan di solito istituiscono programmi di scambio in cui i giovani vengono cresciuti e addestrati presso altri clan specializzati in certe professioni. Persino le questioni di cuore rientrano nell'ambito del clan. D'altronde è sempre presente qualcuno in grado di aiutare i nani che desiderano convolare a nozze con i membri dello stesso clan.

Enclave nanica

Ogni città nanica ospita una o più enclave all'interno delle sue mura. Ogni clan di solito ha una sala del clan, un palazzo ufficiale in cui si svolgono le attività del clan e in cui si tengono gli incontri pubblici e un'enclave, una vasta area comune con piccole aree annesse per le abitazioni delle famiglie. Nelle città più piccole o quelle in cui lo spazio è una risorsa preziosa, queste funzioni potrebbero essere assolve tutte dall'enclave, ma nelle città più grandi, la sala del clan è una struttura separata, molto più vasta.

Molti membri del clan vivono nelle aree comuni (se sono anziani o scapoli) oppure nelle piccole dimore familiari adiacenti al salone principale. Espandere un'abitazione non è una cosa insolita, ma richiede attenzioni scrupolose per garantire che non vengano introdotte instabilità nella struttura o che gli spazi esistenti non siano danneggiati o scavati per errore. Se l'affollamento o i tempi di attesa per una struttura familiare diventano troppo lunghi, le coppie giovani lasciano l'enclave per qualche tempo, talvolta offrendosi come coloni per popolare una nuova città.

A parte le abitazioni delle famiglie, la maggior parte delle enclave comprende una sala del consiglio, grandi cucine, una caserma con dormitorio, bagni e terme pubblici (ove possibile), aree per i lavori domestici, un ufficio e un appartamento speciale per il capo clan.

Capi clan

Ogni clan è guidato da un capo clan, di solito il membro più anziano o più rispettato del gruppo. È tipico riferirsi a questa persona con il titolo di "nonno" o "nonna", come appropriato. In genere, il capo clan ha trascorso buona parte della sua vita al servizio del clan, nel ruolo di custode del clan, di ollam (insegnante), di anziano o in qualche altra posizione di potere (spesso il servizio presso il tempio è considerato un ottimo equivalente). Egli ha il sostegno e il supporto di un consiglio di anziani, un gruppo dei membri più rispettabili di tutto il clan. Nonostante il titolo, l'età non è un requisito per essere un anziano, infatti un guerriero o un guaritore giovane ma esperto è tanto bene accetto quanto un saggio anziano ed erudito, purché metta la sua conoscenza ed esperienza a beneficio del clan.

Il capo clan è responsabile del benessere del gruppo sotto la sua egida. Egli partecipa al governo locale, supporta il re, raccoglie le tasse per conto della città e si

assicura che gli interessi del suo clan vengano fatti valere a livello locale.

Il capo clan agisce anche come magistrato e giudice di pace entro il clan, sedando le dispute minori e comminando punizioni adeguate ai trasgressori della legge. I processi per i crimini minori che avvengono nel clan sono sotto la sua responsabilità. Se un crimine viene commesso ai danni di un altro clan, i due capi clan cercano insieme di trovare un accordo. Se non si riesce a trovare un accordo, il re o suo incaricato giudica il processo e punisce il criminale con una pena adeguata.

La carica di capo clan è mantenuta a vita (o finché l'individuo non sceglie di ritirarsi). Un capo clan di solito nomina il suo successore. Nel caso in cui un capo clan dovesse ritirarsi senza avere nominato un erede, il consiglio degli anziani nominerebbe un nuovo capo clan eleggendolo tra le sue schiere. Allo stesso modo, il consiglio degli anziani può deporre un capo clan che abusa del suo potere. Tuttavia, questi atti sono molto rari, poiché nessuno vuole scatenare conflitti intestini tra fratelli e cugini che potrebbero indebolire o persino distruggere il clan.

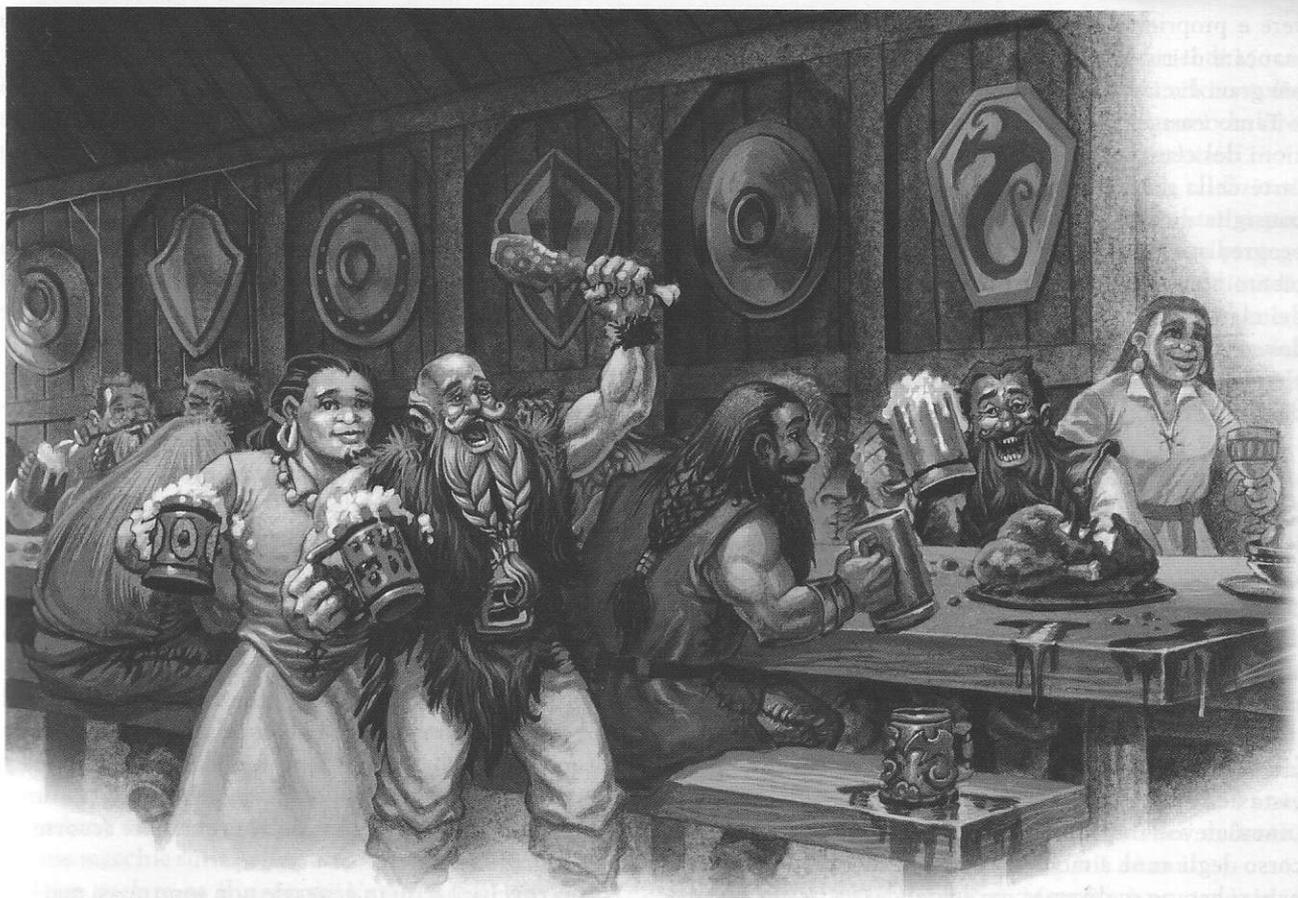
I clan che hanno enclave sparse per il continente, nominano ambasciatori che si riuniscono una volta ogni dieci anni per decidere le nuove politiche del clan e garantire che nessuno si appropri indebitamente delle ricchezze o delle risorse del clan. Questa occasione è conosciuta come il Concilio. Nel corso di questi eventi, il clan rinnova la sua fedeltà al re (oppure proclama la sua indipendenza), decide di fare la guerra o di votare a favore della pace e prende tutte le decisioni politiche più importanti. Un Concilio può essere convocato con breve preavviso nel caso di gravi emergenze, ma il pericolo deve essere serio e imminente, o molte enclave non vi prenderanno parte.

Custodi del clan

Ogni enclave ha una sua milizia armata per proteggere i suoi possedimenti, ma anche per contribuire alla difesa della città più in generale. Tra le sue schiere ci sono semplici cittadini che cercano di difendere le loro dimore insieme a combattenti valorosi, capaci e con il gusto per la battaglia che spesso diventano custodi del clan. Un custode del clan è il comandante di un plotone. Equivale al grado di capitano, con diverse piccole unità sotto il suo comando. Egli assegna gli ordini ai soldati, comanda le spedizioni importanti ed è in parte responsabile della difesa del clan.

Un clan di dimensioni medie conta circa duecento nani e annovera almeno tre custodi del clan tra i suoi ranghi. Va da sé che i clan più numerosi contano un numero maggiore di custodi, mentre quelli più piccoli ne hanno soltanto uno. In genere rispondono all'anziano del clan che sovrintende l'esercito, prendendo ordini direttamente da lui.

Un custode del clan ha grande prestigio all'interno del clan. Un individuo deve vantare una grande reputazione e deve avere dato prova del suo valore in battaglia prima di poter aspirare a questo incarico. Molti nani che sono diventati capi clan hanno iniziato il loro cammino nell'esercito, con il grado di custode del clan come primo passo verso responsabilità sempre più grandi.



Nonostante la loro arcigna reputazione, i nani amano festeggiare

Paria

Persino in una società così salda e unita come quella dei nani, alcuni individui non riescono a trovare un loro spazio. Sovente, sono nani che non sanno anteporre i loro bisogni personali a quelli della comunità. Altri non sono in grado di sopportare i rigidi limiti delle leggi e si fanno beffe dei loro doveri oppure semplicemente scelgono di vivere in un altro modo. Tuttavia, altri vengono malamente cacciati dal clan per espiare i crimini che hanno commesso. Tutti questi gruppi costituiscono il gradino più basso della società nanica: i paria.

I paria nani hanno le origini più diverse, sono criminali, ribelli, diseredati od orfani. Non c'è un'enclave disposta ad accoglierli, nessun patriarca pronto ad andare in loro soccorso. Spesso vivono nei quartieri più poveri delle città dei nani, spesso nei quartieri industriali vicino ai loro posti di lavoro. A volte lavorano come operai generici, anche se quelli con lo spirito più avventuroso preferiscono recarsi in superficie a cercare fortuna.

Considerata l'affinità che i paria hanno per la vita avventurosa, molte enclave trattano con sospetto i nani avventurieri (o coloro senza un'affiliazione stabile). Visto che nella migliore delle ipotesi sono considerati pesci fuor d'acqua e criminali nel caso peggiore, qualsiasi offerta di ospitalità ai nani paria viene di solito fatta con una mano aperta e l'altra chiusa di proposito sull'arma più vicina. Un nano non rifiuterà mai di aiutare un suo simile nel momento del bisogno, ma i paria di solito sono accolti meno volentieri e in condizioni peggiori di altri. Poiché sono trattati in questo modo, si dice che alcuni gruppi di nani paria abbiano fondato in super-

ficie enclave libere nello stile dei loro cugini. Tuttavia, considerato che nessun membro di un clan sarebbe il benvenuto in simili posti, e men che meno desideroso di visitarli, non è facile confermare quanto siano fondate tali voci.

UNITÀ FAMILIARI

La vita familiare dei nani è piena, e non si limita soltanto ai parenti più prossimi, ma comprende anche la famiglia allargata. Ogni famiglia inizia con una coppia sposata e i loro figli, e poi si estende ai genitori, agli zii e alle zie, ai cugini di vario grado, ai fratelli e alle sorelle e ai nipoti.

Una casa nanica è considerata di proprietà della coppia cui è stata inizialmente concessa. Questi individui hanno la garanzia di un tetto per il resto delle loro vite. Inoltre, i loro figli possono vivere in quella casa finché lo desiderano, persino dopo che si sono sposati e hanno avuto i loro bambini. Se la sistemazione diventa troppo scomoda, le coppie possono cercare fortuna come coloni, trasferirsi al di fuori dell'enclave o fare richiesta per una nuova casa se lo spazio nell'enclave lo permette.

I figli sono considerati una benedizione nella vita dei nani, maschi o femmine che siano, e talvolta sono chiamati "l'anima del clan". Il tasso di natalità dei nani è di gran lunga inferiore a quello degli umani. Anche se i figli sono innanzi tutto sotto la tutela dei genitori che li hanno messi al mondo, secondo la tradizione ogni persona del clan avrà un ruolo nella loro crescita ed educazione.

In modo analogo, gli anziani sono considerati "la memoria del clan". I nani sono molto orgogliosi dei loro antenati e della loro stirpe, e i più vecchi tra loro sono considerati

vere e proprie reliquie viventi del passato. Trascurare o mancare di rispetto a un nano anziano è una delle colpe più gravi di cui ci si può macchiare nella società nanica.

Tanto i maschi quanto le femmine osservano le tradizioni del clan, imparano i tipici mestieri e apprendono l'arte della guerra. Alle nane che aspettano un figlio si consiglia di stare in casa man mano che la gravidanza progredisce in preparazione del parto. Questo comportamento non viene stigmatizzato, perché gli altri membri del clan si danno da fare e si fanno carico dei normali doveri della futura madre, così che ella possa garantire che il nascituro cresca sano e bene accudito nell'interesse di tutto il clan.

NANI E ALTRE RAZZE

Il loro temperamento pragmatico e la loro natura onorevole vengono in aiuto ai nani quando hanno a che fare con altre razze e culture. Benché da un punto di vista diplomatico alcune alleanze siano migliori di altre, esistono soltanto poche nazioni con cui i nani non sono neppure riusciti a trovare un minimo accordo.

Elfi: Le relazioni diplomatiche tra elfi e nani sono famose per la loro natura volubile. In verità, i punti di vista delle due razze sono molto lontani e ciò ha causato innumerevoli incomprensioni e incidenti diplomatici nel corso degli anni. I modi di vedere le cose degli elfi e dei nani si basano su diverse concezioni della vita, del dovere e del ruolo che l'individuo ha nella società. I nani sono a loro volta frustrati, irritati e divertiti dai modi capricciosi degli elfi, una razza che dovrebbe essere tra le più scrupolose e attente in virtù della sua esistenza longeva e del suo grande potere magico. Tuttavia, nonostante le differenze, le due razze di solito trovano un accordo sui principi basilari (e più importanti). Come fratelli litigiosi, potrebbero minacciarsi a perdifiato con ingiurie e insulti, ma basta che un forestiero minacci gli uni, che gli altri saranno i primi a correre in aiuto.

Gnomi: I nani considerano gli gnomi come parte della loro famiglia, per certo una famiglia lontana, ma in ogni caso parenti. Secondo le leggende dei nani, gli gnomi un tempo erano membri della razza nanica che si separarono dal gruppo più grande per seguire i precetti di un antico dio nanico della magia di nome Garal. Questo dio fu così compiaciuto delle gesta dei suoi seguaci che li ricreò a sua immagine e somiglianza, trasformandoli da nani in gnomi. Quindi, i nani provano una miscellanea di affettuoso divertimento verso le invenzioni e la cultura degli gnomi e un profondo orgoglio per le molte virtù e i punti di vista che le due razze condividono. Gli gnomi sono sempre bene accettati in una fortezza nanica, anche se pochi nani sono così a loro agio con lo stile di vita degli gnomi da ricambiare la loro visita in tempi brevi.

Goliath: I goliath sono ben visti e i nani li giudicano giganti gentili che seguono i precetti di Moradin, benché in modo rozzo. Nonostante scelgano di vivere in superficie all'interno di una cultura che i nani giudicano primitiva, i goliath sono considerati spiriti affini sotto molti punti di vista. I nani di frequente si recano presso i villaggi dei goliath per fare scambi, senza curarsi degli

sforzi necessari per l'affetto che nutrono verso i loro amici lontani.

Halfling: I nani hanno un occhio di riguardo per gli halfling, allo stesso modo in cui un fratello maggiore vuole bene al suo goffo fratello più piccolo. Gli halfling sono capaci di trovare sempre il loro posto e sanno come rendersi utili e questi sono tratti che i nani apprezzano molto. Tuttavia, gli halfling come razza non amano la guerra (o la forza brutta). Benché abili guerrieri, spesso scelgono di evitare gli scontri, un atteggiamento che alcuni nani giudicano come incapacità di combattere invece che mancanza di interesse. Fortunatamente, se gli halfling si sentono insultati da questo atteggiamento accondiscendente, non lo danno a vedere. I nani sono molto contenti delle relazioni che esistono tra le due razze, eccetto una vaga (e immotivata) preoccupazione per la sicurezza degli halfling o le ripetute offerte diplomatiche di forniture e di addestramento militari.

Mezzelfi: I nani non hanno preconcetti nei confronti dei mezzelfi, poiché ogni individuo riflette la cultura in cui è cresciuto. Se non altro, il punto di vista dei mezzelfi risulta più facile da accettare a un nano di quello degli elfi o degli umani. Nel caso di un mezzelfo, i caotici modi degli elfi sono temprati dai principi umani di ordine e di rigore, così come la scarsa lungimiranza degli umani viene attenuata dalla previdente accortezza del sangue elfico.

Mezzorchi: I nani in generale non sono quasi mai ben disposti verso gli orchi. Considerate la loro inimicizia razziale e l'importanza che i nani danno alla famiglia e ai legami di sangue, è facile comprendere la tentazione nanica di far ricadere sui figli i peccati dei loro padri. Al tempo stesso, i nani sono tolleranti e ben disposti nei confronti di coloro che riescono a dimostrare il loro valore. I mezzorchi provano un analogo rispetto per la forza, le cose semplici e la bravura con le armi. In rare circostanze, mezzorchi molto valorosi sono stati adottati dai clan meno conservatori, a riprova che si possono cancellare persino i più vecchi rancori.

Umani: Le nazioni umane variano da un luogo all'altro, ma ciò che sembrano avere tutte in comune è la loro breve memoria culturale. I nani talvolta pensano di avere molte cose in comune con gli umani, un gruppo che è in grado di assorbire prontamente tutte le virtù della cultura nanica e apprezzarle allo stesso modo. Gli umani possono agire quasi come se fossero nani veri più di qualsiasi altra razza. Tuttavia, possono anche essere simili agli elfi, o persino così tenebrosi come i mostri che tendono agguati negli abissi sotterranei. Questa flessibilità morale ed etica è molto frustrante per la mentalità nanica e costringe i nani a soppesare di continuo la loro passione per l'adattabilità e le virtù umane con l'incongruenza della società umana in costante mutazione. In ogni caso, i nani sanno guardare ben oltre le apparenze. Quindi, i nani sanno di poter contare sugli umani, anche nei momenti più cupi.

Consigli per l'interpretazione: Queste considerazioni sono il punto di vista di un membro qualsiasi della società nanica nei confronti di un individuo originario di una certa razza. Tuttavia, visto che non esistono membri qualsiasi della società nanica, avete il compito di stabilire

quanto queste opinioni coincidano con i vostri giudizi sulle razze. Il vostro personaggio nano segue questi luoghi comuni? Se no, perché? È accaduto qualcosa nel passato del vostro personaggio che gli ha fatto cambiare il suo punto di vista su una certa razza?

RELIGIONE

La religione occupa un posto profondo e ricco di significato nei cuori di molti nani, anche se le celebrazioni religiose organizzate sono molto rare e la maggior parte delle persone va al tempio soltanto nelle ricorrenze speciali o quando ha bisogno di guarigioni. I templi sono luoghi di cultura e di preghiera, dove i bambini imparano le rune e la loro storia e i nani vanno a rendere omaggio a Moradin, a Mya e alle altre divinità naniche. Le cerimonie regolari sono officiate di rado, eccetto durante le festività per celebrare gli dei. Invece, ogni persona sceglie quando andare al tempio per pregare, spesso portando offerte per la chiesa oppure prestando attività volontarie e gratuite come insegnare, pulire, cucinare o altre opere a favore della collettività.

Man mano che un nano bambino cresce, gli viene insegnato tutto sugli dei e sulle loro leggende. Al momento del parto, un prete è presente per benedire e consacrare il bambino a Moradin (se maschio) o a Mya (se femmina). Alcune macchie sulla pelle o altre circostanze inconsuete possono svelare se il neonato è stato prescelto da una delle divinità minori, una circostanza che, seppure rara, lascia prevedere un grande avvenire per il bambino.

Nel giorno del suo primo battesimo, alla luce della sacra forgia di Moradin nel tempio viene assegnato il nome formale al bambino. Quando raggiunge la maggiore età, egli beve per la prima volta la sacra birra al miele nel calice cerimoniale del tempio. Nel corso del suo matrimonio, ripete le nozze di Moradin e di Mya, con corde di seta terrea che al termine della cerimonia uniscono le mani degli sposi novelli per indicare simbolicamente la loro unione. Alla sua morte, un prete intona gli inni di Moradin e della sua Forgia Eterna, che attendono il ritorno a casa dei loro figli. Molti nani non mettono piede in un tempio se non in queste occasioni speciali, ma tuttavia questi sono i capisaldi della società nanica e nessun nano si sognerebbe mai di ignorarli.

MORADIN

Divinità Maggiore (Legale Buono)

Moradin è anche descritto a pagina 107 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Nani, creazione, fabbri, ingegneria e guerra.

FORMATO DELLE DESCRIZIONI DELLE DIVINITÀ

Tutte le descrizioni delle divinità di questo libro utilizzano un nuovo formato (peraltro già adottato nel *Perfetto Sacerdote* e in altri accessori). Molte categorie di informazioni sono ovvie e in effetti riprendono il modo in cui le divinità sono presentate nel *Manuale del Giocatore*, ma due voci sono nuove e definite di seguito.

Domini: Bene, Legge, Protezione, Terra.

Addestramento dei chierici: Molti chierici di Moradin hanno genitori e nonni che sono stati a loro volta chierici dello Spirito Forgiatore, perciò seguono la loro vocazione fin dall'infanzia guidati dai loro genitori.

Missioni: La difesa della civiltà nanica e la tradizione che la rende così forte sono di primaria importanza per i seguaci di Moradin. Questi ultimi potrebbero proteggere le miniere appena scavate dagli invasori goblinoidi, seguire le tracce di una dinastia perduta di nani re-guerrieri oppure fare un viaggio fino al Piano Elementale del Fuoco per accendere una forgia che servirà per fondere un nuovo artefatto.

Preghiere: Le preghiere di Moradin sono piene di allusioni ai metalli e alla forgiatura. Una delle preghiere più conosciute per chiedere una grazia inizia con: "Fondi le scorie del mio metallo e temprà il ferro che rimane".

Templi: Al centro di ogni tempio di Moradin vi è ubicata una forgia massiccia, dove vengono fucinate le armi e le armature che servono per difendere il popolo nanico. I migliori armaioli di solito lavorano nei templi di Moradin.

Rituali: Le origini e la discendenza dei nani hanno un ruolo centrale nei rituali di Moradin. Un funerale di un seguace di Moradin è una cerimonia grandiosa e solenne, con canti che descrivono il lignaggio del defunto, andando a ritroso nel tempo di migliaia di anni.

Araldo e alleati: L'araldo di Moradin è un nano celestiale guerriero di 20° livello (oppure un guerriero celestiale di 10° livello/difensore nanico di 10° livello). I suoi alleati sono arconti segugi, arconti tromba e planetar.

Arma preferita: Martello da guerra.

HANSEATH

Divinità Minore (Caotico Neutrale)

Hanseath, conosciuto come il Barbuto per la barba arruffata che gli copre quasi tutta la faccia, rappresenta il lato festoso della cultura nanica. I birrai hanno grande stima di lui, così come i nani barbari o qualsiasi altro nano che carica a testa bassa in battaglia incurante dei pericoli.

Area di influenza: Guerra, gozzoviglia, alcool.

Domini: Caos, Forza, Guerra e Viaggio.

Addestramento dei chierici: I chierici di Hanseath spesso prestano servizio nelle unità militari naniche, in cui operano come guaritori e incantatori, incitando i loro compagni nani alla battaglia. Tuttavia, queste unità sono quasi sempre molto indisciplinate, poiché i chierici di Hanseath hanno un'indole ribelle. Molte armate naniche di solito isolano i chierici di Hanseath nelle unità berserker.

Araldo: Un araldo è il tipo di creatura che di solito viene inviata sul Piano Materiale, quando una divinità interviene nelle vicende dei mortali.

Alleati: Gli alleati sono le creature che una divinità invia in risposta agli incantesimi *alleato planare inferiore*, *alleato planare* e *alleato planare superiore*, rispettivamente.

Missioni: I seguaci di Hanseath sono in apparenza sempre coinvolti in qualche crociata di sorta; sono in battaglia o sono in marcia per la prossima battaglia. Hanseath talvolta comanda ai suoi seguaci di fare guerra ai tradizionali nemici dei nani: goblinoidi, orchi, giganti e drow.

Preghiere: Le preghiere di Hanseath sono spesso cantate o suonate. Molte preghiere hanno semplici schemi di rime con cori continui e ripetitivi. In altre parole, sono canti da osteria.

Templi: I luoghi sacri di Hanseath sono grandi saloni delle feste circondati da lunghi tavoli dove i suoi seguaci banchettano e alzano i calici per celebrare Hanseath. La maggior parte ha vaste cucine e dispense attigue.

Rituali: I rituali di Hanseath sembrano sontuosi banchetti, con cibo e bevande a volontà. Molti sono eventi chiassosi che si svolgono prima della battaglia o dopo una grande vittoria, con una sola eccezione: il Rituale dello Scudo Sfregiato. Gli eventi così solenni e commoventi come questo rituale sono pochi nella vita dei nani, e sono officiati dai seguaci di Hanseath per celebrare i compagni più valorosi e amati caduti in battaglia.

Araldo e alleati: L'araldo di Hanseath è un nano celestiale barbaro di 20° livello. I suoi alleati sono ululatori, slaad verdi e slaad della morte.

Arma preferita: Ascia bipenne.

LADUGUER

Divinità Intermedia (Legale Malvagio)

Laduguer, il dio dei duergar (descritti alla voce "Nano", pagina 189 del *Manuale dei Mostri*), di tanto in tanto risponde ancora alle preghiere degli altri nani. Il Protettore Grigio, come viene chiamato, chiede grandi sacrifici e impone una ferrea disciplina ai suoi seguaci, che sono per lo più schiavisti o aspiranti signori della guerra.

Area di influenza: Armi magiche, artigiani, magia, duergar.

Domini: Legge, Magia, Male, Protezione.

Addestramento dei chierici: Gli aspiranti chierici di Laduguer si sottopongono a ore e ore di preghiere ripetitive, interrotte soltanto da lavori fisici di fatica o da simili imprese.

Coloro che superano queste prove diventano chierici e a loro volta infliggono tormenti analoghi alle successive generazioni di seguaci.

Missioni: I seguaci di Laduguer di solito hanno il compito di risvegliare, con la speranza di controllare, qualche male antico e dimenticato. Se una grande moltitudine di schiavi cerca di portare alla luce un antico e perduto tempio labirintico, probabilmente c'è Laduguer dietro le quinte.

Preghiere: Le preghiere di Laduguer sono formule semplici di una o due frasi, ma vengono ripetute decine di volte, con la stessa cadenza e intonazione.

Templi: I templi di Laduguer sono semplici e spogli. Molti hanno camere di tortura, celle di prigionia o arene attigue.

Rituali: Laduguer chiede pochi rituali ai suoi seguaci, poiché il tempo impegnato nelle cerimonie è tempo sottratto a compiti più urgenti. "Cerimonie? Tornate a lavorare!", dicono i chierici di Laduguer.

Araldo e alleati: L'araldo di Laduguer è un duergar ladro di 10° livello/assassino di 10° livello. I suoi alleati sono diavoli barbuti, diavoli uncinati e diavoli delle fosse.

Arma preferita: Martello da guerra.

MYA

Divinità Maggiore (Neutrale Buono)

La Madre Saggia incarna i legami della famiglia e dei clan che tengono unita la società nanica. Quando i nani offrono ospitalità ai loro fratelli rovinati o feriti, lo fanno in nome di Mya. Mya inoltre è una figura ricorrente in molti oracoli nanici, poiché si dice che la sua saggezza sia infinita. I nani artigiani in genere la raffigurano come una donna di mezza età con chiome bionde, molto lunghe e intrecciate.

Area di influenza: Clan, famiglia, saggezza.

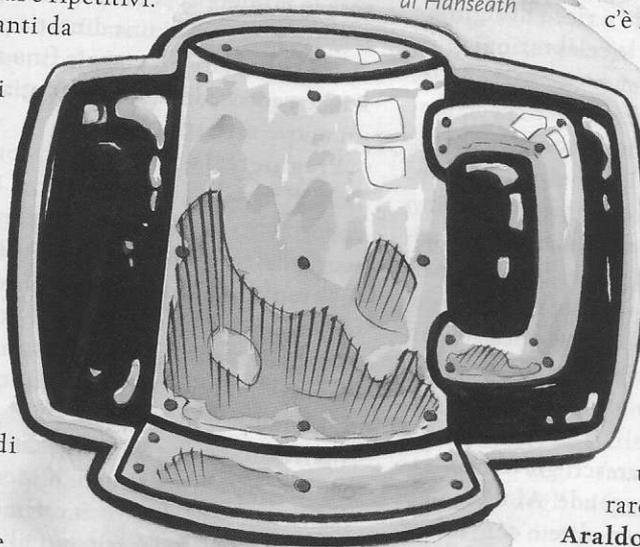
Domini: Bene, Conoscenza, Guarigione.

Addestramento dei chierici: I chierici di Mya passano la maggior parte della loro vita nei templi delle comunità naniche, celebrando le funzioni religiose e preparando le festività più importanti per la cultura dei nani.

Molti seguono la loro vocazione fin da giovani prima come volontari e poi, con il passare degli anni, come devoti a Mya.

Missioni: Qualunque cosa minacci la pace o l'armonia di una comunità nanica è un nemico di Mya. I suoi chierici talvolta chiamano gli avventurieri per proteggere un villaggio nanico o recuperare un potente oggetto magico con poteri divinatori.

Simbolo sacro di Hanseath



Simbolo sacro di Laduguer

Pregchiere: Le preghiere di Mya sono particolari, poiché non ricorrono quasi mai alla forma singolare (eccetto quando si rivolgono a Mya). Un seguace di Mya, anche quando è da solo, potrebbe iniziare a pregare dicendo "Madre Saggia, ascolta le nostre preghiere, aiutaci a proteggere il nostro villaggio".

Templi: I templi di Mya sono talvolta persino più grandi di quelli di Moradin, poiché di solito inglobano gli anfiteatri dove si celebrano le cerimonie e gli eventi pubblici.

Rituali: Mya è la divinità tutelare dei matrimoni, delle benedizioni e del passaggio alla maggiore età. Molte sono cerimonie solenni con liturgie complesse e preghiere contemplative.

Araldo e alleati: L'araldo di Mya è un solar di 22 Dadi Vita che sembra una nana guerriera. I suoi alleati sono eladrin bralani, deva astrali e planetari.

Arma preferita: Morning star.

Simbolo sacro di Mya



generale ama predare i cumuli di tesori dei draghi più potenti e le camere dei tesori dei templi di Moradin.

Pregchiere: Molte preghiere di Roknar alludono alle aspirazioni dei suoi seguaci. "Avrò così tanti tesori da riempire una camera di forzieri/e le polverose ossa dei miei nemici arderanno nei bracieri", recita un canto di guerra.

Templi: I templi segreti di Roknar sono sfarzosi e opulenti, perciò pochi seguaci dubitano delle capacità di Roknar di mantenere le sue promesse di ricchezza. Cumuli di tesori trafugati sono sparsi a casaccio sul pavimento, a significare che Roknar ha più ricchezza e potere di quelli che può usare.

Rituali: I rituali di Roknar sono pochi, per lo più maledizioni da scagliare contro i rivali e suppliche per chiedere la riuscita dei loro tranelli. Molti rituali sono compiuti con tutti i partecipanti incappucciati e mascherati, perciò la maggior parte dei seguaci non conosce l'identità degli altri adepti.

Araldo e alleati: L'araldo di Roknar è un nano immondo ladro di 10° livello/guardia nera di 10° livello. I suoi alleati sono mastini ombra, demoni hezrou e demoni nalfeshnee.

Arma preferita: Pugnale.

THARMEKHÛL

Semidivinità (Neutrale)

Il Custode della Forgia, come Tharmekhûl viene spesso chiamato, è l'assistente di Moradin. Questi è la divinità delle fucine e del fuoco. In genere, i fabbri e gli altri nani che adorano il potere creativo della forgia lo venerano. Tuttavia, il fuoco ha anche un aspetto distruttivo, perciò Tharmekhûl è anche venerato come una divinità minore della guerra, soprattutto per le macchine d'assedio e le armi. Nelle raffigurazioni religiose viene rappresentato come un azer o come un nano con la pelle di bronzo con la chioma e la barba di fumo nero.

Area di influenza: Forgia, fuoco, arte della guerra.

Domini: Distruzione, Fuoco, Guerra.

ROKNAR

Divinità Minore (Neutrale Malvagio)

Roknar il Tentatore si fa passare per il fratello di Moradin. I chierici di Moradin da parte loro sostengono che egli non sia neppure un nano, bensì un'entità malvagia sotto le mentite spoglie di nano, assunte quando il Padre di Tutti creò i nani. Roknar sprona i suoi seguaci a spingersi di continuo nelle viscere della terra e a tenere per loro tutti i tesori e le ricchezze del sottosuolo. "Il potere e la ricchezza sono le uniche cose che contano", insegna Roknar, "e soltanto i deboli rinunciano alla possibilità di averne sempre di più."

Area di influenza: Avarizia, intrighi, menzogne, terra.

Domini: Distruzione, Inganno, Male, Terra.

Addestramento dei chierici: I chierici di Roknar attraggono nuovi seguaci allettandoli con promesse di ricchezza e di potere.

In particolare, tendono a reclutare i loro adepti tra i clan e le famiglie che hanno subito ingiustizie reali o presunte.

Missioni: Se promette grandi ricchezze, i seguaci di Roknar andranno in missione per ottenerle. Roknar in



Simbolo sacro di Roknar

Addestramento dei chierici:

I chierici di Tharmekhûl sono pochi e distanti. Una comunità di nani in genere mantiene un chierico e un apprendista. Alla morte del chierico, l'apprendista gli succede e nomina a sua volta un nuovo apprendista.

Missioni: Gli interessi di Tharmekhûl sono limitati. I suoi chierici potrebbero trasportare una fiamma dal Piano Elementale del Fuoco per accendere

una nuova forgia, oppure potrebbero portare alla luce antiche rovine per cercare e recuperare un'antica forgia insieme allo stemma del fabbro che la utilizzava.

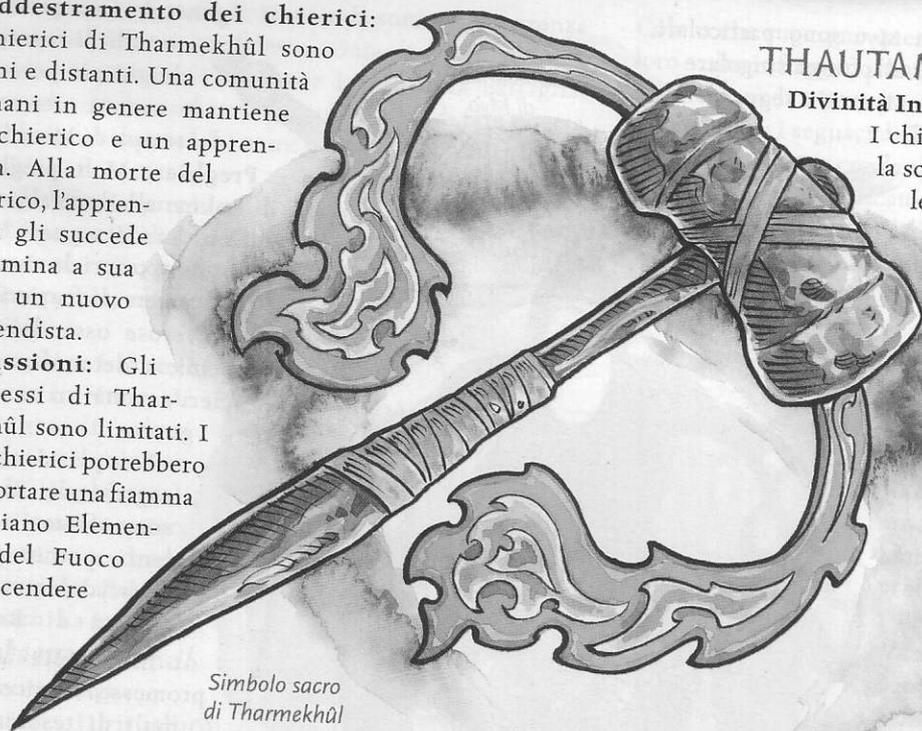
Preghiere: La liturgia del culto di Tharmekhûl è caratterizzata da metafore sul fuoco di tutti i tipi. Il fuoco purifica e insieme rappresenta i pericoli eterni che temprano la razza nanica. Un mattutino di solito si apre con questo rituale "Forgiami e bruciami, fondimi e formami...".

Templi: Tharmekhûl non ha templi dedicati. I suoi chierici pregano mentre lavorano alla forgia che si trova al centro dei templi di Moradin.

Rituali: Tutti i rituali che celebrano Tharmekhûl hanno a che fare con la sorveglianza della forgia: la sua preparazione, l'alimentazione e lo smaltimento delle fiamme.

Araldo e alleati: L'araldo di Tharmekhûl è un azer di guerriero di 10° livello/chierico di 5° livello. I suoi alleati sono elementali del fuoco e azer.

Arma preferita: Martello da guerra.



Simbolo sacro di Tharmekhûl

THAUTAM**Divinità Intermedia (Neutrale)**

I chierici di Thautam credono che la scintilla della magia sia in tutte le cose, e lavorano instancabilmente per estrarre la magia da qualsiasi oggetto, dalle mure di cinta di una cittadella nanica alle asce impugnate dalle sue guardie. I nani dedicano molte armi e armature magiche a Thautam. Nel folclore nanico, Thautam è visto come una specie di tutore geniale di Moradin, contento di lavorare nel suo laboratorio e prodigo di consigli per lo Spirito Forgiatore. Le immagini sacre di Thautam lo raffigurano come un vecchio nano con gli occhi ciechi e umidi.

Area di influenza: Magia, oscurità.

Domini: Fortuna, Magia, Terra.

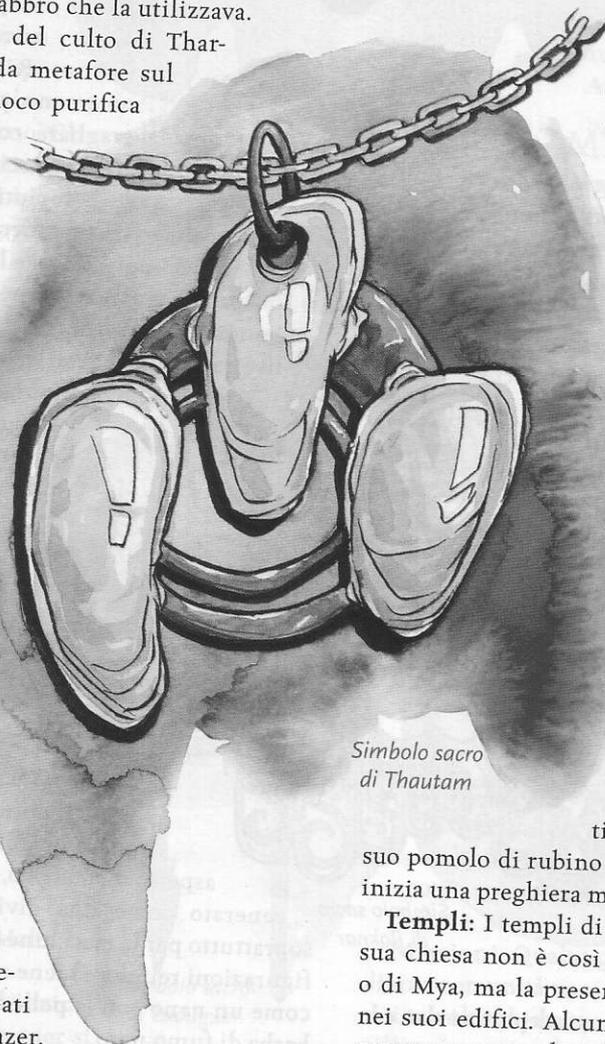
Addestramento dei chierici:

Entrare nella chiesa di Thautam significa imparare come si creano gli oggetti magici, in particolare le armi e le armature. In genere i seguaci di Thautam sono artigiani o fabbri provetti e per lo più conoscono uno o più talenti di creazione oggetto.

Missioni: Thautam è ossessionato dall'idea di recuperare quanti più artefatti delle civiltà naniche possibile. Egli inoltre è molto attento alla protezione delle miniere naniche di adamantio e di mithral.

Preghiere: Poiché Thautam è una divinità cieca, le preghiere che gli vengono rivolte di solito utilizzano un linguaggio descrittivo. "Benedici questa spada, con il suo pomolo di rubino e la sua tagliente lama d'argento...", inizia una preghiera molto nota.

Templi: I templi di Thautam sono piccoli, visto che la sua chiesa non è così popolosa come quella di Moradin o di Mya, ma la presenza della magia è sempre evidente nei suoi edifici. Alcuni templi fluttuano al centro delle caverne, mentre altri sfidano la forza di gravità con guglie e spirali persino più ardite e aguzze di quelle costruite dagli scalpellini nanici.



Simbolo sacro di Thautam

Rituali: I chierici di Thautam benedicono le armi e le armature prima della battaglia, e inoltre benedicono le miniere e gli altri cantieri.

Araldo e alleati: L'araldo di Thautam è un elementale della terra anziano con 24 Dadi Vita. I suoi alleati sono elementali della terra medi, grandi ed enormi.

Arma preferita: Piccone pesante.

VALKAUNA

Divinità Intermedia (Legale Neutrale)

Valkauna, una divinità attempata e canuta, è nota per essere la Scultrice delle Rune. Secondo le leggende, ogni volta che un nano fa un giuramento, ella lo scolpisce nella roccia sulle pareti di un precipizio vertiginoso. Molti nani guerrieri in procinto di morire sostengono di aver visto Valkauna aggirarsi per il campo di battaglia e con una brocca d'argento e offrire un sorso d'acqua ai caduti.

Area di influenza: Giuramenti, morte, nascita.

Domini: Acqua, Legge, Morte.

Addestramento dei chierici: I chierici di Valkauna iniziano il loro addestramento officiando battesimi e riti funebri per la loro comunità. I chierici di rango più alto hanno spesso una posizione di intermediari nel sistema giudiziario nanico per dirimere controversie contrattuali e legali tra i clan.

Missioni: Le missioni in nome di Valkauna di solito portano gli avventurieri oltre il Piano Materiale per chiedere consigli o informazioni all'anima di un antico eroe nanico.

Preghiere: Valkauna è la divinità dei giuramenti, perciò molte delle preghiere che le vengono rivolte sono formulate sotto forma di impegno. "Coprirò i tuoi altari d'oro", recita una famosa preghiera, "se vivrò abbastanza da rivedere il loro splendore".

Templi: Poiché ella guida le anime dei nani nell'aldilà, Valkauna costruisce i suoi templi nei luoghi o nelle vicinanze dei luoghi dove le spoglie dei nani sono cremate o sepolte. Questi edifici sono sepolcri dedicati al culto religioso.

Rituali: I chierici di Valkauna celebrano solenni riti funebri che onorano i principali eventi della vita del defunto e raccomandano la sua anima agli antenati nanici. Celebrano inoltre i battesimi con semplici canti di lignaggio. Nei clan nanici nobili, la celebrazione del canto di lignaggio inizia con il travaglio della gestante, poiché occorrono molte ore per recitare le nobili gesta di così tanti antenati.

Araldo e alleati: L'araldo di Valkauna è il fantasma di un chierico di 10° livello. I suoi alleati sono formian capitani, arconti tromba e arconti segugi eroi.

Arma preferita: Mazzafrusto pesante.



Simbolo sacro di Valkauna

pochi potrebbero contendere questo primato. Sepolti sotto le catene montuose più remote nei meandri delle loro città sotterranee, i nani avrebbero potuto passare inosservati al resto del mondo per millenni. Le loro città più grandi sono secolari; le loro capitali risalgono fino alle origini dei primi insediamenti nanici conosciuti. Le loro tradizioni sono ugualmente antiche, visto che le loro esistenze longeve permettono ai nani di avere una chiara memoria del passato. Il cambiamento è contrario al pensiero nanico, perciò non ci si deve stupire per il loro attaccamento alla tradizione.

Chi vuole capire i nani e il loro modo di vivere deve conoscere le loro origini. La vera genesi della razza nanica si perde nella notte dei tempi, ma le loro leggende e i loro miti conservano comunque informazioni preziose sugli inizi della loro razza e della loro cultura. Soltanto con queste conoscenze chi non è appartenente alla razza dei nani può iniziare a svelare l'inflessibile stoicismo nanico e a comprendere i segreti di questa razza valorosa.

Consigli per l'interpretazione: I miti e le leggende dei nani costituiscono una grande parte della loro identità razziale. Qual è la leggenda preferita del vostro personaggio? C'è qualche personaggio leggendario cui si ispira? Forse potreste prendere qualche appunto su un paragone nanico cui il vostro personaggio desidera tendere in qualche modo e sottolineare gli aspetti di questa leggenda che più lo ispirano.

ORIGINI MITOLOGICHE

I nani credono di essere i discendenti mortali di Moradin il Padre di Tutti, dio della forgia. I miti delle origini sono numerosi, vanno dai racconti attorno al fuoco alle parabole del tempio, ma le leggende più diffuse sono incentrate su Moradin e la sua forgia, con la quale avrebbe creato il mondo, forgiando il fuoco, il metallo e la pietra dei primordi e fondendole a suo piacere. In questo modo, egli creò il mondo. Tuttavia, il mondo che aveva creato era vuoto e privo di vita, pieno di meraviglie, ma senza anima.

Moradin contemplò su questo aspetto per molto tempo e benché compiaciuto della bellezza della sua creazione, non gli dava la felicità. Allora, Mya, la sua dolce sposa e compagna, gli consigliò e lo esortò a creare delle creature che si prendessero cura del suo mondo. In questo modo, ella disse, queste creature sarebbero state l'anima che mancava al mondo e gli avrebbero dato la felicità.

Moradin capì quanto fossero sagge le parole della sua sposa e iniziò a creare queste creature. Colpì molte volte con il suo martello, e molte volte non fu contento del risultato. Nel tentativo di creare la razza perfetta, poté creare soltanto imperfezioni. Una per una, le gettò sulla superficie del mondo, per vivere al meglio delle loro possibilità.

Ancora una volta il suo cuore si riempì di tristezza e la luce divina sulla sua fronte si attenuò. Mya, la Madre Saggia, ancora una volta lo consolò. Gli suggerì di guardare nel suo cuore. Soltanto là avrebbe potuto trovare che cercava.

STORIA E FOLCLORE

I nani si credono il popolo civilizzato più antico del mondo, e potrebbero avere ragione. Sicuramente, ben

Moradin fece come gli era stato suggerito e, quando finì, seppe che le sue nuove creazioni erano di suo piacere. Fu così compiaciuto che fin da quando soffiò la vita in queste creature, le trovò degne del mondo che aveva creato. Quindi, per essere sicuro che si prendessero cura del mondo, non le mise in superficie, ma nel cuore più profondo del suo gioiello così che potessero custodirlo ed essere la sua anima.

LEGGENDE

Le leggende dei nani sono infinite, si raccontano per divertire ed educare davanti alle braci dei camini ai presenti riuniti per ascoltarle. I racconti orali della tradizione sono vivi e prosperi tra i nani. Molti giovani nani non sognano soltanto di incarnare gli eroi delle loro leggende, ma anche di diventare gli scaldi (cantori) che celebrano queste storie.

Ogni nano degno del suo clan conosce le leggende dei suoi antenati come pure le canzoni dei gran re; tutti questi racconti sono veritieri per i nani, e non frutto di fantasia come qualcuno potrebbe pensare. Nessuno sa dove potrebbe essere ubicata Kroesus, la grande città dei nani, ma la sua esistenza non viene mai messa in dubbio. I racconti si scolpiscono nelle loro menti come se fossero stati incisi nella pietra secoli fa, e guai a chi se ne fa beffe.

Quelle che seguono sono alcune delle leggende naniche più popolari e conosciute, e tutte, secondo i nani, hanno un fondamento di verità. Con i loro esempi hanno ispirato centinaia di giovani nani, che sognano di far rivivere lo splendore dei tempi perduti e bramano a loro volta di compiere nuove imprese eroiche.

Alluvione di Kroesus

Nel cuore della terra sorge Kroesus, una città che non ha eguali. Le strade di Kroesus sono lastricate in oro e i suoi marciapiedi intarsiati d'ebano. I suoi portali sono d'argento e di bronzo, irrobustiti da una magia così potente che nessuna forza potrebbe mai abatterli. Le lanterne delle case sono forgiate con i gioielli della terra, pietre preziose rare e lucenti decorano le sue mura scolpite con maestria e incantate contro le intemperie e l'incuria. Nessuna stella che splende nel cielo è tanto bella quanto Kroesus, la città dei nani.

Kroesus fu fondata dal primo Gran Re, Borin, dopo che Moradin in persona gli apparve in sogno. Borin si spinse fino al centro della terra per cercare una casa per il suo popolo sparpagliato. Vagò per molti anni alla ricerca di un

luogo che incarnasse la sua visione. Finalmente, trovò una caverna nelle viscere della terra, grande e alta come una montagna, con un lago al centro, un fiume sotterraneo e camini che portavano in superficie per centinaia di chilometri di passaggi e di cunicoli. Sapeva di aver trovato una nuova terra, e chiamò a raccolta il suo popolo.

Per quindici generazioni lavorarono, costruirono e diedero vita alla sua visione, usando le ricchezze della terra stessa per celebrare il loro dio e tutta la loro bravura di artigiani per impreziosire la città. Costruirono la città più bella del mondo. Una tale bellezza tuttavia lusingò i deboli e i malvagi oltre che i forti e i saggi. Le altre razze di pietra seppero della magnifica città, e l'invidia crebbe nei loro cuori. Questa invidia non crebbe nei cuori degli gnomi o dei goliath, che erano capaci di creare le loro opere, bensì nelle anime tormentate di coloro che non avevano alcun amore nel cuore: i malvagi drow.

I drow seppero della città e vollero conquistarla. Mandarono spie a osservare nell'ombra, capaci di sgusciare tra i portali e corrompere i cuori dei nani più deboli. Incapaci di abbattere i grandi cancelli, occultati dalla magia nera, crearono ad arte nuovi passaggi per accedere alla città.

I drow attesero il loro momento per mesi e poi sferrarono un feroce attacco dall'interno. Misero a ferro e fuoco la città, trucidando giovani e vecchi, mentre i nani tentavano di combatterli valorosamente strada per strada. I nani non furono capaci di opporsi all'avanzata delle schiere dei drow né si aspettavano di combattere un attacco sul loro territorio, e iniziarono a perdere uno scontro dopo l'altro.

Re Kreadin, il Gran Re dei nani, giurò che avrebbe impedito ai drow di impossessarsi della città con ogni mezzo. I nani, che con i loro acquedotti pescavano l'acqua dal fiume sotterraneo, avevano progettato un sistema con cui allagare la città in caso di pericolo, un piano che i drow non sarebbero mai riusciti a scoprire.

Quando fu chiaro che i nani avrebbero perso la battaglia, Kreadin prese il martello e la corona di suo padre, entrò di nascosto nell'acquedotto e aprì le valvole di sfogo. L'intera città fu investita dalla furia del fiume, e la corrente inesorabile trascinò via con sé drow e nani. Soltanto un piccolo gruppo riuscì a mettersi in salvo, inviato dal re in superficie attraverso un passaggio segreto. Che cosa accadesse poi a questi nani è incerto, ma la ricerca per trovarli e reclamare la città allagata è il sogno di tutti gli eroi nani.

Spunti per l'avventura: Un gruppo di PG di medio livello trova la corona di Kreadin in mezzo al tesoro di un drago. Il drago indirizza i PG a un clan di nani tenuto pri-

DIETRO LE QUINTE

È facile concentrarsi sul presente in una qualsiasi campagna, ma è molto più difficile (per quanto più appagante) collegare il presente al passato. Nel mondo reale, siamo sempre influenzati dagli eventi e dalle credenze che ci hanno preceduti. Oggigiorno si combattono ancora guerre causate da malanni iniziati migliaia di anni fa. Interi culture scompaiono nel giro di una generazione per effetto dei cambiamenti iniziati soltanto tre generazioni prima. I congegni che fino a trent'anni fa erano solo invenzioni di fantasia oggi sono realtà nelle case e negli affari.

Quando un DM attinge a un passato fittizio per ispirarsi,

una campagna sembrerà molto più realistica ai giocatori. I miti e le leggende qui descritti possono servire come spunti per scrivere storie o avventure, oppure come contesto generale per chi preferisce che il proprio personaggio sia collegato alla sua cultura.

Ciò premesso, non caricate il peso della storia nel gioco. D&D dà il meglio quando il tempo presente è vissuto come "Età d'oro degli eroi", quando grandi imprese attendono valorosi personaggi destinati a intraprenderle. Il passato è un comodo espediente narrativo, ma i personaggi giocanti non dovrebbero mai pensare che le loro avventure sono soltanto sbiadite imitazioni delle saghe dei tempi antichi.



L'alluvione di Kroesus

gioniero dai duergar: i discendenti di Re Kreadin. Quando vengono liberati, i nani chiedono ai PG di recuperare il martello di Kreadin, custodito in un'armeria nel Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte. Quando il clan riesce a recuperare il martello, i nani insieme ai PG viaggiano fino alla città allagata di Kroesus per prosciugarla e riportarla agli antichi splendori.

Conn (figlio di Feodin) e la Corona del Dolore

Nei tempi antichi, prima che i nani scegliessero un unico re per governare su tutti i clan, ogni clan viveva separato, faceva la guerra e cercava di ottenere la supremazia sugli altri clan. In quel tempo, il Clan Ironforge vinse la corsa al trono, e Feodin prese la corona.

Feodin era un potente guerriero, con occhi capaci di penetrare la caverna più buia, e braccia forti come il granito. Era molto amato dal suo clan, ma il suo unico figlio era persino più amato di lui. Conn era bello e forte, con capelli color ebano e occhi che brillavano come la luce sull'acciaio. Il suo braccio destro era duro come il ferro e quello sinistro era come la pietra. Il suo pensiero era tagliente come la lama più affilata, e le sue opere di ingegno erano belle come quelle dei migliori fabbri nani. Il Clan Ironforge era molto orgoglioso del figlio del capo clan, e attendeva con trepidazione la venuta del regno di Conn.

Feodin amava suo figlio persino più dell'oro, dei gioielli e di tutte le arti e i mestieri segreti che sono così cari ai nani. Tuttavia, aveva paura che il suo popolo amasse suo figlio più di lui. Iniziò a nutrire sospetti sulla lealtà di Conn e cominciò a proteggersi contro suo figlio, per timore che Conn cercasse di succedergli al trono prima del tempo.

Conn riconobbe la freddezza del cuore di suo padre e si preoccupò. Nondimeno, continuò a fare i suoi doveri,

persino man mano che suo padre si allontanava da lui. Egli amava il suo clan, ma amava soprattutto suo padre. Alcuni dei suoi compagni notarono il cambiamento nel cuore di suo padre e incoraggiarono Conn a spodestarlo dal trono che amava così tanto. Tuttavia, Conn non volle accettare il loro consiglio e congedò chi tra i suoi amici avesse avuto simili pensieri. Non avrebbe mai alzato un dito contro suo padre, neppure per rivendicare i propri diritti al trono.

La disputa tra padre e figlio era oggetto di molta preoccupazione tra i membri del clan. Molti cercarono di ricucire lo strappo, ma le relazioni tra i due continuarono a peggiorare man mano che Feodin diventava sempre più sospettoso delle intenzioni di Conn, sebbene quest'ultimo continuasse ad assecondare suo padre e a obbedire ai suoi ordini.

Nel frattempo, le fortune del clan iniziarono a capovolgarsi. Le decisioni di Feodin si fecero sempre più erratiche, poiché il capo un tempo infallibile sembrava capace di scegliere soltanto le azioni con il peggior esito possibile di volta in volta. Conn era roso dal dubbio: doveva spodestare suo padre e salvare il clan?

Infine, si giunse a un punto di svolta. Conn e un gruppo di custodi del clan erano di pattuglia lungo i cunicoli orientali dell'enclave quando si imbararono in un passaggio laterale parzialmente crollato. Esaminarono l'area per verificare l'esistenza di eventuali cedimenti e di altri crolli e poi si misero a rimuovere i detriti, ma sotto le macerie trovarono il cadavere di un nano, morto da settimane e in avanzato stato di decomposizione. Il corpo fu identificato come un capitano della guardia sparito da settimane. Osservando le spoglie, inorridirono davanti alla macabra scoperta che il cervello gli era stato strappato dal cranio.

Conn, che aveva fatto tesoro degli insegnamenti dei suoi tutori, riconobbe quell'effetto come il risultato

di un attacco degli illithid. Con i suoi amici al fianco, tornò subito alla sala del clan e chiese udienza a suo padre. Conn, ai piedi del trono, ignorando il cipiglio del suo capo clan, spostò il suo sguardo sull'ombra più scura e tetra della stanza, un buio così oscuro che neppure la vista di un nano sarebbe riuscita a penetrare. Quando trovò quel posto, in un punto vicino al trono di suo padre, fece uscire un grido di grande rabbia e lanciò con forza il suo martello nelle ombre. Gli astanti sotto shock per la scena, nel punto in cui il martello aveva colpito, videro emergere dalle tenebre un mind flayer ululante per il dolore.

Conn colpì in fretta, per non lasciare all'orribile creatura il tempo di attaccare. I suoi colpi caddero come i magli su un'incudine, con un ritmo potente che lasciò il mind flayer vacillante. Tuttavia, prima che riuscisse a uccidere il mostro, quest'ultimo fu in grado di raggiungere Feodin. Il vecchio nano stremato dalla sua ordalia non fu capace di fermare l'illithid che lo aveva soggiogato per settimane. Il re cadde ai suoi piedi, nonostante Conn avesse appena inflitto un colpo mortale al mostro.

Conn salì al trono del clan. Egli non voleva che altri clan cadessero preda dei mind flayer e quindi chiamò a corte i migliori artigiani nanici e commissionò una corona che sarebbe stata portata da tutti i re dopo di lui, per difenderli nel corpo e nella mente contro gli insidiosi attacchi degli illithid. Quella corona, chiamata la Corona del Dolore, fu rubata durante il regno dell'abiatico di Conn. La corona era uno dei tesori più preziosi del Clan Ironforge, e alcuni clan la cercano ancora oggi.

Spunti per l'avventura: È stata rinvenuta la *Corona del Dolore*, o così sembra. I PG devono attraversare i reami oscuri dei drow, dei duergar e di altri innominabili orrori per recuperare la corona nel tempio dei mind flayer in cui è stata trovata e riportarla al cospetto del re dei nani. I PG, dopo essere giunti sul posto, vengono avvertiti da un misterioso nano incappucciato che la corona è falsa, una trappola lasciata dai mind flayer in fuga. Se il Gran Re la indossasse, i mind flayer potrebbero *dominarlo* a migliaia di leghe di distanza.

LINGUAGGIO FRASARIO NANICO

Il linguaggio Nanico affonda le sue radici nel passato. Molti studiosi di linguistica lo fanno risalire alla stessa epoca (o persino a una più antica) dell'Elfico, considerandolo quindi uno dei linguaggi scritti e parlati più vecchi di tutto il mondo. Il suo alfabeto, uno dei primi a essere inventato, è stato adottato da molte altre culture ed è l'alfabeto in uso ai linguaggi Gigante, Gnomesco, Goblin, Orchesco e Terran. Sebbene molti di questi linguaggi si siano poi distaccati dal ceppo Nanico originale, si possono ancora distinguere le rune con un po' di studio.

Il Nanico è un linguaggio molto semplice. Contiene pochi vocaboli per i valori ideali o le teorie, rendendolo poco adatto alla ricerca o alla filosofia. I nani che praticano tali discipline esoteriche, come i saggi e gli stregoni, mutuano direttamente dai linguaggi Comune ed Elfico buona parte del loro lessico professionale. I precetti religiosi dei nani vengono per lo più raccontati

come parabole, racconti che adombrano verità morali per l'edificazione degli ascoltatori, poiché il Nanico è poco adatto ai sermoni.

Il Nanico riflette molto bene gli stati emotivi, offrendo ai nani bardi una colorata tavolozza con cui dipingere i loro affreschi di parole. Questa enfasi sul pragmatismo e sul momento opposta all'esoterico e all'eterno sovente si ripercuote anche negli altri linguaggi derivati dal Nanico.

Tuttavia, il Nanico dà il meglio di sé nel campo industriale o dell'ingegneria. Il linguaggio permette fini gradi di discriminazione tra oggetti fisici o tipi di oggetti simili, così come consente minuziose descrizioni dei processi industriali. Molti studiosi ipotizzano che la maniacale attenzione ai dettagli degli gnomi possa risalire a questo aspetto del linguaggio, considerate le radici comuni tra le due razze. Malgrado molte parole di base in Nanico sono brevi e dirette, nell'uso comune si possono aggiungere uno o due prefissi o suffissi per precisare il significato di quella parola. La maggior parte delle parole in Nanico è ottenuta da questo tipo di correzione che consente un sorprendente grado di precisione.

Spesso il Nanico parlato ha un suono rauco per gli abitanti di superficie. È ricco di consonanti e assume una cadenza gutturale quando viene parlato con durezza o rabbia. In ogni caso, può anche essere melodioso, con un'armonia interna e un equilibrio piacevole all'udito.

La letteratura nanica è molto scarsa. La tradizione orale è così apprezzata tra i clan dei nani che gli scribi sono costretti per lo più a tenere registri e memoriali. Nonostante la maggior parte della società nanica sia alfabetizzata, pochi nani leggono per diletto. In una cultura che esalta tanto l'attività fisica quanto l'interazione sociale, l'idea di un passatempo solitario come leggere per diletto raccoglie pochi consensi. Molte leggende naniche e racconti religiosi sono stati trascritti per i posteri, ma sono trasmessi a voce e non con i libri. La stampa di massa o la creazione dei libri non hanno alcun ruolo nella società nanica, anche se chi produce carta, inchiostro e altri accessori per la scrittura può sfruttare una ricca nicchia di mercato.

I modi di dire e le frasi che seguono sono molto comuni nella cultura nanica, perciò i personaggi nani potrebbero preferirli di tanto in tanto. Potete usare le parole in Nanico o le relative traduzioni, secondo il vostro stile al tavolo da gioco.

Varathika gelm uvalar. Una traduzione letterale di questa frase in Nanico è "Quella è una pietra cattiva/cascante." I nani usano questo idioma per descrivere ciò che in superficie sembra perfetto, ma che in realtà nasconde difetti.

Vorum dwarkar geddum? "Che cosa direbbero i miei antenati?" Talvolta i nani usano questa espressione per manifestare stupore e meraviglia, ma spesso per far sapere il loro disappunto.

Huram kaugri hurmfar. "Fai cadere il gigante." Questo idioma nanico descrive un'astuzia, in particolare un trucco che equilibra lo scontro tra due nemici impari.

Nyr doch! In dialetto arcaico Nanico, questa frase significa "Mordi la mia ascia", ma la maggior parte dei nani non

conosce l'origine di questa espressione. È una delle più accorate grida di guerra dei nani.

Horlemmar mernar! Un altro grido di guerra, spesso esclamato durante le cariche, questa frase significa "Teniamo la posizione, compagni!"

Mosgrim. Questa parola letteralmente significa "faccia glabra", ma per un nano è un insulto molto offensivo che equivale a stupido o codardo. I nani non usano mai questo termine per indicare le nane, benché queste ultime siano imberbi. Invece, un nano potrebbe usare *thalaknich*, ossia "mento sbarbato" per indicare le nane.

Yevo ni kar. "Mi metto da parte." I nani spesso dicono questa frase quando sono in lutto o cadono in profonda depressione. Una traduzione libera potrebbe essere: "Lasciatemi in pace; oggi sono inconsolabile."

RUNE

L'alfabeto Nanico ha due forme: Nanico Alto e Nanico Basso. Il Nanico Alto è formato da ventisette lettere ed è il primo alfabeto Nanico. Era molto diffuso nei tempi antichi ed è l'alfabeto che le altre razze hanno adottato nei loro linguaggi scritti. È considerato molto formale e viene utilizzato per scolpire le rune (vedi "Cerchi di rune" nel Capitolo 7: "Equipaggiamento e magia") e trascrivere documenti rituali, religiosi o di corte. Il Nanico Basso perde sei lettere ed è l'alfabeto usato dai nani tutti i giorni, viene insegnato a tutti i nani in età scolastica come parte della loro istruzione elementare. Il Nanico Alto richiede studi ulteriori e di solito non viene più insegnato al di fuori delle professioni specialistiche. Eccetto le lettere specialistiche, le due forme scritte sono uguali.

NOMI DEI NANI

Ogni nome nanico di solito è formato da un prefisso (vedi Tabella 1-1) e da un suffisso (vedi Tabella 1-2 per i nomi dei nani, Tabella 1-3 per i nomi delle nane o Tabella 1-4 per i nomi delle cittadelle naniche). Le definizioni a

fianco di ogni prefisso o suffisso servono per stabilire il significato del nome una volta che è stato creato. In alcuni casi sono state previste ortografie opzionali.

Voi potete generare in modo casuale un nome nanico tirando una volta sulla Tabella 1-1 e una volta su qualsiasi altra tabella sia adatta al nome che desiderate ottenere. Se preferite, è possibile scegliere un insieme di significati che vi piacciono e formare un nome che li riflette. Se il vostro personaggio è un "mercenario" che odia i draghi, potreste voler riflettere questo aspetto nel suo nome. Scorrendo la lista dei significati, stabilite che il suo nome sarà "Uccisore di Draghi", ovvero "Valand" in Nanico. Se il personaggio fosse una nana, potreste scegliere "Valora", ovvero "Colei che protegge dai draghi".

Se non vi piace una certa combinazione, aggiungete *a, b, d, f, g, i, k, m, t, y o z* tra il prefisso e il suffisso. Va da sé che alcune combinazioni di prefissi e di suffissi non suonano bene, ma di solito basterà una minima modifica per trovare il giusto equilibrio. Se non riuscite a far funzionare un certo nome, cercate di costruirne uno con lo stesso significato. Se non vi piace "Valand", cercate un nome che invece vuol dire "Spappola Draghi". Se avete generato casualmente un nome e non vi piace il suo significato, cercate di invertire l'ordine delle parole in ogni parte della sua definizione.

È inoltre possibile usare il significato come punto di partenza per la definizione di un nome. Talvolta, i significati possono essere combinati in modo poetico per ottenere risultati migliori. I nomi nanici, per esempio, di solito indicano il luogo di origine di un personaggio (o dei suoi antenati). Quindi, "Nordris" potrebbe voler dire "Cuore di Mithral", "Mithral Amorevole", "Amore per il Mithral" o persino "Amabile come il Mithral". Anche se "Azigen" potrebbe sembrare una pessima definizione ("Roccia di Pietra"), potrebbe funzionare lo stesso se fosse "Nato dalla Pietra e dalla Roccia". Tuttavia, i nomi geografici potrebbero richiedere maggiori attenzioni.

TABELLA 1-1: PREFISSI DEI NOMI DEI NANI

d%	Prefisso	Significato
01-02	A-/Al-	Forgia
03-04	An-	Nemico/Gigante
05-06	Ar-/Ara-	Sangue
07-08	Az-	Roccia
09-10	B-/Bal-	Furia/Vendetta
11-12	Bar-/Bari-	Soverchiante/Potente
13-14	Baz-	Fuoco/della Fiamma
15-16	Bel-	Primo
17-18	Bof-	Grande/Antico
19-20	Bol-	Nascosto/Segreto
21-22	D-/Dal-	Tozzo/Massiccio
23-24	Dar-/Dare-	Bruciato/Ardente
25-26	Del-	Acciaio
27-28	Dol-	Arma/Spada
29-30	Dor-/Dora-	Rosso
31-32	Duer-	Scuro/Oscurità
33-34	Dur-/Duri-	Lupo
35-36	Dw-/Dwo-	Coraggioso
37-38	El-	Goblin/Nemico
39-40	Er-/Eri-	Anziano/Antico
41-42	Fal-/Fall-	Forte/il più Forte/Forza
43-44	Far-	della Fortezza
45-46	Gar-	Orso/dell'Orso
47-48	Gil-	Fuoco/Fiero
49-50	Gim-	Felice/Contento

d%	Prefisso	Significato
51-52	Glan-	Perduto/Dimenticato
53-54	Glor-/Glori-	Argento/Argenteo/Brillante
55-56	Har-	Coraggioso/Baluardo
57-58	Hel-	di Dio/degli Dei
59-60	Jar-	Orco/Bruto
61-62	Kil-	Prode/Fiero
63-64	Ma-/Mar-	Oro/dorato
65-66	Mor-/Mori-	Impavido/Audace
67-68	Nal-	Onorato/Onorevole
69-70	Nor-/Nora-	Mithral
71-72	Nur-/Nura-	Salvo/Sicuro
73-74	O-/Ol-	Largo/Piatto
75-76	Or-/Ori-	Gemma
77-78	Ov-	Scaltro/Saggio
79-80	Rei-	Insetto
81-82	Th-/Ther-	Promessa/delle Promesse
83-84	Tho-/Thor-	Nobile/Leale
85-86	Thr-/Thra-	Nero
87-88	Tor-/Tore-	Anima
89-90	Ur-/Urni-	Morte/Teschio
91-92	Val-	Drago/Magia/Magico
93-94	Von-	Tunnel/del Tunnel
95-96	Wer-/Wera-	Battaglia/Guerra
97-98	Whur-	Ferro
99-100	Yur-	Runa

CAPITOLO 1
NANI

Spesso se si aggiunge la preposizione "di" alle definizioni può servire a qualcosa. "Durral" potrebbe non avere alcun senso se interpretato come "Lupo della Nazione", ma "Nazione dei Lupi" potrebbe andare bene.

CITTÀ E INSEDIAMENTI

I villaggi e le città in genere si formano in risposta a due fenomeni: il bisogno di un nuovo centro abitato e la disponibilità di risorse naturali. Mentre gli abitanti di superficie di solito cercano soltanto acqua e terreno fertile, i nani sono molto più attenti a scegliere il luogo in cui fondare la loro città.

Alla fondazione di una città nanica, un certo numero di nani deve essere in cerca di una nuova casa. Nessuna città

nanica può crescere all'infinito, considerato poi che i nani non hanno una loro società agricola, e quindi raramente scelgono di vivere isolati. Sotto la superficie della terra, la sicurezza si può soltanto trovare nei numeri.

In aggiunta, le risorse naturali devono essere sufficienti per sostenere un insediamento nanico. L'acqua è certamente una necessità, nessuna città nanica può durare a lungo senza una sorgente di acqua corrente vicina, poiché i pozzi sotterranei sono in genere difficili da scavare. A parte l'acqua, i nani hanno molte altre preoccupazioni. Si basano sulla flora e la fauna sotterranea per il loro sostentamento, perciò il tipo di terreno deve essere in grado di sostenere questo tipo di coltivazioni. Il terreno deve essere composto in prevalenza da roccia o da terra molto compatta, perché soltanto simili terreni possono sopportare

TABELLA 1-2: SUFFISSI DEI NOMI DEI NANI

d%	Suffisso	Significato
01-02	-aim/-and	Uccisore/Assassino
03-04	-ain/-arn	Pugno/Battitore
05-06	-ak	Ascia/Tagliatore
07-08	-ar/-ard	Guardia/Guardiano
09-10	-auk	Uomo del Clan/Artigiano
11-12	-bere	Maglio/Mano
13-14	-bir/-bin	Custode/Sorvegliante
15-16	-dak/-dek	Miniera/Minatore
17-18	-dal	Birra/Bere/Bevuta
19-20	-din	Fabbro/Armaiolo
21-22	-el	Guerriero
23-24	-ent	Montagna
25-26	-erl	Padre
27-28	-gal	Scudo
29-30	-gan	Muratore
31-32	-gar/-gath	Agguato/Ladro
33-34	-gen	Pietra/Monolite
35-36	-grim	Eterno/Durevole
37-38	-gur/-guk	Cinghiale/Cavalcatura
39-40	-i/-ik	Fratello/Alleato
41-42	-ias	Incudine
43-44	-ili/-li	Barba/Orgoglio
45-46	-im/-rim	Re
47-48	-in/-rin	Nano/Nani/Popolo
49-50	-ir/-init	Donatore
51-52	-kas	Esploratore/Cercatore
53-54	-kral	Salone/Fortezza
55-56	-lond	Amico
57-58	-o/-oak	Tumulo/Tomba
59-60	-on/-lon	Scorribanda/Predatore
61-62	-or/-ror	Enigma/Enigmista
63-64	-oril/-oric	Giudice/Legiferare
65-66	-rak	Martello/Spappolare
67-68	-ral	Cuore/Spirito
69-70	-ric	Torace/Stomaco
71-72	-rid	Artigiano/Mastro Artigiano
73-74	-rim	Lancia/Accoltellatore
75-76	-ring	Armatura/Cotenna/Pelle
77-78	-ster/-stili	Parente/Cugino
79-80	-sun	Cavaliere
81-82	-ten	Figlio/Bambino di
83-84	-thai	Piccone/Mattatoio
85-86	-then	Terra/Terragno/della Terra
87-88	-thic	Campione/Valore
89-90	-thur	Cacciatore/Guida
91-92	-ur/-rur	Mastro/Artefice
93-94	-urt	Berserker/Battagliero
95-96	-ut/unt	Patrizio/Gentiluomo
97-98	-val	Messaggero
99-100	-var/-villi	Esiliato/Esilio

TABELLA 1-3: SUFFISSI DEI NOMI DELLE NANE

d%	Suffisso	Significato
01-02	-a/-aed	Focolare
03-04	-ala/-la	Benedetta
05-06	-alsia	Moglie/Compagna
07-08	-ana	Occhio/Occhi
09-10	-ani	Portatrice
11-12	-astr	Anello/Gioielli
13-14	-bela	Alleata/Sorella
15-16	-bera/-bena	Volontà/Fede
17-18	-bo	Capelli/Trecce
19-20	-bryn	Nutrice
21-22	-deth	Guardia/Guardiana
23-24	-dis	Dono/Ricchezza
25-26	-dred	Fanciulla
27-28	-drid	Tessitrice/Cucitrice
29-30	-dris	Cuore/Amore/Amorevole
31-32	-esli	Mano/Abilità
33-34	-gret	Figlia/Bambina di
35-36	-gunn	Guerriera
37-38	-hild	Parola/Voce
39-40	-ia	Sacerdotessa/Donna Sacra
41-42	-ida	Aria/Respiro
43-44	-iess	Madre/Matriarca
45-46	-iff	Bellezza/Gioiello
47-48	-ifra	Artigiana/Cuoca/Sarta
49-50	-ila	Gioia
51-52	-ild	Bella/Gentile
53-54	-ina	Arte/Artigiano/Mestiere
55-56	-ip/ippa	Giuramento/Promessa
57-58	-isi	Tesoro/Tesoro di
59-60	-iz	Volpe
61-62	-ja	Signora
63-64	-kara	Garitrice
65-66	-li/-ili	Gemella/Gemello di/Sorella di
67-68	-lin	Canto/Cantante
69-70	-lydd	Giustiziere
71-72	-mora/-moa	Veggente/Profetessa
73-74	-ola	Fruento/Spillare/Birra
75-76	-on/-ona	Bianco/Puro
77-78	-ora/-oa	Custode/Nutrice
79-80	-re/-rra	Albero/Radice
81-82	-ren	Vita/Vivente/Nascita di
83-84	-serd	Virtù/Virtuosa
85-86	-shar/-sha	Luna
87-88	-thra	Scorta/Matrona
89-90	-tia	Fiume/Polla
91-92	-tryd	Eroina
93-94	-unn	Patrizia/Nobildonna
95-96	-wynn	Grazia/Graziosa
97-98	-ya	Ospite/Locandiera
99-100	-ydd	Regina

TABELLA 1-4: SUFFISSI DEI NOMI DELLE CITTADELLE NANICHE

d%	Suffisso	Significato
01-04	-ack	Ponte
05-08	-arr/-aln	Torre
09-12	-bek	Passo/Guado
13-16	-cral	Sala/Salone
17-19	-dar/-dann	Focolare
20-22	-dukr	Mura/Muraglia
23-25	-duum	Casa/Maniero
26-28	-eft	Castello
29-31	-erg	Paese
32-34	-est	Caverna
35-37	-fik	Tempio
38-40	-gak	Patria
41-43	-girn	Rocca
44-46	-gyth	Miniera
47-49	-hak	Bastione
50-52	-hig	Guarnigione
53-55	-jak	Forte
56-58	-jyr/-jynd	Campo
59-61	-kak	Borgo
62-64	-krak	Fortezza
65-67	-lagg	Tana
68-70	-lode	Cittadella
71-73	-lyr/-lynd	Masseria
74-76	-malk	Villaggio
77-79	-mek	Avamposto
80-82	-nore/-noe	Cuneo
83-85	-rak	Bastione
86-88	-ral	Nazione
89-91	-sten	Baluardo
92-94	-tek	Culla
95-97	-vir/-vin	Barriera
98-100	-zak	Incidine

gli scavi che occorrono per costruire un insediamento nanico. Se possibile, nelle vicinanze ci dovrebbero essere anche delle caverne in cui costruire ed espandere, poiché scavare tutto a braccia potrebbe limitare l'eventuale ingrandimento del villaggio.

Inoltre, i nani devono disporre di materie prime da estrarre e raffinare. Ci deve essere qualcosa su cui basare l'economia della città, o questa morirà man mano che i suoi abitanti si sposteranno altrove in cerca di fortuna. Le cave di pietra, in mancanza di altre risorse, possono bastare, ma la città avrà pochi beni esportabili eccetto l'artigianato e l'economia locale non sarà molto prospera. In realtà, sono preferibili le vene metallifere, ma le miniere di pietre preziose possono andare altrettanto bene.



Una tipica città nanica è descritta nel seguito di questo capitolo tanto come esempio per i DM che desiderano creare le loro città quanto come luogo pronto all'uso per una campagna nanica.

ECONOMIA NANICA

Gli scambi economici all'interno della società nanica si basano sul baratto e non sul denaro. Anche se la maggior parte delle nazioni di superficie misura la ricchezza in oro o in argento a causa della scarsità di questi metalli, i nani di solito hanno tutto l'oro e l'argento che vogliono, e persino la possibilità di trovarne altro. I nani apprezzano questi metalli nobili per la loro bellezza e non per quanto sono bramati dagli abitanti di superficie. Tuttavia, il grande valore che i popoli di superficie attribuiscono all'oro e agli altri metalli fa molto comodo ai nani, che sono ben coscienti della tentazione di possederlo che spinge le altre culture.

Quando un nano commercia con un altro nano, di solito non è interessato ad aumentare la sua ricchezza personale. È di gran lunga più interessato ad accrescere i propri agi e a garantire la sopravvivenza della sua famiglia, del suo clan e della sua città. Con il profondo senso di responsabilità sociale che gli è stato impartito sin dalla nascita, è insolito che un nano anteponga la sua fortuna personale al benessere dei suoi fratelli e sorelle. Pertanto, la maggior parte dei nani commercia in materie prime o manufatti, non denaro. Le tasse si pagano in animali, pellame o armi, non monete o gemme (eccetto, naturalmente le tasse pagate da nani orefici o minatori).

Considerata questa predilezione per i (sudati) beni di uso quotidiano rispetto al sistema monetario, è assodato che qualsiasi nano in una città nanica preferisca barattare le merci o i servizi di superficie invece di acquistarli a peso d'oro. Molte città naniche coniano alcune monete in oro, argento o rame da utilizzare con gli abitanti di superficie, ma non hanno né una zecca centrale né alcun controllo centrale sul numero o sul valore delle monete emesse. I nani in genere accettano il valore standard delle monete in uso tra le nazioni di superficie con cui sono confinanti.

Molte persone hanno notato che nonostante la loro cultura del baratto e la mancanza di un sistema monetario, i nani sono notoriamente riluttanti a separarsi dai loro soldi. Questo tratto confonde alcuni individui, portandoli a credere che i nani siano avari e spilorci. Ciò che non corrisponde al vero. Invece, è un tratto istintivo, un mezzo per proteggere risorse scarse e preziose.

I nani considerano l'oro, l'argento e simili come risorse non rinnovabili. Ogni moneta che viene coniata e scambiata e ogni gemma che viene concessa al mondo di superficie è un pezzo in più di prosperità nanica che si allontanerà per sempre. I nani attribuiscono un grande valore all'autarchia e la consapevolezza che potrebbero scambiare il futuro dei loro pronipoti li addolora, spro-

nandoli sempre a stringere il migliore accordo possibile. I forestieri che cercano di vendere beni entro le mura di una città nanica di solito strappano prezzi migliori se scambiano merci, manufatti o servizi al posto del denaro. Chi compera beni dai mercanti nani può usare il denaro o il baratto come di norma.

ESEMPIO DI INSEDIAMENTO: URUZ, CITTÀ DI GRANITO

Uruz, spesso conosciuta come la Città di Granito, è situata sotto le pendici di un'antica cima montuosa. I cunicoli, attraverso passaggi segreti, si snodano dalla superficie fino all'enorme caverna naturale che contiene la città. Altri cunicoli naturali conducono in varie direzioni ed è impossibile sapere quanti di questi cunicoli di ingresso sono artificiali e quanti sono quelli naturali.

Una volta entrati in città, i forestieri rimangono di solito sbalorditi dalla brillantezza levigata delle pareti, delle colonne e dei selciati. In città molti edifici sono di granito, una pietra dura di origine magmatica composta da diverse sostanze, inclusi granuli di quarzo. Ogni superficie brilla alla luce delle torce e delle lanterne di migliaia di nani che si affollano lungo le strade; tutte le superfici sono levigate a specchio per consentire ai cristalli inclusi nella pietra di riflettere quanta più luce possibile. Molte pietre sono blu chiaro o grigio, ma ci sono anche vene di granito rosa, soprattutto nei mosaici che decorano le aree pubbliche.

Uruz è divisa verticalmente in tre sezioni, ciascuna delle quali è descritta di seguito.

Città Alta

La parte superiore, la cosiddetta Città Alta, ospita tutti gli edifici pubblici della città. Vi sono situati la sede del governo, il Gran Salone dei Clan e i saloni più piccoli di

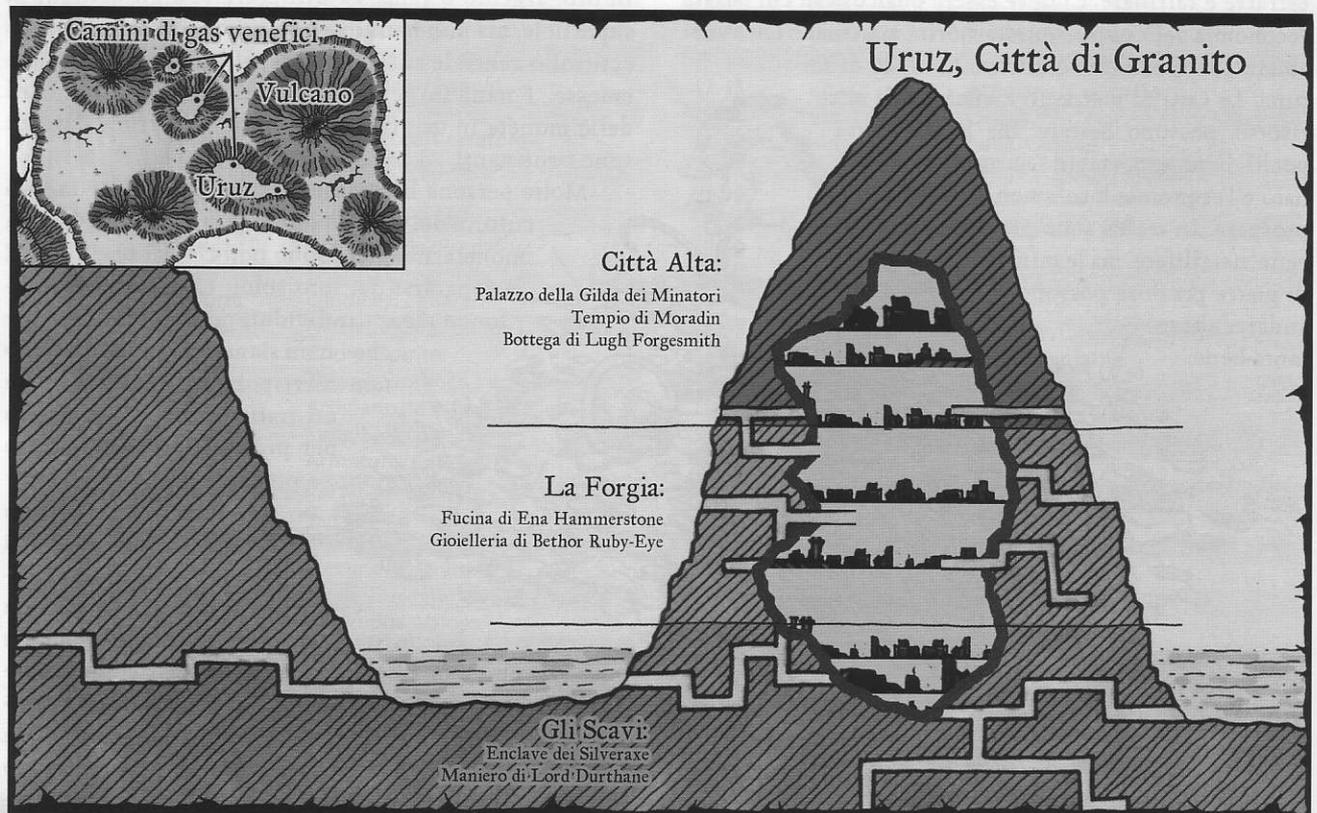
tutti i clan. Vi si trovano anche i palazzi delle gilde, così come le scuole, i templi e le botteghe dei mercanti.

Palazzo della Gilda dei Minatori: Questo palazzo è alto e spazioso. Una scalinata conduce dalla piazza al vasto ingresso della struttura, con cinque grandi colonne di granito che lo separano dalla strada. Sul frontespizio c'è il simbolo della gilda: un piccone e un martello dorati che si incrociano.

Il palazzo è il quartiere generale della gilda dei minatori. Tiene i contatti con le sedi della gilda presenti nelle altre città naniche, fornisce ospitalità ai membri della gilda in viaggio e fa del suo meglio per proteggere gli interessi generali dei minatori. Se i minatori incontrano una creatura pericolosa che non riescono a sconfiggere, in questo luogo sarà esposto un avviso per cercare qualcuno che se ne occupi. Il capo della gilda locale è quasi sempre reperibile di giorno e gli apprendisti svolgono le loro mansioni a turni.

Tempio di Moradin: Il tempio di Moradin è un edificio maestoso. Il tetto è costituito da semplici pannelli decorativi che sporgono oltre le travi e le pareti sono coperte di bassorilievi che raffigurano le gesta eroiche di Moradin e della sua sposa Mya. L'interno è aperto, eccetto per una piccola porta sul retro che conduce ai quartieri e agli uffici sotterranei. Nel mezzo dell'immenso spazio aperto si trova un'elaborata forgia gigantesca sempre accesa. Questa forgia è l'altare di Moradin, in cui si celebrano tutti i rituali e le cerimonie religiose.

Bottega di Lugh Forgesmith: In un edificio molto più piccolo situato a ovest del tempio, si trova la bottega del più grande mercante di Uruz. Lugh Forgesmith è specializzato in merci importate dalla superficie, così come nell'esportazione di opere, metalli e gemme naniche. I suoi prezzi sono un po' cari, ma si trova quasi tutto. È più che incline ad accettare i baratti come forma di



pagamento, soprattutto se un personaggio è disponibile a scortare una delle sue carovane di mercanti.

La Forgia

La parte centrale, per l'appunto chiamata La Forgia, è il distretto industriale, in cui fabbri, scalpellini, orafi, minatori e fattori fanno i loro lavori. I pochi animali allevati sottoterra sono custoditi in questo quartiere, così come le messi vi vengono raccolte. Si svolgono tutti i mestieri praticati dai nani, lontano dalla sede del governo e dai quartieri residenziali.

Fucina di Ena Hammerstone: Ena è un fabbro competente specializzato negli oggetti di tutti i giorni. È in grado di forgiare un'ascia o un'armatura di piastre, ma preferisce fabbricare martelli, stoviglie, pentole o robuste catene. Ha alcuni apprendisti e può riparare oggetti oltre che crearli da zero. Una parte dei suoi lavori in ferro battuto decora la facciata del Maniero di Lord Durthane (vedi sotto).

Gioielleria di Bethor Ruby-Eye: Bethor è un gioielliere e un orefice molto abile. È unico nel suo genere a Uruz, poiché i minatori scavano per lo più depositi di quarzo. Egli è originario di Degaz, la città nanica più vicina a Uruz. Tuttavia, ha sposato una nana di Uruz e si sono trasferiti in questa città. In genere lavora con pietre importate e ogni sei mesi si sposta da una città all'altra per scegliere di persona le gemme da tagliare.

Gli Scavi

La sezione inferiore, ovvero Gli Scavi, è il quartiere residenziale della città. Pochi commercianti preferiscono vivere vicino alle loro botteghe (o sopra, sotto o nelle), ma la maggior parte della gente vive nel suo clan. Nonostante il suo nome fuorviante, le abitazioni dei nani che si trovano in questa parte della città non hanno nulla in comune con gli scavi che si è portati a immaginare. I palazzi più cari e grandiosi sono edifici veri e propri, sorti al centro del quartiere. Sono magnifici da vedere, ma si estendono persino nelle profondità della terra, rivaleggiando con i palazzi più maestosi delle grandi città in superficie. Scavate nella terra e nella roccia delle caverne ci sono le enclave dei clan, vasti complessi abitativi con piccole case che si staccano dai saloni principali. Soltanto le coppie sposate con figli possono abitare nei complessi familiari; il capo clan e la sua famiglia vivono nel più grande di questi.

Enclave dei Silveraxe: Questa enclave è scavata nella roccia e soltanto una coppia di grandi porte metalliche rivela la sua ubicazione. Sul frontespizio c'è lo stemma del clan: una grande ascia d'argento tempestata di rubini. Le porte si aprono su una grande camera, decorata con lastre di granito grezzo. Un enorme camino per cucinare domina un'intera parete, con file di panche disposte lungo i muri. Una rete di passaggi conduce alle cucine, ai lavatoi e ai dormitori privati. I membri del clan provenienti da altre città sono ospitati nel salone, con vitto e alloggio gratuiti per la durata del loro soggiorno.

Maniero di Lord Durthane: Ubicato al centro della sezione inferiore, il maniero di Lord Durthane è il palazzo più grande di tutto il quartiere. È la casa del sovrano di Uruz, in cui vive con la sua famiglia e i suoi

consiglieri più stretti. Il palazzo di per sé è un capolavoro di ingegneria, costruito in blocchi di granito di vari colori e sfumature. Il portale è in ferro battuto laminato in oro. Il palazzo non ha finestre ma balconi al secondo e al terzo piano danno sulla città. Gli emissari del Gran Re o altri re nani in visita alla città sono ospitati in questo palazzo finché si fermano a Uruz.

CREARE PERSONAGGI NANI

I nani sono una delle razze più facili da giocare in D&D. Hanno personalità ben definite e, quando lo si gioca, è facile immaginare un personaggio nano nella propria mente. Chiunque è a conoscenza di come sono fatti i nani e come si comportano. Quindi, creare e giocare un personaggio nano è legato soprattutto a quanto si vuole aderire a questo stereotipo. Il vostro personaggio potrebbe essere un valoroso guerriero nano, un agile nano arciere/ladro oppure un raro nano stregone.

Quale che sia la classe prescelta, considerate di spendere alcuni punti abilità in Cercare e Valutare, persino se sono abilità di classe incrociata per il vostro personaggio. Considerato il vostro tratto razziale di esperto minatore, potrete effettuare delle prove di Cercare ogni volta che vi troverete entro 3 metri da strane opere in muratura. Nel corso della vostra carriera di avventuriero, potete scommettere che le strane opere in muratura potranno salvarvi la vita, sia perché saranno trappole che riuscirete a scansare sia perché ci saranno passaggi segreti che vi porteranno in salvo, lontano dai pericoli. Valutare è un modo altrettanto utile per investire punti abilità, poiché gli avventurieri per lo più trovano gemme insolite o oggetti costruiti in rare leghe di metalli.

OPZIONI SPECIALI DEI NANI

Un personaggio nano può ottenere alcuni talenti e classi di prestigio appositi per i nani e non accessibili alle altre razze di PG, come descritto nei Capitoli 5 e 6 di questo manuale.

Talenti: Combattere Titani (accessibile anche agli gnomi), Competenza nelle Armature Nanche, Conoscenze Ancestrali, Prestigio del Clan, Pugno della Terra (accessibile anche agli gnomi e ai goliath), Sorriso di Moradin, Temprato dalla Battaglia.

Classi di prestigio: Creatore di rune, fabbro guerriero, guardiano del baratro.

NANI COME PERSONAGGI

I nani, considerate le loro capacità razziali, sono combattenti superbi. Tuttavia, la loro robustezza naturale è in grado di compensare i tiri salvezza e i punti ferita inferiori di altre classi, e quindi si prestano a una vasta scelta di opzioni come avventurieri.

Barbaro: I nani barbari sono spesso berserker che si gettano sempre in mischia. Il loro alto punteggio di Costituzione è ottimo se viene abbinato all'ira barbarica, poiché permette scatti d'ira prolungati e fornisce molti punti ferita in più.

Bardo: Tra i nani, i bardi sono tanto storici e araldi quanto musicisti e oratori. I bardi spingono i loro com-

pagni a compiere azioni valorose in memoria delle grandi gesta compiute dai loro antenati. Ovviamente il basso punteggio di Carisma di un nano rende il bardo una scelta difficile, ma non seguire gli stereotipi può essere di per sé gratificante per i giocatori che amano le sfide.

Chierico: I nani chierici in genere impiegano incantesimi come *favore divino* e *potere divino* per migliorare i loro attacchi in mischia prima di scendere in campo con un martello da guerra o un'ascia bipenne. Tuttavia, i loro punteggi bassi di Carisma penalizzano e rendono più difficili i loro tentativi di scacciare non morti.

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

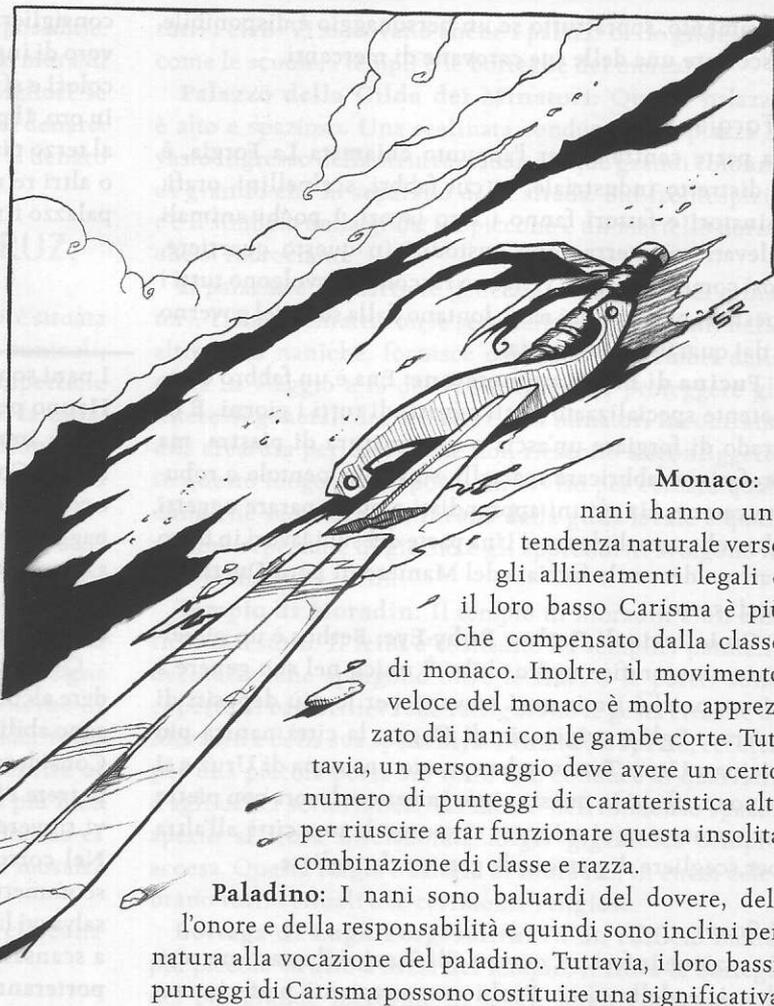
Druido: I nani druidi proteggono le grotte e le caverne del mondo sotterraneo. Scelgono soprattutto animali che vivono nelle tane come compagni animali. I druidi sono più comuni tra le sottorazze dei nani che abitano in superficie.

Guerriero: I nani che imbracciano asce e scudi sono comuni per una buona ragione: sono tanto pericolosi quanto resistenti in battaglia. Anche se la maggior parte dei nani si concentra sulla sua capacità in mischia, gli arcieri nani non hanno alcuna penalità particolare, perciò non bisogna trascurare gli attacchi a distanza.

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

Ladro: I ladri necessitano di buoni tiri salvezza, soprattutto quando falliscono una prova di Cercare o di Disattivare Congegni. Un nano ladro che fa scattare un dardo avvelenato o un *glifo di interdizione*, potrebbe salvarsi la vita con i suoi bonus razziali ai tiri salvezza.

Mago: Molti nani maghi uniscono la loro passione per l'artigianato alle loro capacità magiche, scegliendo talenti di creazione oggetto e creando armi, armature e oggetti magici di grande potere. I nani maghi tendono ad avere libri degli incantesimi piuttosto voluminosi, poiché raccolgono moltissimi incantesimi nel corso delle loro vite e li utilizzano come prerequisiti per le loro creazioni, anche se in genere non li lanciano in altre occasioni.



Monaco: I nani hanno una tendenza naturale verso gli allineamenti legali e il loro basso Carisma è più che compensato dalla classe di monaco. Inoltre, il movimento veloce del monaco è molto apprezzato dai nani con le gambe corte. Tuttavia, un personaggio deve avere un certo numero di punteggi di caratteristica alti per riuscire a far funzionare questa insolita combinazione di classe e razza.

Paladino: I nani sono baluardi del dovere, dell'onore e della responsabilità e quindi sono inclini per natura alla vocazione del paladino. Tuttavia, i loro bassi punteggi di Carisma possono costituire una significativa barriera al loro successo, limitando sia i loro bonus ai tiri salvezza (con la capacità di classe di grazia divina) sia la loro capacità di punire il male. Inoltre, la cavalcatura speciale standard (un cavallo da guerra) è poco adatta alla vita sotterranea.

Ranger: I bonus razziali che i nani ricevono quando combattono contro i giganti, gli orchi e i goblinoidi sono cumulabili con i bonus contro i nemici dello stesso tipo. Come nel caso dei nani druidi, i nani ranger tendono a scegliere compagni animali adatti alla vita sotterranea.

Stregone: In verità, questa è una scelta molto ardua, poiché il Carisma è il punteggio di caratteristica più importante per uno stregone. Tuttavia, i nani stregoni possono consolarsi per il fatto che hanno più punti di ferita di qualunque stregone di ogni altra razza.

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



Illustrazione di C. Lukacs

Sebbene gli gnomi siano tanto legati alla forza della pietra e della terra quanto i loro cugini nani, la loro natura allegra e impertinente porta molte persone a sottovalutarli. Gli gnomi sono molto più profondi della loro statura o di ciò che le loro parvenze potrebbero far sospettare. Anche se amano l'arte, sia magica che comune, questo non è che un aspetto di una società complessa e conflittuale. La loro natura inventiva, la passione per le novità e l'attenzione maniacale per l'espressione artistica sono soltanto la punta dell'iceberg di un popolo affascinante e molto complesso.

UN GIORNO QUALUNQUE

La giornata della giovane gnoma artigiana Ellaboo Merianthy Garial Philicia Starsweeper Murren (di solito chiamata Elly per brevità) inizia quando i raggi del sole attraversano i pertugi sulla parte alta della tana che divide con la sua famiglia e illuminano la sua stanza, oltre a svegliare gli altri parenti. Mentre cerca di contare i suoi fratelli minori, dà anche una mano ai suoi genitori a preparare una veloce colazione a base di frutta, di fiocchi di avena e di crema pasticcera, insieme a pane tostato e fresca robiola di capra.

Elly, al termine della colazione, lascia la tana per andare a trovare il suo istruttore, il Maestro Wizardmarket, e ricevere i suoi compiti per quel giorno. Il clima è mite, così invece di incamminarsi lungo il dedalo di cunicoli sotterranei che collegano tutte le tane della città, la gnoma sbuca in superficie e si

prende un momento per godere il sole che brilla nel cielo e respirare aria fresca.

Al suo arrivo, Elly riceve i suoi compiti per il giorno insieme agli altri apprendisti. Il suo incarico consiste nel passare il resto della mattinata a insegnare a un gruppo di apprendisti il modo corretto di mescolare i pigmenti per la pittura, preparandoli per la loro lezione sulle arti visive. È un lavoro noioso e sgradevole, seppure indispensabile. Elly raccoglie i suoi studenti e dà loro una mano con la lezione, lasciando che facciano il lavoro da soli e correggendoli quando necessario.

Quando interrompono la lezione per lo spuntino di metà mattina, Elly si precipita a casa per provvedere al suo pranzo. Nella cucina si trova l'invenzione preferita di sua madre: la ghiacciaia, dove il cibo viene conservato. Estrae fette di agnello con verdure e frutti freschi, grosse croste di pane e acqua di primavera con una spruzzata di limone. Elly prende la sua scodella e il tovagliolo e si siede fuori sulla collina che sormonta la sua casa, salutando i suoi fratelli più giovani che custodiscono le pecore e le capre nei campi poco lontani. Si ricorda quando quel lavoro, non molto tempo fa, era il suo. È felice della sua condizione di aspirante adulto, perché presto potrà assumere nuove responsabilità, che la porteranno a concentrarsi soltanto sulle attività quotidiane delle invenzioni e del commercio.

Elly, dopo avere terminato il pranzo, pulisce la sua scodella e si mette il tovagliolo in tasca. Quindi torna allo studio di del Maestro Wizmarket e si siede al suo tavolo da lavoro dove trova carta, pennini e inchiostri proprio come li ha lasciati il giorno prima. Mettendosi al lavoro, affila rapidamente la punta del suo pennino e arriccia il naso mentre legge le note che ha composto nelle ultime settimane.

Un flauto, un organo e un piccolo liuto cordato sono lì vicino e di tanto in tanto Elly si sposta per toccare gli strumenti, a volte appoggia le dita in punti diversi e suona o soffia una nota o due. Trascorre qualche ora prima che la sua composizione sia terminata, suonando una nota qua e là su tutti e tre gli strumenti. A un certo punto, scema la luce che passa attraverso le vetrate e il soffuso bagliore lanciato da lanterne rosa diffonde un colore caldo sui fogli di Elly. Alla fine, un campanello squilla fuori nel corridoio, l'orario di lavoro è terminato.

Elly raccoglie le sue carte e si infila nei cunicoli, ognuno dei quali è illuminato da una diversa lanterna colorata per indicare la direzione dove conduce. Alcune svolte e curve attraverso passaggi illuminati da porpora, blu e giallo la conducono a un bagliore verdastro che indica la sala grande, dove gli altri gnomi camminano rilassati verso le porte intagliate in quercia e oro che si spalancano per lo spettacolo degli apprendisti.

All'interno, il salone principale è illuminato con lanterne di tutti i colori, con luci danzanti e altri effetti magici, disseminati lungo l'alto soffitto come le stelle in una notte di estate. Banchetti imbanditi di verdure fresche e grigliate, formaggi, focacce e tenere carni di montone aromatizzato sono sparsi ovunque su tutti i tavoli in ogni angolo della stanza, preparati da maestri cuochi (il gruppo al quale appartiene la madre di Elly). Gli gnomi di tutte le età, provenienti da svariate famiglie, siedono disposti in cerchio nel grande salone sulle gradinate dell'imponente anfiteatro centrale. Al centro infossato del palcoscenico, i musicisti aspettano che inizi la battuta di entrata. Elly si precipita verso i musicisti e consegna loro le copie della sua composizione per rivederla prima dell'esecuzione. Torna quindi a riempire il suo piatto e aspetta che il recital incominci.

Quando i musicisti iniziano l'esecuzione, Elly è lieta di scoprire che la sua composizione viene suonata per prima. Trattiene il fiato e ascolta le armonie che si intrecciano, piacevolmente sorpresa dal vedere anche il resto della platea seduta in silenzio, con l'eccezione di qualche bambino che balla e saltella. Al termine della sua canzone, il pubblico si alza in piedi ed esplose uno scrosciante applauso. Il Maestro Wizmarket allora chiede a Elly di salire sul palcoscenico. Quindi, le punta la spilla di pietra lunare degli apprendisti avanzati sul petto e le dà un nuovo nome: Songspinner, la tessitrice di canzoni. Il pubblico applaude ed Elly sorride radiosa e bacia il maestro sulla guancia.

Quella notte, quando Elly torna a casa, scopre che sua madre le ha preparato una torta con ripieno di crema di fragole e un velo di miele per celebrare l'evento. Quella notte la famiglia di Elly banchetta come i signori dei mercanti, fintantoché tutte le dita appiccicose e i cuori felici non si ritirano per andare a letto. Elly posa il suo fermaglio nel punto dove colpisce sempre il primo raggio del mattino e va a dormire, sognando il suo trionfo a teatro.

DESCRIZIONE

Gli gnomi sono persone di bassa statura e di magra costituzione con ossa sottili e resistenti. Tipicamente sono alti tra i 90 e i 105 centimetri e pesano tra i 20 e i 25 kg. Sia le gnomi che gli gnomi sono imberbi e quando si trovano nei territori umani vengono spesso scambiati per bambini umani. Sono creature robuste, anche se non tanto forti quanto i nani a causa della loro corporatura minuta.

Gli gnomi hanno una carnagione scura, che varia dal marrone chiaro al colore oliva scuro. Solitamente hanno capelli biondi, castani chiari, canuti o argentei. I loro occhi sono in generale di colore azzurro, anche se le sfumature e l'intensità possono essere molto diverse. Molti gnomi inoltre utilizzano incantesimi illusori per cambiare completamente la loro colorazione.

ABBIGLIAMENTO

Gli gnomi, a differenza dei nani che passano quanto più tempo possibile nelle caverne sotto le montagne, amano il mondo in superficie, ove trascorrono molto tempo, perciò il loro stile di abbigliamento di solito tiene conto della variazione della temperatura e del tempo atmosferico.

Gli gnomi hanno un rispetto e un affetto profondo per la natura, sia in superficie che sottoterra. Ai loro occhi appare come la pietra angolare della vita, la base di tutta l'esistenza. Questo punto di vista si riflette nella scelta dei loro vestiti, anche se la "naturalità" dei capi di abbigliamento è molto legata alla classe sociale e alla ricchezza personale.

I tipici vestiti degli gnomi sono soprattutto in cuoio con tinte naturali che variano in una gamma di colori marroni, bianchi, gialli, verdi, blu e grigi. I colori più esotici come il rosso, il rosso porpora o l'arancione sono rari, e di solito sono indossati soltanto da coloro che desiderano manifestare la loro creatività artistica con quella scelta di vestiti, da membri dell'aristocrazia che cercano di darsi una certa importanza o da avventurieri che amano attirare l'attenzione e passano la maggior parte del loro tempo in superficie insieme alle altre culture.

I tipici vestiti e accessori di uno gnomo comprendono calzamaglia opaca o calzoncini aderenti, spesso decorati con fantasie o strisce, sia tinte che cucite con colori di tessuto sgargianti. Le camicie sono fatte di materiali leggeri e traspiranti, foggiate per essere molto aderenti. Le camicie sono normalmente prive di ornamenti, anche se le maniche possono essere a sbuffo o aderenti (seppure mai così strette da ostacolare i movimenti).

Sopra questi capi, si indossa un panciotto o un farsetto (con o senza maniche, a seconda della stagione). Un farsetto è il capo più costoso e importante del guardaroba di uno gnomo. I farsetti di solito sono realizzati in pelle lavorata e lasciati color cuoio naturale, anche se alcuni capi vengono tinti in altri colori. Gli gnomi preferiscono i farsetti con chiusura laterale, con colletti alti e asimmetrici. I farsetti per le occasioni formali vengono realizzati in tessuti e materiali rari e costosi, come seta, velluto od oro, e di solito si indossano soltanto ai matrimoni del ceto medio e alle cerimonie aristocratiche. Le maniche corte sono poco comuni, normalmente usate per costumi o giullari.

Gli stivali di norma arrivano all'altezza delle ginocchia, per lo più disegnati per fare pendant con il farsetto. Gli stivali hanno punte quadrate o appuntite, a seconda dell'uso cui

*I vestiti degli gnomi
riflettono la loro
devozione alla natura*



R. SPENCER 1904

Illustrazione di R. Spencer

sono destinati. La più pratica punta quadrata di solito è usata per lavorare, mentre gli sfarzosi stivali a punta sono spesso indossati per le feste in maschera o dai giullari.

I capi di vestiario base sono all'incirca gli stessi per le gnome, per lo più costituiti da calze o da pantaloni e una camicia. Le magliette a volte sono corte e mostrano l'ombelico. Le maniche normalmente si presentano in uno di questi tre stili: senza maniche, lunghe e a sbuffi o lunghe e aderenti.

Al posto del farsetto, le gnome indossano una variante lunga del farsetto che si chiama giubbotto. Questo è costituito da un corpetto aderente che termina al di sotto del busto, senza maniche o con lunghe maniche aderenti, e una mantella aperta che ricade sul davanti, con un orlo che tipicamente cade a metà tra la coscia e il polpaccio. Un giubbotto realizzato in pelle di solito si confeziona con pelle scamosciata, pelle d'agnello o pelle di daino. Le gnome avventuriere, se la situazione lo richiede, rinunciano comunque ai loro giubbotti in cambio di robusti farsetti in cuoio rinforzato. Calzano stivali o sabot, con stivali che arrivano al ginocchio, foggiate allo stesso modo delle loro controparti maschili.

Gli gnomi non impiegano tecniche avanzate di tessitura per realizzare i loro vestiti, e utilizzano soltanto gioielli e ricami elaborati come ornamenti. Gli abiti costosi spesso sono cuciti con pietre preziose o semipreziose come ornamenti intrecciati nel tessuto stesso. I farsetti sono di norma

goffrati o ricamati, e persino il giubbotto più semplice ha una fila di fiori o qualcosa di simile ricamato sul collo, sulle spalle o sui polsi. I fiori, le piante rampicanti e altri oggetti animati sono i temi più utilizzati per ottenere i ricami.

I gioielli degli gnomi sono squisitamente ricercati, realizzati con lavori di filigrana e altre tecniche avanzate di oreficeria. Le pietre semipreziose sono usate comunemente. Le pietre preziose come i rubini, gli smeraldi e gli zaffiri sono molto più rare, e di solito riservate per le classi elevate. I gioielli degli gnomi sono per lo più costituiti da gruppi di pietre tagliati a cabochon, incastonati in argento, oro, rame e persino cuoio.

CURA DI SÉ

Gli gnomi, in modo molto appropriato per una razza così abile per ciò che riguarda le apparenze e le illusioni, sono maniacali per quel che riguarda l'igiene personale e la pulizia. Lavarsi è una questione privata, e di solito si fa il bagno in vasca nella propria tana gnomesca in inverno (molte tane sono dotate di tubature che trasportano acqua calda e fredda) o all'aperto in estate, nei fiumi, nei torrenti e nei laghi vicino alla casa.

Sia gli gnomi che le gnome tradizionalmente portano i capelli lunghi, almeno fino alle spalle. I maschi di solito si tirano i capelli indietro e si fanno il codino con strisce di cuoio, mentre le femmine portano i capelli sciolti, di tanto

in tanto tirati indietro con un nastro, una striscia di cuoio, o altri ornamenti per capelli. Gli gnomi hanno sempre la barba tagliata di fresco o portano piccoli pizzetti molto curati.

Gli altri tipi di ornamenti sul corpo sono rari, come per esempio i tatuaggi, la scarificazione e il piercing. Sebbene gli gnomi utilizzino regolarmente le illusioni per modificare il loro aspetto (a volte in modi molto sconcertanti), molti provano ribrezzo al pensiero di modificare il loro corpo per sempre.

PSICOLOGIA

Uno gnomo che viaggia tra la "gente alta" deve abituarsi in fretta a essere trattato alla stregua di un bambino, almeno negli incontri iniziali. Ciò tuttavia non dipende soltanto dalla taglia o dal corpo dello gnomo, ma da un giudizio generale sulla curiosità degli gnomi. I loro scherzi, le loro burle e la loro insaziabile sete di racconti e di canzoni ricordano alle altre razze la scarsa capacità di attenzione e il costante bisogno di allegria dei bambini. Coloro che esprimono giudizi così affrettati, in ogni caso, dimostrano soltanto la loro ignoranza sul mondo degli gnomi.

Gli gnomi vivono molto a lungo. L'età adulta viene raggiunta soltanto a quarantacinque anni, e gli gnomi vivono così a lungo da festeggiare almeno 350 compleanni. In effetti, non è insolito che uno gnomo festeggi i cinquecento anni di vita, anche se pochi sopravvivono oltre quell'età. Questa sorta di longevità può far diventare rigida e immutabile una razza, restia ad adottare nuove idee o tecnologie con un profondo rispetto per la tradizione, talvolta a dispetto della necessità di intraprendere un cambiamento. Tuttavia, sebbene la società degli gnomi abbia i suoi aspetti tradizionali, come per esempio una rigida struttura sociale basata sulle classi o le tanto celebrate pietre miliari della vita di tutti i giorni, gli gnomi sono più rispettosi della tradizione che guidati da essa. Se gli gnomi possiedono una mentalità tradizionale comune, è quella di coloro che cercano la verità e degli artisti e non quella dei sicofanti rispettosi a tutti i costi della legge. Anticonformismo, esplorazione e innovazione sono le idee che incarnano il tradizionale modo di essere degli gnomi, tanto quanto la loro naturale attitudine per le illusioni e l'amore per l'arte. Gli gnomi non lottano contro il cambiamento, bensì lo inseguono. La società

gnomesca è stata sapientemente forgiata per adattarsi alla libertà di espressione individuale come pochi altri sanno fare. La civiltà degli uomini cresce e declina con l'avvicinarsi delle rivolte cittadine, i goliath allontanano con l'esilio i membri della tribù ribelli e gli elfi impiegano la diplomazia e la pressione sociale in modo tale da integrare questi cambiamenti nel miglior modo possibile... per preservare l'armonia con la natura. Gli gnomi sono gli unici che hanno sfruttato le loro lunghe esistenze, la cautela che deriva da tale longevità, una natura indagatrice e le hanno combinate per creare il loro capolavoro assoluto: una cultura che lascia spazio a ogni membro di agire secondo la sua volontà.

Ovviamente, nessuna opera d'arte sarà mai perfetta, e nemmeno un capolavoro. Crepe e imperfezioni si produ-



La capacità artistica di uno gnomo può anche rappresentare una ricerca della verità oltre l'esistenza terrena

cono con il passare del tempo e nessun artista, quale che sia la sua bravura, può sperare di prevedere tutto. Tuttavia, gli gnomi cercano di darsi la libertà di sognare, di criticare e di ricostruire senza per forza abbattere l'intero edificio. Questa è una difficile impresa, che tuttavia porta la società gnomesca a essere una delle più evolute tra quelle delle altre razze.

Altri due desideri, spesso frivoli, dominano poi la società e la cultura degli gnomi: il bisogno astratto di scoprire e sollevare il velo che copre la realtà, e la necessità più materiale di sopravvivere e di prosperare nella vita di tutti i giorni. Nei giorni di buona sorte, uno gnomo saprà interpretare questi desideri conflittuali come la sensazione di "avere la testa fra le nuvole, con i piedi per terra", o in pratica con la capacità di vedere lontano e anticipare il futuro. Nei giorni storti, tuttavia, potrebbe sentirsi assolutamente incapace di conciliare i bisogni dello spirito e della carne.

Le manifestazioni variabili di questi bisogni sfuggenti sono alla base dei grandi conflitti che attraversano la cultura degli gnomi. Al tempo stesso, gli gnomi sono estremamente consapevoli di questo aspetto del loro inconscio collettivo, e fanno il possibile per provare queste emozioni senza minare le basi della loro società. Finora questo esperimento sociale è stato un successo, ma nessuno sa meglio degli gnomi che la permanenza è un'illusione.

FILOSOFI E ARTISTI

Gli gnomi sono tanto benedetti quanto maledetti per la loro inclinazione filosofica e la loro insaziabile curiosità. Gli gnomi manifestano questi sentimenti per mezzo dell'arte, dell'invenzione e della magia, soprattutto le illusioni. Nessuna di queste creazioni, tuttavia, riesce a soddisfare completamente la brama di sapere che anima uno gnomo per tutta la sua vita.

Sebbene gli gnomi siano inventori ispirati, le cui vite sono più agevoli di quelle vantate dalla maggior parte delle altre razze, le loro invenzioni non sono altro che il tentativo di controllare il mondo circostante, separando le attività e gli oggetti necessari e unici tra quelli che semplicemente esistono. La gioia che provano nell'inventare un nuovo congegno deriva sia dal processo creativo che dal conseguire un risultato utile, anche se l'oggetto costruito non è mai il vero obiettivo.

Gli gnomi, che sono per loro natura abili con le illusioni, hanno una profonda consapevolezza dell'effimera natura della bellezza. Utilizzano le illusioni per il loro divertimento e per destare gli altri dal loro vivere ingrato e dalla loro mentalità stagnante, ma sono sempre coscienti dei limiti delle illusioni. Il piacere che provano creando un'illusione particolarmente bella o utile (o la gioia quando riescono a ingannare le altre razze con questa) deriva dalla verità che l'illusione può rivelare se viene usata correttamente, non dall'immagine o dalle sensazioni provate.

A loro agio tra le arti, gli gnomi si sentono obbligati per la loro intera esistenza alla ricerca di una perfetta espressione di qualche parte intangibile della verità attraverso la forma d'arte che hanno scelto. La statua, l'opera, il saggio, la canzone o l'interpretazione così compiuta non è comunque il fine ultimo. Non importa quanto uno gnomo sia abile nella sua forma d'arte, si tratta soltanto di uno strumento per aiutarlo ad avvicinarsi alla realtà dell'universo.

Gli gnomi più anziani, saggi e intellettuali trascorrono la maggior parte del loro tempo concentrati su questi interro-

gativi: qual è la natura della verità? Qual è la verità? Come possiamo riconoscere la verità quando la incontriamo? Tomi di filosofia voluminosi sono stati scritti sull'argomento, e quasi tutti gli gnomi provano un minimo interesse per questi scritti, anche se quelli più giovani dimostrano un desiderio minore di contemplare la natura della verità e preferiscono farsi beffe di coloro che rimangono intrappolati nella loro versione della realtà.

Va da sé che non tutti gli gnomi credono che la ricerca della verità sia il fine ultimo della loro vita. Molti vagano per cercarla, e molti altri si accontentano della loro casa, della famiglia e delle piccole gioie di tutti i giorni. Questi gnomi costituiscono le fondamenta della società gnomesca, la pietra sulla quale è costruita la loro civiltà. Mentre il resto si concentra sulla ricerca della natura della realtà, sulla rifondazione della civiltà, sulle creazioni artistiche o sul fare fortuna, gli gnomi felici che costituiscono la maggior parte del ceto medio tengono la società in piedi.

Consigli per l'interpretazione: Sebbene non tutti gli gnomi brucino dal desiderio di trovare la verità e la realtà in un mondo pieno di illusioni, la maggior parte degli gnomi sente l'impulso di creare qualcosa in un modo o nell'altro. Chi interpreta uno gnomo, dovrebbe scegliere un ideale sul quale concentrare l'attenzione del proprio personaggio, quale per esempio, la bellezza, la verità, la realtà, il pragmatismo, l'ironia, il bene o il male (giusto per citare qualche ideale), e cercare applicazioni di questo nei personaggi e negli eventi che circondano lo gnomo. Si tenga una lista di ciò che agli occhi del proprio personaggio appare come la perfetta incarnazione di quel concetto, e si faccia in modo che il personaggio parli con altri personaggi o PNG dell'argomento. Il personaggio dovrebbe essere attratto ed eccitato all'idea di visitare posti, conoscere persone o fare nuove esperienze. Ogni nuova esperienza potrebbe avvicinarlo un passo verso la verità che cerca.

ILLUSIONE E VERITÀ

Sebbene gli gnomi filosofi si concentrino sulla ricerca della verità e su un metodo per definire la realtà, continuano lo stesso a ignorare la natura illusoria degli gnomi di per se stessi. Ammettono in tutta onestà il diritto di nascita della loro stirpe, che ha poteri magici minori a propria disposizione fin dalla tenera infanzia. Gli gnomi si trovano a loro agio in un mondo completamente circondato dalla magia e dall'immaginazione, e di solito impiegano queste capacità per migliorare le loro esistenze. Tutti possono usare la magia e tutti la utilizzano, e con il passare degli anni è diventato soltanto un altro modo per ottenere prestigio in una società piena di pregiudizi.

Nelle comunità più piccole, questo utilizzo dell'illusione di solito è limitato alle decorazioni sgargianti per le feste o all'occultamento delle case per fare in modo che i forestieri non disturbino troppo spesso le vite degli abitanti del villaggio. Nelle città più grandi, dove i mercanti regnano incontrastati e il commercio è considerato una forma d'arte in quanto tale, l'illusione è una piacevole distrazione dal mondo degli affari e la possibilità di dar sfogo all'estro creativo di uno gnomo che potrebbe avere ben poche occasioni per esprimersi durante il lavoro di tutti i giorni.

Questa dicotomia tra le comunità più grandi e quelle più piccole è un'altra testimonianza dello scontro dei Gemelli

(vedi le descrizioni di Garl Glittergold e Gelf Darkhearth nel paragrafo "Religione" più avanti in questo capitolo). Quando uno gnomo cerca un equilibrio tra le sue due nature guerriere, o abbandona lo scontro perché infruttuoso, spesso oscilla tra un estremo e l'altro: illusione o verità.

Le città vengono considerate le roccaforti dell'illusione, mentre la vita di campagna si ammantava della "verità" di un mondo bucolico. Tuttavia, alcuni sostengono l'esatto contrario, ossia che la lotta per la civiltà è il vero senso della vita, mentre la comunione con la natura è una mera illusione. Gli gnomi per lo più ascoltano il loro cuore e cercano di fare in modo di vivere una vita piena di comodità ogni giorno che segue, mentre le grandi menti e gli spiriti più ribelli esplorano gli aspetti più sottili di quella questione filosofica.

Consigli per l'interpretazione: Si tenga un elenco dei concetti e dei principi che sono importanti per il proprio personaggio gnomo, evidenziando quelli che considera "veri" e gli altri che sono "illusioni". Lo gnomo segue gli uni o gli altri precetti, oppure cerca di trovare un equilibrio tra i due? Gli scherzi fanno parte di quell'equilibrio o servono a insegnare quell'equilibrio al prossimo?

VITA DEGLI GNOMI

Sebbene gli gnomi riescano con una certa facilità a discutere di argomenti complessi tra loro, può essere difficile spiegare che cosa vuole dire essere uno gnomo agli occhi di uno straniero, che in genere non ha la pazienza, il retroterra culturale o un punto di riferimento per capire quelle spiegazioni. Tuttavia, alcuni aspetti della vita sono comuni a tutte le società. Tutto dipende dal modo in cui tali valori sono visti e assimilati, ossia tutti gli aspetti che definiscono soprattutto l'individuo, e pertanto studiare il modo in cui gli gnomi affrontano questi temi può permettere di comprendere il loro peculiare punto di vista.

ARTI E MESTIERI

Uno dei testi più famosi della letteratura gnomesca, *Il bello del vero*, contiene un passaggio che viene imparato a memoria dagli apprendisti di tutte le botteghe: "L'arte è il linguaggio con cui ci parla la Verità". Se la ricerca della verità è un valore universale della cultura gnomesca (o una parte del tutto come spesso accade), allora quella frase rappresenta la miglior sintesi possibile del punto di vista degli gnomi sull'arte.

Seguire una vocazione artistica, quale che sia, ovvero la musica, il teatro, la scrittura, la danza o le arti visive, è considerata la massima aspirazione che uno gnomo possa seguire. Quasi tutti gli gnomi (anche quelli che non sono artisti) hanno qualche attività creativa che svolgono nel loro tempo libero; non avere un tale progetto è inconsueto. Quasi tutti gli gnomi scelgono alcune abilità creative, persino piccole faccende come ritagliare la carta per fare i vestiti alle bambole.

Un'alternativa accettabile, nell'ipotesi che uno non abbia né il tempo né l'inclinazione artistica, è quella di fare da mecenate a qualcuno nello studio delle arti. Quasi tutte le scuole nelle terre degli gnomi sono scuole d'arte (per esempio le magistrali) o hanno una solida tradizione artistica. Gli gnomi per lo più sanno leggere gli spartiti e suonano almeno uno strumento quando giungono al termine del loro primo ciclo di studi, persino se non si dedicheranno più all'arte per il resto delle loro vite.

L'arte è considerata un atto contemplativo ed estatico, quasi un'azione sacra. Anche se ben pochi rivolgono i loro pensieri a Garl Glittergold (il capo del pantheon gnomesco) quando svolgono il loro lavoro, l'arte è comunque riverita come una profonda dedizione alla verità. Le invenzioni sono a loro volta considerate una forma d'arte, rispettate allo stesso modo delle altre forme più famigliari agli stranieri.

Consigli per l'interpretazione: Il proprio personaggio gnomo segue un'inclinazione artistica, sponsorizza qualcun altro o trascura completamente questo aspetto della società gnomesca? Quale forma d'arte preferisce, sempre che ne segua una? Chi potrebbe essere il suo pupillo, un pittore a cui commissionare opere d'arte o uno studente a cui pagare gli studi alle scuole dei maestri?

TECNOLOGIA E MAGIA

La tecnologia e la magia sono viste come diverse facce dell'arte, perciò la scienza è un concetto quasi del tutto inesistente per la maggior parte degli gnomi. Gli inventori sono considerati artisti, non scienziati. Allo stesso modo, gli alchimisti sono molto apprezzati per la loro vocazione, anche se molte delle loro invenzioni sono troppo esoteriche per essere apprezzate e per penetrare nel cuore della società gnomesca.

La magia stessa è vista come una forma d'arte, ma è considerata poco più di una disciplina minore. Le capacità magiche naturali degli gnomi hanno fatto in modo che lo studio della magia sembrasse qualcosa di inferiore agli occhi del popolo. "Il sapere è il padre dell'accidia", recita un vecchio adagio, e questo motto è poche volte così vero come in questo caso. La magia nelle menti degli gnomi è indissolubilmente legata a Gelf Darkhearth (il fratello della loro divinità principale Garl Glittergold), che cercò di annegare la verità del mondo in un mare di inganni, e quindi lo studio della magia fine a se stesso è una scelta impopolare.

La magia gode di una reputazione migliore se viene considerata insieme a qualche altra occupazione, come la musica dei bardi o le creazioni degli alchimisti. Un illusionista che riesce ad applicare in modo pratico i suoi incantesimi (ad esempio, per realizzare costumi o arredi di interni) viene visto sotto una luce assai migliore di un avventuriero o (il caso più patetico) di un mago che si specializza nella ricerca magica in quanto tale. Sebbene si supponga che tutte le arti conducano alla vera essenza della vita, la maggior parte degli gnomi dubita che la natura effimera della magia abbia abbastanza sostanza per valere qualcosa.

Consigli per l'interpretazione: Qual è il punto di vista del vostro personaggio gnomo sulla magia? Se è un incantatore, pensa che la magia si porti appresso una cattiva fama immeritata, oppure cerca di "redimere" le sue capacità, trovando impieghi utili per esse? Pensa che la sua vocazione sia artistica o pragmatica? Quali rivelazioni sulla verità ha avuto durante i suoi studi?

AMORE

Gli gnomi pensano che l'amore sia uno dei misteri universali, una fonte di ispirazione e un'intrinseca parte della verità. Cercare l'amore è un passatempo popolare, con l'intento di costruire una relazione duratura o di cogliere un incanto fuggitivo. L'amore tra genitori, amici, fratelli e amanti è molto ben visto e celebrato nelle storie e nei canti, con un ideale alto, romantico e liberale dell'amore. L'amore fuori dal matrimonio è comune e tacitamente incoraggiato, anche se è considerato irresponsabile perseguire deliberatamente un'azione destinata a causare dolore al prossimo.

Gli gnomi non combinano mai i matrimoni, perché considerano il matrimonio un legame sacro che soltanto Garl può unire, con uno gnomo che dona la sua vita all'altro per l'eternità. Va da sé che Garl non è chiamato il "Burlone" senza motivo; i matrimoni falliti o infelici sono visti come altre burle causate da questa divinità, un tema che è spesso il soggetto delle commedie gnomesche.

Nel tentativo di evitare le conseguenze di una burla che durerà per tutto l'arco della vita, gli gnomi tendono ad aspettare parecchio prima di unirsi in matrimonio. I corteggiamenti che durano decine di anni sono piuttosto comuni tra questo popolo così longevo. Un'altra tattica talvolta vista in azione è l'utilizzo di paraninfi per combinare le coppie (nell'ipotesi che un paraninfa professionista debba per forza "sapere" se due gnomi sono fatti l'uno per l'altra), anche se tali coppie non hanno alcun obbligo particolare oltre a quello di incontrarsi.

Un matrimonio di gnomi è un evento festoso, una celebrazione che dura una settimana. Ogni mattina durante questo periodo, si tiene una diversa parte del rituale per celebrare tutte le virtù di una buona sposa: guaritrice, amica, amante, custode, diletta, compagna e oppositrice. Alla fine di ogni parte della cerimonia si tiene una festa e un banchetto che dura tutto il giorno, accompagnati da giochi, gare, danze e altre forme di divertimento. Così come pure recite e concerti sono spesso inclusi nei festeggiamenti. Al termine della celebrazione, la nuova coppia di solito si trasferisce presso l'una o l'altra delle due famiglie, seppure unirsi a una bottega, edificare una nuova casa o partire all'avventura insieme sono episodi altrettanto possibili.

Una delle ovvie conseguenze dell'amore romantico sono i figli. Gli gnomi, essendo una razza molto longeva, partoriscono raramente, con un'opportunità di concepire un figlio non più di una volta ogni cinque o dieci anni. Ogni bambino è ben visto e allevato a casa con la sua famiglia allargata per i primi venti anni di vita, dopodiché viene mandato a scuola per apprendere un lavoro, un mestiere o un'arte. Molti studenti vengono mandati in altre città per studiare con i loro mentori, mentre pochi (di solito i figli del ceto medio) vivono in casa e frequentano una scuola vicina tutti i giorni. Gli gnomi bambini stringono così legami a distanza, e mantengono unite le diverse comunità nonostante la distanza fisica che le separa.

Quando uno gnomo raggiunge l'età adulta e completa il suo addestramento, in genere decide se tornare a casa e vivere con la famiglia o visitare nuovi posti e seguire la sua vocazione. Alcuni gnomi si avventurano nel mondo esterno, ma pochi si stabiliscono per sempre in terre straniere.

Consigli per l'interpretazione: Qual è il punto di vista del vostro personaggio gnomo sull'amore? Ha qualche interesse romantico (forse più di uno) in patria o all'estero? Conduce una vita libertina o è promesso a qualcun altro e vuole passare il resto della sua vita con quella persona? Ama corteggiare o è determinato a trovare l'amore della sua vita? Ha dei figli o prevede di avere figli in futuro?



Illustrazione di R. Spencer

I matrimoni degli gnomi durano per un'intera settimana

GNOMI IN GUERRA

Gli gnomi nel loro insieme disprezzano la violenza di per se stessa. Ciò non significa che gli gnomi sono pacifisti o guerrieri incapaci. Le loro capacità combattive sono piuttosto formidabili. Al contrario, è meglio dire che gli gnomi sono una razza pacifica, che di solito ricorre alle armi soltanto quando tutte le vie diplomatiche sono state tentate e hanno fallito.

Gli gnomi di solito non si recano spontaneamente in guerra, neppure quando la causa sembra giusta. Non hanno un esercito permanente, o poco più di una sparuta milizia cittadina nella maggior parte dei casi; inoltre, lo stile di combattimento tradizionale degli gnomi si basa soprattutto sulla guerriglia e sulle tattiche uno a uno. I mercanti padroni hanno scorte che accompagnano e proteggono le loro carovane quando sono in viaggio, ma anche essi non dispongono di eserciti campali. Non esiste un'autorità centrale in grado di radunare questo tipo di armate, così come non esiste un gruppo di individui così forti da formare una siffatta autorità centrale. Viceversa, gli gnomi spesso inviano specialisti che servono alle altre truppe come esploratori o incantatori, oppure forniscono supporto logistico utilizzando invenzioni e oggetti alchemici.

Alla sua base, il sistema di valori della cultura gnomesca considera la guerra soltanto come una tremenda devastazione. La gloria deriva dalle invenzioni, non dall'inutile spargimento di sangue che accompagna questo prolungato stato di violenza. Con il passare degli anni, la maggior parte degli alleati degli gnomi ha accettato (se non compreso) questa idea ed è comunque riconoscente per il considerevole appoggio che gli gnomi possono fornire nel momento del bisogno.

Consigli per l'interpretazione: Qual è l'atteggiamento del vostro personaggio gnomo rispetto alla violenza? È sempre pronto ad attaccare briga o si rifiuta di spargere sangue? Combatte in modo scorretto e cerca di terminare gli scontri in fretta? Crede che la violenza privata in un modo pericoloso sia diversa dallo spargimento di sangue in massa della guerra?

MORTE

Quando uno gnomo muore, il suo trapasso è considerato tanto un evento naturale quanto un'immane tragedia. Gli gnomi credono nell'aldilà, ma ritengono anche che uno possa vivere oltre la morte attraverso i ricordi delle persone amate e le creazioni che si lascia alle spalle. Quando si muore, una parte dell'essenza della persona esce dal corpo per riunirsi all'essenza vivente del mondo. Questa parte, che interessa molto di più agli gnomi di quella che finisce nel regno di Garl, i Paradisi Gemelli di Bytopia, non conserva nulla delle memorie o dello spirito del defunto e torna a rinascere in forma mortale, quando viene al mondo uno gnomo nuovo.

Con queste premesse, i funerali degli gnomi sono piuttosto sobri. Allo stesso modo dei matrimoni, anch'essi durano un certo numero di giorni. Tuttavia, al posto delle celebrazioni, sono eventi cupi e seri, e denotano un forte contrasto con il tipico comportamento gioioso degli gnomi. Ogni giorno, chi conosceva il defunto pronuncia orazioni, offre tributi musicali, o altrimenti intesse il panegirico della persona scomparsa. I parenti, per gli gnomi che non erano artisti, celebrano con orazioni funebri la generosità, il rispetto o la natura benevola del defunto. Nell'ultimo giorno della cerimonia, le

spoglie del defunto vengono cremate e le ceneri sono sigillate in un'urna. L'urna viene presentata ai parenti dello gnomo o sepolta sul limitare dell'insediamento gnomesco.

Gli gnomi affranti possono osservare fino a cinque anni di lutto. I loro parenti li sostengono economicamente durante questo periodo se possibile, consentendo a loro di esplorare il senso di smarrimento che li attanaglia con l'arte o con un pellegrinaggio lenitivo. Il nero è il tipico colore del lutto, e gli gnomi parenti dello scomparso non indossano altri colori. Quando termina il periodo di cordoglio, gli gnomi vengono incoraggiati a riprendere le loro vecchie vite quanto più possibile, compreso stringere nuove relazioni romantiche, qualora si dovessero presentare. I familiari del defunto non sempre piangono la loro perdita per tutti e cinque gli anni, e potrebbero osservare il lutto in pubblico soltanto per pochi mesi. Tenere il lutto per più di cinque anni, tuttavia, è considerato segno di grave squilibrio mentale, e a quel punto la maggior parte degli amici e dei parenti interviene per aiutare lo gnomo affranto a riprendere una vita normale.

Consigli per l'interpretazione: Qual è l'opinione del vostro personaggio sull'aldilà? Questa opinione come si riflette sulla sua visione del mondo di tutti i giorni e sulle sue azioni? Cerca di lasciare il suo segno nel mondo? Se sì, in che modo? Ha perso qualche persona cara? Se un altro PG muore, cercherà di fargli un funerale secondo i costumi degli gnomi? Avrà una bassa stima di coloro che non porteranno il lutto a lungo, o lui stesso smetterà rapidamente di piangere lo scomparso?

SOCIETÀ E CULTURA

Gli insediamenti degli gnomi in genere sono poco più di piccoli villaggi o di colonie di artisti, ma molte città ospitano grandi comunità gnomesche. Ogni comunità di questo tipo segue un comportamento sociale simile a quello della propria controparte rurale, con una notevole eccezione: gli gnomi delle comunità urbane sono grandemente influenzati dalla presenza di uno o più mercanti padroni. Queste comunità urbane servono come centri di raccolta di gran parte della ricchezza degli gnomi. Sebbene molto di quel denaro resti chiuso nei forzieri dei mercanti padroni, un considerevole ammontare viene comunque distribuito tra i membri dei ceti inferiori per far girare l'economia. Una terza parte di queste ricchezze viene poi usata per il patrocinio, e quindi si sposta verso le botteghe dei villaggi di campagna, aiutando a sostenerli. Anche se tutte le classi sociali sono rappresentate nelle grandi città, la maggior parte della popolazione gnomesca consiste di mercanti padroni e del ceto medio.

Una comunità di gnomi, rurale o urbana, non possiede un unico organo di governo centrale, tipico di molte altre razze. La società degli gnomi preferisce una struttura collegiale, con un consiglio composto dai membri più saggi e influenti della comunità. Se un consiglio delibera che ha bisogno di uno gnomo per prendere una decisione finale che avrà impatto su tutta la comunità, quell'individuo probabilmente avrà al massimo il titolo onorifico di borgomastro (o qualcosa di analogo). Se un insediamento viene attaccato, questo gnomo sarà chiamato a organizzare una difesa. Allo stesso modo, se il consiglio è in stallo su una questione, il borgomastro potrà esprimere un voto determinante. I borgomastri e gli altri membri del consiglio non seguono la politica per vocazione; sono sempre artigiani, mercanti, maestri o altri esponenti della società degli gnomi.

Consigli per l'interpretazione: Qual è il ruolo del vostro personaggio nella società degli gnomi? È parente di un mercante padrone, abituato agli agi e al lusso? È sempre scuro in volto, quando deve fare un lavoro o prestare un favore? È un membro del ceto medio, agiato e felice, che non si fa pagare per ottenere protezione e lusinghe presso i mercanti padroni? È un artista per vocazione che cerca la verità per mezzo di qualche forma d'arte, mentre spera di trovare un patrono (o vende le sue creazioni) per sopravvivere? Oppure è di indole ribelle, qualcuno che giudica l'intera società come un circo di nani e di ballerine per tenere le masse nell'ignoranza? Giudicate quanto siano importanti i massimi principi rispetto a condurre una vita piena di agi.

MERCANTI PADRONI

I mercanti padroni sono la nobiltà ufficiosa della società gnomesca. Non hanno un ruolo predefinito nel governare le società in senso lato o le municipalità in cui vivono, ma sono senza ombra di dubbio in cima alla gerarchia sociale. Alcuni mercanti padroni svolgono un ruolo attivo per la ricchezza della loro comunità come membri del suo consiglio, ma essere un mercante padrone non vuol dire per forza che uno gnomo sia anche investito di una carica pubblica.

I mercanti padroni possiedono gran parte delle ricchezze accumulate da una nazione gnomesca, hanno contatti diplomatici e personali con tutti i tipi di culture, di regni e di razze e formano la pietra angolare dell'economia. I mercanti padroni e le loro famiglie sono il centro attorno al quale gravita ogni città gnomesca (così come la società gnomesca, seppure a livello inconscio). I loro eventi sociali alimentano i pettegolezzi cittadini, e le loro vite personali sono soggette a ogni forma di attenzione.

Anche se i mercanti padroni di solito amministrano personalmente i loro imperi finanziari, i loro parenti spesso non lavorano, e si abbandonano alla noia e alla spasmodica ricerca di novità che spesso derivano da una grande ricchezza. Per coloro che sono così afflitti, la vocazione razziale degli gnomi per l'illusione è un dono divino, che viene incorporato nella vita di tutti i giorni in modi estremi e impensabili per le altre classi sociali. Gli gnomi della famiglia di un mercante padrone sono spesso addestrati all'uso della magia e delle illusioni fin dalla più tenera età. Essi partecipano a competizioni che premiano gli usi più inventivi delle loro capacità, compresi balli in maschera, dove le illusioni creano i costumi, duelli illusori nei quali ogni sfidante cerca di creare una creatura fantasma o un altro oggetto che il suo avversario non riuscirà a battere, e persino in fughe che conducono questi giovani rampolli a rubare nelle città delle altre razze e a usare le loro illusioni per giocare scherzi crudeli agli ignari popolani.

CETO MEDIO

Il ceto medio è composto tanto dagli gnomi rurali quanto da quelli cittadini; il ceto medio urbano supera in numero coloro che vivono nelle città più piccole. Nelle città il ceto medio è composto soprattutto da chi è al servizio diretto (o indiretto) dei mercanti padroni. Ogni abitazione di uno gnomo del ceto medio urbano, di solito un edificio popolato da più famiglie, ospita anche un'attività commerciale, completa da una piccola area pubblica dove si vendono merci e servizi. In genere, coloro che vendono merci deperibili si recano tutti i giorni in un anfiteatro o in un salone, dove si svolge una specie di

mercato ortofrutticolo. I figli degli gnomi di città frequentano scuole riservate ai soli gnomi, di solito parzialmente finanziate da uno o più mercanti padroni. Se la popolazione gnomesca di una città è poco numerosa, i bambini degli gnomi molto probabilmente saranno integrati nella struttura scolastica generale di quella città, e frequenteranno le stesse classi dei figli di tutti gli altri abitanti della città.

Il ceto medio rurale è formato soprattutto dagli ufficiali dei paesi e dei villaggi, dai contadini e dai pastori che forniscono la maggior parte del cibo alla società gnomesca in generale, da artigiani di tutti i tipi (molti maestri esercitano la loro arte in campagna), e da quei pochi mercanti che agiscono per conto delle botteghe per vendere le merci prodotte. Gli ufficiali dei paesi e dei villaggi svolgono gran parte delle pratiche burocratiche giornalieri necessarie per permettere alla comunità di funzionare efficientemente, oltre a garantire che i bambini delle zone rurali siano accuditi e vadano a scuola. Uno gnomo mercante padrone potrebbe decidere di andare ad abitare in una comunità gnomesca rurale, ma questo è un fatto inconsueto.

Si pensa che i membri del ceto medio siano per lo più contenti del loro tenore di vita. Sebbene questo luogo comune non sia del tutto falso, la verità è in un qualche modo più complessa. In città, molti tra il ceto medio desiderano le cose possedute dai mercanti padroni. Essere a stretto contatto con le stravaganze delle classi elevate può far nascere frustrazioni, e quindi alcuni membri del ceto medio tentano di adottare gli atteggiamenti del ceto alto nel tentativo di migliorare la loro posizione sociale.

In ogni caso, molti gnomi di ceto medio sono felici delle loro esistenze, poiché credono di avere raggiunto un buon equilibrio tra la verità e i piaceri più effimeri. I membri del ceto medio rurale di solito sono contenti, e non dimostrano quasi mai l'inquietudine di cui talvolta soffre la loro controparte cittadina. I giovani del ceto medio in genere non possono permettersi un lungo e costoso addestramento alla magia, ma i duelli vengono comunque apprezzati come un mezzo per risolvere le dispute e dimostrare le proprie capacità individuali. Le armi scelte sono spesso pugnali o stocchi, anche se altre armi sono state usate in queste occasioni. I duelli non sono quasi mai letali, e sono più prove di bravura che bagni di sangue.

ARTISTI E RIBELLI

Sebbene i mercanti padroni e il ceto medio che li sostiene formino un gruppo non a torto riconosciuto come il pilastro della società gnomesca, quel pilastro ha un gemello che è ugualmente necessario per una convivenza pacifica. Il secondo pilastro è un gruppo formato tanto dagli artisti quanto dai ribelli, ovvero coloro che scelgono di vivere al di fuori delle tradizionali strutture economiche e di classe. La pulsione per le arti consente agli gnomi di ottenere qualcosa di più grande rispetto a ciò che le loro esistenze mondane possono offrire, e la loro critica nei confronti della società in generale e degli affari dei mercanti padroni in particolare, permette alla cultura gnomesca di non impaludarsi e di rimanere flessibile.

Artisti

Se il ceto medio è considerato il corpo della razza gnomesca, gli artisti sono la sua anima. Intraprendere le arti come carriera è considerato una vocazione nobile, una chiamata che è universalmente rispettata. Il talento spesso scorre nel sangue delle famiglie, ma non sempre, e l'essere il primo artista da

molte generazioni è un grande onore sia per l'individuo che per la famiglia.

Gli artisti sono meno radicali dei ribelli, l'altra fazione all'interno del secondo pilastro. Sebbene hanno poco o nulla a che vedere con i fattori monetari della realtà economica e spesso disprezzano il bisogno di denaro, essi di solito devono la loro sussistenza ai contributi dei genitori dei loro allievi, alla vendita delle loro opere d'arte o al patronato di qualche individuo benestante. Anche se la maggior parte degli artisti promuove una visione più illuminata del mondo e predica l'abbandono del pensiero materialista, pochi hanno l'audacia di sputare nel piatto in cui mangiano.

Quando un bambino dimostra di avere un talento artistico, la famiglia lo conduce dal maestro più vicino per mettere alla prova le sue capacità e scoprire quale sia la sua autentica vocazione. Una volta che è stata stabilita, il bambino inizia un lungo apprendistato con un maestro che impartisce insegnamenti in quel campo. A volte l'istruttore è semplicemente quello più vicino, ma i maestri in genere vivono nelle zone rurali. Un bambino con un talento molto promettente, o il figlio di genitori benestanti, potrebbe essere inviato a studiare all'estero presso un maestro prestigioso. I mercanti padroni e i maestri a volte prendono in custodia o mantengono gli studi di bambini nelle loro arti preferite.

Un bambino che ha intrapreso con successo il suo apprendistato, passa almeno dieci anni come apprendista. Ci si aspetta che un apprendista superi una serie di test attitudinali, a seconda del suo campo di studio. Le prove di un musicista potrebbero comprendere la memorizzazione o l'esecuzione di un catalogo prestabilito e completo di brani musicali, come pure la creazione di composizioni originali. Le prove dei pittori potrebbero consistere nel dipingere su diversi tipi di tele con vari stili di pittura. Le prove per coloro che studiano la parola scritta potrebbero consistere nel comporre una serie di opere letterarie in versi e in prosa. Superare questi esami permette allo studente di proseguire fino allo stadio di praticante, mentre fallire significa allungare l'apprendistato di un altro anno. Tre fallimenti comportano la radiazione dello studente, che deve tornare a casa e intraprendere un'altra carriera. Gli apprendisti portano vesti semplici che indicano la loro condizione.

Un praticante assiste il maestro secondo le modalità stabilite da quest'ultimo,

quali che siano le sue volontà, per esempio, aiutandolo nella ricerca, insegnando agli apprendisti, copiando lo stile del maestro, e così via. Ogni praticante prima o poi riesce ad avere tempo per lavorare su progetti originali che culminano nel suo esame finale per diventare maestro. I praticanti indossano sopravvesti, di solito bianche, ma con decorazioni sul davanti che indicano l'avanzamento dei loro studi. I praticanti che concludono le loro tesi sono considerati maestri minori e possono fare uso di quel titolo tra gli gnomi, e quindi indossano piccoli copricapo aderenti che dimostrano la loro condizione sociale.

I maestri minori hanno la facoltà di abbandonare le botteghe dei loro ex maestri per imbarcarsi nelle loro carriere, e molti fanno proprio così. Vagano per

lande misteriose e si mettono al servizio delle altre

JOEL
2K4

La ricerca della verità attraverso la vocazione artistica è un sentiero irto di ostacoli

razze, prendono parte ad avventure e imparano nuove storie o canzoni da aggiungere al loro repertorio. Alcuni si stabiliscono presso il loro patrono e lavorano in esclusiva per lui per un certo numero di anni. Alcuni vanno via e aprono le loro botteghe, diventando a loro volta maestri a pieno titolo.

Quei maestri minori che scelgono di non tentare la sorte spesso restano come istruttori subordinati presso la bottega nella quale hanno ricevuto i loro insegnamenti. Talvolta, questi artisti fedeli ricevono in eredità la bottega alla morte del loro maestro, se hanno la pazienza di resistere così a lungo.

Ribelli

I ribelli sono una classe sociale anomala, poiché chi vi appartiene non si riconosce come parte del sistema, ma in antitesi a esso. I ribelli hanno origini e storie di vita tra le più diverse e disparate. Ricchi o poveri, vecchi o giovani, si sono stancati della struttura sociale delle città e dei villaggi e desiderano ricominciare da capo. I più grandi filosofi della cultura gnomesca furono dei ribelli in vita, un insegnamento che gli gnomi più saggi non dimenticano mai.

I ribelli forniscono i mezzi per controllare ed equilibrare la cultura degli gnomi, con un occhio critico per tutto ciò che vedono e il desiderio di abbattere e di ricostruire la società decadente che si trova davanti a loro. Sono una spina nel fianco dei mercanti padroni e del ceto medio, ma il loro ruolo nella società che tanto avversano è garantito da un'antica tradizione. Quali che siano i loro insegnamenti, essi non vengono perseguitati. I ribelli potrebbero persino essere ignorati più di quello che vorrebbero, ma gli gnomi sono un popolo paziente, piuttosto incline all'arte del compromesso. Un piccolo passo oggi potrebbe essere il grande salto di domani.

I ribelli di solito sono disposti ad aspettare quanto serve per vedere i loro sogni trasformarsi in realtà.

Quei ribelli che sono troppo critici verso la società degli gnomi spesso scelgono di diventare avventurieri. Molti credono che ampliando le loro esperienze, potranno poi guardare ai limiti della loro razza sotto una nuova luce, e così proporre soluzioni alternative per i problemi da loro denunciati.

GNOMI E ALTRE RAZZE

Così come molti gnomi sembrano nati per creare, altrettanti sembrano nati per affascinare. Questo loro fascino è di solito impiegato nel processo creativo, ma più spesso viene utilizzato per accorciare le distanze tra gli gnomi e le altre razze, oltre che per acquistare a un prezzo ragionevole le materie prime che servono agli gnomi per le loro invenzioni.

Gli gnomi vivono nel lusso, come se fosse scontato. Scelgono colline dolci per le loro città, spesso vicino ai fiumi e alle foreste. I loro gusti per le case li mettono in stretta vicinanza con gli halfling e le "razze alte", così come pure a breve distanza dagli insediamenti nani per quelle città situate alle pendici delle catene montuose. A loro modo, sono una sorta di anello di congiunzione tra le razze di pietra e il popolo di superficie; gli gnomi passano le merci da una razza all'altra e apprendono dalle esperienze di entrambi.

Elfi: Gli elfi e gli gnomi hanno molto in comune, considerate le loro capacità magiche, ma questo raramente porta a qualcosa di più di un rispetto professionale. Molti gnomi appassionati di filosofia credono che gli elfi si crogiolino troppo nel loro talento magico e che dovrebbero invece scostare il velo delle loro esistenze illusorie e vedere la verità.



Come i nani, anche gli gnomi sono scrupolosi nella difesa delle loro abitazioni

In ogni caso, gli gnomi per lo più pensano che gli elfi siano buoni alleati, e amano scambiare merci e beni con loro ogni volta che si presenta l'occasione.

Goliath: I goliath godono quasi della stessa considerazione riservata ai nani. La loro semplicità e saggezza attrae gli gnomi, sebbene pochi tentino apertamente di imbastire discussioni filosofiche con i goliath a causa della diversità culturale tra le due razze. Le pellicce, le carni e il cuoio lavorato dai goliath sono molto pregiati per gli gnomi, che sono sempre felici di incontrare i goliath, per approfondire il loro modo di vivere e barattare gli oggetti di metallo e i gioielli così ricercati tra i goliath.

Halfling: Molti gnomi pensano che gli halfling siano i loro alleati più difficili da gestire. Gli gnomi da un lato rispettano gli halfling per il loro pragmatismo e il loro spirito di adattamento, e dall'altro li giudicano frivoli e indisciplinati, contenti di una paciosa esistenza e condannati a vivere a spese dei favori altrui. Per certi versi, gli halfling incarnano quell'aspetto della personalità degli gnomi che si ritrova in "Jack l'Uccisore di Giganti" (vedi "Storia e folclore" più avanti in questo capitolo), e vedere queste qualità personificate nella razza degli halfling li attrae e li respinge al tempo stesso.

Mezzelfi: Gli gnomi sono più simili ai mezzelfi di tutte le altre razze "alte". Il pensiero di essere una specie di ponte tra due diversi mondi colpisce gli gnomi più introspettivi, che vedono i mezzelfi come i loro spiriti affini. Altri gnomi invece ritengono che i mezzelfi siano interessanti soprattutto per la loro esperienza del mondo, poiché questi ultimi di solito riescono a farsi un'opinione distaccata tanto sulla loro natura umana quanto su quella elfica. Considerata l'importanza che la cultura gnomesca dà all'esperienza e all'osservazione, non c'è da stupirsi che gli gnomi abbiano grande rispetto dei mezzelfi.

Mezzorchi: I mezzorchi sotto molti aspetti sono trattati come i mezzelfi, e quindi vengono accolti in maniera insolitamente calorosa in molte comunità gnomesche. Mentre molte persone guardano i mezzorchi e vedono o un orco o un umano, gli gnomi per lo più vedono la persona, e provano simpatia per qualcuno che è potenzialmente un ponte tra due mondi, senza però riuscire ad adattarsi a nessuno. Anche se gli gnomi sono così comprensivi sotto questo punto di vista che il lato orchesco dei mezzorchi potrebbe interpretarlo come condiscendenza, la maggior parte dei mezzorchi è neutrale o amichevole verso gli gnomi.

Nani: Gli gnomi considerano i nani come i loro parenti più stretti. Queste due razze sono accomunate da una lunga storia di relazioni pacifiche, tuttavia il contatto prolungato tra un nano e uno gnomo quasi sempre riesce a far irritare l'uno o l'altro nel corso del tempo. Gli gnomi spesso sentono che i nani hanno la solidità, fondata sulla grande verità del mondo che a loro manca. Invidiano lo stile di vita dei nani, ma sono troppo amanti dei cambiamenti per seguire un simile cammino.

Umani: Gli umani, secondo gli gnomi, dimostrano un costante impulso al cambiamento e alla crescita, stimoli che non sono sempre presenti nelle razze più longeve. Condividono per certi versi lo spirito creativo degli gnomi, e lottano per migliorare se stessi e gli altri. Tuttavia, il limite (e il motivo per cui le relazioni tra umani e gnomi sono spesso piuttosto tiepide) è che la loro breve vita rende gli umani caotici e imprevedibili agli occhi di uno gnomo. Gli umani con-

tinuano ad approfondire gli stessi campi di studio, e faticano per inventare di nuovo la ruota in tanti modi diversi. Inoltre, i loro sforzi per migliorare se stessi divertono e frustrano gli gnomi; infatti, le loro intenzioni sono encomiabili, ma la breve vita degli umani spesso li rende miopi nelle loro attuazioni, almeno rispetto al modo di vedere degli gnomi.

Consigli per l'interpretazione: Queste generalizzazioni ben descrivono il punto di vista di un tipico membro della società gnomesca di fronte a qualcuno di una certa razza. Tuttavia, visto che non esistono tipici membri di una società, spetta a voi decidere quanto questi pregiudizi coincidano con il punto di vista del vostro personaggio su queste razze. Il vostro personaggio segue questi stereotipi? Se non li segue, qual è la sua opinione su queste razze? È successo qualcosa in passato che ha cambiato il suo modo di vedere di una certa razza rispetto a ciò che viene comunemente accettato?

RELIGIONE

La principale divinità della religione gnomesca è Garl Glittergold, il Burlone. Egli è considerato il creatore di tutti gli gnomi, come pure il loro patrono e protettore. Gli si contrappone il fratello Gelf, tanto tenebroso quanto Garl è lucente. Insieme rappresentano la dualità della vita gnomesca e il fulcro del pantheon gnomesco. Sebbene pochi gnomi adorino specificamente Gelf, quasi tutti lo considerano una parte necessaria del tutto invece dell'antitesi malvagia di Garl Glittergold.

La religione interpreta uno strano ruolo nella vita di uno gnomo. Sebbene la maggior parte delle razze sia molto devota alle proprie divinità, avendo una continua dimostrazione dell'esistenza degli dei nei miracoli compiuti dai sacerdoti, gli gnomi sono stranamente apatici, quasi scettici, verso la loro divinità patrona. A dire il vero, alcuni fazioni gnomesche sostengono che Garl Glittergold sia soltanto un'espressione metaforica del pensiero e dell'anima gnomesca invece che un essere ultraterreno e mistico, responsabile della creazione dell'universo.

Se viene chiesto, comunque, gli gnomi professano per lo più la loro fede in Garl, o almeno in ciò che quest'ultimo rappresenta per loro. Tuttavia, il loro incessante studio della natura divina, della realtà e del pensiero impedisce agli gnomi di diventare pienamente devoti, e ciò li porta a dibattere e sconfessare la natura di Garl. Alcuni credono con tutto il cuore, ma i ribelli e i padroni mercanti sono i meno propensi a dimostrare qualsiasi tipo di devozione, seguiti a ridosso dagli inventori, dagli artisti e dagli scrittori.

Ogni città di dimensioni medie ha almeno una cappella dedicata a Garl con un piccolo altare. Tuttavia, soltanto le città hanno templi veri e propri, e il clero è molto più piccolo di quello che le altre religioni possono vantare. I servizi religiosi rituali sono rari, e si tengono di solito solo nei grandi giorni di festa, ai matrimoni e ai funerali. I chierici hanno lo stesso ruolo importante nella vita di tutti i giorni per buona parte degli gnomi, agendo come consiglieri, mediatori e giudici in tutte le dispute non legali.

Consigli per l'interpretazione: Il vostro personaggio gnomo crede nelle divinità in quanto tali o le vede come potenti estensioni (o rappresentazioni allegoriche) del pensiero gnomesco? Come giudica il pensiero religioso degli altri? Ha rispetto per coloro che si consacrano agli dei, o si stupisce della credulità degli altri e cerca di smascherare le loro illusioni?

GARL GLITTERGOLD

Divinità Maggiore (Neutrale Buono)

Garl Glittergold è anche descritto a pagina 107 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Gnomi, umorismo, arguzia, illusioni, tagliare pietre preziose, fabbricare gioielli.

Domini: Bene, Inganno, Protezione.

Addestramento dei chierici: La maggior parte dei rituali di Garl Glittergold coinvolge l'intera comunità, perciò i suoi chierici hanno grandi possibilità di reclutare coloro che dimostrano una particolare combinazione di devozione verso la comunità e di umorismo irriverente. Un chierico anziano tipicamente insegna a tre o quattro studenti insieme, facendo uso di parabole e spiegando le vie di Garl Glittergold man mano che accudisce ai bisogni degli gnomi sotto la sua custodia.

Missioni: I seguaci di Garl Glittergold proteggono e difendono il benessere delle comunità gnomesche, scavano sottoterra per cercare gemme e combattono contro i nemici goblinoidi della razza gnomesca. Tipiche imprese comprendono combattere una tribù di predoni coboldi, architettare scherzi di natura benigna, o cercare la perduta miniera delle gemme d'ebano sul Piano Elementale della Terra.

Pregiere: Molte delle preghiere di Garl Glittergold sono professate in uno stile di domanda e risposta, ovvero il celebrante formula un indovinello e tutti i presenti rispondono in coro. "Glittergold chiede: 'Qual è la nostra gioia?'/Cercare tesori e proteggere i nostri focolari."

Templi: I templi di Garl Glittergold hanno di solito la forma di altari e di cappelle modeste, spesso nascoste magicamente. Molti sono sottoterra. In generale, il clero e gli ausiliari sono disposti a fare tutto il possibile per aiutare uno gnomo viandante.

Rituali: Le cerimonie di Garl Glittergold sono eventi vistosi, illusori e misteriosi, che spesso attirano la curiosità degli gnomi nel raggio di molti chilometri. I rituali per lo più celebrano le virtù gnomesche di bravura e di abilità; per esempio, sono pratiche diffuse la benedizione di un oggetto perfetto, di una nuova miniera o dei migliori studenti di una scuola.

Araldo e alleati: L'araldo di Garl Glittergold è uno gnomo celestiale bardo di 20° livello. I suoi alleati sono gli eladrin bralari, i leonal guardinal e gli xorn anziani. (Vedi il riquadro "Formato delle descrizioni delle divinità", pagina 17 per ulteriori informazioni sugli araldi e alleati.)

Arma preferita: Ascia da battaglia.

seguaci che il modo migliore per essere al sicuro è di scavare nelle profondità della terra e di non rivelare a nessuno ciò che si è scoperto. Visto che di solito le comunità dei drow, dei mind flayer e dei goblinoidi minacciano l'esistenza degli svirfneblin, tale segretezza si dimostra in realtà un'efficace strategia di sopravvivenza.

Area di influenza: Svirfneblin, segretezza.

Domini: Bene, Guarigione, Protezione, Terra.

Addestramento dei chierici: Callarduran Smoothhands è tanto importante per gli svirfneblin quanto lo è Garl Glittergold per le altre sottorazze degli gnomi. Per questa ragione, la maggior parte dei giovani svirfneblin con una vocazione religiosa si unisce all'ordine sacerdotale di Callarduran.

Missioni: Le missioni di Callarduran quasi sempre contengono un elemento di sotterfugio. Spesso invia avventurieri sotto false sembianze magiche per farli infiltrare nelle società nemiche degli svirfneblin, come per esempio le città dei drow o i templi dei mind flayer.

Pregiere: Callarduran ha una vasta liturgia di preghiere, ma tutte hanno lo stesso elemento in comune: sono sussurrate e non pronunciate ad alta voce.

Templi: I templi di Callarduran in genere presentano grotte dell'eco e altri accorgimenti acustici per amplificare il suono delle preghiere che gli vengono sussurrate. Nei templi più grandi, i canti mormorati di un'intera congregazione possono essere tanto assordanti quanto un boato.

Rituali: Callarduran ha vari rituali di protezione che promettono la salvezza contro i numerosi nemici degli svirfneblin. Nelle comunità degli svirfneblin, i suoi chierici celebrano le nascite, i matrimoni e i funerali.

Araldo e alleati: L'araldo di Callarduran è uno svirfneblin illusionista di 20° livello. I suoi alleati sono gli elementali della terra medi, grandi ed enormi.

Arma preferita: Ascia da battaglia.

Simbolo sacro di Callarduran Smoothhands



GELF DARKHEARTH

Divinità Intermedia (Caotico Neutrale)

Gelf è il fratello di Garl Glittergold e raramente si è vista una rivalità così accesa come la loro. Gelf, rappresentato come un nano dalla pelle grigia con la barba nera, prova un piacere ossessivo nel contrastare in tutto e per tutto il fratello. Questa compulsione mette Gelf nel tragico ruolo di distruttore della società gnomesca che ama così tanto, soltanto per il perverso piacere di ostacolare Garl Glittergold. Gelf non è malvagio, ma si sente costretto a distruggere tutto ciò che è caro a Gelf. Gelf è una divinità irascibile e patetica, e attrae seguaci dello stesso temperamento.

CALLARDURAN SMOOTHHANDS

Divinità Intermedia (Neutrale)

Callarduran, la divinità patrona degli svirfneblin (descritti alle pagine 125-127 del *Manuale dei Mostri*), insegna ai suoi

Area di influenza: Entropia, vendetta.

Domini: Caos, Distruzione, Guerra.

Addestramento dei chierici: Gli aspiranti chierici di Gelf sono reclutati dai chierici anziani che trovano in loro spiriti affini. Coloro che seguono Gelf sono ribelli talmente devoti alla loro causa che farebbero qualsiasi cosa per sconfiggere le autorità che odiano.

Missioni: Se qualcuno ha ordito un complotto contro un tempio di Garl Glittergold, o contro una prospera comunità gnomesca, c'è Gelf Darkhearth dietro le quinte. Quest'ultimo prova una forte gioia nell'usare i fedeli di Garl contro di lui, ingannando gli avventurieri ad agire secondo il suo volere.

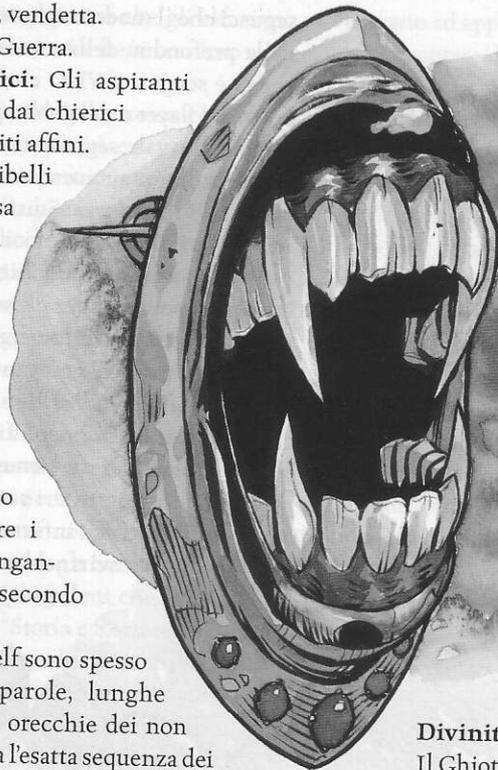
Preghiere: Le preghiere di Gelf sono spesso interminabili lamenti senza parole, lunghe sequenze di suoni vocalici. Alle orecchie dei non credenti suonano senza senso, ma l'esatta sequenza dei suoni ha un significato per i fedeli.

Templi: I templi di Gelf non sono nascosti, ma sono fuori mano e ubicati in modo che i seguaci di Gelf non siano visti andare e venire. Molti gnomi sanno dove trovare un tempio di Gelf (sempre che ce ne sia uno nei pressi), ma pochi hanno una ragione per recarvisi.

Rituali: Molti dei rituali di Gelf cercano di lanciare una maledizione o il malocchio su un infedele. Pochi rituali sono noti al di fuori della cerchia ristretta dei seguaci di Gelf, con una sola eccezione: quasi tutti gli gnomi guerrieri conoscono il Rito dell'Abilità, una breve cerimonia che spinge i cuori degli gnomi al caos della guerra.

Araldo e alleati: L'araldo di Gelf è uno gnomo immondo ladro di 20° livello. I suoi alleati sono demoni succubi, slaadi verdi e slaadi della morte.

Arma preferita: Martello da guerra.



Simbolo sacro del Ghiottone

IL GHIOTTONE

Divinità Minore (Caotico Malvagio)

Il Ghiottone, solitamente raffigurato come un tasso o un grosso ghiottone, è presente soprattutto nelle favole che gli gnomi raccontano ai bambini capricciosi prima di andare a letto: "Vai a dormire o il Ghiottone di prenderà!" Il Ghiottone viene incolpato quando una tana crolla o qualche altra sventura capita agli gnomi. Il Ghiottone, secondo le leggende, era una volta uno gnomo che fu poi maledetto e trasformato in un essere ripugnante, ossessionato dal desiderio di distruggere tutto ciò che è caro agli gnomi.

Area di influenza: Disastri, avarizia.

Domini: Caos, Distruzione, Forza, Male.

Addestramento dei chierici: I seguaci del Ghiottone sono tutti capi di sette segrete, perché nessuno gnomo permetterebbe intenzionalmente ai seguaci del Ghiottone di entrare nella propria tana. Essi reclutano nuovi adepti tra i pazzi e i disperati.

Missioni: Gli scopi del Ghiottone sono così palesi che egli non assegna alcuna missione ai suoi seguaci. I culti che agiscono in suo nome potrebbero comunque inviare degli avventurieri alla ricerca di nuove reliquie per aumentare il loro potere malvagio.

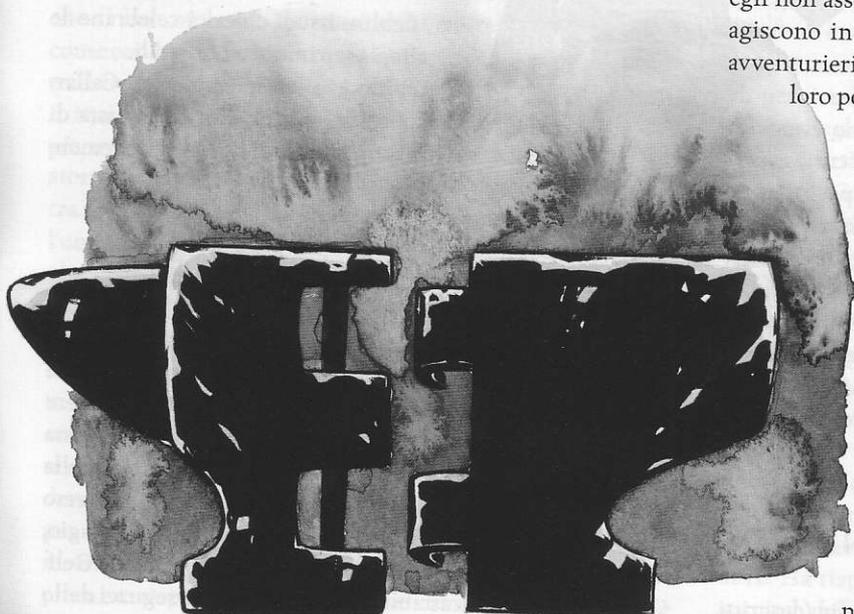
Preghiere: I cultisti del Ghiottone prendono il suo nome alla lettera mentre pregano, poiché ingurgitano cibo in abbondanza man mano che pronunciano empie preghiere alla loro divinità malvagia.

Templi: Il Ghiottone non ha templi. I suoi seguaci si incontrano ovunque si possa stabilire un certo grado di segretezza.

Rituali: I rituali richiedono un livello di gerarchia e di struttura al quale il Ghiottone non è interessato. Se i cultisti vogliono tenere un rituale, se lo devono inventare da soli.

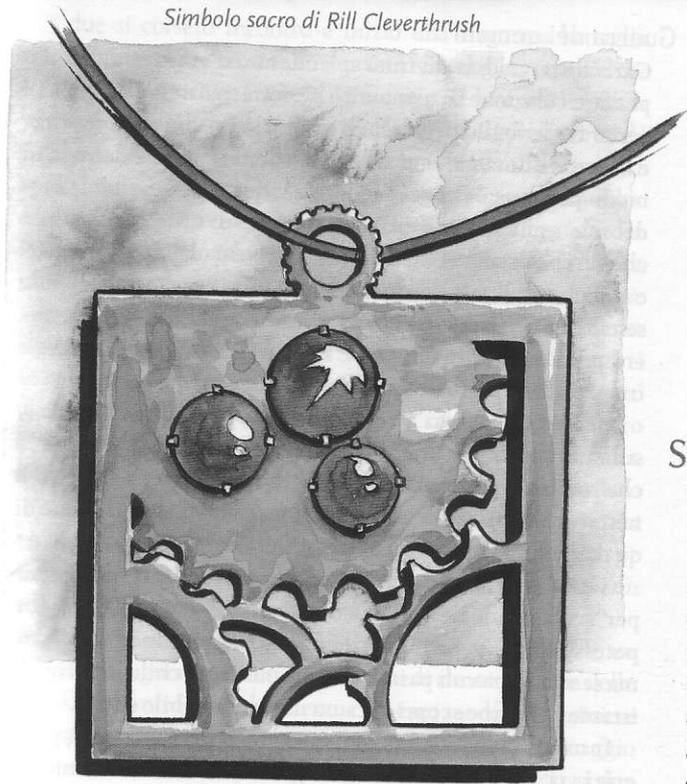
Araldo e alleati: L'araldo del Ghiottone è un balor di 20 Dadi Vita. I suoi alleati sono gli ululatori, i barghest superiori e i demoni nalfeshnee.

Arma preferita: Mazza pesante.



Simbolo sacro di Gelf Darkhearth

Simbolo sacro di Rill Cleverthrush



RILL CLEVERTHRUSH

Divinità Minore (Legale Neutrale)

Rill è l'incarnazione dello gnomo artigiano con la mente assente, sempre impegnato nel suo laboratorio a pulire una gemma appena intagliata o a dare gli ultimi tocchi a una "statua vivente" che sarà donata a un mortale degno di tale onore. Rill, con le sembianze di uno gnomo anziano e occhialuto, è sempre raffigurato con il Rubino di Rill in mano, una gemma che ha una faccetta per ogni gnomo.

Area di influenza: Invenzione, creazione, cielo.

Domini: Aria, Conoscenza, Magia, Viaggio.

Addestramento dei chierici:

"Un misurino di preghiera, due pizzichi di pensiero", dice Rill. Questo è un mandato che i suoi chierici seguono alla lettera, facendosi pagare per insegnare le più svariate abilità di Conoscenze, di Professione e di Artigianato.

Missioni: Se c'è una gemma rara, Rill la vuole e ordinerà ai suoi chierici di cercarla. Rill è anche affascinato dai misteriosi macchinari delle epoche passate, e invia avventurieri in ogni parte del mondo alla ricerca di parti di ricambio di antichi congegni a ingrannaggi.

Preghiere: La maggior parte del credo di Rill è contenuta in un testo sacro che si intitola "Le istruzioni di Rill ai fedeli". Molti dei suoi insegnamenti sono formulati come leggi naturali o istruzioni passo passo. Un chierico

potrebbe dire: "La quarta legge di Rill stabilisce che gli gnomi prendono sempre le loro decisioni in armonia con l'universo".

Templi: Rill ha pochi templi dedicati al suo culto, ma molti laboratori gnomeschi hanno un piccolo santuario dedicato a Rill in un angolo.

Rituali: Rill ha un rituale molto semplice, ma talvolta i suoi seguaci si radunano per benedire una gemma gigantesca appena intagliata, una nuova invenzione o un oggetto magico.

Araldo e alleati: L'araldo di Rill è un golem di pietra superiore con 42 Dadi Vita. I suoi alleati sono formiani sorveglianti, formiani capitani e elementali dell'aria enormi.

Arma preferita: Spada lunga.

SHEYANNA FLAXENSTRAND

Divinità Intermedia (Caotico Buono)

Si dice che Sheyanna sia all'origine della rivalità tra Garl e Gelf, poiché entrambi la corteggiano in molte leggende gnomesche. Sheyanna non concede le sue grazie né all'uno né all'altro, tuttavia, e preferisce invece combinare matrimoni e promuovere relazioni amorose tra gli gnomi mortali in sua custodia. Così si è formato un triangolo romantico, un triangolo che è stato celebrato in centinaia di racconti popolari. Secondo le leggende Sheyanna rappresenta l'ideale della bellezza gnomesca, una principessa bionda e delicata con un sorriso che riesce a sciogliere persino il gelido cuore di Gelf. Sheyanna viene di solito raffigurata con *Luce della Forgia*, una torcia dorata che può scaturire una vampata di fuoco nella direzione in cui è puntata.

Area di influenza: Amore, bellezza, passione.

Domini: Bene, Caos, Fuoco, Guarigione.

Addestramento dei chierici: Gli gnomi scherzano sul fatto che, secondo la tradizione, le chieriche di Sheyanna sarebbero molto istruite ed esperte nelle arti amorose, e che per questo motivo sarebbero spose fantastiche. Anche se ciò non è del tutto vero, in ogni caso il suo clero annovera le gnome più belle e attraenti di certe comunità.

Missioni: Le missioni di Sheyanna spesso ambiscono a riunire gli amanti separati dai capricci della fortuna. I personaggi potrebbero essere chiamati a salvare la moglie di uno gnomo finita in prigione, fare la guardia a una sposa che si avvia al suo matrimonio o fare da ambasciatori tra due famiglie gnomesche nobiliari nobili per appianare una controversia matrimoniale.

Preghiere: Molte delle preghiere di Sheyanna sono cantate come ballate che "corteggiano" Sheyanna, lodando la sua bellezza e altre qualità romantiche e terminano con la richiesta di scambiarsi un reciproco pegno d'amore.

Templi: I templi di Sheyanna sono di solito piccole costruzioni aggiunte ai templi di Garl Glittergold. Molte spose nervose



Simbolo sacro di Sheyanna Flaxenstrand

attendono le loro cerimonie nuziali in una stanza munita di chiostro tra le mura del tempio di Sheyanna e poi si spostano nel tempio di Garl per la cerimonia vera e propria.

Rituali: Il rito nuziale è centrale per la fede di Sheyanna. Ella inoltre benedice i bambini robusti e ha numerosi rituali di fertilità.

Araldo e alleati: L'araldo di Sheyanna è un ghaele eladrin chierico di 20° livello. I suoi alleati sono bralani eladrin, ghaele eladrin e elementali del fuoco enormi.

Arma preferita: Mazzafrusto pesante.

STORIA E FOLCLORE

Gli gnomi hanno una parabola sulla storia che viene spesso ripetuta tra i loro sapienti (soprattutto quando uno straniero vuole sapere qualcosa sull'età delle loro città o delle loro tradizioni): "Se un sasso cade in uno stagno, c'è uno spruzzo a contatto con l'acqua e le onde si propagano in tutte le direzioni. Il sasso cade a fondo e scompare, ma si vedono ancora le onde create dal suo impatto. Quando le onde si sono smorzate, chi può dire che è veramente caduto un sasso nello stagno?" La tipica risposta a questo quesito filosofico è: "Nessuno, tranne il sasso stesso, nascosto e dimenticato nelle acque profonde".

A parte la divertente confusione (per uno gnomo) che questa risposta ingenera nell'interlocutore, la parabola riassume il punto di vista degli gnomi sulla storia. Solo perché qualcosa è stato dimenticato non vuole dire che non sia mai esistito. Il concetto di tenere archivi storici e di preservare le loro memorie per i posteri è un concetto bizzarro per gli studiosi e gli inventori gnomeschi, poiché fin dalla più giovane età imparano che nulla è permanente, tranne il passare del tempo, anche se alcuni gnomi maghi sono persino impegnati su quel fronte.

Gli gnomi sono archivisti rigorosi, ma conservano registri scritti per usarli come riscontri oggettivi quando servono e non per il desiderio di conservare le loro gesta per essere glorificate dai posteri. Invece di guardare indietro, si focalizzano sul presente con lo sguardo rivolto al futuro. Gli gnomi pianificano e non conservano, fanno esperienza e non ricordano. Perciò la storia della loro razza è considerata una questione che va oltre la loro comprensione ed esperienza, utile, ma qualcosa di difficile da usare in pratica. Seppure le loro testimonianze scritte risalgono alla notte dei tempi, pochi gnomi dubitano che la storia possa estendersi più in là di quello che qualcuno si è degnato di scrivere. Gli gnomi non sono affatto sorpresi se qualcuno scopre antichi reperti della loro razza, viceversa si stupiscono che qualcuno li abbia innanzi tutto cercati e desideri poi risalire con esattezza alla loro epoca di origine.

ORIGINI MITOLOGICHE

Gli gnomi sono unici per il fatto che non hanno un mito della creazione sulla loro origine come razza, aspetto che tuttavia risulta coerente con la loro visione della vita come un infinito senza inizio e senza fine. Le domande poste a Garl su questo tema non hanno mai portato a nulla, sebbene il Burlone sia piuttosto famoso per l'ambiguità delle risposte date su qualsiasi argomento.

La cosa degli gnomi che più si avvicina a un mito della creazione si può ritrovare nella seguente storia che racconta l'inizio della battaglia tra Garl e il suo gemello malvagio Gelf. Questa è una leggenda inconsueta su Garl, poiché egli viene presentato come un burlone gioioso e astuto nella maggior parte dei racconti gnomeschi.

Guerra dei gemelli

Garl Glittergold, la divinità splendente, si era appena seduto per fare colazione in una pura e perfetta mattina. Il suono del vento tra le foglie degli alberi era melodia alle sue orecchie, e il nettare dorato di cui si cibava rifletteva la luce del sole in modo perfetto, ogni goccia dorata rifletteva ovunque la luce del sole, ogni goccia il culmine perfetto di tutto ciò che era e che sarebbe stato. Il mattino era tutto ciò che doveva essere, e niente sembrava andare storto; Garl provava un profondo senso di pace. Anche se ogni mattino per lui, ogni momento, era perfetto alla sua vista, le mattine erano tutte uniche e irripetibili, sempre diverse le une dalle altre.

Mentre era seduto a contemplare la perfezione del miele sul suo palato, udì un rumore, un suono strano e stridulo che rovinò la musica del vento e gli fece andare di traverso il nettare. Era un suono iroso, ronzante e lamentoso, il suono di qualcuno in lotta con tutto il creato.

Garl si alzò e andò a vedere quale fosse l'origine del suono, per scoprire quale nuova cosa fosse venuta alla luce che potesse rovinare l'armonia del mondo. Camminò per giorni, ma sempre a piccoli passi e poi camminò per chilometri in un istante. Alla fine scoprì la causa di quel terribile suono.

Innanzitutto a lui c'era una figura oscura con capelli neri, pelle grigia, occhi splendenti e un'arcigna bocca non sorridente. La figura era tanto alta quanto Garl, la stessa forma e indossava persino gli stessi vestiti; tuttavia, tutto il resto era all'esatto opposto di Garl. Non c'era niente che le due figure potessero avere in comune, e tuttavia ogni cosa era la stessa. La figura era il suo oscuro gemello, Gelf. Garl riconobbe il suo gemello all'istante, persino se non si erano mai incontrati prima. Sapeva tutto di Gelf, come Gelf sapeva tutto di lui. Erano l'ombra l'uno dell'altro, punti opposti della stessa sfera.

Nelle sue mani Gelf teneva l'origine del suono. Era uno strano oggetto, qualcosa che non era del tutto formato. Era in parte una spada, in parte una bacchetta, in parte uno scettro, in parte un bastone e in parte una cetra, tutte in costante mutazione da una forma all'altra, così che qualsiasi parte potesse essere tutte le parti allo stesso istante. Gli occhi bruciavano a quella vista, e nonostante i suoi vertiginosi cambiamenti, rimaneva saldo nelle mani di Gelf.

Gelf guardò Garl, sorrise e lanciò l'oggetto per aria. Il suono aumentò e le illusioni di bellezza iniziarono a cadere da esso come pioggia, oscurando la vera perfezione del mondo al di sotto di loro. Collera e furore sorsero nel cuore di Gelf.

"Gelf", disse, "perché hai con te questo oggetto? Buttalo via, e unisciti a me nella perfezione della mattina. Non rovinarla danzando con le ombre."

"Quelle che sono ombre per te, caro fratello, sono la perfezione per me. Io non posso vivere nello squallido mondo a cui sei così penosamente attaccato, e quindi ne creerò uno di mio piacere." Gelf sogghignò e città di fumo e di luce sorsero alle sue spalle bloccando il vento e facendo cessare la musica delle foglie.

Garl sapeva che le cose non sarebbero mai state pacifiche tra lui e suo fratello. La verità di un fratello era l'anatema dell'altro, e così sarebbe stato per sempre. A malincuore sollevò la sua ascia Testa d'Oro, e la puntò verso il suo gemello. "Non potremo mai vivere in pace, fratello mio, e allora guerra sia. I nostri punti di vista sono troppo diversi per essere riconciliati."

Gelf annuì, sollevando anch'egli la sua arma. "E io non permetterò di porre fine al mio tentativo di cambiare le cose. Stai in guardia, e non osare più chiamarmi fratello."

I due si corsero incontro e iniziò una fragorosa battaglia. Combatterono per sempre e in un solo istante, con ombre che nascevano e morivano a ogni loro colpo. Il loro duello era la danza della verità, benché fosse mortale, e questa verità inondò l'universo con potere e ragione, sebbene non restò traccia di essa. Continua ancora oggi, anche se ci sono pause tra un colpo e l'altro per lasciare che la vita scorra. I loro corpi volteggiano con il mondo in mezzo a loro, e quindi noi, al centro della contesa, vediamo la notte e il giorno come il conflitto tra le due divinità.

Spunti per l'avventura: Sebbene il racconto precedente sia tanto un'allegoria della natura gnomesca quanto una storia di come si formarono il giorno e la notte, i DM che volessero dare una svolta mitologica alle loro campagne potrebbero facilmente ipotizzare che la battaglia sia sempre combattuta, e che i personaggi potrebbero tentare di interromperla o cercare di farla continuare per non compromettere l'intera esistenza e l'equilibrio dell'universo. La battaglia tra Garl e Gelf è continua, ma potrebbe essere fermata se si trovasse un modo per far dialogare le due divinità.

Consigli per l'interpretazione: Come giocatore di un personaggio gnomino, potete usare i temi di conservazione dello status quo contro il cambiamento come un modo di esprimere il temperamento del vostro personaggio. Il vostro personaggio è più simile a Garl o a Gelf? Crede che un equilibrio tra i due opposti sia possibile o persino auspicabile? Quali tipi di cambiamenti desidera? Quali sono le cose di cui è contento?

LEGGENDE

Le leggende degli gnomi sono famose per il loro spirito e la loro arguzia. Mentre le altre culture si concentrano sui racconti di forza e di valore o sulle tragedie, nelle loro leggende gli eroi degli gnomi tipicamente vincono con l'inganno o con l'astuzia. L'unica eccezione è costituita da una serie di racconti sugli "uccisori di giganti", ma anche questi mettono l'astuzia sullo stesso piano del valore marziale. Sono poche le leggende gnomesche a non avere un lieto fine, e ancora meno quelle che riguardano la morte di un eroe. Le leggende degli gnomi per lo più mettono un oggetto o un artefatto al centro della storia invece di una persona.

Le leggende degli gnomi sono spesso usate come mezzo per trasmettere un insegnamento o stimolare un pensiero su un certo argomento in modo elusivo. Le leggende vengono raccontate e ripetute nelle commedie, nelle storie e nelle canzoni degli gnomi; le più conosciute hanno decine di varianti, se non addirittura centinaia.

Jack l'Uccisore di Giganti

Jakobean Tillsplitter Philonius Cashion Fireheart Musskit, talvolta conosciuto come Jack, era uno gnomino di una certa fama nel suo villaggio. Aveva ingegno acuto, riflessi rapidi, passo veloce e capelli fulvi come un fuoco pallido. Sapeva come far ridere le pietre e riusciva a far commuovere i raggi di sole. Senza alcuno sforzo poteva sfilare una moneta dalle vostre tasche, e riusciva a farvi andar via contenti con una canzone nel cuore per il favore.

La sola debolezza di Jack era la sua pigrizia, e questo era un difetto assai terribile per uno gnomino. Anche se riusciva in tutto ciò che faceva, in realtà aveva fatto ben poche cose nella sua vita. Saltava da un compito all'altro, senza mai fermarsi a fare una cosa sola. I suoi genitori lo chiamavano "ossa stanche", mentre il capo del suo clan lo chiamava "mani molli", ma Jack li prendeva tutti in giro e faceva come gli pareva.

Alla fine, dopo che Jack passò un'intera giornata a gingilarsi con un'attraente gnomina pastorella invece di consegnare un messaggio, il borgomastro del suo villaggio perse la pazienza. "Jack", disse, "Qui non puoi più stare, se non hai voglia di lavorare. Prendi le tue cose e vai un po' in giro per il mondo, e vedi se c'è qualcosa che ti piace fare!" Jack allora abbassò il capo, sorrise, abbracciò i suoi genitori, baciò una fanciulla o tre, e se ne andò un po' in giro per il mondo a vedere se c'era qualcosa che dopotutto gli piacesse fare.

Jack vagò da un posto all'altro per un po' di tempo, con uno zaino sulle spalle, e un coltello molto ma molto affilato alla cintura, fischiettando mentre girava per il mondo. Vagò di qui e di là, ma non trovò nulla che gli piacesse più della sua casa. E per questo si sentì triste, ma decise di andare avanti lo stesso. Tuttavia, il sacco delle sue provviste si svuotò molto in fretta, ma Jack era troppo pigro per lavorare da riempirlo di nuovo. Iniziò a preoccuparsi e si chiese se sarebbe tornato a casa come uno straccione.

Proprio allora, Jack giunse sulla cima di una collina. Il sole tramontava e sulla valle scendeva il velo dell'oscurità, e non aveva nessun posto dove andare a dormire. Comunque, alcune luci si accesero sotto di lui, e poté scorgere un grande castello tutto illuminato e felice. Capì che quel posto faceva al caso suo, e si avvicinò alla porta.

Quando guardò nel corridoio, vide che il castello apparteneva a un gigante, un brutto puzzolente e sconcio, con braccia grosse come tronchi d'alberi e un alito che sapeva di puzzola morta. Nel salone del castello, il gigante era seduto a tavola e, mentre affilava un lungo coltello, cantava tra sé e sé: "Canto una canzone magica per cuocere il mio pane, spaccare le ossa a un elfo e staccare la testa a un nano/con grida umane e abiti da gnomino, e il sangue di un orco che si schiaccia sotto i miei piedi."

"Così, è questo quello che hai mente, non è vero?", Jack disse a se stesso. "Bene, lo vedremo." Jack si allontanò di soppiatto dal castello ed ebbe un'idea. Più tardi, armato solo del suo ingegno e del suo pugnale molto, ma molto affilato, Jack si presentò alla porta e bussò tre volte con un bastone da passeggio.

Il gigante aprì la porta e grugnì. Aprendo la bocca mostrò un orribile ghigno storto e malvagio, con voragini oscure dove un tempo c'erano i denti.

"Mi serve un riparo per la notte. Posso fermarmi qui?", Jack disse, con un viso che era l'immagine dell'innocenza.

Il gigante rispose con un grugnito. "Certamente! Sei il benvenuto." Mostrò a Jack una piccola stanza buia, con un letto e una pila di legna da ardere contro un muro. "Quando avrai passato una notte sotto il mio tetto, non vorrai più stare da nessun'altra parte." Il gigante sogghignò, divertito dalla sua stessa battuta. Jack rise con lui, fingendo di non capire a che cosa alludesse il gigante. "Sogni d'oro, piccolo gnomino." Il gigante chiuse la porta e se ne andò.

Jack esaminò la stanza. Il pavimento era scuro e macchiato in alcuni punti, così come lo erano le lenzuola. Anche se Jack non riuscì a capire che cosa fossero quelle macchie, ebbe il sospetto che non si trattasse di semplice vernice. Cercò nella stanza un ceppo di legno da ardere che fosse quasi della sua taglia, e poi lo mise nel letto al suo posto.

Jack, con un gesto della mano e ariccando il naso, diede la vita a quel ceppo di legno. All'improvviso, il ceppo divenne del tutto identico a Jack, proprio come se stesse dormendo. Il vero Jack si arrampicò in cima alla catasta di legno vicina alla porta, estrasse il suo coltello molto ma molto affilato e aspettò che il gigante tornasse.

In verità, erano passate poche ore, quando la porta si aprì molto lentamente. Un sottile raggio di luna balenò attraverso l'uscio, diventando sempre più intenso man mano che il gigante apriva la porta. Quando la porta fu abbastanza aperta, il gigante entrò di soppiatto, portando con sé un bastone grande come un albero. Si chiuse la porta alle spalle e strisciò fino al letto. Senza fare alcun rumore, sollevò il bastone e lo schiantò sul ceppo da ardere una volta, due volte e tre volte.

Jack colse l'occasione al volo e si gettò dalla catasta di legno, atterrando a piedi uniti sulla schiena del gigante. Il gigante era così confuso che cessò di far piovere colpi sul letto, ma non ebbe il tempo di scuotersi Jack di dosso. In un battibaleno, Jack prese il gigante per i capelli e colpì con un movimento rapido e leggero, avanti e indietro, zic zac, e il gigante cadde a terra morto con la gola squarciata da un orecchio all'altro.

Jack scese dalle spalle del gigante ed esplorò il castello. In una torre alta trovò una principessa, e la liberò spezzando il lucchetto che chiudeva le catene con il suo coltello molto, ma molto affilato. La principessa era felice più che mai per essere tornata in libertà, e baciò Jack sulle guance per ringraziarlo. Riempì il suo zaino di provviste e gli diede un altro sacco pieno d'oro, gli chiese di restare e di respingere ogni altro gigante che si fosse presentato, ma Jack rifiutò. Era senz'altro un bel castello, ma a Jack piaceva tanto quanto la sua casa, e la principessa non era più bella dell'ultima fanciulla gnoma che aveva baciato.

La principessa pianse e gli disse addio, e nel salutarlo lo chiamò Jack l'Uccisore di Giganti, un titolo che gli piacque molto. Quando tornò al suo villaggio, la sua famiglia e il borgomastro furono felici e sorpresi di rivederlo. Egli mostrò il suo coltello molto, ma molto affilato, e la sua sacca piena d'oro e disse loro che era tornato per restare. Quando gli chiesero se avesse imparato qualcosa, egli rispose: "Non hai bisogno di fare nulla, se riesci bene in tutto ciò che fai. Ho trovato la cosa che so fare meglio, e Jack l'Uccisore di Giganti sarà per sempre il mio nome." E il suo coltello molto, ma molto affilato, che fu usato per uccidere molti giganti, venne conservato dopo la sua morte e usato per secoli dagli altri uccisori di giganti che vennero dopo di lui.

Spunti per l'avventura: Il coltello molto, ma molto affilato di Jack l'Uccisore di Giganti è particolarmente adatto come oggetto magico che un personaggio ha ricevuto in eredità o come obiettivo di un'avventura per un intero gruppo di eroi. Il primo gigante ucciso da Jack aveva molti tesori nel suo castello, ma nessuno tranne Jack sa dove si trovi questo castello. I personaggi potrebbero interrogare lo spirito di Jack (tramite *parlare con i morti* o altra magia di divinazione) per conoscere l'ubicazione del castello, e poi recarsi laggiù e affrontare i suoi nuovi occupanti.

Consigli per l'interpretazione: Quasi tutti gli gnomi brillanti ma pigri sono chiamati "uccisori di giganti", anche se solo alcuni intraprendono la carriera dell'uccisore di giganti e vivono di quello. I primi sono di solito sbeffeggiati, mentre i secondi sono celebrati come eroi, e non gli viene mai fatto mancare nulla nel corso delle loro esistenze. Molti giovani gnomi in età precoce prendono la decisione di diventare uccisori di giganti, ma pochi seguono quella vocazione fino all'età adulta.

LINGUAGGIO

Lo Gnomesco, derivato da una versione modificata dell'alfabeto Nanico, è un linguaggio strutturalmente

molto semplice, caratterizzato da toni melliflui e un uso smodato di consonanti. Tuttavia, è raro trovarlo nell'uso quotidiano al di fuori delle comunità gnomesche, poiché ha un vocabolario molto esteso e specializzato, scoraggiante per chiunque non sia un madre lingua. Gli gnomi usano sfumature molto sottili per descrivere la realtà, e quindi il loro linguaggio li aiuta a esprimere questa grande attenzione per i particolari. Un concetto come "amore" potrebbe essere rappresentato da sette o otto parole che si riferiscono a tipi specifici di amore. Lo stesso vale per "acqua", "verde", "vento" o qualsiasi altra forza o idea con cui gli gnomi hanno avuto a che fare, e che ha uno o più significati o applicazioni.

Il vocabolario esteso dello Gnomesco lo rende difficile da apprendere, ma questo vuol anche dire che è il linguaggio ideale per gli scopi accademici. È così completo da essere usato per trattare di qualsiasi argomento, dalle dimensioni degli ingranaggi alle liste della spesa quotidiana, dall'analisi dei sogni alle discussioni filosofiche. Il linguaggio Gnomesco si adatta a dibattiti matematici, scientifici o alchemici e a teorie magiche e a quasi tutti gli argomenti conosciuti e immaginati. Vista questa sua versatilità, si è diffuso ed è stato adottato dai circoli accademici di tutto il mondo (e oltre). Trattati, commedie, documenti diplomatici, libri di magia e opere accademiche segrete sono state scritte oppure tradotte in Gnomesco. Molti saggi lo considerano il "linguaggio degli studiosi", un attestato di stima del quale gli gnomi sono molto fieri.

La letteratura gnomesca è degna di considerazione, e copre la maggior parte delle arti e delle scienze praticate nel mondo conosciuto. Ogni grande biblioteca possiede almeno qualche libro specialistico di sorta, mentre una collezione vera e propria potrebbe contenere cinquanta, cento o più volumi.

FRASARIO GNOMESCO

Gli gnomi nelle tane di tutto il mondo conoscono queste frasi. A seconda del vostro stile di gioco, potete usare le parole in Gnomesco o le traduzioni in italiano presentate di seguito.

Ni te pharkalu, quo lun verra lu. Una traduzione letterale di questa frase è: "Se lo vedi, non è vero." Gli gnomi utilizzano spesso questa frase per ricordarsi di come molte cose buone siano spesso nascoste, e come le prime apparenze possano essere talvolta ingannevoli. Uno gnomo sospettoso di solito crede che la prima impressione è stata volutamente congenita ad arte.

Melchaen baruk bar kolen. Questo antico proverbio di caccia si traduce letteralmente come: "Fai uscire il tasso dalla tana." Gli gnomi lo usano per descrivere il vantaggio che si ottiene quando un nemico è condotto fuori dal suo territorio.

Vel Karsh! Il significato letterale di questa frase è "Mandimi in rovina!" È un grido di battaglia gnomesco diffuso.

Ti feeralu! "Ci sei cascato!" Una delle esclamazioni gnomesche più usate, si sentono ovunque grida di *ti feeralu*, o uno spettacolo di magia, a un gioco di carte o a un duello all'ultimo sangue.

Shael vuk. "Scigno vuoto." Una lunga sequenza di indovinelli gnomeschi ha a che fare con ciò che potrebbe essere contenuto in uno scigno vuoto immaginario. Inevitabilmente l'ultimo indovinello della serie è quello sullo scigno vuoto. È frustrante tentare di indovinare che cosa c'è nello scigno soltanto per poi scoprire che è vuoto. Quindi, "scigno vuoto"

è diventato un insulto gnomesco. Qualcuno che è frustrato, che fa perdere tempo o che non ha nulla da fare è considerato uno *shael vuk*.

NOMI DEGLI GNOMI

Gli gnomi credono nel potere dei nomi. Un nome dovrebbe rivelare direttamente qualche aspetto dell'individuo o dell'oggetto che lo porta. Chi lo ascolta, dopo avere udito il nome di qualcuno, dovrebbe avere una buona idea di chi si trova di fronte e di quali gesta ha compiuto. Allo stesso modo, il nome di un oggetto dovrebbe descriverlo in maniera minuziosa, così che non si possa dubitare delle sue funzioni o posizione né si possa confondere facilmente con qualcos'altro.

Uno gnomo ha molti nomi. Sua madre gli dà un nome, suo padre gliene dà un altro. Quando entra in una scuola magistrale, riceve un altro nome ancora. Un quarto nome gli viene dato al raggiungimento dell'età adulta, e da quel momento in poi, ogni gnomo sceglie anche un nome per se stesso. Il nome della famiglia è sempre l'ultimo della sequenza, ma un numero qualsiasi di soprannomi, nomi propri o titoli onorifici potrebbero precederlo. Gli gnomi veramente prestigiosi potrebbero avere più di venti nomi, ciascuno dei quali direttamente collegato a quella persona e alle sue gesta. Tuttavia, persino gli gnomi detestano chiamare qualcuno per tutti i suoi nomi nelle conversazioni informali, e quindi ogni persona di solito ha un nome con cui è tipicamente conosciuto, o un nomignolo che i suoi amici o parenti usano in privato.

Un tradizionale nome gnomesco è formato da una o più particelle nominali, dalla Tabella 2-2: "Particelle dei nomi gnomeschi", e possibilmente da uno o più soprannomi, dalla Tabella 2-3: "Soprannomi gnomeschi". Le traduzioni delle particelle sono riportate nella Tabella 2-2 per aiutare a capire il significato del nome dopo averlo generato. Quando si combinano due particelle nominali, viene di solito interposta tra queste ultime una vocale *a* o *e*. I nomi femminili per lo più terminano in *a* o *ae*, che viene posposto all'ultima particella nominale. La maggior parte degli oggetti e dei luoghi è di genere femminile. Un nome formato da un solo frammento spesso termina con il suffisso *i* o *el* per i nomi maschili e *nl*, *a* o *anna* per i nomi femminili.

Potete generare casualmente un nome da gnomo tirando sulla Tabella 2-1: "Nomi degli gnomi", che indicherà quali altre tabelle dovreste utilizzare e quante volte dovreste tirare. Se preferite, è sempre possibile scegliere un insieme di significati che vi piacciono e assemblare un nome che vi corrisponda. Se volete che il nome del personaggio rifletta il fatto che è un illusionista coraggioso, potreste decidere che il significato del suo nome sia "Illusionista Eroico". Questo potrebbe corrispondere ai nomi "Arumawann", "Wannarum", "Wannearum" o "Arumewann". Se il vostro personaggio è una gnoma, potreste usare "Wannearuma".

Se non vi piace una particolare combinazione, provate con altre particelle nominali per comporre il nome, o aggiungetegli una di queste lettere: *i*, *k*, *r*, *s* o *v*. Sebbene non tutte le combinazioni di particelle nominali suonino bene, di solito vi basta apportare una piccola modifica. Se non riuscite proprio a far funzionare un certo nome, provate a costruirne un altro con lo stesso significato. Se non vi piace

"Wannearuma", create allora un nome il cui significato è "Maestro Potente".

Se avete determinato casualmente un nome e non vi piace il suo significato, cercate di modificare l'ordine delle parole della sua combinazione di particelle nominali. È anche possibile utilizzare una combinazione di particelle nominali soltanto come un punto di partenza per trovare il significato del nome. Spesso i significati del nome possono essere combinati in modo poetico per ottenere dei risultati migliori. Nel caso di un nome con tre o più sillabe, cercate di ignorare uno o più dei suoi significati.

Quindi, "Pallabar" potrebbe voler dire "Mollezza Nascosta", "Mantello dell'Inganno", "Falsità Elastica" o proprio "Tessuto Ombroso". Non preoccupatevi se due nomi hanno lo stesso significato o vogliono dire due cose diverse per lo stesso nome. Lo Gnomesco ha molti dialetti e il significato dei nomi può variare da villaggio a villaggio.

TABELLA 2-1: NOMI DEGLI GNOMI

dto	Risultato
1-4	Tirate una volta sulla Tabella 2-2
5-7	Tirate due volte sulla Tabella 2-2
8-9	Tirate due volte sulla Tabella 2-2 e una volta sulla Tabella 2-3
10	Tirate tre volte sulla Tabella 2-2

TABELLA 2-2: PARTICELLE DEI NOMI GNOMESCHI

d%	Nome	Significato
01-02	Add	Ascia, affilato, spada
03-05	Arum	Grande, eroe, eroico, potente
06-08	Baer	Vivo, aperto, albero, bosco
09-11	Bar	Camuffato, falso, nascosto, ombra
12-14	Callad	Cugino, amichevole, parente, imparentato
15-16	Chik	Bello, armonioso, paradiso, casa
17-19	Dal	Padrone/padrone, abilità, abile, utile
20-22	Din	Arnese, utile, prezioso, arma
23-25	Eaus	Gigante, potente
26-27	Enn	Compagno, vitale, marito/moglie
28-29	Erf	Amico, amichevole, gentile
30-31	Faer	Blu, freddo, ghiaccio, zaffiro
32-34	Fen	Terreno, solido, collina, colline, robusto
35-36	Flan	Terra, duro, roccioso, emporio
37-39	Gaer	Difesa, protettivo, scudo, forte
40-42	Car	Padre/madre, primo, onorato
43-44	Hed	Confuso, misterioso, indovinello, segreto
45-46	Herl	Nobile, regnante, virtù, virtuoso
47-48	Len	Nemico, male, dolore, ferito
49-51	Jan	Benedetto, divino, dio/dea
52-53	Kaer	Fuoco, caldo, rosso, rubino
54-56	Len	Bene, gioiello, tesoro, fidato
57-59	Lun	Complesso, congegno, meccanico, pensatore
60-61	Mikk	Deserto, aspro, severo, vuoto
62-64	Neb	Bambino, innocente, nuovo, giovane
65-66	Oaen	Flessibile, nodo, labirinto, contorto
67-68	Ow	Amato, amante, caldo, benvenuto
69-70	Pall	Mantello, tessuto, soffice, elastico
71-72	Pin	Aria, libero, veloce, vento
73-74	Raer	Festività, gioia, gioioso, rituale
75-76	Ras	Smeraldo, verde, patria
77-78	Seg	Profondo, distante, lontano, lungo
79-81	Skor	Arte, mestiere, conoscenza, saggio
82-84	Tikk	Animale, peloso, irsuto, cucciolo
85-87	Uran	Armato, guardiano, custode, sostenitore
88-90	Urd	Nero, cieco, talpa
91-93	Van	Alleato, devoto, amico, servitore
94-96	Var	Divertente, ridicolo, giullare, scherzo
97-98	Wann	Falso, illusionista, svelto, ladro
99-100	Wed	Diamante, duro, potente, bianco

Soprannomi

La cultura gnomesca ha la tradizione di affibbiare soprannomi, ovvero i cosiddetti nomi assegnati. Si tratta di nomi o di titoli assegnati alle persone dopo qualche avvenimento importante o eroico (o, in certe occasioni, dopo azioni ignobili o ridicole). Anche se questi nomi un tempo erano nella lingua nativa degli gnomi, oggi sono di solito in linguaggio Comune a causa dell'influenza umana. Un personaggio potrebbe ottenere il suo soprannome durante la partita, o iniziare con un soprannome già assegnato. Un nome assegnato può essere determinato casualmente tirando una o due volte sulla Tabella 2-3: "Soprannomi gnomeschi", o può essere scelto per abbinarsi al temperamento di un personaggio.

Questa tabella è soltanto un punto di partenza per tali nomi; i DM e i giocatori dovrebbero lasciar correre la loro immaginazione a briglia sciolta quando creano nuovi soprannomi.

TABELLA 2-3: SOPRANNOMI GNOMESCHI

d%	Soprannome	d%	Soprannome
01-02	Acciaio	51-52	Occhio
03-05	Argento	53-55	Ombra
06-07	Astuto	56-57	Onore
08-09	Bevitore	58-60	Oro
10-11	Birra	61-62	Ossa
12-14	Camminatore	63-64	Pelle
15-16	Cavaliere/Dama	65-66	Piccolo
17-18	Cenere	67-68	Piede
19-20	Collina	69-70	Pietra
21-22	Colpo	71-73	Rapido
23-25	Cuore	74-75	Scintilla
26-28	Fantasma	76-77	Selvaggio
29-30	Ferro	78-79	Sole
31-33	Fulmine	80-81	Sorridente
34-36	Gemma	82-84	Sussurro
37-38	Lucchetto	85-87	Tasso
39-41	Lucente	88-90	Terra
42-43	Luna	91-93	Vagabondo
44-45	Malfermo	94-96	Veloce
46-47	Mano	97-98	Visitatore
48-50	Mantello	99-100	Volpe

Consigli per l'interpretazione: Il vostro personaggio gnomo ha un soprannome? Qual è il suo significato? Quali eventi hanno portato a quel soprannome? Come si sente rispetto al suo soprannome?

CITTÀ E INSEDIAMENTI

Gli insediamenti gnomeschi sono una strana miscelanea di tane, di camere e di cunicoli sotterranei che conducono a uscite nascoste sulla superficie. Gli gnomi, che in realtà vivono nelle aree collinari, costruiscono città meno profonde di quelle dei nani, tenendosi più vicini alla superficie e utilizzando illusioni e mimetizzazioni per nascondere le loro abitazioni ai visitatori indesiderati.

Gli gnomi preferiscono superfici con terreni coltivabili, sui quali possono costruire piccoli orti o pascolare piccole greggi di pecore o di capre. Le città gnomesche potrebbero prosperare anche in aree meno accessibili, ma in quel caso dipenderanno di più dal commercio per il loro fabbisogno quotidiano. L'acqua è una necessità, anche se i pozzi possono essere sufficienti se non ci sono sorgenti d'acqua più adatte nei paraggi.

Una tipica città di gnomi è composta dalle dimore delle grandi famiglie allargate, due o tre scuole magistrali (le

scuole e i laboratori dei maestri), una sala del consiglio e un anfiteatro centrale. Le città o le comunità urbane comprendono anche i palazzi delle corporazioni e le abitazioni dei vari mercanti padroni, tutti edifici che si estendono nelle profondità sottoterra. Le città degli gnomi sono rare, poiché gli gnomi preferiscono viaggiare e avere una rete di comunicazioni magica e tecnologica attiva. In realtà, nella maggior parte dei casi non hanno la necessità di vivere ammassati gli uni sugli altri, e poi le città grandi sono molto difficili da nascondere. Quelle città di gnomi esistenti furono fondate secoli fa, tipicamente dai padroni mercanti e sono soprattutto dedicate al supporto del commercio.

I villaggi degli gnomi sono per lo più indipendenti gli uni dagli altri. Le leggi che possiedono sono piuttosto uniformi in termini legali di diritti e di doveri comuni. Tuttavia, non è insolito trovare qualche cavillo legale che differenzia un luogo dagli altri villaggi della stessa dimensione. Gli gnomi raramente hanno una monarchia di sorta, e quelle poche sono comunque monarchie costituzionali. Molte comunità sono governate da un consiglio (vedi "Società e cultura" in precedenza in questo capitolo). Le città più grandi sono di norma regolate da un consiglio che governa tutte le attività cittadine, per lo più condizionato da numerose direttive ufficiose dei mercanti padroni.

Nei Piani Esterni, la maggior parte degli gnomi gravita su insediamenti in Bytopia o Arborea. Questi piani sono i più rappresentativi delle credenze e della mentalità degli gnomi, e gli gnomi celesti tipicamente vivono nell'uno o nell'altro piano.

ECONOMIA GNOMESCA

Il sistema economico degli gnomi è uno dei più avanzati al mondo, secondo soltanto ad alcune culture umane. Sebbene esista il baratto tra individui, gli gnomi sono partecipanti attivi e flessibili nei sistemi economici delle nazioni intorno a loro con cui possono commerciare. Hanno perfezionato l'arte dei tassi di cambio, e i più abili tra loro sono capaci di arricchirsi più con lo scambio del denaro che con la vendita di beni.

Oltre alla vendita delle loro opere di artigianato, gli gnomi spesso hanno un ottimo tenore di vita perché vendono i beni prodotti da altri. Il carretto di uno gnomo mercante porterà beni prodotti da elfi, da nani e da umani così come oggetti di manifattura gnomesca. I mercanti gnomi sono capaci di vendere e di comprare con ineguagliabile maestria, e i loro clienti in genere pensano di aver fatto un buon affare (anche se difficilmente saranno tanto soddisfatti quanto gli gnomi con cui hanno fatto affari).

ESEMPIO DI CITTÀ: KIBOSH

Kibosh è una città gnomesca di modeste dimensioni, abitata all'incirca da quattrocento gnomi. È situata in un'ampia regione collinare, a est di una grande foresta incontaminata. Una strada che si snoda verso sud per qualche chilometro è la via di accesso per il commercio, e gli gnomi danno il benvenuto ai forestieri che si presentano al mercato settimanale che si tiene vicino al fiume.

Vivono a Kibosh tra le trenta e le cinquanta famiglie allargate, ciascuna nella propria ampia abitazione. Inoltre, la città ha un anfiteatro sotterraneo, quattro scuole magistrali, un municipio, un tribunale (o auditorio) e un ampio edificio adibito a granaio o magazzino dove vengono stipate le merci e le scorte per la città in caso di emergenza.

La città si sviluppa senza alcun tipo di piano regolatore. Le dimore e i laboratori delle famiglie più abbienti sono costruite all'interno di una collina, e la maggior parte dello spazio all'interno di essa è dedicato alle attività diurne e di lavoro. Le strutture pubbliche sono situate più in profondità, con cunicoli in entrata e in uscita che si snodano in tutte le direzioni.

Anfiteatro: Nessuna città gnomesca può dirsi tale senza un luogo dove allestire recite, tribune e altre cerimonie pubbliche. L'anfiteatro assolve queste funzioni e altre, ed è considerato il fulcro di ogni comunità gnomesca. Le arti sono attività tanto sociali quanto private, e di conseguenza le comunità gnomesche con una notevole presenza artistica sono tra quelle più legate di tutte. Tipicamente, l'anfiteatro ospita almeno un evento la settimana, quale che sia, una recita, una mostra, un balletto o un'assemblea cittadina.

Gli anfiteatri gnomeschi sono capolavori di ingegneria, così come la maggior parte degli edifici gnomeschi. Sono costruiti in modo che chi è seduto più lontano dal palco possa sentire tanto bene quanto chi è più vicino. L'acustica è così perfetta che nessun artista è mai costretto ad alzare la voce per essere udito, e persino la nota più debole di un flauto giungerà all'orecchio dell'ascoltatore più remoto.

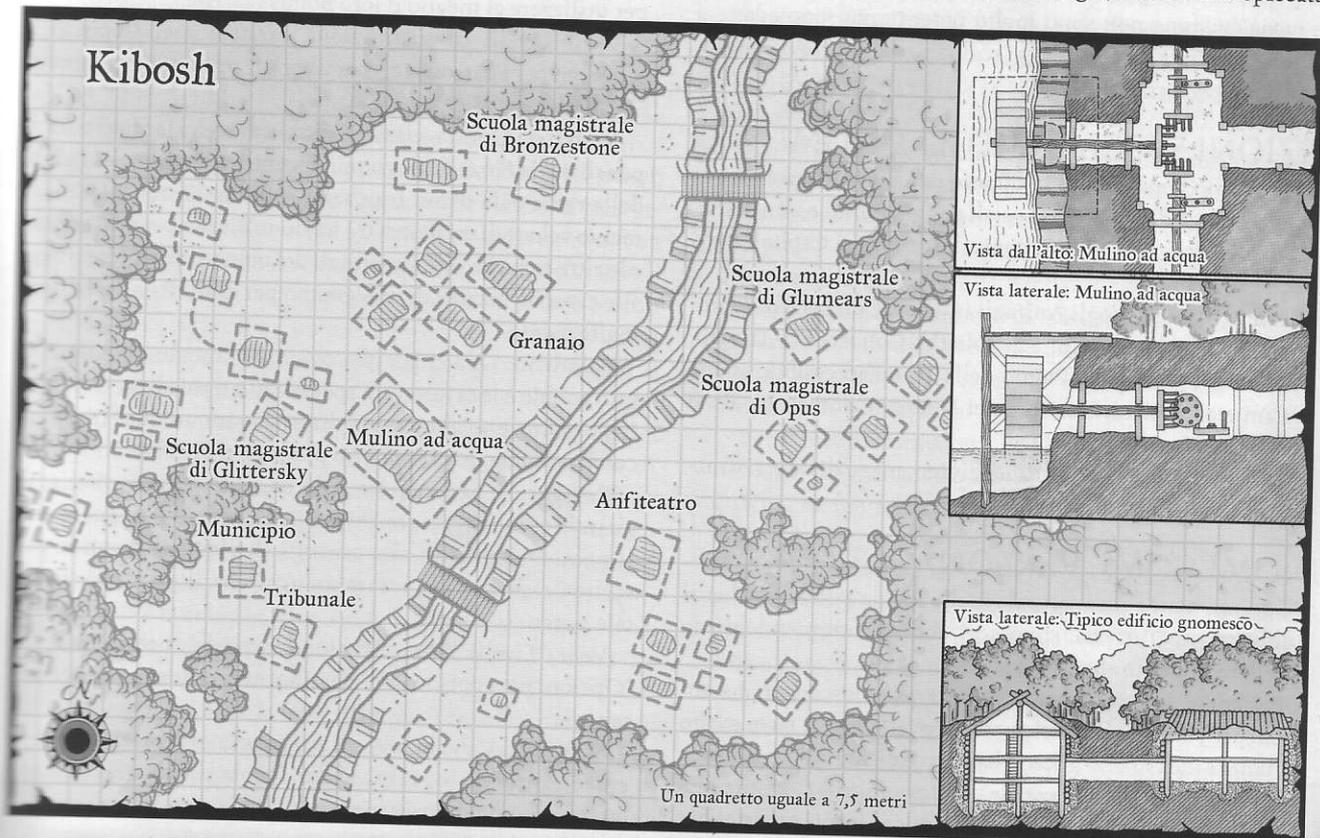
Municipio: Così come il tribunale viene utilizzato per gli affari esterni, il municipio è il luogo dove vengono trattate le questioni interne degli gnomi. È un edificio in comune a tutte le famiglie locali, dove si appianano molte diatribe personali o si tengono sfarzose celebrazioni famigliari.

Scuola magistrale di Glumears: Maestro Glumears ricevette il suo titolo quasi duecento anni or sono per il suo sfrenato genio inventivo. A Glumears, il principale inventore e giocattolaio della città, non mancano i clienti interessati a comprare le sue merci. Egli di solito assegna ai suoi praticanti il compito di insegnare agli apprendisti e di studiare le sue idee. Quindi prende il lavoro svolto dagli apprendisti e mette

insieme quanto hanno scoperto per creare un prodotto finito. Quando un prototipo è completo, assegna ai suoi praticanti e ai maestri inferiori che lavorano nel suo laboratorio l'incombenza di prendere gli ordini per un certo modello, e quindi si mette al lavoro su un nuovo progetto. È distratto e burbero, ma riesce comunque a dare a tutti il tempo necessario per i loro progetti, così coloro che lavorano con lui di solito non danno troppo peso ai suoi modi burberi. Il suo laboratorio è specializzato negli oggetti meccanici e alchemici.

Scuola magistrale di Bronzestone: Maestro Jennerus Bronzestone è un tagliatore di gemme e un orafo superbo. Insegna come fondere i metalli, come tagliare e incastonare le pietre preziose e altri segreti dell'oreficeria. Il suo laboratorio è il più piccolo delle quattro scuole magistrali di Kibosh, con soltanto quattro apprendisti e due praticanti al seguito. Ha recentemente riaperto il laboratorio qui, dopo la scomparsa di Goldhone, il precedente maestro. Il suo lavoro ha una grande richiesta, e i suoi praticanti trascorrono la maggior parte del loro tempo a perfezionare le creazioni senza alcun intervento di Bronzestone. Insegna ai suoi apprendisti di persona, una cosa piuttosto rara di questi tempi. I prodotti che escono dal suo laboratorio sono di prima categoria e fruttano un prezzo molto alto, al punto tale che il consiglio cittadino gli ha chiesto di incrementare la sua produzione. Tuttavia, si è finora rifiutato di obbedire alle loro richieste per concentrarsi sulla sua arte invece che sui suoi forzieri.

Scuola magistrale di Glittersky: Il legame tra magia e gnomi è molto antico. È un fatto naturale che la magia scorra nella maggior parte della loro arte e vita quotidiana, e ancora più naturale che un grande numero di gnomi decida di studiare la magia in modo più formale. Maestra Irella Glittersky è l'esperta locale di arti magiche da molti anni. La sua famiglia vive a Kibosh da generazioni, e tutti si aspettavano che diventasse la titolare di questa scuola alla prima occasione possibile. Insegna tutti i tipi di magia, ma ha una spiccata



predilezione per le illusioni. Il suo laboratorio è la principale fonte degli oggetti magici minori che sono utilizzati tutti i giorni nella vita della comunità, e i suoi apprendisti forniscono le decorazioni illusorie per tutte le danze e o gli eventi speciali che si tengono in città.

Scuola magistrale di Opus: Buleybar Opus è stato il più giovane maestro a ricevere il suo titolo da quel che si ricorda in città. Conduce una scuola frenetica che preferisce la pratica alla teoria, e ha preparato alcuni dei migliori bardi di tutti i tempi. Il maestro affida ai suoi praticanti il compito di preparare gli studenti più giovani, senza però trascurare la creazione di opere originali. Insegna tanto il canto quanto gli strumenti, sia composizione che esecuzione e negli ultimi decenni ha persino permesso ad alcuni di studiare l'arte retorica. È rigido nei metodi, ma una volta che uno studente si sarà diplomato, non dimenticherà mai il canto del suo maestro.

Tribunale: Il tribunale è il primo (e probabilmente il solo) posto che un forestiero potrebbe visitare, considerato che il suo accesso in superficie non è collegato da nessun altro cunicolo ed è molto distante dal resto della città. Il tribunale è soprattutto utilizzato per discutere le controversie legali della comunità e anche l'edificio dove vengono stipulati gli accordi diplomatici con le altre città o razze.

CREARE PERSONAGGI GNOMI

Quando si crea uno gnomo personaggio, occorre considerare di spendere alcuni punti nelle abilità di Ascoltare, Artigianato (alchimia) e Nascondersi anche se risultano abilità di classe incrociate per il vostro personaggio. In quanto gnomo, il vostro personaggio ottiene bonus razziali o bonus di taglia a queste abilità, e in particolare Ascoltare e Nascondersi sono sempre utili nella maggior parte delle avventure.

Inoltre, assegnate un punteggio di Carisma di almeno 10, se possibile. Le capacità magiche *luci danzanti*, *prestidigitazione* e *suono fantasma* non sono molto potenti, ma sono adatte a essere utilizzate da personaggi scaltri per distrarre o confondere i loro avversari.

OPZIONI SPECIALI DEGLI GNOMI

Uno gnomo personaggio in quanto tale può ottenere alcuni talenti e classi di prestigio speciali per gli gnomi e non disponibili alle altre razze di PG, come descritto nei Capitoli 5 e 6 di questo manuale.

Talenti: Amico degli Animali in Tana, Combattere Titani (accessibile anche ai nani e ai goliath), Conoscenze Triviali, Mistificatore Naturale, Pugno della Terra (accessibile anche ai nani e ai goliath), Uccisore dei Nemici Gnomeschi, Vista Penetrante.

Classi di prestigio: Burlone divino, mago delle arti d'ombra, spadaccino virtuoso.

GNOMI COME PERSONAGGI

Gli gnomi hanno una naturale inclinazione a diventare bardi e illusionisti. Tuttavia, sono così abili e intraprendenti da eccellere in molte altre classi.

Barbaro: La tradizionale cultura gnomesca non ha un posto per i barbari, ma essi spesso provengono da terre molto lontane. L'idea di uno gnomo barbaro è difficile da concepire per alcuni, ma il bonus razziale degli gnomi alla Costituzione permette a un siffatto personaggio di cadere in preda all'ira

più a lungo della maggior parte delle altre razze. Inoltre, le razze di taglia Piccola come gli gnomi traggono grandi benefici dalla capacità di movimento veloce del barbaro.

Bardo: Questa è la classe prescelta degli gnomi, quindi è una scelta ovvia. Quando si scelgono gli incantesimi, occorre prestare molta attenzione a quelli della scuola di illusione, poiché uno gnomo ottiene un bonus di +1 alla CD di tutti gli incantesimi di illusione lanciati.

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

Chierico: Gli gnomi chierici per lo più venerano Garl Glittergold, che concede l'accesso al dominio dell'Inganno. Tale dominio conferisce ai chierici Nascondersi come abilità di classe e offre molti incantesimi illusori di alto livello che sono perfetti per il bonus razziale degli gnomi alla CD dei tiri salvezza degli incantesimi di illusione.

Druido: Considerato che gli gnomi possono parlare con gli animali che vivono nelle tane, molti gnomi druidi scelgono i tassi o i ghiottoni come loro compagni animali (normali o le versioni crudeli, in funzione del loro livello).

Guerriero: La penalità alla Forza degli gnomi rende la classe del guerriero una scelta ardua, ma è in qualche modo mitigata dal bonus di Costituzione degli gnomi e dai bonus razziali ai tiri per colpire e alla Classe Armatura contro certi mostri. Occorre scegliere armi che non sono condizionate da una Forza bassa, come le balestre, ai bassi livelli e ottenere armi che infliggono danni extra automatici, come le capacità speciali infuocata o ferimento, quando lo gnomo è di alto livello.

Ladro: Questa classe consente di nascondersi bene, di ascoltare bene, avere i punti di abilità per essere un grande alchimista e possedere le capacità magiche ideali per distrarre le guardie.

Mago: Gli gnomi maghi, come pure gli stregoni, quasi certamente vorranno specializzarsi nella scuola di illusione per utilizzare al meglio il loro bonus razziale.

Vedi "Livelli di sostituzione razziale" nel Capitolo 6: "Opzioni per i personaggi" per ulteriori opzioni per gli gnomi illusionisti.

Monaco: Questa classe è un'altra scelta ardua vista la penalità alla Forza degli gnomi, accentuata dalla taglia Piccola della razza e da danni senz'armi inferiori. Tuttavia, il movimento veloce di un monaco è un dono divino per uno gnomo, e le altre capacità soprannaturali del monaco si abbinano bene alle capacità razziali di uno gnomo per dare vita a un burlone inafferrabile.

Paladino: Una strada per ovviare al movimento lento di uno gnomo è la cavalcatura speciale di un paladino. Come per il guerriero, uno gnomo paladino deve comunque fare i conti con lo svantaggio di un basso punteggio di Forza.

Ranger: I benefici razziali che gli gnomi ottengono quando combattono contro i giganti, i coboldi e i goblinoidi si possono abbinare alla capacità di classe di nemico prescelto del ranger per creare un uccisore di giganti degno di tale nome.

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

Stregone: Ovviamente gli stregoni gnomi scelgono quanti più incantesimi possibili della scuola di illusione, poiché ottengono un bonus razziale alle CD dei loro tiri salvezza.

Illustrazione di C. Lukacs



I goliath, nomadi che popolano le montagne, sono una razza tribale e solitaria, più a loro agio sulle ripide pendici di una cima che a piedi per le strade di una città. Questo capitolo fornisce tutti i dettagli necessari per introdurre questa razza in qualsiasi campagna di D&D.

UN GIORNO QUALUNQUE

La giornata di Keothi Mormorante Thunukalathi inizia con i mattutini recitati dai cantori dell'aurora, goliath dotati di talento musicale che di notte fanno la guardia al campo della tribù, e poi al mattino svegliano tutti con canti che spronano la mente e ispirano il cuore. I parenti di Keothi si vestono e si raccolgono per un veloce pasto a base di latte di capra, bacche e pesce affumicato pescato in un ruscello vicino. Oggi il campo della tribù non si sposterà, quindi tutti si raccolgono attorno al fuoco centrale per conoscere i loro compiti del giorno. Il capotribù nomina dieci "capitani" per quella giornata, quattro di costoro sono assegnati alla caccia, due alla raccolta delle bacche e delle radici, due alla preparazione del cibo, uno alla cura dei pargoli e uno a pascolare il piccolo gregge di capre montane della tribù. Il capo guarda nella direzione di Keothi man mano che sceglie i capitani, ma non lo chiama per nome. Keothi pensa: "Domani forse sarò capitano per la prima volta".

I capitani scelgono uno alla volta i membri della tribù per le loro squadre. Siccome Keothi è molto abile con l'arco, viene scelto per una squadra di caccia. Keothi è felice, poiché preferisce cacciare invece che cavare radici

dal suolo tutto il giorno. Se la tribù avesse spostato il campo quel giorno, la maggior parte dei membri sarebbe stata assegnata a una "squadra di viaggio" incaricata di caricare sulle proprie spalle le tende, e Keothi potrebbe non avere avuto la possibilità di prendere parte alla caccia. Quando tutte le squadre sono state assegnate, i goliath cantano un inno a Kavaki il Signore degli Arieti, e poi si apprestano ai compiti loro assegnati.

Keothi, insieme ad altri quattro goliath, inizia a battere le pendici e le valli delle montagne a caccia di un branco di alci, le cui tracce sono state scoperte nei pressi del campo. Ma gli alci sono piuttosto schivi quella mattina, e la banda di cacciatori di Keothi inizia a innervosirsi. Sarebbe alquanto imbarazzante tornare al campo quella sera a mani vuote, soprattutto se l'altra squadra di caccia avesse avuto più fortuna.

Verso mezzogiorno, tutti gli alci sono nascosti nell'erba alta e diventa quasi impossibile individuarli. I membri della squadra di caccia passano un po' di tempo lottando all'interno di un cerchio grossolano tracciato nella polvere (Keothi vince un incontro e ne perde due) e poi si sfidano al tiro con l'arco (Keothi arriva a un soffio dal battere persino il capitano e sconfigge con una certa facilità tutti gli altri).

Quando il sole è basso sull'orizzonte delle montagne, è tempo di mettersi di nuovo in caccia. Keothi e il capitano si appostano al fondo di una gola scavata dall'acqua, mentre il resto del gruppo picchia sui cespugli in cima alla rupe. Questo trucco funziona, e più di dieci alci fug-

gono verso Keothi. Due alci cadono sotto le sue frecce, mentre il capitano ne abbatte un altro. I goliath in mezzo alle risate abbattono gli alci velocemente, quindi fanno ritorno al campo trasportando quanta più carne e pelle possibile.

È l'ultima delle quattro squadre a far ritorno al campo. Un gruppo di caccia ritardatario di solito torna a mani vuote, perciò l'altra squadra sta già celebrando il suo bottino di due alci, quando uno stanco Keothi deposita la carcassa del terzo alce abbattuto dal suo gruppo ai piedi del capo. Il capo dichiara vincitore della giornata il gruppo di Keothi, acclamato dalle ovazioni di tutta la tribù. Quando il capitano racconta come Keothi avrebbe abbattuto due alci interamente da solo, il capo proclama: "A partire da questa notte, tu non sei più Mormorante. Tu sei ora Keothi Manoferma Thunukalathi".

Keothi con un grande sorriso stampato sulla faccia si gode le spoglie della vittoria, essendo il primo della fila, quando l'alce arrosto è pronto. Keothi, dopo aver trascorso una sera ad ascoltare le gesta di abili scalatori e di astuti cacciatori attorno al focolare, ritorna alla tenda della sua famiglia per dormire. "Forse domani riuscirò ad abbattere tre alci", è l'ultimo pensiero di Keothi prima di prendere sonno.



DESCRIZIONE

Questo capitolo, diversamente dai primi due, che sono stati dedicati a razze già descritte nel *Manuale del Giocatore*, tratta in modo esaustivo i goliath, i loro tratti razziali e tutte le altre informazioni indispensabili per creare personaggi di questa nuova razza.

PANORAMICA

I goliath sono massicce creature che non hanno paura di gettarsi in battaglia. Questi nomadi perenni, dal carattere combattivo possono dimostrarsi potenti alleati e rinforzi graditi a qualsiasi gruppo di avventurieri.

Personalità: I goliath sono famosi per la loro audacia quasi del tutto sconsiderata. Nelle loro dimore montane saltano da un precipizio all'altro, senza curarsi delle eventuali conseguenze di un piede in fallo. Danno grande importanza al clan e alla famiglia; vivere nelle montagne insegna persino ai goliath più giovani di fidarsi ciecamente dei propri compagni quando ci si deve dare una mano per attraversare un crepaccio. Poiché i goliath sono per lo più cacciatori-raccoglitori, tendono a essere indagatori, sempre spinti a scoprire se oltre quella vetta c'è un posto dove la selvaggina è più abbondante o se nell'altro canale si può trovare una vasta scorta di cibo.

I goliath sono assolutamente indifferenti verso i membri della tribù che non sono più in grado di contribuire alla prosperità della tribù, un atteggiamento incoraggiato dalle convenzioni sociali. I vecchi, i malati e tutti i goliath in un qualche modo infermi vengono cacciati dalla tribù ed esiliati per sempre.

Descrizione fisica: Un tipico goliath è più robusto del mezzorco più massiccio. Molti sono alti tra 2,1 e 2,4 metri, con un peso che va oscillare tra 140 e 170 kg. A differenza della maggior parte delle razze, non esiste una disparità apprezzabile di peso o di statura tra goliath maschi e femmine.

I goliath hanno la pelle grigia, chiazzata di macchie chiare e scure, che, a detta degli sciamani goliath, indicherebbero il fato di un certo goliath. I litodermi, protuberanze ossee e cutanee dure come ciottoli, screziano le loro braccia, armi e torso. I loro teschi hanno folte sopracciglia sporgenti, ampie mascelle e persino sporadici litodermi. Le goliath femmine hanno capigliature brune, molto lunghe, normalmente intrecciate. I goliath maschi di solito hanno soltanto peli sugli arti. Gli occhi dei goliath sono blu o verde intenso e spesso sembrano luccicare sotto le loro folte sopracciglia.

Poiché la screziatura della loro pelle ha un significato culturale, i goliath di solito indossano pochi capi di abbigliamento, così da consentire a tutti di vedere la trama della loro pelle. Pochi goliath,

I goliath credono di poter leggere il loro futuro nelle screziature naturali della loro pelle

per lo stesso motivo, accetterebbero consapevolmente di farsi tatuare, considerato che incidere un segno sulla propria pelle vuol dire cercare di modificare il proprio fato. I goliath invece si abbelliscono con gioielli, spesso portando anelli infilati al naso, alle orecchie o in fronte. I litodermi dei goliath sono anche punti dove in genere si può incastonare una pietra o due, poiché hanno poche terminazioni nervose e sporgono di per sé dal corpo di un goliath.

Relazioni: I goliath, quando vengono incontrati in montagna, sono apparentemente amichevoli verso chiunque non presenti una minaccia verso la tribù e riesca a tenere il loro passo mentre scalano un picco dopo l'altro. Gli umani che affrontano le montagne, soprattutto ranger e druidi, possono guadagnare un pasto caldo e sostanzioso dando una mano a una squadra di cacciatori goliath.

I goliath nutrono un profondo rispetto verso i nani, poiché vorrebbero che le loro tribù forgiassero le armi con la stessa bravura dei nani. Alcuni dei goliath più coraggiosi si spingono nei cunicoli e nelle caverne sotto le montagne per aprire tratte commerciali con le comunità dei nani.

Le razze di statura inferiore a quella umana sono guardate con curiosità, ma più di un abile gnomo o halfling scalatore si è guadagnato il loro rispetto, battendo un goliath in un'arrampicata veloce su un colle. I goliath guardano con un certo terrore alla lunga esistenza di un elfo, faticando a immaginare una persona che potrebbe avere conosciuto il proprio trisavolo.

L'atteggiamento di una tribù di goliath verso i giganti limitrofi è molto variabile. Alcune tribù sono contente di fare scambi con i giganti; le armi dei giganti non sono all'altezza degli standard nanici, ma sono di taglia più grande (cosa che i goliath apprezzano molto). Tuttavia, i giganti hanno la cattiva abitudine di tentare di ridurre in schiavitù i goliath, e poi impiegarli in compiti per cui i giganti sono troppo grandi o pigri per svolgerli. I conflitti sono inevitabili e presto o tardi i giganti vengono uccisi oppure i goliath fuggono o vengono condotti in catene al cospetto del signore dei giganti.

I goliath tendono a tenere i goblinoidi e gli orchi (compresi i mezzorchi) ad almeno un braccio di distanza, visto che gli altri "abitanti delle terre basse" con cui commerciano considerano queste razze come potenziali fonti di guai. Tuttavia, poiché i goblinoidi di solito si tengono alla larga dalle vette elevate, di solito sono un problema per qualcun altro, e quindi i goliath restano indifferenti nei loro confronti.

Allineamento: I goliath hanno una lieve inclinazione verso gli allineamenti caotici, che si riflette nel loro continuo vagabondare e nelle piccole comunità mobili in cui vivono. Tuttavia, ogni tribù goliath ha uno o più giudici che appiainano le controversie all'interno del clan, e tali goliath sono di solito di allineamento legale. I goliath prediligono per lo più il bene al male, poiché tra gli alti picchi montani sopravvivere diventa più facile se ciascuno aiuta il goliath suo prossimo senza chiedere nulla in cambio.

Territori goliath: Poiché non supportano l'agricoltura su larga scala o le coltivazioni intensive, le catene montuose dove vivono i goliath sono abitate da poche altre specie intelligenti. La maggior parte delle tribù goliath emigra da un picco all'altro, pascolando le proprie greggi di capre e andando alla ricerca di radici e tuberi alpini. In genere, una tribù insedia un campo temporaneo su un alpeggio, dove rimane per un mese o due, e poi si sposta con il cambio di stagione o alla ricerca di nuova selvaggina. Le tribù più numerose di solito seguono sempre lo stesso cammino migratorio di anno in anno, scendendo a valle nei mesi invernali o quando devono commerciare, e quindi risalire sui picchi montani con l'arrivo del disgelo.

Alcuni goliath vivono a quote inferiori tra gli umani e le altre razze, soprattutto perché sono stati esiliati dalla loro tribù per avere commesso un crimine, uno sgarbo o un torto. Molti racconti popolari narrano di un goliath disperato che lavora nei campi per avere fatto qualche lusinga di troppo sulle montagne.

Religione: Kavaki il Signore degli Arieti è la divinità principale dei goliath (vedi la sezione "Religione" più avanti in questo capitolo). Egli, come Capo di Tutti i Capi, veglia sui goliath e sulle loro dimore montane. I suoi chierici dicono che Kavaki creò i goliath, laddove trovò un cespuglio con gemme al posto dei frutti sulla sommità della montagna più alta del mondo. Quando Kavaki raccolse le gemme dal cespuglio, quelle gemme si trasformarono nella prima tribù di goliath. Kavaki istruì i suoi seguaci e disse loro di cercare

i tesori nascosti delle montagne e di tenere le loro tribù lontane dai guai.

Linguaggio: I goliath per millenni hanno avuto un solo linguaggio parlato, il Gol-Kaa, che ha soltanto tredici elementi fonetici: *a, e, g, i, k, l, m, n, o, p, u, th* e *v*. Nei tempi recenti, i goliath hanno adottato l'alfabeto del linguaggio Nanico, anche se il concetto di un linguaggio scritto non si è ancora diffuso presso tutte le tribù. Quelle tribù che hanno appreso l'alfabeto Nanico sono impegnate a trascrivere la vasta tradizione orale dei goliath su tavolette, incisioni rupestri e persino libri.

Nomi: Tutti i goliath hanno tre nomi: un nome di battesimo assegnato alla nascita dal padre e dalla madre, un soprannome o un titolo onorifico assegnato dal capotribù e un cognome o un clan. Il nome proprio è di solito breve, spesso una o due sillabe, ma il nome del clan spesso conta cinque o più sillabe e finisce sempre con una vocale.

Il titolo onorifico non è un nome vero e proprio, bensì è un soprannome descrittivo, spesso un nomignolo in due parti. Il titolo onorifico può cambiare al volere del capotribù, o perché un goliath ha compiuto un gesto importante per la tribù (titoli onorifici comuni sono "Grande Salto" o "Caccia Notturna") o come punizione per il fallimento (un nomignolo come "Ritardatario" o "Perdigiorno"). I goliath che sono stati esiliati dalla tribù di solito hanno un nome intermedio che riflette il loro stato, come "Solitario" o "Senza Stirpe". Alcuni ruoli specifici nella tribù, come i custodi del sapere o gli sciamani (descritti nella sezione "Società e cultura" più avanti in questo capitolo), hanno specifici titoli onorifici assegnati al quel ruolo.

I goliath, quando si presentano per la prima volta a qualcuno, utilizzano sempre la costruzione nome proprio/titolo onorifico/cognome, traducendo il titolo onorifico nel linguaggio dell'interlocutore, se possibile. Quindi si salutano e si chiamano l'uno l'altro con il solo titolo onorifico. I goliath che viaggiano insieme a membri di altre razze talvolta assegnano dei titoli onorifici ai loro compagni invece di chiamarli per nome proprio.

Nomi maschili: Aukan, Eglath, Gauthak, Ilikan, Keothi, Lo-Kag, Maveith, Meavoi, Thotham, Vimak.

Nomi femminili: Gae-Al, Kuori, Manneo, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Vaunea.

Titoli onorifici: Ammazzaorso, Braccia Contorte, Cacciatore Solingo, Cantore dell'Aurora (vedi Capitolo 5 per i privilegi di questa classe di prestigio), Custode del Cielo, Impavido, Macinaradici, Manoferma, Orfano Due Volte, Salta in Lungo, Scrivi Parole, Tagliacorni, Trama Malie, Trovaselce, Vistacuta.

Avventurieri: Tradizionalmente gli unici goliath che diventano avventurieri sono quelli in esilio (volontario o altro), allontanati dalle tribù che vivono in alta montagna. Tuttavia, poiché la maggior parte delle tribù goliath passa molto tempo con gli "abitanti delle terre basse", soprattutto i nani, è diventato man mano più consueto affidare a un goliath particolarmente capace una missione per il bene della tribù o dei goliath in generale. Quando scendono dalle loro dimore montane, i goliath per lo più rimangono affascinati dalle terre basse, anche se sono sempre allerta verso gli sporchi trucchi degli "abitanti delle terre basse". Lo stesso spirito vagabondo che spinge le tribù goliath a spostarsi in continuazione, spesso colpisce un goliath solitario che si trova a girovagare tra gli uomini per più tempo di quanto avesse creduto.

TRATTI RAZZIALI GOLIATH

- +4 alla Forza, -2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione: i goliath sono molto massicci, ma la loro stazza può essere talvolta di ostacolo, quando cercano di muoversi con agilità.
- La velocità base sul terreno dei goliath è 9 metri.
- Taglia Media: I goliath, essendo creature di taglia Media, non hanno alcun bonus o penalità speciale derivante dalla loro taglia. In ogni caso, si veda la descrizione della capacità corporatura robusta di seguito per ulteriori dettagli.
- Umanoidi mostruosi: I goliath, essendo umanoidi mostruosi, sono competenti in tutte le armi semplici, ma non hanno alcuna competenza nelle armature o negli scudi.
- Corporatura robusta: La statura fisica di un goliath gli consente di funzionare in molti casi come se fosse una categoria di taglia più grande. Ogni volta che un goliath è soggetto a un modificatore di taglia oppure a un modificatore di taglia speciale per una prova contrapposta (come per esempio le prove di lotta, i tentativi di spingere e quelli di sbilanciare), il goliath viene trattato come se fosse una categoria di taglia più grande, purché ciò gli comporti un vantaggio. Un goliath viene inoltre considerato come se fosse una categoria di taglia più grande per determinare gli effetti di un attacco speciale basato sulla taglia di una creatura (come afferrare migliorato o inghiottire). Un goliath può utilizzare armi fabbricate per una creatura di taglia più grande senza nessuna penalità. In ogni caso, il suo spazio e la sua portata rimangono quelli di una creatura di taglia Media. I benefici di questo tratto razziale sono cumulabili con gli effetti di poteri, capacità e incantesimi che modificano la categoria di taglia della creatura.
- Movimento in montagna: I goliath, che a tutti gli effetti vivono sui crinali e sulle scarpate delle montagne più impervie, sono particolarmente esperti nell'affrontare i pericoli della montagna. I goliath possono effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuassero salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Un goliath può intraprendere una scalata accelerata (scalando a metà della sua velocità con un'azione di movimento) senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare.
- Acclimatamento: I goliath sono automaticamente acclimatati a vivere ad altitudini elevate. Non subiscono le penalità per l'altitudine come indicato nella sezione "Viaggi in montagna" a pagina 90 della *Guida del DUNGEON*

Illustrazione di W. O'Connor



I goliath si recano sottoterra per acquistare armi e oggetti prodotti dai nani

MASTER. Diversamente da altre creature che popolano le montagne, i goliath non perdono il loro acclimatamento alle altitudini elevate, neppure se trascorrono un lungo periodo di tempo a una quota inferiore.

- Bonus razziale di +2 alle prove di Percepire Intenzioni: I goliath, quando parlano tra loro, tendono a enfatizzare la comunicazione verbale con impercettibili sfumature del linguaggio corporeo. Allo stesso modo riescono a "leggere" il linguaggio corporeo inconsapevole degli altri.
- Linguaggi automatici: Comune e Gol-Kaa. Linguaggi bonus: Gigante, Gnoll, Nanico e Terran.
- Classe preferita: Barbaro. La classe barbaro di un goliath multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza (vedi la sezione "PE per personaggi multiclasse", pagina 60 del *Manuale del Giocatore*). Lo stile di vita tribale dei goliath dà luogo a molti barbari.
- Modificatore di livello +1.

PSICOLOGIA

L'amore per la competizione dei goliath contribuisce a parte significativa del loro modo di vedere il mondo. Un goliath tiene automaticamente il punteggio di qualsiasi cosa rappresenti una sfida, commentando di tanto in tanto quale sarebbe il suo risultato rispetto ai suoi compagni e rivali. Un goliath potrebbe dire: "Questa è la terza volta che ti ho fatto bere una pozione, proprio quando stavi per morire", oppure "Sono furioso, oggi è la quarta volta di fila che i miei nemici vanno a segno per primi". Coloro che non hanno familiarità con la cultura dei goliath spesso trovano che questi conteggi siano piuttosto fastidiosi, arroganti o egoisti, ma così facendo danno più importanza a questi commenti degli stessi goliath. Contare i punti per un goliath è tanto naturale quanto respirare, e non serve né a sminuire né a umiliare qualcuno.

Ovviamente i goliath si sfidano in continuazione gli uni con gli altri, ma spesso devono affrontare un nemico assai più temibile. Sfugge persino a un amico intimo, ma un goliath è sempre in competizione con se stesso. Se un goliath uccide un drago, non sarà soddisfatto di un'altra battaglia con un drago, a meno che quest'ultimo non sia più grande e più vecchio. Quando un goliath non si confronta con i suoi risultati precedenti, di solito diventa scontroso e riservato. I goliath raramente parlano di questo tormento interiore, e in realtà molti non potrebbero neppure trovare le parole per descrivere il loro stato d'animo. Chi più chi meno, tutti i

goliath anziani sono spinti dal bisogno di competere con i loro ricordi di gioventù.

Considerato che le tribù confidano sul massimo impegno di ciascun membro della tribù per sopravvivere nelle montagne più impervie, i goliath sono quasi del tutto incapaci di provare risentimento se perdono un incontro leale. I goliath gareggiano più spesso in giochi a squadre che singolarmente; una massima goliath piuttosto famosa ricorda che: "Il rivale di oggi è il compagno di squadra di domani". Truccare una gara, quando la competitività dei goliath si applica alla maggior parte delle loro attività quotidiane, è un comportamento così fortemente censurato che pochi goliath corrono il rischio delle conseguenze sociali di essere scoperti. Molti non riescono neppure a pensare di barare, e al contrario raddoppiano i loro sforzi o cercano un altro gioco o sport da intraprendere.

La competitività è alla base di un altro principio comune tra i goliath: l'idea che "prima o poi sarà il tuo turno". Così come la maggior parte delle gare goliath sono aperte a tutti, i goliath pensano che chiunque dovrebbe avere la possibilità di competere per il potere, il prestigio e altri obiettivi. I goliath che visitano le terre a bassa quota sono spesso sconcertati dalla condizione dei servi della gleba. Un viandante goliath potrebbe chiedere: "Perché il signore non permette loro di diventare cavalieri?". Chiunque si trovi in una situazione che non consenta di migliorare il proprio stato, otterrà la pietà, e probabilmente un consistente aiuto materiale, di un goliath.

La competitività tra i goliath ha anche un lato oscuro. Questo atteggiamento conviviale tra i goliath si estende soltanto agli abili e ai giovani, che vengono cresciuti per le loro potenzialità. Un goliath che non riesce a reggere il passo del resto della tribù, sia in senso letterale che in termini di produttività, viene trasportato soltanto per qualche giorno prima che la tribù inizi a schivare il goliath debole. A volte una tribù non concederà cibo e riparo a un goliath debole, ma è molto più probabile che sia lo stesso goliath a rifiutare cibo e riparo fintantoché non avrà dimostrato il proprio valore davanti alla tribù o sceglierà di allontanarsi in esilio.

Un altro aspetto rilevante della cultura goliath è che mentre la tribù nel suo insieme cerca di impartire di continuo i principi di una competitività sana e leale tra i giovani, non tutte le tribù hanno lo stesso identico concetto di sportività. Un goliath che lascia una tribù per unirsi a un'altra è spesso combattuto tra il suo retaggio e i principi taciti della sua nuova tribù. Questa lotta interiore spesso conduce un goliath all'esilio, se non riesce a conciliare le regole competitive della sua nuova tribù con quelle con cui è cresciuto.

Consigli per l'interpretazione: Se si gioca un personaggio goliath, si consideri la possibilità di tenere un conteggio dei mostri sconfitti e degli eventi tipo "il danno massimo inflitto con un colpo solo" o "la ferita più grave a cui sono sopravvissuto". Il desiderio del vostro personaggio di superare i suoi precedenti risultati probabilmente influenzerà la scelta delle avventure da intraprendere man mano che aumenta di livello. Si presti molta attenzione a ciò che il personaggio considera corretto, soprattutto rispetto a quelle situazioni abbastanza frequenti in D&D, come il dilemma morale se aiutare un nemico in pericolo o la certezza di violare la legge per ottenere un nobile scopo.

VITA DEI GOLIATH

Non esistono due tribù goliath uguali. Tuttavia, come per ogni razza, le tribù condividono tanti tratti comuni da poter lo stesso definire una comune cultura goliath. Il proprio personaggio in ogni caso può abbracciare quella cultura o essere estraneo a essa.

TEMPO LIBERO

Gli sport e i giochi hanno un ruolo centrale nella vita dei goliath. I goliath, che sono cacciatori-raccoglitori, non hanno molto tempo per elaborare giochi che richiedono attrezzature complesse. Le competizioni sono soprattutto eventi estemporanei che richiedono poca preparazione, come una corsa a piedi andata e ritorno fino all'albero o una partita di "stai alla larga" giocata con un pesante zaino sulle spalle.

Ogni tribù ha i suoi giochi, ma alcuni (in particolare quelli descritti di seguito) sono comuni a tutta la cultura goliath.

Scala-il-monte: Una partita di scala-il-monte, uno dei più semplici giochi goliath, è una banale corsa fino alla vetta di una collina abbastanza elevata. Si conoscono inoltre due possibili varianti. Innanzi tutto, la corsa talvolta è fino in cima alla collina e poi indietro fino a terra, che un goliath particolarmente ardito o folle potrebbe in qualche caso vincere lasciandosi intenzionalmente cadere fino al traguardo. I goliath a volte gareggiano secondo una formula al meglio dei tre incontri, con il vincitore di ciascuna corsa costretto ad accettare uno zaino pieno di rocce (e quindi una penalità all'ingombro come handicap per le future scalate).

Giocare a scala-il-monte: I goliath di solito scelgono cime con CD di Scalare 15 o 20. I corridori di solito ascendono in scalata accelerata (che conferisce una penalità di -5 alle prove di Scalare effettuate dai non goliath). Uno zaino goliath pieno di rocce pesa di norma 35 kg, quanto basta per conferire una penalità di -3 alla prova a causa dell'ingombro oltre a ridurre la velocità da 9 metri a 6 metri. Se vincere una partita di scala-il-monte è importante ai fini dell'avventura intrapresa, il personaggio vincitore ottiene esperienza come se avesse affrontato un incontro di LI uguale all'altezza della cima espressa in metri e divisa per 6.

Radice testona: Questo svago è simile al gioco "signore della montagna" con cui i bambini si svagano a quote elevate. Un goliath, la cosiddetta "radice" secondo il gergo del gioco, si posiziona in un punto elevato, di solito una cresta o un piccolo, ma qualche volta anche in cima a un macigno o persino un semplice punto contrassegnato sul terreno. Quindi gli altri giocatori (di solito tra tre e sei) cercano di allontanare la radice da quel punto o l'afferrano per trascinarla via. Chiunque riesce in questa impresa diventa la nuova radice, e il gioco si ripete finché tutti i goliath non sono esausti o ciascuno fallisce il proprio tentativo di strappare la radice. Non c'è un numero prestabilito di tentativi per indicare il vincitore, i goliath sono così corretti da ammettere che una certa radice ha vinto la partita. È considerata una scorrettezza riunirsi per attaccare insieme la radice (utilizzare l'aiuto di qualcun altro o simili tattiche) almeno fintantoché tutti i tentativi individuali non hanno avuto successo, ed è anche una basezza attaccare la radice di punto in bianco; la radice, per la sua parte, è obbligata a rinunciare a qualsiasi attacco di opportunità che preceda un tentativo di spinta, a meno che i suoi avversari non spingano tutti insieme, in quel caso la radice può rispondere con attacchi non letali.

Giocare a radice testona: I PG che vincono una partita di radice testona superano una sfida uguale al GS dei due avversari più forti, purché la partita di radice testona sia importante per l'avventura in corso.

Lotta libera: Un incontro di lotta libera goliath inizia in un cerchio del raggio di 6 metri tracciato su un terreno piano, al centro del quale è indicato in modo chiaro il punto in cui gli incontri si apriranno. Un lottatore, per vincere un incontro,



Una partita di palla-capra

dovrà immobilizzare il suo avversario, e trascinare il suo nemico immobilizzato fuori dal cerchio, senza però perdere la presa. Gli incontri durano un numero indefinito di round da 1 minuto, con un arbitro che conta ad alta voce e quindi i lottatori sanno sempre quando il tempo sta per scadere. Al termine di ogni round, i lottatori lasciano la loro presa e hanno alcuni istanti per prendere fiato prima di tornare al centro del cerchio.

Giocare a lotta libera: Gli incontri di lotta libera goliath seguono le regole di lotta descritte a pagina 156 del *Manuale del Giocatore*, eccetto che effettuare un attacco di opportunità contro un avversario che cerca di iniziare una lotta è considerato barare. Ferire un avversario in un incontro di lotta è considerato barare a meno che entrambi i lottatori si siano accordati prima della partita a consentire attacchi non letali. Sconfiggere un avversario in un incontro di lotta importante per l'avventura fa guadagnare punti esperienza proprio come qualsiasi altro combattimento.

Palla-capra: Questo gioco di squadra utilizza una palla pelosa e deforme riempita di pelle di capra; più la palla è bitorzolosa e gibbosa più il gioco si fa divertente. Una partita di palla-capra richiede da dodici a ventiquattro piattaforme (di solito macigni, tronchi e ceppi di albero) sparse casualmente sul terreno di gioco. Le due squadre composte da quattro giocatori prendono posto su piattaforme adiacenti, mentre un arbitro corre a posizionare la palla-capra su una piattaforma più o meno alla stessa distanza delle due squadre. Le squadre quindi saltano da una piattaforma all'altra, ciascuna con l'obiettivo di arrivare per prima alla palla.

La squadra che raggiunge la palla per prima è all'attacco. Quando una squadra è all'attacco, deve cercare di completare tre passaggi consecutivi tra i membri della squadra posizionati su quattro diverse piattaforme (in altre parole, non ci si può passare la palla avanti e indietro tre volte di fila; i giocatori devono saltare da una piattaforma all'altra). Se la squadra all'attacco completa i tre passaggi, chiunque impugni la palla in quell'istante può cercare di colpire un avversario con un lancio della palla. La squadra in difesa cerca di intercettare la palla e di far cadere i suoi avversari dalle piattaforme.

Un giocatore che cade dalla piattaforma (perché ha sbagliato un salto o perché un avversario lo ha fatto cadere) o colpito dalla palla è "fuori" e non può più partecipare finché non cambia il possesso di palla e le due squadre si scambiano i rispettivi ruoli di attacco e di difesa. Ogni volta che la palla cade a terra (compreso quando tocca terra il giocatore in possesso della palla), cambia il possesso, sempre che la palla non tocchi terra dopo avere colpito un avversario, in quel caso gli attaccanti non perdono la palla. Una squadra vince se tutti gli avversari vengono "abbattuti" nella stessa manche.

Giocare a palla-capra: I salti e le spinte di palla-capra seguono le normali regole di D&D. Tirare una palla contro un avversario è un attacco di contatto a distanza, e tutti i giocatori non goliath subiscono una penalità di -4 per mancanza di competenza perché è quasi impossibile fare pratica con la deforme palla-capra. Passare una palla a un alleato è allo stesso modo un attacco a distanza, eccetto che i bonus e le penalità alla Destrezza vanno invertiti quando si deve calcolare la CA del bersaglio (in altre parole, è tanto più facile lanciare la palla a un bersaglio agile quanto è più difficile che un compagno imbranato possa prenderla). Un personaggio, per tentare di intercettare la palla, deve trovarsi entro 1,5 metri dalla traiettoria della palla e ottenere un risultato migliore con un tiro di attacco a distanza di quello effettuato dal lanciatore (con il suo tiro di attacco a distanza).

I personaggi, che in realtà non stanno combattendo, possono quindi condividere la stessa piattaforma (spesso lo stesso quadrato) senza alcuna penalità. Vincere una partita di palla-capra è una sfida che equivale ai GS combinati dei membri della squadra sconfitta, purché tale vittoria sia in un qualche modo significativa per l'avventura nel suo insieme.

Bevi-e-Dici: Il gioco di bevi-e-dici, una gara per niente atletica, coinvolge partecipanti e spettatori tutti seduti in cerchio. Un partecipante prepara un gigantesco boccale di idromele appositamente spillato per l'occasione, beve un sorso, e poi inizia a raccontare una storia. A seconda di come viene accolto il racconto, riceverà applausi dal resto del cerchio (e quindi il partecipante è ancora in gioco) o urla (ovvero, il partecipante è fuori dal gioco, ma continua come spettatore). Il boccale allora passa in senso orario attorno al cerchio; gli spettatori si limitano a passarlo alla loro sinistra, mentre i partecipanti bevono un sorso e presentano il loro racconto. Il boccale continua a girare in circolo finché non è vuoto o rimane un solo partecipante. Se bevi-e-dici termina con il boccale vuoto, chiunque fosse ancora in gioco a quell'istante potrebbe dichiarare una vittoria comune.

Giocare a bevi-e-dici: Normalmente occorre una prova effettuata con successo di Intrattenere (commedia) o Intrattenere (oratoria) con CD 15 per ottenere il consenso del pubblico. Purtroppo, l'idromele spillato per bevi-e-dici, per quanto gustoso, è famoso per far biascicare le parole più di qualsiasi altra sostanza alcolica, rendendo via via più difficile ottenere un successo nei round successivi. Secondo le regole, l'idromele di bevi-e-dici è un veleno da ingestione (Temp CD 14; 1d3 Car/1d3 Car), anche se in realtà induce soltanto assopimento e riduce le parole a discorsi biascicati e senza senso. Il veleno è a tutti gli altri effetti innocuo.

ARTI E MESTIERI

I goliath sono intrinsecamente competitivi, ma la maggior parte capisce che l'arte qualche volta non si può misurare e non ha "vincitori". I goliath decorano le loro armi, tende e quei pochi vestiti che indossano con disegni astratti, di solito lunghe linee frastagliate e parallele o simboli che hanno un significato astronomico (tracciati di costellazioni, disegni del sole e della luna, e così via). Alcuni pittori goliath cercano di praticare un'arte più realistica, ma anche costoro preferiscono ricorrere a disegni stilizzati per catturare l'essenza del soggetto, non la sua figura plastica. "Posso osservare un guerriero goliath in corsa tutte le volte che voglio", recita un motto famoso degli artisti goliath. "Perché mai dovrei riprodurlo in ogni sua caratteristica sulla parete di una caverna?" Per un artista goliath, il solo e unico scopo dell'arte è essere decorativa e mostrare all'osservatore qualcosa che non esiste nel mondo reale.

Le tribù goliath hanno vaste tradizioni orali di storie, miti, leggende e canti. Quasi tutte le tribù hanno uno o più cantori dell'aurora (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio"), un titolo onorifico attribuito ai bardi che contribuiscono come sentinelle e custodi del sapere tribale. Quella parte di tempo libero che non viene utilizzata per giochi o sport viene trascorsa ad ascoltare racconti attorno al fuoco, sebbene questi siano per lo più racconti di giochi e di sport, come si potrebbe facilmente immaginare. Nel corso delle ultime due decadi, alcune tribù hanno iniziato a utilizzare l'alfabeto Nanico per trascrivere i fonemi del linguaggio goliath, il Gol-Kaa. I primi scrivani goliath sono entusiasti, quindi non è poi così raro imbattersi in una caverna montana, nella quale è stata dipinta un'intera epica goliath sulle pareti, sul soffitto e persino sul fondo della grotta.

L'artigianato goliath è limitato dalla scarsità di materie prime al livello di superficie. Essendo nomadi, non scavano miniere o seminano i campi, quindi la fucinatura e la tessitura sono quasi del tutto assenti. Molti goliath eccellono nella lavorazione della pietra, ovvero l'arte di costruire punte di freccia, coltelli, punte di lancia e altri utensili con la selce rinvenuta nel letto dei fiumi. I goliath sono anche capaci di conciare le pelli degli animali e di cucirle insieme per costruire tanto le armature quanto le tende. Alcune tribù di goliath seguono sempre gli stessi cammini migratori e si fermano abbastanza a lungo in un posto da costruirvi delle fornaci, per ottenere vasellame e avere vasi di ceramica da scambiare con le altre tribù. La maggior parte dei goliath utilizza canestri intrecciati per trasportare gli oggetti, e coloro che hanno il titolo onorifico di treccia-trame passano la maggior parte del loro tempo ad attorcigliare a mano ceste e corde di canapa.

Considerato che i goliath non possono produrre da soli i loro beni di metallo o i gioielli, nutrono una grande stima verso i fabbri e gli orefici. I goliath sono sempre disposti a barattare le loro pelli e carni con le meraviglie create dagli artigiani nani e gnomeschi.

Consigli per l'interpretazione: I goliath provano meraviglia per qualsiasi oggetto estraneo alla loro nomade esistenza montana, quindi molti PG goliath sono desiderosi di viaggiare e di vedere cose che non hanno mai conosciuto prima. Poiché la tradizione orale è così importante per i goliath, spesso paragonano la loro situazione a quella degli eroi delle leggende. Alcuni esempi di racconti che narrano le gesta degli eroi goliath si trovano nella sezione "Storia e folclore" più avanti in questo capitolo, ma si possono certamente inventare nuovi racconti e saghe per il proprio personaggio. Siccome i gioielli sono molto rari tra i goliath, un personaggio goliath preferirà prendere per sé i monili e i preziosi di un tesoro scoperto.

TECNOLOGIA E MAGIA

I goliath non sono primitivi, ma sono nomadi, e questo fatto pone alcuni forti limiti al tipo di tecnologia che utilizzano nella vita di tutti i giorni. I goliath in generale costruiscono per se stessi soltanto quello che riescono a portarsi appresso, compresi gli utensili che servono per queste creazioni. Pochi goliath sono fabbri, per esempio, poiché non è possibile trasportare una forgia su un passo montano. Tuttavia, i goliath hanno conoscenze pratiche della metallurgia e sono molto attenti alla qualità delle merci di metallo che acquistano dalle razze con cui di solito commerciano, soprattutto nani e giganti.

Considerato che i goliath sono cacciatori-raccoglitori autonomi, eccellono nella conciatura, nella lavorazione dei pellami, nell'affilatura delle selci e nell'intaglio delle ossa; una tribù goliath per sopravvivere a un rigido inverno montano deve ricorrere a tutte le risorse disponibili. Questo significa utilizzare tutte le parti di un animale ucciso durante una battuta di caccia, nervi, pelle e ossa comprese.

Senza la magia, lo stile di vita nomade dei goliath li condurrebbe all'inedia e al declino sociale. Gli incantatori goliath, specialmente gli onnipresenti druidi, hanno un ruolo chiave nella ricerca del cibo, nella guarigione dei malati e degli infermi e nel proteggere il campo dalla furia degli elementi.

GOLIATH IN GUERRA

I goliath non sono un popolo bellicoso. Quando sono minacciati da un nemico formidabile, preferiscono raccogliere le loro cose e cercare un territorio più tranquillo invece che

fermarsi e combattere. I goliath in realtà non sono vigliacchi, ma pensano che ogni compagno goliath perso in battaglia sia un compagno di squadra perso per sempre; inoltre sono ben consapevoli di quanto le perdite in guerra rendano la vita tribale ancora più difficile per i superstiti.

Tuttavia, la guerra in alcuni casi è l'unica scelta praticabile. Una tribù goliath potrebbe non riuscire ad allontanarsi o a superare in astuzia i suoi nemici, o una parte della tribù potrebbe essere fatta prigioniera. I goliath giudicano la prigionia e la schiavitù come crimini particolarmente odiosi, e in questi casi l'intera tribù va in guerra, vedendo nella battaglia il gioco più importante di tutti.

Con la sola eccezione dei neonati e dei bambini più piccoli, tutti i goliath sono abili guerrieri (altrimenti non potrebbero rimanere nella tribù). Una tribù può trasformarsi in una formidabile macchina da guerra, facendo circolare le armi e le armature, scegliendo i capitani di guerra e mettendosi in marcia contro il nemico. I goliath preferiscono le armature di cuoio e di pelle, con armi di taglia Grande impugnate a due mani per massimizzare la loro forza immensa. Poiché i goliath hanno un retaggio da cacciatori, sono abili a mimetizzarsi e a sfruttare il terreno a loro vantaggio, e preferiscono le tattiche di guerriglia agli incontri prestabiliti sui campi di battaglia.

La tendenza dei goliath verso la competizione e la correttezza si esprime anche sul campo di battaglia. I goliath non riescono a fare meno di segnare i punteggi, marcando il numero di nemici che hanno sconfitto in battaglia. Quando combattono, i goliath cercano di dimostrare la loro superiorità in tutti gli aspetti dell'arte della guerra. "Non basta vincere una battaglia", pensa un tipico goliath. "Dovresti anche vincerla dimostrando agli avversari il tuo valore in campo". Una vittoria ottenuta per superiorità numerica o per logoramento non è per nulla considerata una vittoria. Quando due tribù goliath guerreggiano tra loro, la tribù più numerosa tiene quasi sempre in disparte una parte delle truppe così da non ottenere la vittoria per superiorità numerica.

I goliath estendono i principi di sportività al campo di battaglia ma non sono così ingenui da pensare che i loro nemici seguano le stesse regole del gioco (ovviamente, a meno che i nemici non siano goliath a loro volta). Un agguato a sorpresa risulta accettabile alla maggior parte dei goliath, poiché mettersi in posizione di vantaggio non è un compito facile. Tuttavia, molti goliath pensano che dare il colpo di grazia a un avversario morente, prendere ostaggi o attaccare i civili siano azioni indegne e "scorrette".

Alcuni goliath abbracciano così a fondo la natura competitiva del combattimento che se vincono con troppa facilità, si penalizzano per restituire un minimo di equità allo scontro. Se un goliath spezza l'arma di un nemico al primo colpo, potrebbe decidere di gettare a terra la propria arma e ingaggiare una lotta. I goliath comunque non sono stupidi, cercano di combattere queste battaglie "con onore" solamente se hanno una ragionevole speranza di vincere lo stesso, o se le circostanze sono tali che lo sconfitto riuscirà in ogni caso a sopravvivere.

Consigli per l'interpretazione: Se uno scontro volge a meglio per il vostro personaggio goliath, considerate la possibilità di penalizzarlo in un qualche modo o almeno dichiarate agli altri giocatori che il vostro PG sarebbe seriamente intenzionato a limitare le proprie capacità. Si tenga traccia dei nemici sconfitti e si lancino sfide amichevoli ai propri compagni o scommesse di poco conto, persino mentre il combattimento impazza attorno al personaggio.

SOCIETÀ E CULTURA

L'aspetto più diffuso della cultura goliath è un senso di congeniale competitività che permea quasi tutte le azioni intraprese da un goliath. I goliath si danno sempre un gran daffare per migliorare la loro posizione all'interno della tribù e trasformano qualsiasi compito in una gara, scommessa o qualche altra forma di incontro. Oltretutto, la pressione sociale che spinge a essere "sportivi leali" è quasi soverchiante, tant'è che gli imbroglioni e coloro che non sanno perdere vengono emarginati dal resto della tribù. I goliath gareggiano quasi sempre senza pensarci. Una squadra di cacciatori potrebbe sfidarsi in una corsa fino alla cima di una montagna, senza che nessuno abbia indetto tale competizione o iniziato per primo a correre.

Le tribù goliath sono per lo più generose e ospitali con i forestieri, purché questi non pongano una minaccia. Tuttavia, come altra prova della natura sportiva di questa razza, una tribù goliath fornirà quanto più cibo e divertimento possibile a un viandante, con la speranza di vedere così aumentare la propria fama di gente ospitale. Questa eccessiva generosità viene però contenuta dal fatto che le tribù goliath, come cacciatori-raccoglitori, non possiedono molte ricchezze nel senso tradizionale del termine, e soltanto quando una caccia va molto bene hanno cibo in eccedenza.

STRUTTURA TRIBALE

Una tipica tribù goliath è composta da quaranta a sessanta goliath, di solito raggruppati da tre a cinque famiglie allargate. La

maggior parte dei goliath appartiene alla stessa tribù per la sua intera esistenza. Le tribù che si allargano troppo o che diventano ingestibili a volte si spezzano in due o tre tribù più piccole, così come le tribù che vivono tempi duri e diventano troppo piccole per sopravvivere da sole si uniscono a tribù più stabili. In ogni caso, questi cambiamenti sono rari; i custodi del sapere della maggior parte delle tribù goliath sono in grado di risalire alla storia tribale fino a oltre dieci generazioni indietro.

La maggior parte dei goliath si identifica più con la tribù che con la propria famiglia. I famigliari di solito condividono la stessa tenda per dormire e si sentono molto intimi, ma i legami tra loro non sono così forti come quelli di una qualsiasi società umana. La tribù nel suo insieme alleva i giovani, perciò i bambini non sviluppano affetti molto forti con i genitori. Sposarsi e risposarsi è piuttosto frequente tra i goliath, quindi le famiglie tendono a essere piuttosto fluide.

Ruoli tribali chiave

Anche se tutti i membri della tribù sono di solito considerati alla pari, alcuni ruoli chiave sono importanti per ogni tribù goliath.

Capotribù: Il capotribù è l'autorità più importante della tribù, ma non per questo è l'unica fonte di potere all'interno della tribù. Il capotribù viene eletto per acclamazione quando il precedente capo abdica (o è costretto ad abdicare). Ha la responsabilità di scegliere il cammino migratorio della tribù, condurre la tribù in terre ricche di cacciagione e di decidere quando muoversi se la selvaggina diminuisce. Una volta al giorno, il capotribù



Illustrazione di T. Baxa

Persino i giganti imparano a temere un gruppo di guerra goliath

nomina alcuni capitani ("kathunae" in Gol-Kaa) e assegna loro un compito per la giornata, come cacciare, raccogliere materie prime, cucinare o esplorare un nuovo territorio. I capi più saggi assegnano almeno due squadre allo stesso compito, poiché due gruppi competono tra loro e si ottiene un risultato migliore.

Capitano: Il capotribù sceglie i capitani tutte le mattine dopo la colazione, e la maggior parte dei capotribù assegna a rotazione il ruolo di capitano ai goliath adulti, così tutti hanno la possibilità di fare pratica al comando. Ogni capitano riceve dal capotribù una traccia generale sul compito assegnato per quella giornata. Quindi i capitani scelgono a loro volta tra la popolazione adulta i goliath con cui formare le squadre, e poi inizia la vera e propria giornata di lavoro. I capitani hanno larga autonomia e possono scegliere la strada migliore per conseguire l'obiettivo; il capotribù, ovvero l'intera tribù, vuole dei risultati non un insieme di criteri da seguire alla lettera. Molti capitani fanno leva sull'aspetto competitivo per guidare una squadra e incitano i propri compagni a fare meglio dell'altra squadra alla quale è stato assegnato lo stesso compito per quel giorno. I capitani hanno un'autonomia quasi assoluta per quel che riguarda il comando delle loro squadre, ma stanno attenti a non sbilanciarsi troppo; qualsiasi risentimento provocato oggi potrebbe riaffiorare nel capitano di domani.

Custode del cielo: Molte tribù, sia quelle dei goliath panteistici che quelle degli animistici (descritti nella sezione "Religione panteistica" più avanti in questo capitolo), hanno un druido con il titolo onorifico di custode del cielo che vigila sulle inutili stragi di selvaggina e sugli sprechi di risorse come legna da ardere o piante commestibili. Il capotribù non include il custode del cielo nella lista delle squadre, permettendogli di vagare come più gli pare. I custodi del cielo passano la maggior parte del loro tempo a esplorare nuovi territori, a sorvegliare le squadre di caccia e di raccolta e a preparare i vari riti e le feste stagionali.

Cantore dell'aurora: Molte tribù goliath hanno da quattro a sei membri con il titolo onorifico di cantore dell'aurora (vedi la descrizione dell'omonima classe di prestigio nel Capitolo 5). I cantori dell'aurora sono bardi che fungono da sentinelle notturne, mentre pattugliano il perimetro attorno al campo goliath e danno l'allarme in caso di pericolo. Poco prima dell'alba, cantano inni al coraggio e alla virtù per svegliare il resto della

tribù. Durante il giorno, la squadra che rimane al campo sceglie i cantori dell'aurora per ultimi, così da assegnare loro compiti leggeri che permettano loro di dormire di giorno per restare vigili la notte.

Giudice: I giudici agiscono da arbitri per molti incontri che si svolgono durante il tempo libero dei goliath e inoltre appianano le dispute tra i membri della tribù. A meno che una questione non sia estremamente urgente, i giudici concedono udienza soltanto dopo la cena, e chiedono a tutte le parti di raccontare la loro versione dei fatti. Quindi, il giudice emette una sentenza. Qualsiasi goliath può presentare appello al capotribù contro la sentenza emessa da un giudice, ma il capotribù non può annullare la sentenza di un giudice senza prima averlo destituito dalla carica, perciò la maggior parte dei capotribù di solito è restia ad agire così. Se un giudice non riesce a stabilire chi ha torto in una particolare disputa, di solito viene aperta una contesa di qualche tipo, spesso una gara collegata con la questione dibattuta. Per esempio, se due goliath dichiarano di essere proprietari dello stesso ariete, un giudice potrebbe conferire l'ariete al goliath capace di trasportarlo più lontano prima di crollare sotto il suo peso.

Madre tendale: La posizione di madre tendale è insolita poiché è l'unico aspetto della società goliath che dipende dal genere. La madre tendale ha la responsabilità di accudire i bambini e gli infanti. Viene scelta come capitano quasi tutte le

mattine, e lei nomina i suoi assistenti. Le femmine goliath

hanno la capacità di accudire più bambini, così la madre tendale è spesso in grado di fare da balia all'intera tribù. Un capitano non può affidare un compito a un bambino



Un bambino goliath apprende le basi della filatura

finché la madre tendale non lo giudica grande abbastanza (che di solito avviene verso i 10 anni di età e questo primo compito diventa una speciale di rituale di passaggio). I racconti popolari narrano di goliath che sono al caldo e al sicuro sotto le cure della madre tendale, ma che vanno incontro a una cattiva sorte se fuggono dalla tribù, per essere poi salvati da una squadra guidata dalla madre tendale stessa. Il capotribù sceglie la madre tendale e può destituirlo dalla carica, anche se questo tipo di punizione avviene raramente.

Prefica: La prefica di una tribù goliath ha un solo compito: identificare i goliath che non sono abbastanza produttivi per la tribù. Se un goliath è troppo vecchio o malato per sopravvivere ai rigori della vita montana senza aiuto, la prefica prepara un lungo canto o un lamento funebre che celebra la vita e i successi di quel goliath. Al termine del lamento funebre, l'intera tribù piange e si deplora mentre il goliath vecchio o malato si allontana per sempre, senza fare più ritorno. La prefica intona lamenti funebri anche per i goliath che muoiono all'improvviso o in battaglia, e poi li seppellisce sotto un semplice tumulo. Una prefica benevola parla con un goliath che sembra debole prima di preparare un lamento, e a volte una lunga e franca chiacchierata con la prefica è più che sufficiente per rimettere in piedi il goliath e farlo tornare a essere utile. Le prefiche di solito parlano con il capotribù prima di preparare un lamento e si attengono al giudizio e alla clemenza del capotribù (per esempio, la tribù decide di spostarsi a una quota più bassa e mite, dove un goliath infermo sarà meno gravoso).

Consigli per l'interpretazione: Qual era il ruolo del vostro personaggio nella gerarchia della tribù prima di diventare un avventuriero? Le tribù goliath sono per lo più meritocratiche, quindi anche un giovane potrebbe avere avuto un ruolo di rilievo all'interno della tribù. Come erano gli altri membri della tribù (soprattutto il capotribù e la madre tendale del vostro personaggio)?

Lotte di potere

Un capotribù stolto o incapace, poiché ha il dovere di trovare cibo e acqua per la tribù, mette a repentaglio la sopravvivenza dell'intera tribù. Quando un capotribù prende decisioni sbagliate o è un po' troppo sfortunato, potrebbero emergere alcuni potenziali sfidanti alla sua carica.

Nella maggior parte delle tribù un aspirante capotribù può ottenere il potere sconfiggendo il capo in carica in tre prove di valore. Lo sfidante sceglie la prima prova, il capo in carica sceglie la seconda, mentre la terza è una sfida tradizionale. È una regola accettata della lotta di potere che il capo e lo sfidante scelgano una sfida che premi le loro particolari abilità e capacità, ma una prova palesemente impraticabile per uno dei concorrenti non è per nulla una prova e riceverà una pesante contestazione da parte della tribù (vedi "Ammonimento", colonna a fianco). Lo sfidante deve vincere tutte e tre le prove per diventare il nuovo capotribù. Quando ciò accade, il capotribù sconfitto spesso, ma non sempre, abbandona la tribù. I membri della tribù, per ragioni di sicurezza, subiscono una forte pressione sociale che li invita a non sfidare un capotribù nel mezzo di un conflitto o non lanciare continue e ripetute sfide contro lo stesso capotribù.

Se un capotribù abdica volontariamente o muore all'improvviso, una simile serie di gare tra gli aspiranti capotribù stabilisce il nuovo capo. A differenza da una sfida a un capo-

tribù in carica, tuttavia, un candidato deve vincere soltanto la maggior parte delle prove per diventare il nuovo capo.

Molti goliath, diversamente dalla maggior parte delle società umane, non cercano il potere in quanto tale, e per alcuni essere il capotribù è soltanto una grave responsabilità, non qualcosa a cui aspirare. I goliath amano gareggiare dopotutto, e il capotribù non ha la possibilità di prendere parte a tutti i giochi e le gare quotidiane che caratterizzano la vita dei goliath.

Le tribù goliath più primitive hanno soltanto una semplice regola per la successione: se qualcuno sconfigge il vecchio capotribù, allora quel qualcuno diventa il nuovo capotribù.

Consigli per l'interpretazione: Quali sentimenti nutre il vostro personaggio verso l'attuale o il precedente capotribù? Il vostro personaggio nutre qualche interesse per la guida della tribù? Se le cose stanno così, esiste un piano per fare in modo che ciò accada? Il personaggio ha preso parte a una lotta di potere per il comando della tribù? Se sì, qual è stato il risultato della gara?

LEGGI E GIUSTIZIA

Considerato che i goliath non hanno un codice legale scritto, è difficile fare delle astrazioni sulla legge goliath. In generale, conta una sola regola: obbedire al capotribù e, per estensione, ai capitani da lui indicati.

Il sistema di punizioni dei goliath è allo stesso modo meno strutturato di quello della maggior parte delle altre società. Poiché i goliath sono nomadi, la prigionia non è praticabile e le multe servono a poco in una società dove molti beni sono di proprietà comune della tribù. I goliath che disobbediscono al capotribù o che sono sorpresi a rubare, a barare o a commettere altri crimini, sono di solito bastonati. I goliath attribuiscono un grande potere educativo al dolore. L'altro tipo di punizione principale è sociale: in un modo o nell'altro il resto della tribù ignora il criminale.

Ammonimento

Quando un goliath subisce un ammonimento completo, il resto della tribù fa finta che quel criminale non esista. Il criminale non viene scelto per le squadre, non può partecipare ai giochi e alle gare, e la tribù non gli fornisce né cibo né riparo. Per la durata dell'ammonimento (conosciuta come "volok-thea" in Gol-Kaa), il goliath deve contare soltanto sulle sue forze.

Una forma di richiamo inferiore conosciuta come "volokkanu" esiste per i reati minori. Un criminale condannato a un mezzo-ammonimento è trattato con disprezzo dal resto della tribù. Il criminale viene scelto per ultimo dai capitani, gli vengono assegnati compiti particolarmente ripugnanti e riceve soltanto gli avanzi del cibo e dell'acqua. Questi goliath mezzi-ammoniti possono partecipare ai giochi e alle gare solamente se la loro presenza è necessaria per qualche ragione, e gli avversari spesso si alleano contro il criminale invece di competere tra loro.

I goliath che aiutano un goliath ammonito diventano ammoniti a loro volta, poiché interrompere la solidarietà di un ammonimento costituisce un attacco alle fondamenta delle società goliath.

Ciò che appare notevole a un non goliath che assiste all'ammonimento è il modo di agire all'unisono di tutti senza che nessuno intervenga a dire: "Impartiremo un

ammonimento completo a Thotam per tre giorni, al quale seguirà un mezzo-ammonimento per altri quattro giorni". I goliath comunicano l'ammontare della pena con minime variazioni del loro linguaggio corporeo, e molti affermano di conoscere "per intuito" la durata esatta di un certo ammonimento.

Consigli per l'interpretazione: I goliath che si recano all'avventura potrebbero subire un ammonimento quando tornano alla tribù. I giovani goliath ribelli spesso imparano ad accettare l'autosufficienza e l'indipendenza, utili per una futura carriera di avventuriero, quando passano buona parte del loro tempo ammoniti per infrazioni minori. Il vostro personaggio goliath è stato ammonito dalla sua tribù? Se sì, per avere commesso quale crimine? Come si è sentito per questa punizione? Anche se è lontano dalla sua tribù, adotta ugualmente l'ammonimento per condannare le azioni degli altri? Come spiega questo comportamento ai suoi compagni?

Esilio

Essere esiliati dalla tribù è tanto la peggior sentenza che un giudice possa emettere quanto l'ineluttabile destino di tutti i goliath che non muoiono in battaglia o di infermità. Gli esiliati ricevono un nuovo titolo onorifico da parte del capotribù a riprova del loro diverso stato sociale; quindi radunano i loro oggetti in uno zaino, dicono addio agli amici e ai famigliari e lasciano per sempre la tribù. Se un goliath viene esiliato per vecchiaia o per una ferita debilitante, la prefica intona un lamento mentre l'esiliato abbandona il campo. Viceversa, se l'esilio è una condanna inflitta da un giudice, nessun lamento viene cantato e l'esiliato viene ignorato fino alla sua partenza.

La maggior parte dei capi e delle prefiche applica abbastanza alla lettera la massima per la quale ogni goliath deve sempre contribuire al benessere della tribù. Persino un goliath che molto probabilmente guarirà dalla ferita, per esempio un goliath con una brutta frattura a una gamba, viene lasciato indietro quando la tribù si mette in moto. Gli anticorpi della società goliath sono abbastanza forti da renderla immune a gelosie meschine e lotte di potere che potrebbero giustificare un esilio politico. I goliath esiliati da giovani spesso scendono a quotemeno elevate e intraprendono un altro stile di vita nomade e competitivo: quello dell'avventuriero errante.



L'esilio è la punizione estrema per un goliath

JOEL
2K4

Anche se alcuni goliath testardi sono costretti all'esilio, è molto più facile per un goliath che sente le sue forze abbandonarlo scegliere l'esilio volontario piuttosto che mettere la tribù nella condizione di allontanarlo. Alcuni goliath vivono come eremiti per mesi o anni dopo essere stati esiliati. Ma senza il supporto e la protezione della tribù, tutti gli esiliati prima o poi soccombono ai rigori e ai pericoli della vita montana.

Consigli per l'interpretazione: Molti PG goliath sono stati esiliati, volontari o involontari, dalle loro tribù. Essere esiliati dalla tribù è un primo passo inevitabile per diventare un avventuriero goliath. Il vostro personaggio è già nomade di per sé; ora deve riuscire a cavarsela da solo. Molti goliath che sono stati esiliati si circondano di amici intimi, creando una specie di "tribù" insieme ai propri compagni di avventura. Il vostro personaggio goliath è un esule? Se sì, per quale motivo è stato esiliato? Quali sono i suoi sentimenti verso la sua tribù di origine? Questo esilio influenza in un qualche modo le sue relazioni con gli altri goliath?

VENERAZIONE DELLA NATURA

I goliath sono da sempre veneratori della natura; i loro bisogni spirituali vengono accuditi dai druidi. Anche se le divinità hanno un ruolo preminente nella cultura e nel folklore goliath, i chierici veri e propri sono sempre stati molto rari. Negli ultimi tempi, tuttavia, i chierici seguaci del pantheon goliath formato dalle cinque divinità hanno portato la loro dottrina nelle tribù goliath e, proprio per il legame che esiste tra i riti di tutti i giorni e la tradizione, hanno raccolto molti seguaci. I druidi goliath hanno risposto a questo tentativo con reazioni che vanno dall'ostilità manifesta al supporto entusiastico, ma nella maggior parte dei casi l'ascesa di una nuova religione (mentre il folklore e i riti sono antichi, la venerazione effettiva è recente) ha dato il via a un'esplosione di competitività spirituale in tutte le tribù goliath. I druidi goliath alla fin fine sono tanto competitivi quanto tutti gli altri goliath.

Quando i druidi accediscono ai bisogni religiosi di una tribù, il custode del cielo della tribù spesso innalza le lodi a Kavaki e alle montagne stesse. Gli equinozi e i solstizi hanno le loro festività druidiche, e le benedizioni dei druidi accompagnano le nascite e le morti. Una parte di ogni pasto viene deposta su un semplice altare di pietra esposto al cielo come offerta per conservare i doni della natura.

Nelle tribù senza chierici, i druidi sono responsabili per la maggior parte delle guarigioni della tribù, e spesso i ranger di alto livello danno il loro contributo. Questo obbligo occupa la maggior parte del tempo e delle energie dei druidi, così i druidi sono sempre nei pressi del campo, diversamente da quanto succede se la tribù ha anche dei chierici. Poiché hanno grande potere e influenza all'interno della tribù, i druidi finiscono con influenzare l'allineamento degli altri membri della tribù. Una tribù con un druido neutrale malvagio, per esempio, svilupperà via via un atteggiamento da "ogni tribù per se stessa" e si dimostrerà particolarmente spietata nelle competizioni. Un druido legale neutrale scoprirà che la sua tribù segue sempre lo stesso cammino migratorio e saranno sempre nominati gli stessi capitani per le stesse missioni.

RELIGIONE PANTEISTICA

I chierici panteistici goliath venerano le cinque divinità che costituiscono il pantheon goliath nel suo insieme, ma scelgono una divinità come loro prescelta. Un chierico sceglie uno dei domini della divinità e indossa il simbolo sacro di quella divinità. Tuttavia, alcuni chierici sono capaci di officiare riti e preghiere a tutte e cinque le divinità, e i chierici delle diverse divinità non mostrano nessun risentimento (e, aspetto insolito per i goliath, nessuna rivalità) gli uni verso gli altri. Un chierico goliath, per esempio, invoca Kavaki per la magia di protezione, Theleya per il potere di guarigione e Vanua per lanciare una maledizione.

A discrezione del DM, un personaggio può invece venerare il pantheon goliath come una singola unità. Venerare un pantheon in questo modo permette al chierico di scegliere il proprio dominio tra tutti quelli indicati per le divinità, invece di scegliere una divinità preferita. I dettagli di questo tipo di venerazione sono esposti in modo più dettagliato nel *Perfetto Sacerdote*.

Una sesta divinità, Kuliak, viene venerata soltanto per i riti funebri e gli incantesimi di necromanzia. Al di fuori da questi contesti, i goliath di solito non la nominano neppure.

KAVAKI, IL SIGNORE DEGLI ARIETI

Divinità Maggiore (Neutrale)

Kavaki è il creatore e il custode dei goliath, colui che veglia su di loro quando vanno e vengono dai prati alpini alle sommità montuose. Chiede ai suoi seguaci di onorare la stirpe goliath, di battersi lealmente e di agire per il bene della tribù in tutte le cose. Le pitture rupestri spesso lo raffigurano come un muscoloso e massiccio goliath con corna di ariete che gli spuntano dalla testa.

Area di influenza: Goliath, competitività.

Domini: Forza, Guerra, Protezione, Viaggio.

Addestramento dei chierici: Poiché Kavaki è il capotribù di tutti i capotribù, i chierici del pantheon goliath ricevono i suoi auspici dai loro capi tribali. Ogni giorno, il capotribù officia una preghiera a Kavaki, spesso aggiungendo una breve omelia o un racconto di Kavaki che protegge il popolo goliath.

Missioni: Ogni volta che una o più tribù goliath sono in pericolo, Kavaki manda un chierico sul posto. Gli agenti di Kavaki spesso inviano goliath coraggiosi per salvare le tribù catturate dai giganti o in pericolo.

Preghiere: I seguaci di Kavaki spesso usano i paragoni o utilizzano figure retoriche per venerare la loro divinità. Un inno di lode, per esempio, potrebbe iniziare con "Kavaki, tu che sei più alto delle montagne o che brilli eterno come le stelle più antiche".

Santuari: Un semplice santuario in legno dedicato a Kavaki è sempre visibile nei pressi del fuoco da campo principale di un campo goliath. Spesso un teschio di ariete viene deposto sulla sua sommità. I goliath creano gli altari di Kavaki in modo da essere trasportabili quando vengono smontati, ma i campi montani migliori hanno altari stabili e permanenti.

Rituali: Kavaki viene evocato nei rituali che celebrano un nuovo capotribù, concedono un nuovo titolo onorifico a un goliath o benedicono un nuovo accampamento. I rituali più comuni che riguardano Kavaki sono le cerimonie di giochi

o gare particolarmente importanti. Il cerimoniere, che parla in vece di Kavaki, si congratula tanto con i vincitori quanto con gli sfidanti e incita tutti i partecipanti a fare ancora meglio la prossima volta.

Araldo e alleati: L'araldo di Kavaki è un titano con 20 Dadi Vita che sembra un goliath con la testa di ariete. I suoi alleati sono gli arconti segugio, i leonal guardinal e gli arconti segugio eroi. (Vedi il riquadro "Formato delle descrizioni delle divinità", pagina 17 per ulteriori informazioni sugli araldi e alleati.)

Arma preferita: Randello pesante.

KULIAK, LA DEA MORTA

Semidivinità (Neutrale)

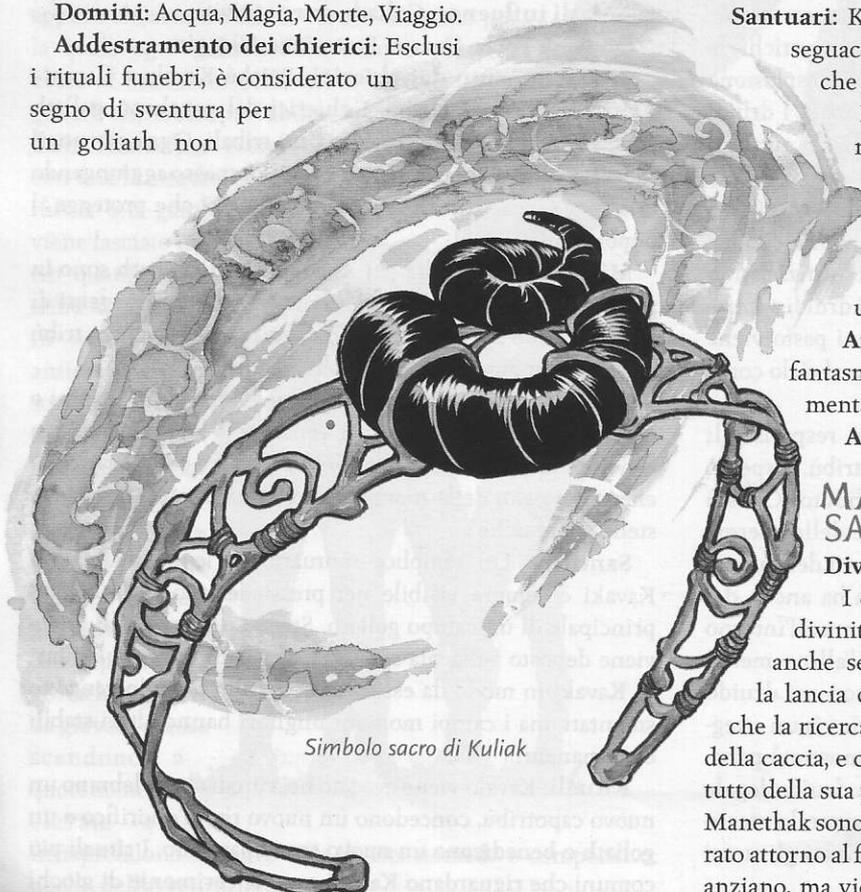
I chierici del pantheon goliath, quando non possono fare a meno di nominarla, raccontano che un tempo Kuliak era la dea delle sorgenti montane, ma le altre divinità la punirono per essersi addormentata e avere scordato di condurre le tribù goliath all'acqua. Oggi Kuliak è celebrata soltanto alla morte di un goliath. Inoltre, i goliath esiliati trovano conforto nel racconto di Kuliak, e molti preferiscono il suo culto a quello del resto del pantheon goliath. Kuliak sembra una femmina goliath molto magra e affamata.

Area di influenza: Morti, esiliati.

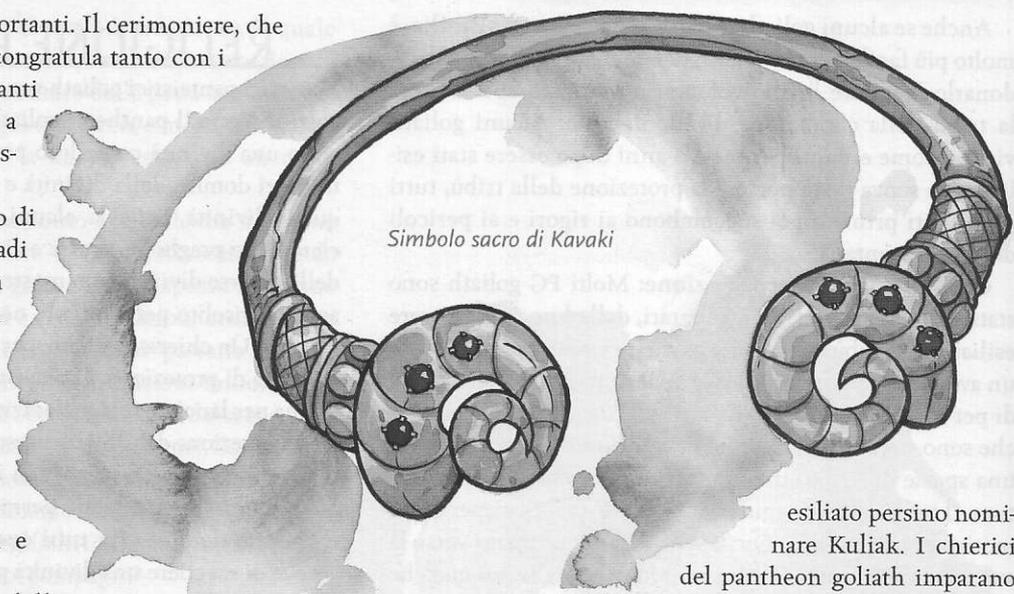
Domini: Acqua, Magia, Morte, Viaggio.

Addestramento dei chierici: Esclusi i rituali funebri, è considerato un segno di sventura per un goliath non

Illustrazioni di D. Crabapple



Simbolo sacro di Kuliak



Simbolo sacro di Kavaki

esiliato persino nominare Kuliak. I chierici del pantheon goliath imparano a memoria i rituali e non cercano neppure di pensare a Kuliak da quel momento in poi. Kuliak, tuttavia, a differenza delle altre divinità che formano il pantheon goliath, è servita da chierici goliath che venerano soltanto lei. Poiché sono piuttosto isolati, i suoi chierici hanno pochi precetti da trasmettere e bramano di conoscere nuove cose sulla loro divinità.

Missioni: Kuliak dedica ben poca attenzione ai morti, agendo piuttosto come una specie di pastore per i goliath esiliati. Se gli esiliati sono in pericolo, i suoi seguaci fanno il possibile per salvarli e metterli al sicuro.

Preghiere: Le preghiere a Kuliak sono spesso cantate e anche quelle parlate sembrano delle cantilene. Non hanno una metrica o un tema regolare, perché l'adorazione di Kuliak è una questione personale.

Santuari: Kuliak non ha santuari prestabiliti, ma i suoi seguaci a volte si radunano presso le tombe di goliath che sono morti da eroi.

Rituali: Come controparte dell'ammonimento che precede la maggior parte delle decisioni di esiliare un membro della tribù, Kuliak offre un breve "rito di benvenuto", nel quale qualcuno viene abbracciato tre volte quando entra in una casa o si unisce a un gruppo.

Araldo e alleati: L'araldo di Kuliak è un goliath fantasma barbaro di 18° livello. I suoi alleati sono elementali dell'acqua medi, grandi ed enormi.

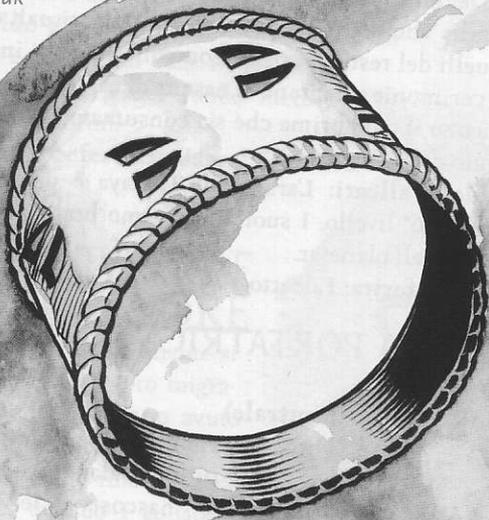
Arma preferita: Morning star.

MANETHAK, IL CACCIATORE SAGGIO

Divinità Intermedia (Neutrale)

I chierici di Manethak sostengono che questa divinità spinga i goliath verso la selvaggina migliore, anche se insegna che "Ogni goliath deve scagliare la lancia da solo". I seguaci di Manethak sostengono che la ricerca della selvaggina sia la parte più importante della caccia, e che il miglior cacciatore sia colui che conosce tutto della sua preda. Quando la caccia termina, i seguaci di Manethak sono i primi a raccontare tutto ciò che hanno imparato attorno al fuoco di bivacco. Manethak sembra un goliath anziano, ma viene sempre raffigurato a caccia, in salto o in

Simbolo sacro di
Manethak



qualche altra azione che non lascia alcun dubbio sulla sua agilità.

Area di influenza: Caccia, conoscenza.

Domini: Animale, Conoscenza, Fortuna.

Addestramento dei chierici: Ovviamente molti cacciatori goliath pregano Manethak, ma i goliath che si preoccupano di spiegare agli altri ciò che hanno imparato nel corso della battuta di caccia, per esempio, i particolari delle tracce di un alce o il percorso alimentare di un orso delle caverne, sono coloro che hanno appreso il vero messaggio di Manethak. Quindi, i giovani chierici del pantheon goliath devono imparare tanto a cacciare quanto a insegnare.

Missioni: Quando un mostro particolarmente pericoloso minaccia i goliath, Manethak spesso organizza una battuta di caccia per ucciderlo. Manethak è anche propenso a cercare conoscenze perdute e artefatti di epoche lontane.

Pregiere: Le preghiere a Manethak hanno la forma di una richiesta o di una missione, seguite dai passi per conseguire tali propositi. Una preghiera, per esempio, pronunciata prima della macellazione di una carcassa potrebbe essere: "Manethak benedici questo animale per il bene della tribù. Manethak benedicilo mentre i tuoi figli separano la carne dalle ossa e la pelle dalla carne".

Santuari: Una roccia piatta dove la selvaggina viene macellata serve come santuario di Manethak.

Poiché la preparazione del cibo è un compito caotico, il santuario di solito è spoglio.

Rituali: Il rituale più famoso di Manethak è il "rito della caccia", che si conclude con i cacciatori che imitano i movimenti e le azioni delle loro prede.

Simbolo sacro di
Naki-Uthai



Araldo e alleati: L'araldo di Manethak è un drago d'argento vecchio con 28 Dadi Vita. I suoi alleati sono barghest, barghest superiori e falchifreccia anziani.

Arma preferita: Lancia.

NAKI-UTHAI, L'IMPAVIDO SCALATORE

Divinità Minore (Neutrale)

Ogni volta che i goliath raggiungono sani e salvi una vetta, un passo o qualsiasi altro punto elevato, offrono omaggi a Naki-Uthai, il campione del coraggio e la divinità delle scalate. Naki-Uthai invita i suoi seguaci a spingersi oltre ogni limite e a non temere le grandi altezze o le strette cenge. Naki-Uthai è anche famoso per le sue braccia che toccano terra, così adatte a raggiungere le prese più alte. I goliath considerano eretica una figura di Naki-Uthai discendente invece che ascendente.

Area di influenza: Montagne, scalate, coraggio.

Domini: Forza, Sole, Terra.

Addestramento dei chierici:

Gli aspiranti chierici del pantheon goliath vengono istruiti alla dottrina di Naki-Uthai durante

una lunga spedizione montana.

Man mano che scalano cime impervie e si aprono la strada lungo stretti sentieri, i goliath devono pregare Naki-Uthai e meditare sul valore del coraggio.

Missioni: Quando si mormora dell'esistenza di qualche meraviglia oltre le montagne o in cima a una certa vetta, Naki-Uthai è il primo a sollecitare una spedizione fino là. Trovare nuove terre per una tribù goliath o uccidere un drago che ha la sua tana su una cima montana sono le tipiche missioni associate a Naki-Uthai.

Pregiere: Le preghiere di Naki-Uthai sono spesso in versi. Normalmente, la prima o la seconda strofa sono sussurrate, mentre il volume della voce aumenta a ogni strofa successiva per terminare con un boato.

Santuari: Il primo goliath che scala una montagna, per tradizione, una volta giunto in cima, erige un tumulo o un altro segno che reclaims la cima in nome di Naki-Uthai. Il rigido clima montano spesso distrugge questi santuari, perciò un goliath che si arrampica in cima a una

montagna e non trova un santuario di solito costruisce un cumulo di rocce per essere sicuro che Naki-Uthai sia presente su quella montagna.

Rituali: Naki-Uthai celebra rituali per iniziare un viaggio e raggiungere la vetta di una montagna, e per estensione, una meta geografica. Segue inoltre una liturgia con formule da professare conosciuta come "l'invito al coraggio" che quasi tutti i goliath conoscono a memoria.

Araldo e alleati: L'araldo di Naki-Uthai è un gigante delle tempeste barbaro di 7° livello. I suoi alleati sono elementali della terra medi, grandi ed enormi.

Arma preferita: Piccone pesante.

THELEYA, LA NUTRICE

Divinità Intermedia (Neutrale)

Theleya, la divinità della crescita e della fertilità goliath, viene lodata ogni volta che nasce un bambino sano o viene trovato un ricco cespuglio di bacche. I chierici di Theleya sono spesso i migliori guaritori, levatrici e madri tendali di una tribù.

Theleya viene di solito raffigurata come una donna goliath incinta con un sonaglio di zucca pieno di semi.

Area di influenza: Crescita, fertilità.

Domini: Guarigione, Magia, Vegetale.

Addestramento dei chierici: Le madri tendali sono molto devote a Theleya, così impartiscono buona parte della sua dottrina nel corso dell'addestramento dei chierici. Un goliath che acquisisce gradi nelle abilità Guarire, Professione (erborista) o Conoscenze (natura) probabilmente li ha acquisiti nell'ambito della dottrina di Theleya.

Missioni: Qualsiasi cosa che metta a repentaglio il fragile ecosistema alla base della società goliath è un affanno per Theleya. Ella spesso chiede agli avventurieri di interrompere scavi minerari su larga scala, eccessivi e inutili abbattimenti di alberi e soprattutto lo sviluppo della civiltà lungo i tradizionali cammini migratori dei goliath.

Preghiere: Le preghiere a Theleya comprendono per lo più pause cadenzate invece che motivi completi. Coloro che pregano, dopo essersi rischiarati alcune volte la voce, potrebbero semplicemente dire: "Intercedi..." o "Benedici...".

Santuari: Le madri tendali spesso possiedono un piccolo santuario dedicato a Theleya, di solito uno scrigno in cuoio e legno contenente semi e bacche secche.

Rituali: Theleya probabilmente ha tanti rituali quanti tutti quelli del resto del pantheon goliath messi insieme. Le sue cerimonie celebrano la nascita di un nuovo goliath, benedicono il cibo prima che sia consumato e segnano il passaggio delle stagioni.

Araldo e alleati: L'araldo di Theleya è un chierico goliath di 20° livello. I suoi alleati sono bralani eladrin, couatl e angeli planetar.

Arma preferita: Falcetto.

VANUA, LA PORTATRICE DI SVENTURA

Divinità Minore (Neutrale)

Si dice che Vanua sia la responsabile di tutte le valanghe, i crepacci nascosti e le improvvise tempeste invernali. Vanua è anche autrice di molte burle tanto ai danni delle divinità quanto a quelli dei mortali. I racconti degli inganni di Vanua sono molto comuni nel folklore goliath. Vanua, pur avendo una vena crudele e capricciosa, non è malvagia. I suoi chierici sostengono che soltanto con la sfortuna e la sofferenza il popolo goliath potrà diventare più forte. Vanua si materializza sotto forma di un goliath pallido con occhi di fuoco.

Area di influenza: Disastri naturali, sventura.

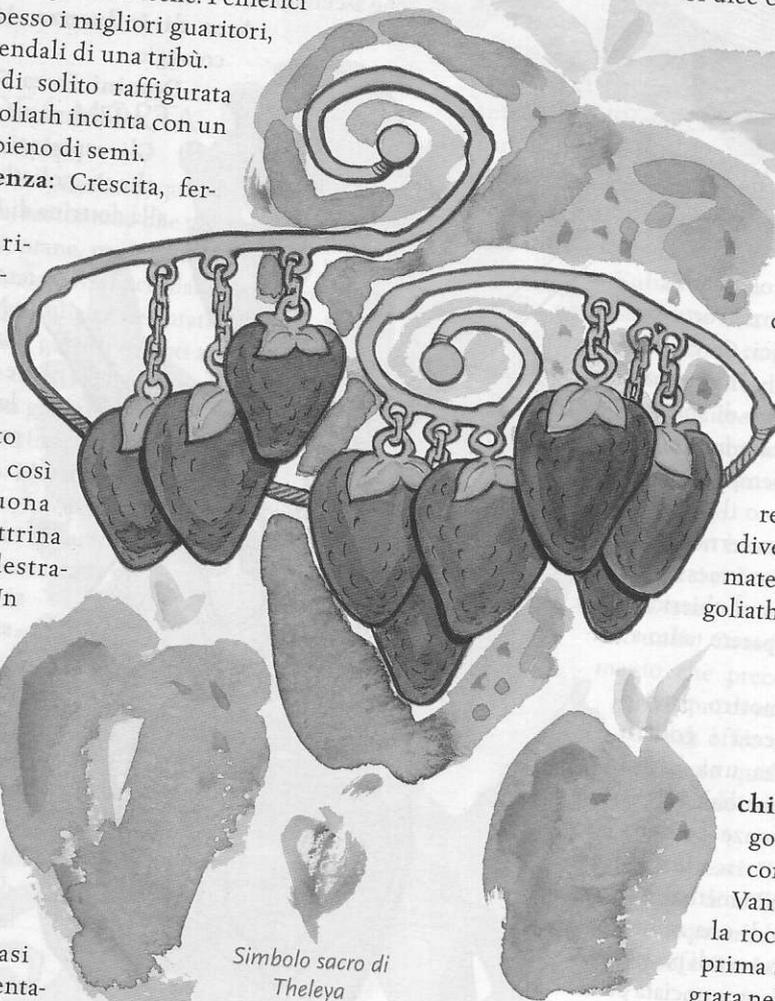
Domini: Distruzione, Inganno.

Addestramento dei chierici: Quasi tutti i bambini goliath vengono invitati a comportarsi bene, altrimenti Vanua li rapirà o farà crollare la roccia sotto i loro piedi alla prima scalata. Vanua è così integrata nel folklore goliath da richiedere poco addestramento formale per collocare il suo ruolo nel pantheon.

Missioni: Vanua ama soprattutto separare i deboli dai forti, quindi i suoi agenti a volte ordiscono trame che mettono i goliath in situazioni pericolose o creano divisioni all'interno di una florida tribù.

Preghiere: Le preghiere a Vanua comprendono numerosi enigmi ed espressioni fiorite in forma di domanda e di risposta, quali, per esempio, "Chi è il pazzo nel cuore di un anziano? Vanua!".

Santuari: Il tempio di Vanua è il principale fuoco di bivacco nel campo goliath. Le offerte vengono semplicemente gettate a bruciare nel fuoco.



Simbolo sacro di Theleya

Rituali: Vanua ha pochi rituali, a parte alcune brevi cerimonie per maledire un amore non corrisposto o un altro rivale.

Araldo e alleati: L'araldo di Vanua è un efreeti con 30 Dadi Vita. I suoi alleati sono elementali del fuoco medi, grandi ed enormi.

Arma preferita: Mazzafrusto pesante.

STORIA E FOLCLORE

I goliath, che difficilmente si spingono oltre le loro migrazioni montane, hanno avuto poca influenza sugli eventi del mondo, almeno finora. Ciononostante, quando i goliath raccontano gli episodi della loro storia, contano grandi eroi, crudeli figure e guerre epiche, proprio come la storia di tutte le altre razze.

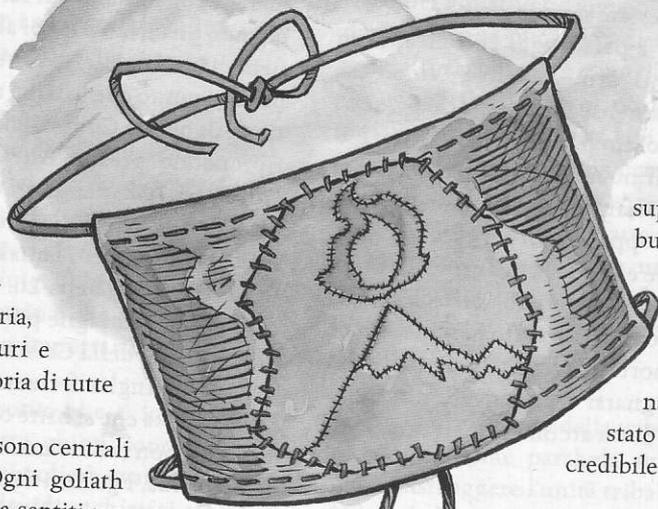
Gli episodi e le figure seguenti sono centrali nella tradizione orale goliath. Ogni goliath cresciuto in una tribù goliath li ha sentiti raccontare, ma queste storie sono quasi del tutto sconosciute nel mondo esterno.

Ogni traccia di storia goliath descritta di seguito ha associato uno spunto di avventura che descrive un possibile modo per inserire quell'episodio nella campagna in corso.

Discesa nel Gelobuio

Anni or sono, una banda bene organizzata di giganti del gelo sotto il comando di Jarl Raurekk scorrazzava per le montagne, assoldando tutti i goliath in forze per costruire una fortezza di ghiaccio chiamata Haladath. I giganti promisero ai goliath pagamento in oro, armi e armature. Ma quando Haladath fu terminata, i soldati di Raurekk incatenarono i goliath insieme e li condussero verso nord, attraverso le montagne, fino a una landa dove era sempre notte. Molti goliath morirono lungo il tragitto per la fame, gli stenti, il freddo intenso o la crudeltà dei loro aguzzini. Alcuni furono costretti a cibarsi dei corpi dei caduti per sopravvivere. Nessuno tornò mai dal gelido nord. Da allora, molte tribù goliath onorano la loro memoria innalzando lamenti funebri a Kavaki, quando la tribù si rivolge a nord e piange.

Nessuno sa perché Raurekk condusse i goliath a nord né quale fosse la loro meta finale. Alcuni goliath che riuscirono a fuggire e qualche gigante disertore raccontano di un viaggio straziante, ma non riuscirono a trovare risposta a molte domande imbarazzanti: perché



Simbolo sacro di Vanua

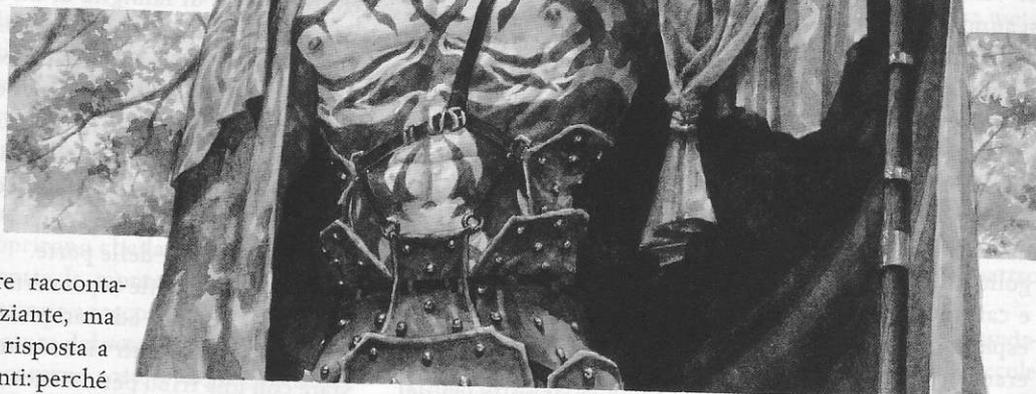
Raurekk fece costruire una fortezza che poi non utilizzò? Che cosa lo spinse verso l'oscurità delle montagne settentrionali? Perché tradì e imprigionò i goliath?

Spunti per l'avventura: I discendenti e i parenti dei goliath scomparsi cercano avventurieri che siano disposti a scendere nel Gelobuio per ritrovare i loro famigliari. Purtroppo, questa impresa è molto più complessa di una spedizione. Una cabala di non morti attualmente controlla Haladath, e i pochi superstiti della discesa nel Gelobuio sono sparsi qua e là tra le tribù goliath e le fattorie dei giganti del gelo. Le montagne del lontano nord pullulano di così tanti pericoli naturali (e non) che finora è stato impensabile organizzare un credibile tentativo di soccorso.

Mualio Cacciatore Solitario

Senza ombra di dubbio, il più famoso di tutti i goliath è Mualio Cacciatore Solitario, un goliath ranger con l'infallibile capacità di scovare anche la selvaggina più sfuggente.

Da secoli i goliath raccontano le storie di Mualio Cacciatore Solitario attorno ai bivacchi di campo. Una storia racconta di come una tribù goliath ridotta allo stremo stesse per morire di fame, quando Mualio fece irruzione nel campo con un alce sbudellata su



Mualio Cacciatore Solitario è una leggenda tra le tribù goliath

ogni spalla. Quel gesto di Mualio sarebbe rimasto anonimo se non fosse stato per un bambino goliath che mise la testa fuori dalla tenda al momento giusto e vide la scena. Altri racconti parlano di Mualio in lotta con gli elfi scuri al fianco dei suoi alleati nani nelle profondità della terra, in visita alle città degli umani o alla ricerca di un alce selvatico albino dotato di grande intelligenza e potenti capacità magiche. Alcuni dicono che Mualio fosse una semidivinità e un figlio dello stesso Kavaki, mentre altri sostengono che indossasse una corona di corna di cervo per restare sempre giovane.

Spunti per l'avventura: I personaggi incontrano un anziano goliath con potenti armi magiche, immensa destrezza e suprema bravura nel seguire le tracce. Questi rivela il segreto che ha custodito per tutta la sua vita: è il ventitreesimo goliath con il nome di Mualio Cacciatore Solitario; tutti i ranger che lo hanno preceduto scelsero un successore quando furono troppo vecchi per cacciare. Ora, l'attuale Mualio non ha più le energie per continuare i suoi pellegrinaggi nel nome del popolo goliath. Offre la corona di corna di cervo (un oggetto magico molto potente, anche se in realtà non rende immortali) a un PG goliath di alto livello, cui chiede di impegnarsi a proteggere una certa tribù goliath dai complotti di un arcimago malvagio.

Spedizione di Vimak

Vimak Acuto Osservatore, un famoso cacciatore goliath e un capotribù, passò un'intera estate alla ricerca della grande città tendata di Thella-Lu (descritta più avanti in questo capitolo) per reclutare i goliath più arditi e forti con i quali intraprendere un viaggio oltre le montagne fino ai campi dorati di Kathale. Ogni volta che qualcuno vinceva una corsa, un incontro di lotta libera o una partita di pallacapra, Vimak era là con un fascio di antiche pergamene e un bagliore negli occhi. Quasi tutti i goliath colsero al volo la possibilità di unirsi alla sua spedizione (per il solo prestigio, se non altro).

Il primo giorno d'estate di tre anni fa, la spedizione di Vimak lasciò Thella-Lu con grande clamore. Vimak custodiva gelosamente le pergamene con i dettagli del suo viaggio, così nessuno sa dove fosse veramente diretto. Alcuni dicono che fosse diretto a ovest oltre le montagne di una parte inesplorata del continente. Altri invece pensano che la destinazione di Vimak fosse oltre il Piano Materiale, forse una parte tranquilla di Ysgard, dell'Elysium o di Celestia. Nessuno ha più avuto notizie della spedizione di Vimak da allora, anche se alcuni goliath senza scrupoli sono stati colti a vendere copie fasulle delle mappe di Vimak. Il ritorno della spedizione è previsto per quest'anno, e l'attesa a Thella-Lu si è fatta palpabile.

Spunti per l'avventura: Kalakina Mani Pallide, una malconcia superstite della spedizione di Vimak, torna a fatica a Thella-Lu e racconta di una terra ricca di selvaggina, dove i diamanti tempestano il fondovalle e ogni picco di montagna ha sulla sua cima una città antica e in rovina costruita in avorio e smeraldo. Una squadra scelta da Vimak in persona doveva fare ritorno per raccontare ai goliath della scoperta, quando creature con armi pesanti e carapaci rossi e neri scesero dal cielo e attaccarono gli esploratori di Vimak. Kalakina fuggì agli invasori, o forse erano gli antichi abitanti della terra oltre le montagne, e quindi riuscì a scampare a molti pericoli sulla via del

ritorno fino a Thella-Lu. Nonostante le sue ferite, Kalakina è stata capace di abbozzare una mappa delle terre oltre le montagne. Tuttavia, prima che potesse descrivere i pericoli del viaggio, sparì davanti agli occhi dei chierici guaritori di Thella-Lu.

Guerra del Patto Spezzato

L'origine della violenta faida tra le tribù Thaliak e Gonimalaka è una questione dibattuta, ma i goliath di entrambe le fazioni concordano sul fatto che la guerra finirà soltanto quando una tribù e i suoi alleati sconfiggeranno tutti i loro nemici per la pelle. A volte la Guerra del Patto Spezzato si placa al punto che le tribù affiliate ai Thaliak sono soltanto rivali di quelle Gonimalaka, ma gli spargimenti di sangue riprendono presto. Altre tribù oggi giorno respingono tanto i Thaliak quanto i Gonimalaka perché non vogliono essere trascinate nella loro guerra. Per lo stesso motivo né le tribù alleate dei Thaliak né quelle dei Gonimalaka sono le benvenute a Thella-Lu.

Una delle battaglie più famose tra i Thaliak e i Gonimalaka è quella della Cresta degli Stracci, il cui nome deriva da una pattuglia formata da un centinaio di alleati dei Gonimalaka che si batté contro cinquecento Thaliak determinati a non cedere una certa cima. Poiché la giornata era molto calda, i goliath di entrambi le fazioni fecero a pezzi le loro vesti, rendendo così difficile distinguere tra amico e nemico. Quando scese la notte, si dice che soltanto quattro Thaliak e dieci Gonimalaka riuscirono a salvarsi la vita o a scampare ferite mortali, e che il fiume tracimò sangue lungo le pianure per una settimana. Solo il fatto che un insolito numero di femmine Thaliak e Gonimalaka fossero incinte in quell'istante, permise alle tribù, e alla Guerra del Patto Spezzato, di passare alla storia.

Spunti per l'avventura: Ancora oggi, malevoli fantasmi di entrambe le tribù infestano la Cresta degli Stracci; neppure la morte è riuscita a porre fine al loro odio eterno. Armi e armature, compresi alcuni esempi di pregevole manifattura nanica sono sparsi lungo la cima. Finora i fantasmi hanno tenuto alla larga coloro che cercavano di portare via i tesori dal campo di battaglia. Inoltre, secondo uno stregone goliath che ha ispezionato il sito, la Cresta degli Stracci sarebbe diventata un portale in grado di trasportare i visitatori fino al piano esterno di Ysgard.

Città dei Kunikithi

Anche se quasi tutti i goliath sono cacciatori-raccoglitori montani, la tribù dei Kunikithi si stanziò permanentemente nelle pianure, per mantenere la promessa di coltivare la terra di famiglia di un avventuriero umano che aiutò la tribù una generazione fa. La tribù, per mantenere questa promessa, costruì un tipico villaggio vicino alla fattoria, in scala goliath. Dai vani delle porte ai mobili, tutto nella città dei Kunikithi è scomodamente sproporzionato per gli umani, gli elfi e i nani. Gli gnomi e gli halfling non si preoccupano affatto di questa cosa, poiché sono comunque abituati ad arrampicarsi per salire sugli sgabelli o per girare le maniglie delle porte.

Dopo una difficile (e per certi versi comica) transizione, i Kunikithi si sono adattati piuttosto bene alla vita rurale. Ogni giovane goliath viene mandato nelle montagne per stare con una tribù per un anno, il "capotribù sindaco" dei

Kunikithi dice che questo periodo serve ai giovani per non dimenticare il loro retaggio alpino. I Kunikithi adolescenti lo detestano, anche se alcuni restano così affascinati dalla vita nomade da decidere di non fare ritorno alla città dei Kunikithi.

Spunti per l'avventura: I PG visitano questa strana città dove ogni abitante e ogni edificio sembrano sproporzionati, e quindi vengono a sapere dei goliath. Un riluttante giovane Kunikithi potrebbe avere bisogno di una scorta fino alle montagne, o una città confinante potrebbe non avere né capito né accettato i suoi grandi vicini, avendoli scambiati per ogre o giganti delle colline.

Scisma dello spirito

I druidi per secoli sono stati le guide spirituali dei goliath, portatori del potere divino della natura, seppure rispettosi di Kavaki e del resto del pantheon goliath. I chierici goliath erano pochi e sparsi in quei tempi, ma negli ultimi anni le loro fila si sono accresciute. I chierici hanno convertito intere tribù alla loro dottrina, che pone più enfasi sul pantheon goliath e dà meno importanza alla venerazione della natura.

I druidi goliath si rendono conto che il loro primato negli affari spirituali è minacciato, quindi sono ben poco ospitali nei confronti dei chierici goliath evangelisti. Soltanto raramente la rivalità tra druidi e chierici sfocia in un aperto conflitto, ma entrambe le fazioni fanno tutto ciò che è in loro potere per ottenere il cuore e la mente di ogni tribù goliath. Inoltre, se una fazione batte l'altra a una gara leale o in un qualche modo compromette la rispettiva dottrina, tanto di guadagnato. I druidi più conservatori seguono gli insegnamenti di Imikaula Ombra di Luna, un druido di alto livello che accusa molti chierici di non venerare neppure Kavaki. Authagua Testa d'Ariete è il capo di fatto dei chierici più militanti; taccia i druidi di avere tenuto troppa sapienza divina e potere per se stessi.

Spunti per l'avventura: I chierici goliath che cercano nuovi seguaci presso la tribù della valle di Aman-Kaa sono scomparsi, e i loro compagni danno la colpa di questa scomparsa ai druidi. I PG, nelle vesti di un gruppo senza affiliazioni, vengono incaricati di risolvere il mistero da uno dei capotribù, e di assicurare i colpevoli alla giustizia. Incaricati di Imikaula e di Authagua, o gli stessi capi spirituali, in un'avventura di alto livello, ostacolano le indagini dei PG con la loro interferenza.

Nani-perduti

Se si chiede ai goliath perché vivono in montagna, essi risponderanno prontamente che non tutti i goliath vivono in montagna. Il fatto interessante è che tutti i goliath dimostreranno la bontà della loro risposta citando lo stesso esempio: il gruppo di tribù conosciute come i nani-perduti. Un gruppo di tribù, ridotte quasi allo stremo da una siccità in alta montagna che mise in fuga la selvaggina e distrusse tutta la vegetazione, risalirono un torrente fino alla sua sorgente montana, un fiume sotterraneo. Le tribù, con grande sorpresa, scoprirono che la vita era possibile, oltre che sopra, anche sotto le montagne. Nel corso di quella arida estate, impararono a raccogliere i funghi delle caverne, a cacciare le creature del sottosuolo e a muoversi nell'immenso dedalo di caverne sotterranee. Con il pas-

sare delle stagioni abbandonarono del tutto la superficie e strinsero un'alleanza con un vicino clan di nani. Le tribù dei nani-perduti conservano molto del tradizionale modo di vivere dei goliath, ma la pelle chiara e le loro schiene ricurve li separano dai goliath di montagna.

Spunti per l'avventura: Un forte terremoto ha distrutto le vie di accesso che permettono alle tribù dei nani-perduti di tornare in superficie. Sebbene le tribù dei nani-perduti possano vivere per sempre sottoterra, parecchie influenti tribù dei goliath che vivono in superficie chiedono ai PG di trovare una nuova via di accesso che permetta loro di ristabilire i contatti. I capotribù non spiegano l'importanza dei nani-perduti e circolano diverse voci per giustificare la missione. Alcuni dicono che i nani-perduti erano stanchi di vivere sottoterra e che i capi vorrebbero ora portarli in salvo. Secondo altri invece i nani-perduti avrebbero in loro possesso un potente artefatto goliath, e altri ancora dicono che secondo una profezia un membro dei nani-perduti dovrà sposarsi con un goliath di superficie per salvarla da un destino altrimenti inevitabile.

Uthanikalai

Tra i goliath, la storia della tribù degli Uthanikalai è spesso raccontata come parabola sulla gelosia, e come questa possa distruggere l'unità tribale. Fino a venti anni fa, gli Uthanikalai venivano considerati come la più potente e prospera delle tribù goliath. I membri della tribù erano spesso tra i vincitori dei giochi di Thella-Lu, e le altre tribù guardavano con invidia alle ricchezze degli Uthanikalai (acquisite attraverso attenti scambi con i nani), alla loro bravura nella caccia e alla loro infallibile capacità di riuscire a trovare la selvaggina e i campi migliori.

Tuttavia, ai giorni nostri gli Uthanikalai sono scomparsi, lacerati dall'inimicizia delle due figlie del capotribù, Kaelao e Anamoaka. Alcuni dicono che la loro rivalità risalisse persino alla nascita, mentre altri sostengono che un cacciatore piuttosto avvenente di un'altra tribù corteggiò entrambe, mettendole l'una contro l'altra. Quale che sia il motivo, i piani di lotta di Kaelao e di Anamoaka si aggravarono fino a coinvolgere l'intera tribù. All'inizio, gli attacchi delle sorelle erano poca cosa: Kaelao denigrò la capacità di cacciare di Anamoaka, mentre Anamoaka commentava ad alta voce l'ossessione di Kaelao per l'idromele. Quindi, la figlia di Anamoaka fu trovata morta nella tenda infantile una mattina e il marito di Kaelao morì, cadendo durante una gara a scala-il-monte.

Le due sorelle iniziano a coinvolgere altri membri della tribù Uthanikalai nella loro faida privata, e presto una parte della tribù complottava la disgrazia dell'altra metà. I chierici e i druidi della tribù smisero di contrastarsi con la speranza di bloccare la lotta intestina, ma gli Uthanikalai erano ormai scesi troppo a fondo nella spirale del tradimento e della vendetta. Una notte, quasi tutti gli Uthanikalai morirono subito dopo un grande banchetto per festeggiare il solstizio d'estate. I chierici incaricati di costruire i tumuli su tutto il campo tendato dissero che i pentoloni del cibo contenevano tracce di almeno quattro tipi diversi di veleno.

Spunti per l'avventura: Kaelao e Anamoaka sopravvissero entrambe alla festa avvelenata, e oggi guidano due piccole tribù che sono per lo più evitate da tutti i goliath al corrente

della loro storia. Esiste però la possibilità di una nuova tribù Uthanikalai: un giovane goliath di nome Nanekath si è fatto avanti, dichiarando di essere il nipote tanto di Kaelao quanto di Anamoaka (il frutto della passione a Thella-Lu di due amanti che non conoscevano le rispettive origini). Nanekath può vantare il suo diritto di nascita unificando entrambe le tribù, congiungendole in un qualche modo, oppure formando una nuova tribù di goliath esiliati, una tribù che possa rinverdire i fasti degli Uthanikalai dei tempi antichi.

LINGUAGGIO

Gol-Kaa, il linguaggio dei goliath, ha una struttura simile a quella dell'inglese corrente. I nomi sono invariabili, ci sono tre tempi dei verbi (passato, presente e futuro) e di solito gli elementi che modificano il discorso come gli aggettivi e gli avverbi precedono le parole che modificano. Il Gol-Kaa, tuttavia, a differenza dell'inglese non ha articoli; che si parli "del lupo" o di "un lupo" dipende dal contesto. I goliath parlano il Gol-Kaa quali soltanto in forma attiva ("Kulagath scala la montagna"). La maggior parte dei goliath evita l'utilizzo della forma passiva ("la montagna è scalata da Kulagath") poiché risulta grammaticalmente più complessa.

Considerato che il Gol-Kaa è un linguaggio puramente fonetico, la trascrizione delle parole Gol-Kaa con l'alfabeto Nanico risulta semplice, il linguaggio non presenta alcuna eccezione o compitazione insolita. Tuttavia, proprio perché il Gol-Kaa ha soltanto tredici fonemi, comprende allora un numero limitato di sillabe. Quindi, le singole parole tendono a essere piuttosto lunghe.

FRASARIO GOL-KAA

Le seguenti frasi in Gol-Kaa potrebbero ripetersi al tavolo da gioco con una certa regolarità. A seconda del proprio stile di gioco, un giocatore potrebbe usare alcune parole in Gol-Kaa o le loro traduzioni in inglese, quando interpreta un PG goliath.

Aulak thala kaua gamala. La traduzione letterale significa "Caccia il branco un animale alla volta"; questo è un popolare proverbio goliath che raccomanda prudenza, pazienza e attenta pianificazione.

Kavalio... Questa è una forma corrotta e abbreviata di *Kavaki kae lilio...*, che significa "Piaccia a Kavaki...". Vuol dire "Spero che..." oppure "Per favore" in una situazione formale.

Gath. Questa parola non ha alcun significato di per sé, ma aggiunge enfasi a qualsiasi parola la preceda. Se *kea namala* sta per "perdo sangue", allora *kea namala gath* vuol dire "perdo molto sangue".

Gol ilakae kathana kulia. La traduzione letterale è "Controlla che l'asta della tua lancia sia diritta", ma in termini più generali significa "Pensa agli affari tuoi, non ai miei".

Kuli gumatha goli kanakath. "Siamo spalla a spalla". Questo è un comune impegno a collaborare e un'esortazione a compiere grandi gesta.

Gol maula kae. "Hai superato le mie aspettative" è la traduzione parola per parola, ma questa espressione viene comunemente utilizzata per indicare un omaggio al vincitore di una gara, oppure come una richiesta di scuse molto formale.

Goli lenamaka nae. Tradotto come "Tieni le antenne alzate", questo è un tipico invito a stare allerta ed essere vigili.

Kuli ananaka kulae aulaka. "Il mio cuore batte nella mia testa". Questa esclamazione, che trae origine dalla sensazione di sangue pulsante nelle tempie di un goliath sotto sforzo, indica eccitamento e anticipazione.

Lothakal lanae lulakamana. Il significato letterale è "un alce in un cespuglio di more", ma i goliath usano questa espressione per descrivere un evento particolarmente fortunato o qualcosa di troppo bello per essere vero. L'idioma si basa su un racconto goliath di un alce che sarebbe rimasto intrappolato con le corna nei rovi aggrovigliati di un cespuglio di more, fornendo tanto la carne quanto la frutta per il banchetto serale.

Elieka kukanath mali kothek, naulae kukanath mali anemakua. "Le capre veloci danno da bere, le capre lente sono buone da mangiare". Questo è un incitamento ad affrettarsi, che trae origine dalla relazione che i goliath hanno con le capre in loro custodia. Molti goliath pascolano un piccolo gregge di capre per il loro latte, ma di solito preferiscono mangiare le capre che non riescono a tenere il passo (e persino quelle che riescono a reggere il passo, quando i bottini di caccia sono scarsi).

Kuthalam gailek, naua namamek thanea. "Rispetta i crepacci, ma non temere le vette". Ovviamente un goliath timoroso delle quote elevate avrebbe una vita piuttosto breve come nomade delle montagne, ma i goliath sono altrettanto prudenti quando percorrono uno stretto pendio montano. Il proverbio evidenzia che la distanza da terra è praticamente nulla rispetto alla larghezza della cengia sulla quale ci si tiene in equilibrio.

Kauma nau emaka nauth. Questo alla lettera significa "La montagna non si scala da sola". È un monito a impegnarsi, soprattutto all'inizio di un'impresa nuova o complessa.

Thaaval. All'incirca traducibile con "carcassa putrida", questo è un intercalare goliath di utilizzo universale. Una carcassa putrida è qualcosa completamente inutile per un goliath, perciò questo termine si usa per esprimere reazioni che vanno dal disgusto, al ridicolo e all'esasperazione. L'utilizzo che i goliath fanno di questa parola equivale a quello che gli umani fanno dei vari sinonimi di sterco.

NOMI DEI GOLIATH

I goliath hanno tre nomi: un breve nome proprio, un titolo onorifico o un soprannome e un lungo cognome. I membri della tribù si chiamano tra loro soprattutto per nome intermedio, mentre il nome proprio viene utilizzato soltanto nelle situazioni formali, quando si deve presentare un goliath a qualcuno che non fa parte della tribù. Un forestiero che visitasse un campo goliath, per esempio, verrebbe presentato al capotribù, Nakelath. Quel visitatore tuttavia non sentirebbe gli altri membri della tribù riferirsi al loro capo con il nome di Nakelath, bensì come Scalatore Svelto. Il cognome invece si utilizza soltanto nelle cerimonie e in altre occasioni, quando va onorata la propria famiglia.

Generazione casuale dei nomi: Considerato che il linguaggio goliath è costituito da tredici suoni fonetici, costruire nomi goliath è piuttosto semplice. I nomi propri hanno 1d3+1 sillabe, mentre i cognomi hanno 1d4+3 sillabe. Si faccia in modo che il cognome termini sempre con una vocale, aggiungendo altre sillabe alla bisogna.

La tabella 3-1 ha due colonne. Si utilizzi la prima colonna a meno che la sillaba precedente della parola non termini con una consonante. Se termina con una consonante, si utilizzi la seconda colonna.

TABELLA 3-1: SILLABE GOL-KAA

d%	Sillaba	Alternativa	d%	Sillaba	Alternativa
01	a'a	ai	51	lo	i
02	ae	ae	52	loa	i
03	ag	ai	53	lu	i
04	ai	al	54	ma	io
05	ak	a	55	mae	il
06	al	a	56	mak	ith
07	am	a	57	mal	o
08	an	a	58	man	ith
09	ath	ae	59	math	o
10	au	a	60	mav	o
11	ea	am	61	mea	im
12	eg	al	62	mel	o
13	eth	am	63	moa	iak
14	ga	an	64	mu	o
15	gak	ath	65	mua	in
16	gal	aa	66	na	oa
17	gam	aa	67	nae	oa
18	gan	ath	68	nak	om
19	gau	an	69	nam	on
20	go	av	70	nan	on
21	goa	av	71	ne	o'o
22	gol	av	72	nea	o'o
23	gua	ath	73	ni	om
24	guv	ag	74	nil	ok
25	ia	e	75	noa	ok
26	ik	e	76	nu	ol
27	il	e	77	oa	oth
28	im	e	78	oak	oo
29	in	ea	79	oam	oo
30	ka	ea	80	ok	oth
31	kae	eth	81	ol	ov
32	kak	el	82	om	oth
33	itam	en	83	on	ov
34	kan	em	84	oth	ol
35	kath	en	85	ov	ov
36	kau	eo	86	tha	u
37	kav	eth	87	thak	u
38	ke	ea	88	thai	u
39	kea	el	89	thau	u
40	kel	eo	90	thea	u
41	ki	eth	91	ua	ua
42	kua	em	92	uk	ua
43	kul	ek	93	ul	ui
44	la	ev	94	urn	ui
45	lak	ia	95	un	uth
46	lath	io	96	uth	ua
47	lav	ia	97	va	uth
48	le	ev	98	vae	uv
49	lea	i	99	vath	uv
50	li	i	100	vo	uu

Tirare sulla Tabella 3-2 per determinare in modo casuale il nome intermedio di un personaggio. Quindi, tirare per due volte sulla tabella indicata. Tirare un'altra volta, se si ottiene un risultato che non ha senso o che non è gradito.

TABELLA 3-2: GRUPPI DI TITOLI ONORIFICI GOLIATH

d%	Tabella
01-20	Tabella 3-3: "Titoli onorifici goliath gruppo 1"
21-40	Tabella 3-4: "Titoli onorifici goliath gruppo 2"
41-60	Tabella 3-5: "Titoli onorifici goliath gruppo 3"
61-80	Tabella 3-6: "Titoli onorifici goliath gruppo 4"
81-100	Tabella 3-7: "Titoli onorifici goliath gruppo 5"

TABELLA 3-3: TITOLI ONORIFICI GOLIATH GRUPPO 1

d%	Tiro 1	Tiro 2
01-10	Amico	Alce
11-18	Uccisore	Cervo
19-26	Guida	Capra
27-36	Cacciatore	Ariete
37-44	Predatore	Falco
45-52	Venditore	Cinghiale
53-60	Scuoiatore	Tasso
61-68	Segugio	Lupo
69-76	Cercatore	Marmotta
77-84	Braconiere	Gazza
85-92	Cantore	Passero
93-100	Pastore	Orso

TABELLA 3-4: TITOLI ONORIFICI GOLIATH GRUPPO 2

d%	Tiro 1	Tiro 2
01-09	Scalatore	Fermo
10-19	Saltatore	Veloce
20-28	Lottatore	Rapido
29-37	Combattente	Forte
38-46	Squartatore	Coraggioso
47-55	Guaritore	Abile
56-64	Guardia	Silente
65-73	Corridore	Nascosto
74-82	Cavalcatore	Nero
83-91	Avanguardia	Alto
92-100	Raccoglitore	Lungo

TABELLA 3-5: TITOLI ONORIFICI GOLIATH GRUPPO 3

d%	Tiro 1	Tiro 2
01-08	Maestro	Picco
09-16	Campione	Sommità
17-23	Tutore	Valle
24-30	Sentinella	Fiume
31-38	Esploratore	Valanga
39-46	Allievo	Colle
47-54	Cartografo	Nuvola
55-62	Padre	Cielo
63-69	Madre	Neve
70-76	Figlio	Campo
77-84	Anziano	Traccia
85-92	Scopritore	Sentiero
93-100	Guerriero	Vista

TABELLA 3-6: TITOLI ONORIFICI GOLIATH GRUPPO 4

d%	Tiro 1	Tiro 2
01-09	Tessitore	Corno
10-18	Scavatore	Antenna
19-26	Segnalatore	Trama
27-34	Ricognitore	Pelle
35-43	Affilatore	Teschio
44-51	Rompitore	Osso
52-59	Afferratore	Pelle
60-67	Estrattore	Pittura
68-75	Sollevatore	Freccia
76-84	Consacratore	Lancia
85-92	Lucidatore	Bastone
93-100	Portatore	Tenda

TABELLA 3-7: TITOLI ONORIFICI GOLIATH GRUPPO 5

d%	Tiro 1	Tiro 2
01-08	Mano	Lento
09-16	Braccio	Certo
17-24	Orecchio	Abile
25-33	Occhio	Acuto
34-42	Pugno	Morte
43-50	Gamba	Contorto
51-59	Faccia	Ferito
60-67	Piede	Pallido
68-75	Presa	Chiazzato
76-83	Dita	Veloce
84-92	Stretta	Acciaio
93-100	Mente	Pietra

ESEMPIO DI TRIBÙ: I KATHAAL

I Kathaal sono una tipica tribù goliath, felici di passare i loro inverni sulle cime montuose e trascorrere l'estate a quote più elevate per evitare il caldo e seguire la selvaggina. Sebbene non seguano lo stesso percorso di anno in anno, i Kathaal hanno trovato un percorso migratorio sicuro. Cionostante, un certo numero di sfide minaccia la comoda posizione del capotribù Akala Infilzatore di Pesci Kulie-Kamana, non ultimo l'avanzare dell'età di Akala.

In qualsiasi momento, la tribù dei Kathaal conta tra ottanta e novanta goliath. Circa dieci sono neonati e bambini; il resto della tribù passa il suo tempo a caccia, alla ricerca di cibo e alla lavorazione di nuovi vestiti e utensili per la tribù. L'età media dei membri della tribù è ventiquattro anni e, all'età di cinquantacinque, Akala è di gran lunga il membro più anziano.

CAMMINO MIGRATORIO DEI KATHAAL

La tribù dei Kathaal stabilisce un campo stabile per un tempo che va da due a quattro settimane, e poi trascorre da alcuni giorni a due settimane in viaggio. Il loro percorso annuale li porta ad attraversare quasi mille chilometri di scosceso terreno montano, perciò non hanno una vita facile. Molte tribù goliath vivono al limite della sussistenza. Fortunatamente, i Kathaal sono abituati a mantenere uno stile di vita nomade, e in ogni momento conservano una scorta di cibo sufficiente per coprire da tre a sette settimane di derrate.

Gennaio: I Kathaal passano la parte più fredda dell'inverno tra colline poco elevate. Il loro posto preferito dove insediare il campo è un canalone quadrato che si apre sulla direzione dei venti prevalenti. La scelta di questo sito espone il campo al freddo e alle intemperie, ma i venti disperdono il fumo dei fuochi di bivacco, oltre a tenerli ben nascosti dalle tribù goblinoidi e dagli importuni banditi umani che vivono nelle colline. Questo è il mese più difficile per la ricerca del cibo; i Kathaal si nutrono di carne salata e di infusi di radici, e talvolta dell'occasionale preda di caccia fresca. I personaggi che incontrano i Kathaal in questo mese li troveranno piuttosto diffidenti verso gli estranei. Tuttavia, una volta che i PG hanno ottenuto la fiducia dei Kathaal, i goliath saranno più che disposti a barattare beni o servizi in cambio di cibo.

Spunti per l'avventura: I Kathaal, quasi allo stremo, tentano di assalire i PG per prendere il loro cibo. Trattengono le loro forze per evitare di uccidere i PG, a meno che i PG non uccidano prima qualcuno di loro.

Febbraio: Quando cadono le prime piogge, i Kathaal si muovono sotto una serie di campi appena sotto la linea degli alberi o all'interno della foresta stessa se le precipitazioni di neve in alta quota sono cadute troppo presto quell'inverno. Quando le foreste alpine diventano abbastanza umide, i goliath possono fare incetta di un bottino speciale: i funghi. All'apparenza in una sola notte, una mezza dozzina di diverse specie di funghi commestibili spunta nella foresta, e i Kathaal fanno del loro meglio per ripulire completamente il sottobosco. Sebbene siano a loro agio nelle montagne, i cacciatori e i raccoglitori goliath sono anche abili boscaioli, e quindi i PG nei boschi potrebbero essere colti di sorpresa da un gruppo di Kathaal cercatori di funghi o cacciatori di cervi. Le continue piogge gelide costringono a una misera esistenza i goliath confinati nella foresta, perciò i Kathaal saranno molto accoglienti con i forestieri che promettono intrattenimento, purché questi non rappresentino una minaccia palese.

Spunti per l'avventura: I PG che si addentrano nella foresta giungono al campo tendato dei Kathaal verso l'ora di cena e vengono invitati a partecipare a bevi-e-dici da un gruppo di goliath stanchi e annoiati. Se i personaggi raccontano una bella storia, i goliath sono disposti a scambiare informazioni sui pericoli della foresta e si offriranno persino di fare da guide.

Marzo: Quando arriva il disgelo sui principali passi montani, una carovana mercantile halfling incontra i Kathaal presso un campo chiamato Lago Specchio. Gli halfling barattano utensili di metallo, oggetti preziosi e punte di frecce in cambio dei funghi raccolti dai Kathaal, oltre a prodotti di artigianato che gli operosi goliath hanno realizzato durante l'inverno, come, per esempio, coperte ricamate, giacche di pelle e complesse sculture in legno. I personaggi che incontrano i Kathaal a Lago Specchio li trovano desiderosi di avere notizie sugli halfling e piuttosto preoccupati se pensano di essersi fermati troppo a lungo nei pressi del lago. Il lago è un luogo difficile da proteggere da una confinante tribù di ogre. L'anno scorso, è stato il campo di battaglia di uno scontro sanguinoso che si è risolto con la morte di otto guerrieri goliath.

Spunti per l'avventura: I PG arrivano a Lago Specchio poco prima dell'attacco degli ogre, e devono scegliere con quale fazione schierarsi, o un guerriero nervoso sceglierà la fazione per loro.

Aprile: I branchi di alci, di cervi e di capre di montagna si muovono verso le quote più basse, e lo stesso vale per i Kathaal. La tribù difficilmente sosta nello stesso posto per più di due giorni, anche se la neve rimasta sul sentiero può essere di ostacolo al loro cammino. Questo per la tribù è uno dei periodi migliori per la caccia, quindi la carne fresca è abbondante, giorno dopo giorno. I Kathaal di solito risalgono il Fiume Leviak fino alla sorgente, per intrappolare i salmoni nelle reti e dare la caccia a qualche orso. I Kathaal mettono da parte il cibo affumicandolo, poiché sanno che lo potranno barattare il mese successivo. Poiché la maggior parte dei giorni di questo mese viene passata in viaggio, è più probabile che i PG incontrino un gruppo di esploratori in avanscoperta o l'intera tribù che si sposta in massa.

Spunti per l'avventura: I personaggi che guadagnano il Fiume Leviak fanno involontariamente scappare i pesci da una rete dei goliath. I PG dovranno discutere o combattere per farsi strada con goliath furibondi, che non vorranno tornare al loro campo a mani vuote.

Maggio: Il percorso migratorio dei Kathaal li conduce nei pressi dell'entrata di un complesso sotterraneo governato dal clan nanico dei Brightdagger. Akala fa il possibile per fare visita ai nani prima della fine del mese per barattare carne e pesce con armi, armature e altri utensili di metallo. La tribù è felice di incontrare i Brightdagger per due motivi: ogni goliath è contento di avere una nuova ascia affilata e sono tutti lieti di sbarazzarsi degli zaini stracolmi di cibo che Akala li ha costretti a portare sulle spalle per fare gli scambi con i nani. Questo mese i Kathaal sono abbastanza ospitali nei confronti dei visitatori che offrono merce di scambio, anche se i goliath non si possono permettere di essere compratori prudenti perché sanno di dover presto fare baratti con i nani.

Spunti per l'avventura: I personaggi, in viaggio nel sottosuolo, incontrano una banda di goliath molto nervosi che impugnano torce, pesantemente caricati di carne e di pesce. I goliath non lo sanno, ma hanno preso una strada sbagliata sulla via del clan Brightdagger.

Giugno: La tribù dei Kathaal passa la maggior parte del mese presso il Bacino dei Cinque Laghi, una vallata accessibile soltanto dopo un'impervia scalata. La caccia e la raccolta molto fruttuose sono più che sufficienti a ripagare della scalata. Molti goliath conoscono il Bacino dei Cinque Laghi, perciò di tanto in tanto i Kathaal condividono un campo con una tribù alleata o si trovano a combattere contro una tribù rivale per raggiungere un luogo ricco di selvaggina o una polla d'acqua. Se incontrati durante questo mese, i Kathaal sono abbastanza amichevoli, ma sempre vigili verso chiunque si intrufoli nel "loro" territorio e pronti a difenderlo dagli intrusi.

Spunti per l'avventura: I PG giungono nel mezzo di un'animata battaglia tra una squadra di caccia dei Kathaal e un gruppo di una tribù rivale. I Kathaal cercano di difendere i resti di un alce macellato appeso a un albero.

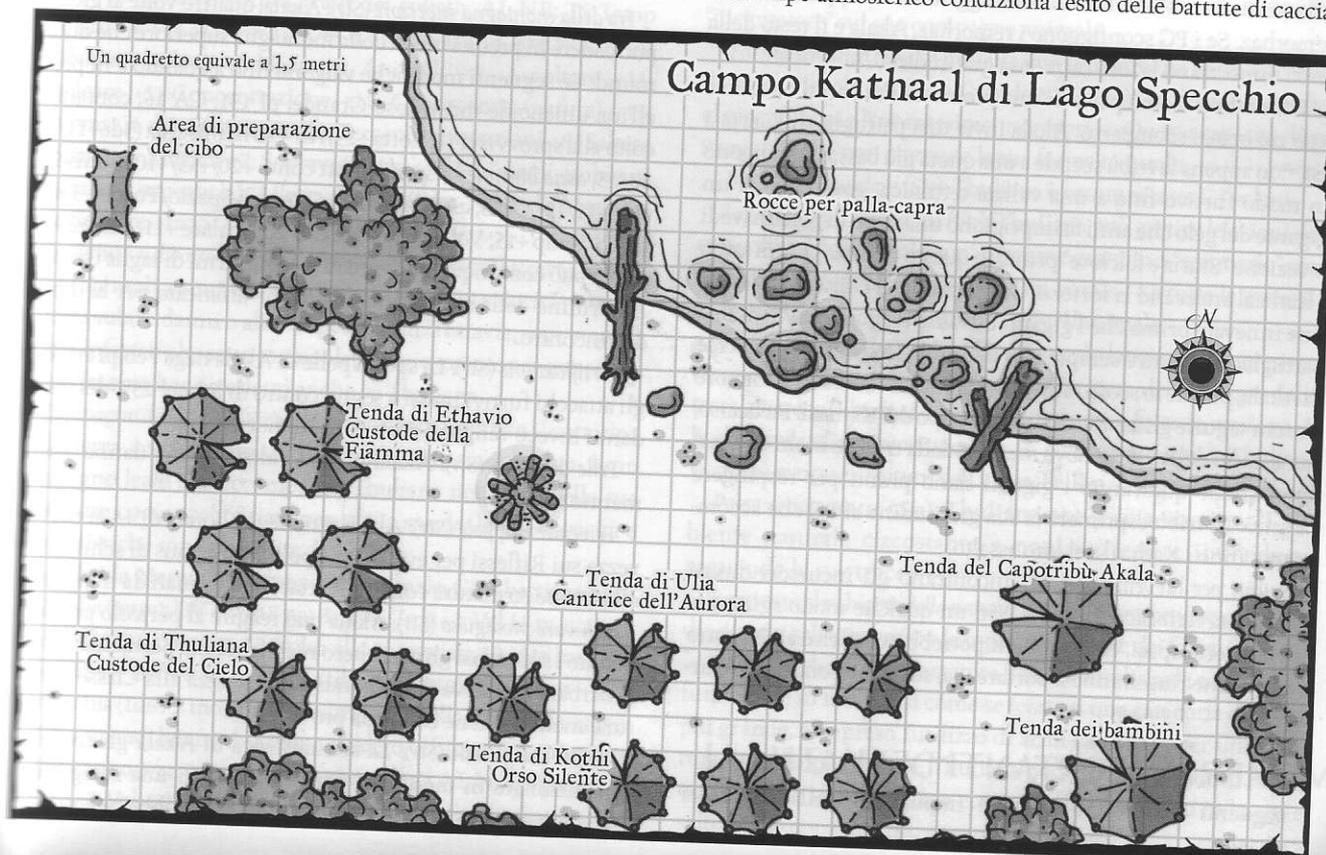
Luglio: Quando Akala pensa che il Bacino dei Cinque Laghi sia diventato troppo affollato, la tribù dei Kathaal si arrampica in cima a una serie di cime in alta quota. Questo mese segna la massima crescita di molte bacche e radici commestibili, ma la selvaggina è molto dispersa. Quindi, in questo periodo la dieta alimentare dei Kathaal è soprattutto vegetariana. I Kathaal si spingono molto più in alto della maggior parte delle tribù, quindi non devono competere per il foraggio. La tribù ha un po' di tempo libero in questo mese, poiché il cibo abbonda e il clima è mite. I Kathaal sono spaventati quando incontrano un PG questo mese, poiché poche persone, goliath o no, si spingono fino a queste altitudini.

Spunti per l'avventura: I personaggi devono affrontare una valanga (vedi pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*) inavvertitamente provocata da una gara di scala-il-monte che si svolge molto più in alto. Secondo il punto di vista dei PG, la valanga potrebbe anche non sembrare affatto un incidente.

Agosto: La tribù dei Kathaal, dopo una lunga e pericolosa discesa montana, giunge alla grande città tendata di Thella-Lu (descritta più avanti in questo capitolo). Trascorrono da due a quattro settimane impegnati in eventi sportivi, cerimonie religiose e interazioni varie con altre tribù. Akala passa la maggior parte del suo tempo a discutere con gli altri capotribù delle migrazioni della selvaggina, e i racconti di caccia dei quali viene a conoscenza, gli consentono di stabilire la durata del soggiorno della tribù in città. Dopo che la tribù ha salutato Thella-Lu per un altro anno, riprende la sua lunga discesa dalle montagne.

Spunti per l'avventura: Quando i PG arrivano a Thella-Lu, i Kathaal offrono loro un pasto caldo in cambio di una descrizione accurata della flora e della fauna che hanno incontrato nei loro viaggi.

Settembre: La stagione autunnale inizia con tutta la caccia che Akala riesce a gestire, poiché la fine del mese terminerà con un'altra visita per fare scambi con il clan Brightdagger. La natura del tempo atmosferico condiziona l'esito delle battute di caccia,



e di conseguenza quanto a lungo la tribù potrà trattenersi presso i nani. Anche se la caccia è stata scarsa, Akala riesce a effettuare una breve visita ai Brightdagger per offrire qualcosa da barattare. Se incontra prima o dopo la visita ai Brightdagger, la tribù tende a essere piuttosto ospitale in settembre; tutti sanno che un lungo inverno è alle porte, perciò ogni diversivo è il benvenuto.

Spunti per l'avventura: I personaggi incontrano un contingente di Kathaal diretto verso i Brightdagger. I PG vengono invitati ad aggiungersi al gruppo per fare il viaggio in compagnia e poter così conoscere il clan nanico.

Ottobre: Questo mese i bottini di caccia sono i migliori di tutto l'anno, poiché i branchi di animali sono in fregola e quindi diventano più facili da avvicinare. La tribù si focalizza sul ritrovamento di quante più carni e pelli possibili questo mese, in vista del lungo inverno. Se la caccia è molto ricca, Akala invia un altro contingente a monte per commerciare un'ultima volta con i Brightdagger, o manda a valle il cibo per mettere via provviste per l'inverno. La reazione dei Kathaal durante questo mese dipende dal risultato della caccia. Sono poco ospitali verso qualsiasi cosa minacci di compromettere le loro capacità di caccia, ma i PG che possono aiutare a trovare nuove prede sono solitamente ben visti e accettati di buon grado.

Spunti per l'avventura: I PG incontrano una squadra di cacciatori goliath che punta le armi nella loro direzione. Se i personaggi non attaccano all'istante, si accorgono dell'orso bruno alle loro spalle, la vera preda dei goliath.

Novembre: Una forte nevicata cade questo mese, così la discesa dall'alta montagna diventa una gara per tenersi alla larga dalle tempeste di neve in alta quota. Akala si affida ai preziosi consigli di Thuliana, la custode del cielo della tribù, per evitare che l'intera tribù sprofondi nella neve alta. La tribù è piuttosto inospitale questo mese, poiché hanno un ritmo da tenere e cercano di raccogliere tutto ciò che la natura può ancora offrire.

Spunti per l'avventura: Una pesante nevicata impedisce a una colonna della tribù dei Kathaal di sfuggire a una coppia di fureti remorhaz. Se i PG sconfiggono i remorhaz, Akala e il resto della tribù dimostrano la loro immensa gratitudine.

Dicembre: Come parte di una promessa fatta anni or sono a uno zio ormai scomparso, Akala invia una pattuglia di guerra a est, non appena la tribù scende a una quota più bassa. Si spingono in modo furtivo fino a una vallata tettonica, governata da un gigante del gelo che anni fa imprigionò una tribù di goliath (vedi la sezione "Storia e folclore" prima in questo capitolo). Ogni anno i Kathaal attaccano la fortezza dei giganti, e si ritirano sulle colline innestate prima che i giganti possano reagire. L'invio di una pattuglia di guerra è sempre una delle decisioni più controverse di Akala, poiché lo scorso anno un gigante del freddo esploratore riuscì a seguire gli assalitori fino al campo dei Kathaal. Fu ucciso, ma al costo della vita di nove membri della tribù, e molti Kathaal temono che quest'anno i giganti siano pronti per respingere l'assalto. La tribù esprimerà la sua gratitudine ai PG che accompagneranno i Kathaal nel loro assalto.

Spunti per l'avventura: I PG incontrano gli incursori diretti alla vallata tettonica. La tribù è in un qualche modo sguarnita di guerrieri capaci, così i goliath potrebbero offrire ai PG tutto il tesoro che riusciranno a portare via, se si uniscono agli incursori.

MEMBRI IMPORTANTI DEI KATHAAL

I seguenti PNG sono membri importanti della tribù dei Kathaal.

Akala Infiltratore di Pesci Kulie-Kamana

Akala è sempre più vecchio, e sa di esserlo. Tuttavia, crede ancora di essere la miglior speranza per la sopravvivenza (e persino per la prosperità) della tribù dei Kathaal per almeno un altro anno. Akala, diversamente dalla maggior parte dei goliath, crede di essere diventato sempre più audace con il passare degli anni. Sua moglie, Ithikea Trama Malie, attribuisce questa avventatezza al suo desiderio di morire in battaglia o in un incidente, piuttosto che soffrire il graduale declino della vecchiaia e dell'esilio. Akala le risponde che ha in parte ragione: egli sa che il suo tempo come capotribù è ormai prossimo alla fine, ma, prima di allontanarsi per l'ultima volta dal fuoco da campo vuole avere la certezza che la tribù sia nella migliore condizione possibile. Akala sa inoltre che la tribù non ha ancora trovato un suo degno successore, perciò ha iniziato a valutare i potenziali aspiranti alla carica.

Akala ottenne il suo titolo onorifico, quando la tribù scoprì per la prima volta il sentiero lungo il Fiume Leviak. Il giovane Akala dimostrò la sua bravura nella pesca con la rete, portando al campo un salmone così pesante da riuscire a malapena a sollevarlo.

Akala Infiltratore di Pesci Kulie-Kamana: Goliath barbaro 12; GS 13; umanoide mostruoso Medio; DV 12d12+24; pf 107; Iniz -1; Vel 9 m; CA 19, contatto 10, colto alla sprovvista 19; Att base +12; Lotta +20; Att +18 in mischia (3d6+7/19-20/x3, *ascia bipenne*+1 Grande); Att comp +18/+13/+8 in mischia (3d6+7/19-20/x3, *ascia bipenne*+1 Grande); AS ira della montagna superiore 4 volte al giorno; QS analfabetismo, fortificazione, livelli di sostituzione razziale (barbaro 1°, 5°, 7°), movimento veloce, pelle di pietra, percepire trappole +4, schivare prodigioso, tratti dei goliath; AL CB; TS Temp +12, Rifl +5, Vol +10; For 18, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Diplomazia +8, Intimidire +11, Percepire Intenzioni +9, Raccogliere Informazioni +6, Saltare +8, Scalare +8, Sopravvivenza +12; Arma Focalizzata (*ascia bipenne*), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (*ascia bipenne*), Incalzare, Volontà di Ferro.

Ira della montagna superiore (Str): Akala, quattro volte al giorno, può cadere in preda a un'ira della montagna superiore che dura 8 round. Le seguenti modifiche valgono fino a quando è in preda all'ira: umanoide mostruoso Grande; pf 131; CA 16, contatto 7, colto alla sprovvista 16; Lotta +23; Att +20 in mischia (3d6+11/19-20/x3, *ascia bipenne*+1 Grande); Att comp +20/+15/+10 in mischia (3d6+11/19-20/x3, *ascia bipenne*+1 Grande); Spazio/Portata 3 m/3 m; TS Temp +15, Vol +13; For 24, Cos 20; Scalare +11, Saltare +11. Akala può comunque impugnare soltanto armi di taglia Grande. Al termine della sua ira, Akala diviene affaticato per la durata dell'incontro.

Fortificazione (Str): La spessa pelle di Akala nega i colpi critici o gli attacchi furtivi messi a segno contro di lui nel 25% dei casi. I danni invece vengono tirati come di norma.

Pelle di pietra (Str): Akala ha una riduzione del danno 4/adamantio.

Percepire trappole (Str): Akala ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole e un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso (Str): Akala può reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Il barbaro conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche se viene colto alla sprovvista.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Akala gli consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una

creatura di taglia più grande. Akala può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa.

Un goliath può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Akala è automaticamente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Proprietà: Corazza di piastre+3, ascia bipenne+1 Grande, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, diadema della persuasione, mantello della resistenza+2, 2 pozioni di cura ferite gravi, 143 mp.

Thuliana Custode del Cielo Avelakumafha

Il druido custode del cielo in molti tribù rivaleggia con il capotribù, mettendo apertamente o subdolamente in discussione le scelte operate da lui. Questo però non accade nella tribù dei Kathaal. Thuliana arde di un amore segreto per Akala e lo aiuta in tutti i modi possibili. Thuliana sa che non potrà mai strappare Akala dalla tenda di Ithikea, ma non riesce a smettere di sperare che qualcosa potrebbe un giorno spingere Akala tra le sue braccia.

Thuliana non si oppone al comando di Akala, ma è una druida conservatrice. Ha architettato l'ammonimento e il successivo esilio di un giovane chierico panteista lo scorso anno, un atto del quale nessuno è a conoscenza e che le causa un forte senso di colpa.

Thuliana Custode del Cielo Avelakumatha: Goliath femmina druida 9; GS 10; umanoide mostruoso Medio; DV 9d8+18; pf 63; Iniz -1; Vel 6 m; CA 16, contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +6; Lotta +14; Att +8 in mischia (1d8+1/18-20, scimitarra perfetta Grande); Att comp +8/+3 in mischia (1d8+1/18-20, scimitarra perfetta Grande); AS -; QS andatura nel bosco, compagno della terra, condividere incantesimi, empatia selvatica +13 (+9 bestie magiche), forma selvatica 3 volte al giorno (animale di taglia Piccola, Media o Grande), immunità ai veleni, legame con il compagno, legame elementale, livelli di sostituzione razziali (druido 1°, 6°), passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, senso della natura, tratti dei goliath; AL NB; TS Temp +10, Rifl +4, Vol +11; For 12, Des 8, Cos 14, Int 13, Sag 17, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +8, Ascoltare +11, Cavalcare +1, Concentrazione +11, Conoscenze (natura) +13, Diplomazia +11, Osservare +11, Percepire Intenzioni +8, Saltare -7, Sapienza Magica +7, Sopravvivenza +13 (+15 negli ambienti naturali in superficie); Allerta, Incantesimi Naturali, Negoziatore, Seguire Tracce.

Andatura nel bosco (Str): Thuliana può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, campi infestati e simili terreni a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e campi infestati che sono manipolati magicamente per ostacolare il movimento hanno effetto anche su Thuliana.

Compagno della terra (Str): Thuliana ha un lupo con il sottotipo della terra come compagno animale. Questa creatura è un compagno leale che accompagna Thuliana nel corso delle sue avventure come appropriato per la sua specie; le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Guida Nera: Lupo compagno animale; GS -; bestia magica Media (terra); DV 6d8+18 più 3; pf 48; Iniz +2; Vel 15 m, scavare 3m; CA 21, contatto 12, colto alla sprovvista 19; Att base +4; Lotta +7; Att +8 in mischia (1d6+3, morso); Att comp +8 in mischia (1d6+3, morso); AS padronanza della terra, sbilanciare; QS comandi bonus, devozione, eludere, olfatto acuto, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +3; For 17, Des 15, Cos 16, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +4, Osservare +5, Sopravvivenza +1 (+5 quando segue le tracce con l'olfatto); Allerta, Arma Focalizzata (morso), Robustezza, Seguire Tracce^B.

Padronanza della terra (Str): Questo lupo ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che il suo avversario toccano il terreno. Se l'avversario è in volo o a contatto con l'acqua, il compagno subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni.

Sbilanciare (Str): Un lupo che colpisce con il suo morso, può tentare di sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita (modificatore alla prova +3) senza compiere un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il lupo a sua volta.

Comandi bonus: Questo lupo è in grado di imparare tre comandi in aggiunta a qualsiasi altro comando Thuliana possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prove di Addestrare Animali, e non contano sul normale limite di comandi conosciuti dall'animale. Thuliana sceglie questi comandi bonus, che una volta scelti non possono più essere cambiati.

Devozione (Str): Questo lupo ha un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammalimento.

Eludere (Str): Se questo lupo è soggetto a qualsiasi effetto che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza.

Olfatto acuto (Str): Il lupo può individuare i nemici che si avvicinano, avvertire la presenza di avversari nascosti e seguire le tracce con il senso dell'odorato.

Condividere incantesimi (Str): Thuliana può condividere qualsiasi incantesimo che ha lanciato su di sé con il compagno animale, se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri in quell'istante. Ella può inoltre lanciare qualsiasi incantesimo con bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Forma selvatica (Sop): Thuliana può trasformarsi in un animale di taglia Piccola, Media o Grande e di nuovo in druido tre volte al giorno, come l'incantesimo *metamorfosi*. Questa capacità dura 9 ore o finché non riprende la sua forma naturale.

Immunità ai veleni (Str): Thuliana è immune a tutti i veleni.

Legame con il compagno (Str): Thuliana può gestire le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spronarlo" con un'azione di movimento; ottiene un bonus +4 a tutte le prove di empatia selvatica nei confronti di quell'animale.

Legame elementale (Str): Thuliana, quando lancia un incantesimo *evoca alleato naturale* per evocare una creatura del sottotipo della terra, può considerare l'incantesimo come se fosse la versione di livello immediatamente superiore di quell'incantesimo. Thuliana non può evocare creature dell'acqua, dell'aria o del fuoco.

Passo senza tracce (Str): Thuliana non lascia tracce nell'ambiente naturale circostante e non può essere individuata seguendo le sue tracce.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Thuliana ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Thuliana le consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Thuliana può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa.

Un goliath può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Thuliana è automaticamente acclimatata a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della Guida del DUNGEON MASTER.

Incantesimi da druido preparati (6/5/5/4/2/1; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - conoscere direzione, individuazione del magico (2), individuazione del veleno, lettura del magico, luce; 1° - cura ferite leggere, foschia occultante, intralciare, parlare con gli animali, passo veloce; 2° - animale messaggero, blocca animali, forma arborea, pelle coriacea, ritarda veleno; 3° - crescita vegetale, cura ferite moderate, parlare con i vegetali, scolpire pietra; 4° - controllare acqua, cura ferite gravi; 5° - comunione con la natura.

Proprietà: Armatura di pelle+1, scudo leggero di legno+1, scimitarra perfetta Grande, anello di protezione+1, mantello della resistenza+2, 2 pozioni di cura ferite gravi, pergamena di muro di fuoco, pergamena di reincarnazione, 80 mo, 3 mp.

Kothi Orso Silente Vathakanama

Kothi è il miglior cacciatore e guerriero della tribù. Sarebbe il candidato ideale per la posizione di capotribù se non avesse espresso in pubblico così frequentemente il suo rifiuto per il comando. Akala talvolta lo sceglie come il capitano di una squadra di caccia, pur sapendo che tutta la tribù dovrà poi sopportare una sua giornata di brontolii e di mugugni. Kothi è anche uno degli atleti più entusiasti dell'intera tribù, desideroso di ingaggiare una gara a scala-il-monte, un incontro di lotta libera o una partita a palla-capra. Al termine di un incontro dimostra sempre grande sportività, ma durante una gara o una corsa spesso deride o sbeffeggia i suoi avversari.

Il titolo onorifico di Kothi è in realtà una burla tribale. Kothi è quasi certamente forte come un orso, ma non riesce proprio a tacere quando deve far valere la sua opinione.

Kothi Orso Silente Vathakanama: Goliath ranger 8; GS 9; umanoide mostruoso Medio; DV 8d8+16; pf 55; Iniz +0; Vel 9 m; CA 14, contatto 10, colto alla sprovvista 14; Att base +8; Lotta +17; Att +14 in mischia (2d6+6/19-20, spada lunga+1 Grande); Att comp +12/+7 in mischia (2d6+6/19-20, spada lunga+1 Grande) e +12/+7 in mischia (1d8+2/x3 ascia perfetta Grande); AS nemico prescelto gigante +2, nemico prescelto bestia magica +4, stile di combattimento migliorato (combattere con due armi); QS andatura nel bosco, compagno animale, condividere incantesimi, empatia selvatica +9 (+5 bestie magiche), legame con il compagno, rapido segugio, tratti dei goliath; AL CN; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +6; For 20, Des 10, Cos 14, Int 12, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cercare +7, Conoscenze (geografia) +6, Conoscenze (natura) +8, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +16, Percepire Intenzioni +4, Saltare +15, Scalare +15, Sopravvivenza +14 (+16 per evitare di perdersi, negli ambienti naturali in superficie o quando segue le tracce); Allerta, Combattere con Due Armi Migliorato^B, Combattere con Due Armi^B, Furtivo, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Volontà di Ferro.

Nemico prescelto (Str): Kothi ottiene il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza, quando utilizza queste abilità contro quel tipo di creatura. Similmente ottiene lo stesso bonus ai tiri dei danni delle armi contro le creature di quel tipo.

Andatura nel bosco (Str): Kothi può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, campi infestati e simili terreni a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi,

sterpi e campi infestati che sono manipolati magicamente per ostacolare il movimento hanno effetto anche su Kothi.

Compagno della terra (Str): Kothi ha un'aquila come compagno animale. Questa creatura è un compagno leale che accompagna Kothi nel corso delle sue avventure come appropriato per la sua specie; le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Guarda Passo: Aquila compagno animale; GS -; bestia magica Piccola; DV 3d8+3; pf 16; Iniz +3; Vel 3 m, volare 24 m (media); CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta-2; Att +6 in mischia (1d4, artiglio); Att comp +6 in mischia (1d4, 2 artigli) e +1 in mischia (1d4, becco); AS -; QS comandi bonus, eludere, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +3; For 11, Des 16, Cos 12, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +16; Allerta, Arma Accurata.

Comandi bonus: Questa aquila è in grado di imparare due comandi in aggiunta a qualsiasi altro comando Kothi possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del Manuale del Giocatore). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prove di Addestrare Animali, e non contano sul normale limite di comandi conosciuti dall'animale. Kothi sceglie questi comandi bonus, che una volta scelti non possono più essere cambiati.

Eludere (Str): Se questa aquila è soggetta a qualsiasi effetto che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza.

Condividere incantesimi (Str): Kothi può condividere con il proprio compagno animale qualsiasi incantesimo da lui lanciato che abbia effetto su di sé, purché il compagno animale si trovi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo. Il padrone può anche lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Legame con il compagno (Str): Kothi può gestire le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spronarlo" con un'azione di movimento; ottiene un bonus +4 a tutte le prove di empatia selvatica nei confronti di quell'animale.

Rapido segugio (Str): Kothi può muoversi alla sua normale velocità mentre segue le tracce anche senza subire la normale penalità di -5, oppure può seguire le tracce al doppio della velocità soltanto con una penalità di -10.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Kothi gli consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Kothi può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa.

Un goliath può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Kothi è automaticamente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della Guida del DUNGEON MASTER.

Incantesimi da ranger preparati (2/1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1° - intralciare, passo veloce; 2° - pelle coriacea.

Proprietà: Giaco di maglia+1, spada lunga+1 Grande, ascia perfetta Grande, lenti dell'aquila, mantello elfico, bacchetta di cura ferite leggere (19 cariche), pozione di resistenza dell'orso, 1 mp, 9 mo.

Ulìa Cantrice dell'Aurora Vathakanama

Ulìa, con le sue attente pattuglie e le ingegnose trappole perimetrali, ha quasi certamente salvato più vite dei membri della tribù di qualsiasi altro Kathaal. Nel corso di una qualsiasi settimana, respinge almeno tre attacchi di animali selvatici, di goblinoidi o di mostri feroci, spesso senza neppure svegliare il resto della sua tribù.

Ulìa spesso prende sotto la sua ala protettrice i guerrieri più giovani per introdurli alle finezze dell'arte della guerra e dell'inganno. Uscì molto scossa lo scorso autunno, quando molti dei suoi discepoli non fecero ritorno da un assalto contro i giganti del gelo. Osserva con molta attenzione Akala, alla ricerca del minimo cenno di debolezza, poiché lo ritiene il responsabile morale dei molti tumuli sepolcrali che furono eretti quell'inverno.

Ulìa è la sorella di Kothi e una delle sue più grandi rivali in campo sportivo. Normalmente preferisce mordersi la lingua per non rispondere agli sbeffeggi di Kothi.

Ulìa Cantrice dell'Aurora Vathakanama: Goliath femmina ladra 3/barda 3/cantrice dell'aurora 5; GS 12; umanoide mostruoso Medio; DV 1d6+3 più 2d8+6 più 3d6+9 più 5d8+15; pf 81; Iniz +3; Vel 9 m; CA 22, contatto 14, colto alla sprovvista 19; Att base +3; Lotta +14; Att +11 in mischia (2d6+1/19-20, spada lunga perfetta Grande) o +15 a distanza (1d8+1/x3, arco corto composito perfetto Grande); Att comp +11/+6 in mischia (2d6+1/19-20, spada lunga perfetta Grande) o +15/+10 a distanza (1d8+1/x3, arco corto composito perfetto Grande); AS attacco furtivo +2d6; QS conoscenze bardiche 4, coraggio delle montagne, livelli di sostituzione razziale (ladro 2°, 3°), musica bardica 8 volte al giorno (affascinare, contro canto, ispirare competenza, ispirare coraggio +2, ispirare vigore), scoprire trappole, scurovisione 18 m, percepire natura +1, tratti dei goliath; AL CN; TS Temp +11, Rifl +14, Vol +6; For 12, Des 16, Cos 16, Int 12, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (costruire trappole) +9, Ascoltare +10, Cercare +10, Conoscenze (geografia)+6, Conoscenze (natura)+8 (+9 negli ambienti naturali in superficie), Diplomazia +4, Disattivare Congegni +10, Intrattenere (canto) +16, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +10, Percepire Intenzioni +10, Saltare +9, Scalare +9, Sopravvivenza +8 (+10 per evitare di perdersi o +11 negli ambienti naturali in superficie), Valutare +1 (+3 per le trappole); Allerta, Arma Focalizzata (arco corto), Furtivo, Tiro Ravvicinato.

Attacco furtivo (Str): +2d6 danni contro avversari colti alla sprovvista entro 9 metri, oppure contro bersagli che Ulìa attacca ai fianchi. Tutte le creature che non hanno un'anatomia distinguibile o che sono immuni ai danni extra dei colpi critici sono anche immuni agli attacchi furtivi.

Affascinare (Mag): Ulìa può affascinare fino a tre creature entro 27 metri, purché costoro possano vederla e sentirla (le creature affascinante si siedono per terra e subiscono una penalità di -4 a tutte le prove di abilità effettuate per reazione, come le prove di Ascoltare e Osservare). Il risultato della prova di Intrattenere di Ulìa è la CD del tiro salvezza sulla Volontà dell'avversario. Qualsiasi minaccia evidente spezza l'effetto. Affascinare dura 8 round.

Controcanto (Sop): Ulìa può contrastare gli effetti magici dipendenti dal suono effettuando una prova di Intrattenere per ogni round di contro canto. Qualsiasi creatura nel raggio di 9 metri che è sotto l'influenza di un attacco magico dipendente da linguaggio o sonoro può usare la prova di Intrattenere di Ulìa al posto del proprio tiro salvezza, se lo desidera. Il contro canto dura 10 round.

Coraggio delle montagne (Str): Se Ulìa è esposta a qualsiasi effetto che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza.

Ispirare competenza (Sop): Qualsiasi alleato entro 9 metri che può vedere e sentire Ulìa ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di abilità per tutto il tempo in cui continua ad ascoltare la musica. Ispirare competenza dura fino a 20 round.

Ispirare coraggio (Sop): Gli alleati (inclusa la stessa Ulìa), che possono ascoltare il canto di Ulìa ricevono un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto di Ulìa e per 5 round successivi.

Ispirare vigore (Sop): Ulìa può cantare per rinvigorire i suoi stanchi alleati. Mentre canta e per 8 minuti successivi, Ulìa e gli alleati entro 9 metri che sono in grado di udire il suo canto, possono ignorare tutti gli effetti negativi dell'affaticamento e dell'esaurimento.

Scoprire trappole: Ulìa trovare, disarmare o superare le trappole con CD superiore a 20. Può usare l'abilità Cercare per localizzare trappole magiche (CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla) e poi disarmarle con l'abilità Disattivare Congegni. Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD di una trappola di 10 punti o più, capisce come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Ulìa le consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Ulìa può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa.

Un goliath può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Ulìa è automaticamente acclimatata a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della Guida del DUNGEON MASTER.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/2; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - conoscere direzione, evoca strumento, individuazione del magico, lettura del magico, messaggio, ninna nanna; 1° - caduta morbida, cura ferite leggere, ritirata rapida.

Proprietà: Giaco di mithral+1, buckler di mithral+1, arco corto composito perfetto Grande (bonus For +1), spada lunga perfetta Grande, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, bracciali dell'arciere inferiori, guanti della destrezza+2, mantello della resistenza+1, bacchetta di cura ferite leggere (42 cariche), pozione di volare, 79 mp.

Ethavio Custode della Fiamma Anakathami

Ethavio è l'unico mago di tutta la tribù dei Kathaal e, poiché è l'unico a possedere delle pergamene, è anche lo storico e lo scrivano di fatto. Ethavio ha imparato l'arte della magia dagli halfling. È stato un anno in viaggio con una carovana mercantile halfling, quando una violenta influenza intestinale costrinse la tribù dei Kathaal a lasciarlo indietro. Si riunì alla tribù due anni dopo, dopo avere aspettato che la tribù facesse ritorno al Lago Specchio in primavera. È uno dei pupilli di Akala, e il capotribù vede nel ritorno di Ethavio un segno di buon augurio, una conferma del ripetere ogni anno lo stesso cammino migratorio.

Ethavio, seppure accolto a braccia aperte dalla tribù, si sente ancora un po' lontano dagli altri Kathaal. Essere stato abband-

nato, per quanto necessario, fu molto doloroso e pochi membri della tribù hanno qualche interesse per le arti arcane. Ethavio tutte le volte che può lancia trucchetti per far divertire i bambini della tribù, con la remota speranza di convincerne uno a diventare il suo apprendista.

Ethavio Custode della Fiamma Anakathami: Goliath trasmutatore 6; GS 7; umanoide mostruoso Medio; DV 6d4+18; pf 34; Iniz -1; Vel 9 m; CA 10, contatto 9, colto alla sprovvista 10; Att base +3; Lotta +8; Att +4 in mischia (1d8+1, bastone ferrato Grande); Att comp +4 in mischia (1d8+1, bastone ferrato Grande); AS -; QS tratti dei goliath; AL LN; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +7; For 12, Des 8, Cos 16, Int 18, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armature) +8, Artigianato (fabbricare armi) +8, Concentrazione +7, Conoscenze (arcane) +11, Conoscenze (locali)+8, Conoscenze (storia) +8, Decifrare Scritture +8, Percepire Intenzioni +3, Professione (scrivano) +3, Sapienza Magica +15; Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi^B, Incantesimi Focalizzati (transmutazione), Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene^B.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Ethavio gli consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Ethavio può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa.

Un goliath può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Ethavio è automaticamente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della Guida del DUNGEON MASTER.

Incantesimi da mago preparati (5/5/5/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo, 15 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di trasmutazione): 0 - individuazione del magico (2), lettura del magico, mano magica, prestidigitazione; 1° - animare corde*, armatura magica, comprensione dei linguaggi, dardo incantato (2); 2° - alterare se stesso*, individuazione dei pensieri, pirotecnica*, ragnatela, vento sussurrante*; 3° - dissolvi magie, linguaggi, palla di fuoco, volare*.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola di trasmutazione, che è la specializzazione del personaggio. Scuole proibite: illusione e necromanzia.

Libro degli incantesimi: 0 - tutti eccetto distruggere non morti, suono fantasma, tocco di affaticamento; 1° - animare corde, armatura magica, caduta morbida, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, identificare, unto; 2° - alterare se stesso, individuazione dei pensieri, pirotecnica, ragnatela, vento sussurrante; 3° - dissolvi magie, linguaggi, palla di fuoco, volare.

Proprietà: Bastone ferrato Grande, bracciali dell'armatura+2, fascia dell'intelletto+2, mantello della resistenza+1, pozione di cura ferite moderate, pozione di resistenza dell'orso, pergamena di localizza creature.

Keothi Manoferma Thunukalathi

Keothi è un astro nascente tra i membri della tribù dei Kathaal, avendo finora dimostrato grandi capacità come cacciatore con l'arco ed esploratore. Sebbene vada spesso a caccia, raramente ingaggia battaglia con nemici intelligenti. Spera di essere scelto per l'attacco invernale contro i giganti, e in gran segreto vorrebbe che gli ogre attaccassero Lago Specchio, così da poterne così infilzare quanti più possibile con le sue frecce aguzze.

Keothi Manoferma Thunukalathi: Goliath ranger 2/guerriero 1; GS 4; umanoide mostruoso Medio; DV 2d8+6 più 1d10+3;

pf 27; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +10; Att +7 in mischia (2d6+5/×3, lancia lunga perfetta Grande) o +6 a distanza (2d6+3/×3, arco lungo composito perfetto Grande); Att comp +7 in mischia (2d6+5/×3, lancia lunga perfetta Grande) o +4/+4 a distanza (2d6+3/×3, arco lungo composito perfetto Grande); AS nemico prescelto bestia magica +2, stile di combattimento (tiro con l'arco); QS empatia selvatica +1 (-3 bestie magiche), tratti dei goliath; AL CB; TS Temp +8, Rifl +4, Vol +1; For 16, Des 13, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 8.

Abilità e talenti: Conoscenze (natura) +4, Osservare +5, Percepire Intenzioni +3, Saltare +7, Scalare +7, Sopravvivenza +5; Arma Focalizzata (arco lungo)^B, Seguire Tracce^B, Tiro Preciso, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Nemico prescelto (Str): Keothi ottiene il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza, quando utilizza queste abilità contro quel tipo di creatura. Similmente ottiene lo stesso bonus ai tiri dei danni delle armi contro creature di quel tipo.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Keothi gli consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Keothi può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa.

Un goliath può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Keothi è automaticamente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della Guida del DUNGEON MASTER.

Proprietà: Giaco di maglia+1, lancia lunga perfetta Grande, arco lungo composito perfetto Grande (bonus For +3), 50 frecce Grandi, pozione di cura ferite moderate.

ALTRI MEMBRI DELLA TRIBÙ

La tribù dei Kathaal comprende anche i seguenti PNG.

Barbaro: Barbaro 1 (15), barbaro 2 (10), barbaro 4 (5).

Bardo: Bardo 4 (3).

Chierico: Nessuno.

Druido: Druido 4 (2).

Guerriero: Guerriero 5 (1).

Ladro: Ladro 2 (3), ladro 6 (1).

Mago: Nessuno.

Monaco: Monaci 3 (1).

Paladino: Nessuno.

Ranger: Ranger 4 (5).

Stregone: Stregoni (1).

Adepto: Adepto 2 (2).

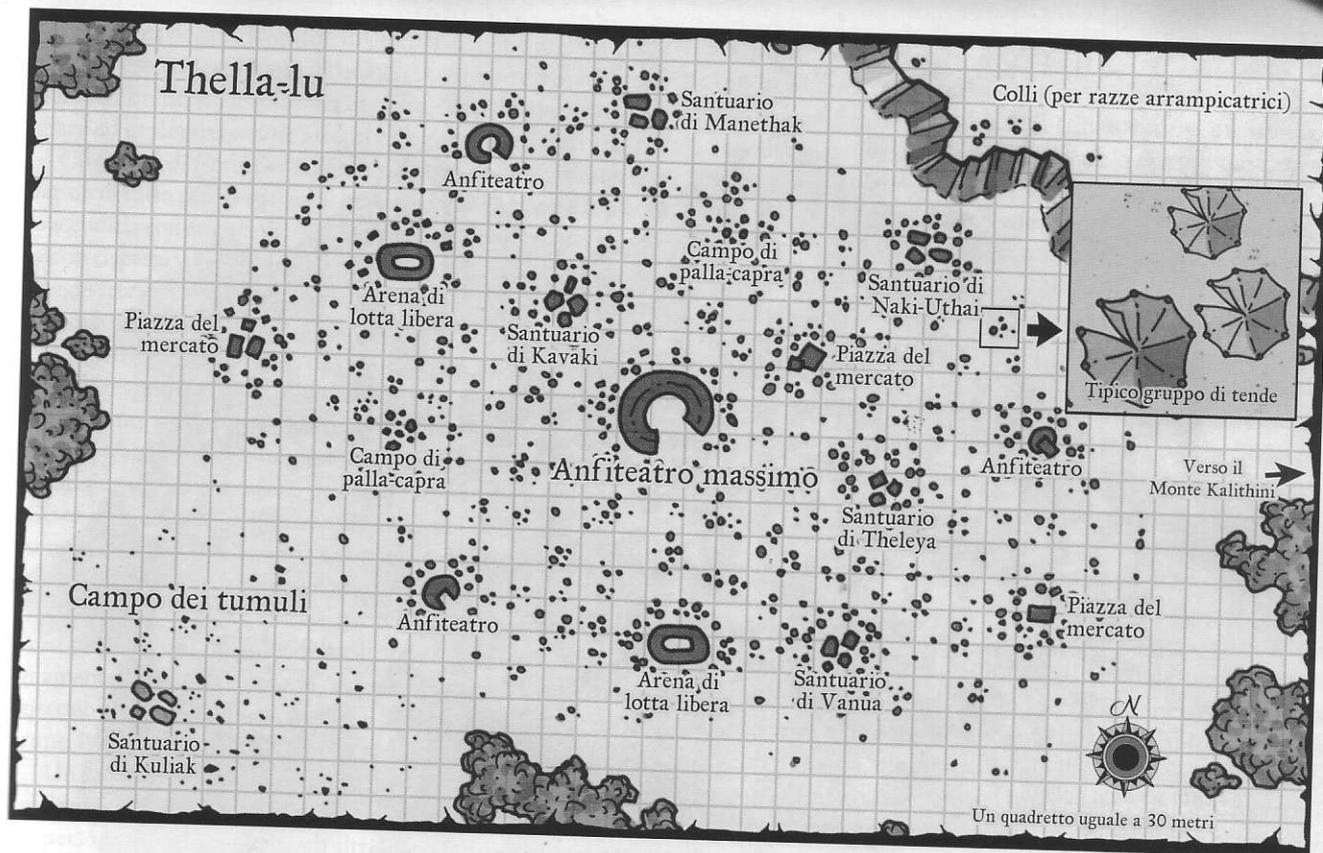
Combattente: Combattente 1 (15).

Esperto: Esperto 1 (5), esperto 4 (5).

Multiclasse (1 per ogni categoria): Barbaro 3/bardo 3/cantore dell'aurora 1; barbaro 4/stregone 1; barbaro 2/druido 1; barbaro 2/guerriero 2; barbaro 4/ladro 2.

THELLA-LU

Sebbene siano un popolo nomade, i goliath hanno una specie di capitale. Thella-Lu è una vasta città tendata situata al centro della Pianura delle Pietre Ritte, un prato alpino molto grande, famoso per il suo clima mite. In qualsiasi istante, più di cento diverse tribù goliath si trovano qui per fare scambi, socializzare e partecipare agli incontri sportivi goliath più agguerriti.



Thella-Lu è al tempo stesso uno stadio sportivo, un campo armato e una fiera continua.

Pochi goliath si fermano a Thella-Lu per tanto tempo; la maggior parte vi resta soltanto un mese o due. La popolazione della città cambia a ogni stagione, e considerato che Thella-Lu è una città tendata, interi quartieri si svegliano la mattina e spariscono la sera, quando la tribù lascia la città. Un visitatore che si sorprende alla vista di così tanti goliath radunati in un posto solo, resta due volte sorpreso, quando, facendo ritorno a Thella-Lu un'altra volta, scopre che le tribù sono tutte diverse.

Visto che il clima nella Pianura delle Pietre Ritte è mite (le montagne vicine a Thella-Lu bloccano tutte le tempeste di pioggia e il rigido vento che soffia dal nord), la popolazione totale di Thella-Lu non cambia con il passare delle stagioni. Un centinaio di tribù radunate nello stesso posto hanno un effetto considerevole sull'ecologia della pianura, perciò la cacciagione è molto scarsa vicina alla città.

Le autorità più alte in grado a Thella-Lu sono i Menethun, un ordine di custodi degli oracoli di pietra di alto livello (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio" per maggiori informazioni). I Menethun pensano che Thella-Lu sia il modo migliore di governare tutto il popolo goliath. Considerato che non riuscirebbero mai a incontrare tutte le tribù goliath, desiderano creare un posto così ospitale che tutte le tribù tornino spesso a trovarli.

Le tribù goliath per lo più si recano a Thella-Lu per commerciare tra loro. Le tribù che hanno contatti con i nani del sottosuolo o altre razze umanoidi delle quote più basse spesso hanno armi e armature da scambiare con coloro che hanno avuto una stagione di raccolta molto favorevole. Le carovane mercantili halfling e umane a volte valicano i passi montani per giungere a Thella-Lu, e gli scambi commerciali con i nani sono abbastanza comuni. I giganti sono allo stesso modo bene accolti, anche se sono osservati con maggiore attenzione e di solito viene assegnata loro una scorta armata.

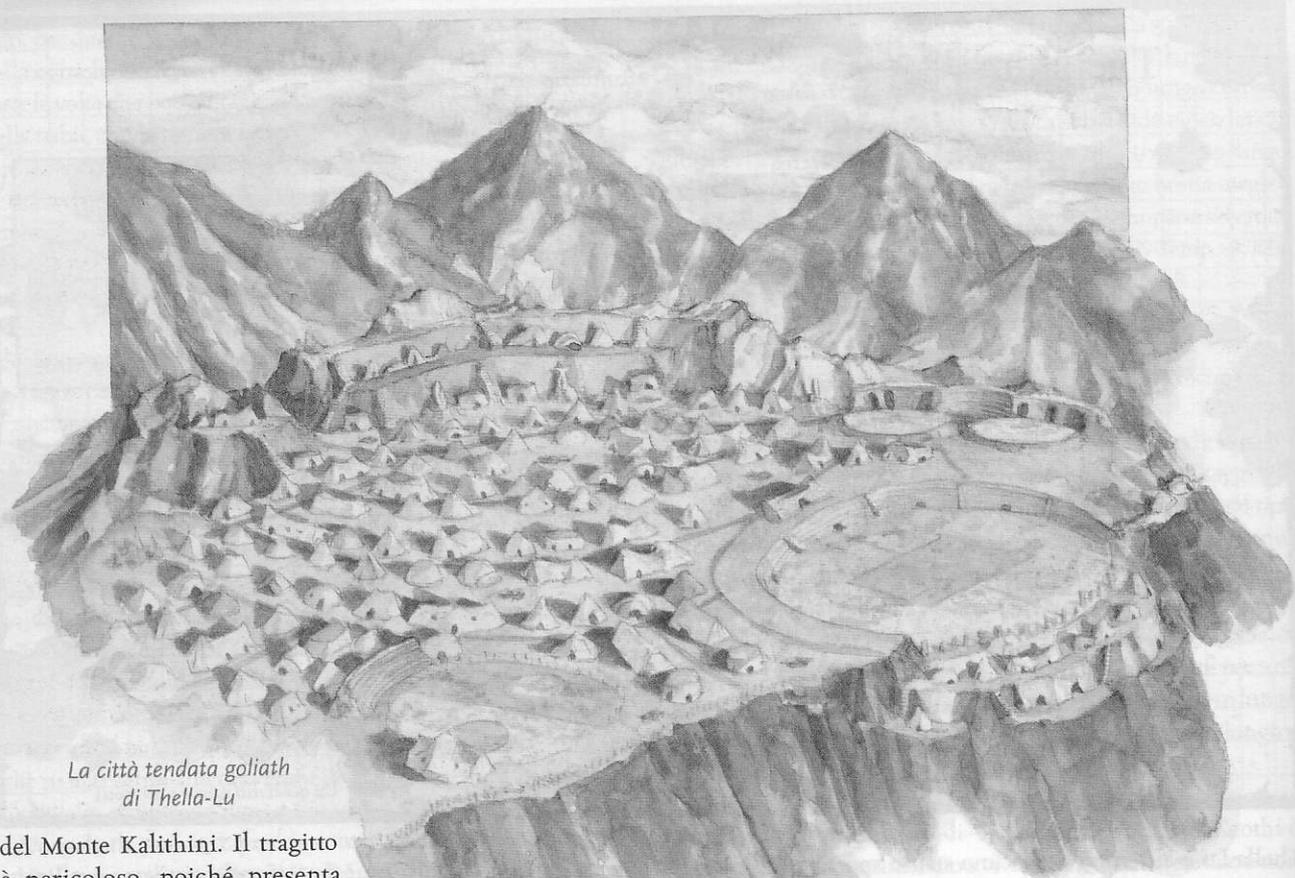
In generale, Thella-Lu è una piccola città con un limite di 15.000 mo, ma il prezzo massimo sale fino a quota 40.000 mo per le armi di taglia Grande e gli oggetti magici con gli incantesimi da druidi come prerequisiti. Inoltre, i goliath acquisteranno armi di taglia Grande dai PG al 75% del loro prezzo di mercato, invece del solito 50%.

Mentre i capotribù seguono le trattative commerciali, il resto della tribù prende parte alla festa continua che si vive a Thella-Lu. Cantare, ballare e bere sono comuni a tutte le ore del giorno. Molti dei goliath che si trovano nella città in qualsiasi istante sono stati nelle terre selvagge per un anno o più, e si tuffano nella bolgia della "civiltà" con un entusiasmo contagioso. Gli intrattenitori sono sempre richiesti. Thella-Lu viene considerata come una città prosperosa ai fini delle prove di Intrattenere, e gli intrattenitori che hanno successo guadagnano il doppio delle monete standard (vedi pagina 77 del *Manuale del Giocatore*).

Durante il giorno, gli eventi sportivi sono all'ordine del giorno per molti degli abitanti di Thella-Lu. Diversamente dai giorni improvvisati ovunque nei campi goliath, gli eventi di Thella-Lu sono preparati in anticipo e spesso richiamano centinaia di vocianti spettatori. Nel corso del tempo, i transitori abitanti di Thella-Lu hanno costruito anfiteatri per molti dei loro eventi preferiti.

I personaggi che desiderano partecipare ai giochi dei goliath devono prima dimostrare la loro capacità a un oracolo di pietra, che quindi li indirizzi a un'attività sportiva adatta alle loro capacità. I personaggi che vincono una competizione sportiva sono spesso invitati a ripresentarsi il giorno seguente per sfidare avverarsi di maggiore prestigio (e di livello più alto).

A Thella-Lu, in aggiunta ai tipici giochi goliath, si svolge una prova di resistenza conosciuta come la Prova di Naki-Uthai. Dodici atleti, o a volte sei squadre da due persone, partono a 6 ore di distanza per un viaggio attorno alla base



La città tendata goliath di Thella-Lu

del Monte Kalithini. Il tragitto è pericoloso, poiché presenta sia pericoli naturali che mostri letali. I personaggi possono salire in quota per ridurre la distanza totale da percorrere, ma in questo modo si addentrano ad altitudini più elevate e lungo sentieri ancora più tortuosi. In generale a un corridore capace occorrono otto giorni per completare il viaggio. I druidi spesso utilizzano i loro compagni animali per controllare di nascosto che nessuno bari, utilizzando la magia o cavalcature, oppure che nessuno posizioni trappole per gli inseguitori.

I goliath giungono a Thella-Lu anche per motivi religiosi. Si dice che dopo che Kavaki fece scendere la prima tribù dei goliath dalle montagne, insegnò loro a cacciare e a raccogliere foraggio nella Pianura delle Pietre Ritte. Esistono templi principali dedicati a tutte le divinità del pantheon goliath, persino a Kuliak che di solito viene sempre tenuta a distanza dai credenti goliath.

Gli oracoli di pietra sono gli unici abitanti permanenti di Thella-Lu e sono responsabili dell'ordine in città. Ciò significa per lo più preparare un calendario degli eventi religiosi e sportivi. Gli oracoli di pietra di solito incaricano una tribù di tenere le cose sotto controllo in città, ovvero fermare le risse tra ubriachi e separare le tribù rivali. Quando quella tribù se ne va, gli oracoli di pietra la rimpiazzano con un'altra tribù, che viene ben pagata per i suoi servizi.

Thella-Lu è la meta finale per molti goliath, poiché a ovest della città si trova un campo di tumuli dove molti goliath, famosi o sconosciuti, sono stati sepolti. L'altare di Kuliak si trova al centro di tutti i tumuli, e i chierici ivi stazionati officiano diversi funerali ogni giorno.

Thella-Lu (piccola città): Magico; AL CB; Popolazione 11.000 adulti (variabile); Limite di 15.000 mo (limite di 40.000 mo per la armi di taglia Grande e gli oggetti magici da druido); Mista (79% goliath, 9% oracoli di pietra [goliath],

5% umani, 3% nani, 2% halfling, 1% elfi, 1% giganti).

Autorità: Gran Sacerdotessa Kanekathama, goliath femmina druida oracolo di pietra 7/custode degli oracoli di pietra 10; Capotribù Arbitro Elikalani, goliath druido oracolo di pietra 14; capotribù della tribù di guardia (la sua identità cambia regolarmente), goliath barbaro 12.

Personaggi importanti: Manathua, goliath femmina chierica 9 (guaritrice del tempio di Theleya, che spesso lancia *rianimare morti* per i visitatori che le fanno un'offerta); Garlak Warrendelve, nano mago 4/chierico 7 (un residente abituale che spesso potenzia per magia le armi dei goliath); Rulia Appletoss, gnoma barda 7 (patrona della tenda degli ospiti di Rulia e birraia di ottimo idromele); Kimoku Cuore-di-Pietra Thalanama, goliath femmina barbara 15 (famosa atleta goliath).

ORACOLI DI PIETRA

Gli oracoli di pietra, benedetti dallo spirito divino della pietra, sono un circolo informale di druidi, chierici e altri goliath mistici che presidiano le tribù di goliath e di gargun ferini (vedi pagina 86). Le tribù li trattano come santi, anche se gli oracoli di pietra vivono tutti i giorni fianco a fianco con le tribù che proteggono. Quando una diatriba compromette l'unità di una tribù, la selvaggina sparisce all'improvviso o i mostri minacciano l'esistenza della tribù stessa, un oracolo di pietra è sempre presente per prestare consiglio e aiuto magico.

Attività: Gli oracoli di pietra viaggiano per le regioni montane per portare aiuto e consiglio alle tribù di goliath e di gargun ferini che incontrano sul loro cammino. Questo pellegrinaggio serve a molti scopi, ovvero permette agli sciamani di osservare e di diventare tutt'uno con la natura, di diffondere notizie tra le tribù e di rimanere vigili contro gli attacchi di giganti e di draghi ostili e di altre creature pericolose.

Saggi e pazienti, gli oracoli di pietra ascoltano prima di parlare e spesso interpretano il ruolo di insegnante o di mentore dei membri delle altre razze. Gli oracoli di pietra amano viaggiare ed esplorare, e sono attenti osservatori della natura.

Gli oracoli di pietra danno una grande importanza alla terra e fanno di tutto per insegnare al prossimo come lavorare la pietra e accudirla con amore. Viceversa, gli oracoli di pietra non hanno alcun rispetto verso quei rari individui che feriscono la terra con magie irresponsabili o scavi scriteriati, e fanno il possibile per opporsi a questi individui, quale che sia la loro razza.

Organizzazione: Gli oracoli di pietra, diversamente dai druidi responsabili per la vita religiosa delle tribù montane, non fanno a loro volta parte della tribù che proteggono. Spesso vagano per le regioni montane, si uniscono a una tribù per qualche tempo e poi riprendono il loro cammino. Gli oracoli di pietra più anziani prima o poi si stabiliscono per sempre presso una di queste tribù, in cambio di saggezza e di consiglio per il bene di una comunità più grande.

Gli oracoli di pietra inoltre custodiscono aree consacrate a loro stessi o a una qualsiasi delle altre razze alle quali sono intimamente associati. Gli oracoli di pietra più potenti a volte trasferiscono la magia in questi luoghi e li trasformano in cerchi di rune. Per ulteriori dettagli sui cerchi di rune, vedi pagina 169.

Un oracolo di pietra, sebbene utilizzi incantesimi come *animale messaggero* per comunicare con i suoi confratelli, incontra di persona molto raramente gli altri oracoli di pietra, per lo più quando due tribù erranti si incrociano lungo lo stesso sentiero montano. Ci si aspetta che un oracolo di pietra sappia istintivamente capire quali siano le opportunità migliori per la pietra, quelle per gli oracoli di pietra e le occasioni per la tribù protetta (in quest'ordine), così come si pretende che possa agire senza prendere ordini o subire costrizioni superiori.

Gli oracoli di pietra si radunano quattro volte all'anno in un concilio con il nome di assemblea delle pietre per discutere del grado di completamento dei loro compiti e delle minacce che incombono sulle tribù della stessa regione. La città tendata di Thella-Lu è il luogo di ritrovo della più importante assemblea delle pietre annuale, alla quale ogni oracolo di pietra dovrebbe fare di tutto per essere presente. La maggior parte delle altre assemblee delle pietre si tiene per lo più in remote vallate alpine, labirintici complessi di caverne sotterranee e altri luoghi inaccessibili. Queste assemblee delle pietre più piccole sono frequentate da gruppi meno numerosi di oracoli di pietra, che, quando giunge l'ora, partecipano all'assemblea più vicina alla loro regione attuale. Se gli schiavisti giganti sono in opera nel gelido nord quando viene la primavera, gli oracoli di pietra elaboreranno uno stratagemma per annullare i piani dei giganti durante l'assemblea delle pietre invernale. Se la guerra tra le tribù goliath dei Thaliak e dei Gonimalaka minaccia di portare mercenari dalle pianure alle montagne, gli oracoli di pietra stabiliranno una tregua e terranno gli estranei lontani. Le decisioni sono prese con votazioni a maggioranza dopo che ogni oracolo di pietra ha espresso la sua opinione e dopo avere lanciato i necessari incantesimi divinatori per consiglio.

Gli oracoli di pietra lanciano anche potenti incantesimi durante le loro assemblee delle pietre, costruiscono e mantengono cerchi di rune e lanciano incantesimi per salvaguardare le montagne. Gli oracoli di pietra inoltre utilizzano la magia divinatoria durante i loro conciliaboli, e molti oracoli di pietra tornano alle loro tribù con parole profetiche sulle labbra.

Infine, le assemblee delle pietre sono l'occasione per iniziare i nuovi membri al gruppo. Diventare un oracolo di pietra è un processo in due fasi. Innanzi tutto, un aspirante membro deve accompagnare un oracolo di pietra in carica a un'assemblea delle pietre. Considerato che molti oracoli di pietra sono druidi rinomati e le assemblee delle pietre si tengono in luoghi remoti, stare dietro a un oracolo di pietra non è così facile come seguire i suoi passi; per iniziare, quasi tutti gli oracoli di pietra hanno il privilegio di classe passo senza tracce e quindi non lasciano impronte.

Gli aspiranti oracoli di pietra che giungono a un'assemblea delle pietre devono passare l'esame degli oracoli di pietra esistenti, che mettono alla prova il giudizio e le priorità del candidato con un lungo colloquio. Gli oracoli di pietra inoltre chiedono al candidato di dimostrare la sua capacità magica; respingeranno chiunque non sia in grado di lanciare incantesimi di 3° livello o che non dimostri capacità di livello equivalente.

Nel corso dei secoli, gli oracoli di pietra hanno usato il Druidico o il Gol-Kaa, il linguaggio dei goliath, per parlare tra loro. Nonostante il Gol-Kaa sia il loro linguaggio principale, gli oracoli di pietra hanno incorporato nella loro lingua altre lettere fonetiche prese dal Druidico e dal Comune. Gli oracoli di pietra, allo stesso modo degli altri goliath, hanno da poco adottato l'alfabeto del linguaggio Nanico. Gli oracoli di pietra hanno appreso questa nuova versione scritta del linguaggio più rapidamente degli altri goliath in generale, e incoraggiano gli scrivani goliath a mettere per iscritto la vasta tradizione orale goliath.

Nomi: Quando un nuovo oracolo di pietra entra a far parte del gruppo, aggiunge il suffisso con il trattino "tor" al suo nome, per manifestare così la sua devozione alla terra e alla pietra. I custodi degli oracoli di pietra (vedi pagina 113) cambiano a loro volta il suffisso dei nomi, modificandolo da "tor" a "ber". Per esempio, quando Arakan, un druido, si unisce agli oracoli di pietra, cambia il suo nome in Arakan-tor. Poi, dopo essere entrato a far parte della classe di prestigio del custode degli oracoli di pietra, cambia il suo nome in Arakan-ber.

Simbolo: Gli oracoli di pietra non hanno alcun simbolo da portare per distinguersi dalla tribù con la quale viaggiano, ma usano un'elaborata sequenza di parole d'ordine pronunciate in una combinazione di Gol-Kaa, Druidico e parole inventate per identificarsi a vicenda. Se proprio si vuole attribuire un simbolo agli oracoli di pietra, allora vanno considerati i cerchi di pietra che i druidi disseminano sulle montagne. Alcune di queste pietre semplicemente indicano un sentiero o designano un luogo sacro, ma altre sono potenti cerchi di rune.

Affiliazione: Gli oracoli di pietra sono per lo più goliath druidi, ma i membri delle altre classi di incantatori che di tanto in tanto sviluppano un forte legame con la pietra possono entrare a far parte di questo gruppo. Negli ultimi tempi, un certo numero di chierici di Kavaki si è unito alle file degli oracoli di pietra, una mossa che riflette il conflitto in corso tra i druidi e i chierici nella società goliath.

Relazioni: I goliath e i gargun ferini offrono quasi sempre aiuto e riparo a un oracolo di pietra, persino se sono sul piede di guerra o ridotti allo stremo, tanto è alta la reputazione degli oracoli di pietra. Gli oracoli di pietra a volte viaggiano con i mercanti goliath che si recano in visita ai nani, e vanno molto d'accordo con i chierici di Moradin che incontrano in quelle occasioni.

Le altre razze hanno pochi contatti con gli oracoli di pietra, e ben pochi membri di esse riescono a rendersi conto che

gli oracoli di pietra sono molto più che semplici sciamani goliath. Quando vengono incontrati, la natura pacifica e la manifesta saggezza degli oracoli di pietra di solito fanno in modo che non si crei alcun problema.

Benefici: Entrare a far parte degli oracoli di pietra comporta due benefici principali. Primo, un oracolo di pietra riceve ospitalità da quasi tutte le tribù dei goliath o dei gargun ferini visitati. Mentre di solito una tribù ha poco da offrire in termini di oggetti materiali, un oracolo di pietra normalmente ottiene un esploratore, una guida e un po' di braccia robuste per qualsiasi missione intrapresa.

Il secondo beneficio dell'affiliazione è la consultazione degli altri oracoli di pietra e l'accesso alle assemblee delle pietre. Un oracolo di pietra può esprimere la sua opinione quando viene interrogato con gli incantesimi divinatori e può a sua volta chiedere notizie agli altri oracoli di pietra sulle condizioni delle altre tribù e delle terre che hanno visitato. Un oracolo di pietra, recandosi alle assemblee delle pietre e ascoltando ciò che è accaduto ai propri confratelli durante la stagione trascorsa, può venire a conoscenza dell'ubicazione e degli scopi di un nuovo cerchio di rune nascosto nelle montagne.

CREARE PERSONAGGI GOLIATH

I personaggi goliath seguono tutte le regole per i personaggi descritte nel *Manuale del Giocatore*. Considerato che i goliath hanno modificatori di caratteristica e capacità superiori alla norma, ottengono un modificatore di livello +1. Quindi, un personaggio goliath di 1° livello è considerato alla pari di PG di 2° livello delle razze descritte nel *Manuale del Giocatore*.

Quando si crea un personaggio goliath, bisogna tenere presente che quest'ultimo sarà migliore nell'utilizzo delle abilità di Saltare e di Scalare della maggior parte dei PG, senza però ottenere un bonus aggiuntivo a queste abilità (probabilmente il personaggio avrà comunque un alto punteggio di Forza). Allo stesso modo, andrebbero sfruttate le capacità di taglia naturale dei goliath utilizzando armi di taglia Grande e facendo largo impiego di tattiche di combattimento come lottare e spingere.

OPZIONI SPECIALI DEI GOLIATH

Un personaggio goliath in quanto tale può ottenere alcuni talenti e classi di prestigio appositi per i goliath e non disponibili alle altre razze di PG, come descritto nei Capitoli 5 e 6 di questo manuale.

Talenti: Abbatte, Litodermi Pesanti, Macula dell'Auspicio, Macula del Benedetto, Macula del Cacciatore, Macula del Creatore, Macula del Guerriero, Macula del Mago, Pugno della Terra (accessibile anche ai nani e agli gnomi), Scagliare Alleato, Scagliare Nemico, Scagliare Rocce, Scagliare Rocce Migliorato, Scalatore Determinato, Spingere Furioso.

Classi di prestigio: Cantore dell'aurora, corridore pellegrino, custode degli oracoli di pietra, goliath liberatore.

GOLIATH COME PERSONAGGI

In generale, la classe scelta caratterizza in modo particolare il proprio personaggio più di qualsiasi altra decisione disponibile. Sebbene la classe preferita dei goliath sia il barbaro, il loro stile di vita nomade si basa sul lavoro di gruppo, e quindi anche le altre classi sono comuni.

Barbaro: I goliath sono forti e possono impugnare a due mani armi di taglia Grande, e perciò sono eccellenti barbari. Quando un barbaro in preda all'ira con in pugno un'ascia bipenne di taglia Grande utilizza il talento Attacco Poderoso, un suo tiro messo a segno infligge una considerevole quantità di danni.

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

Bardo: La cultura goliath è basata sulla tradizione orale, perciò i bardi sono abbastanza comuni. Molti bardi sono cantori dell'aurora, responsabili della salvaguardia del campo tribale durante la notte.

Chierico: La maggior parte dei goliath chierici venera il pantheon come una cosa sola, rivolgendo le proprie preghiere all'intero pantheon, ma scegliendo una divinità come loro favorita. Possono essere di qualsiasi allineamento, anche se di solito scelgono i domini di una divinità del pantheon.

Druido: I druidi, la classe di incantatore più comune tra i goliath, sono presenti in quasi tutte le tribù dei goliath. I druidi anziani di una tribù vengono talvolta chiamati custodi del cielo, sono responsabili delle previsioni del tempo e si assicurano che la tribù non utilizzi più terra di quella che serve.

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

Guerriero: I goliath sono abili nella lotta in mischia, e quindi molti scelgono di intraprendere l'addestramento specializzato che caratterizza i guerrieri. I goliath non hanno eserciti permanenti, ma molte bande di guerra goliath proteggono le tribù dai giganti e dagli altri mostri di montagna.

Ladro: Le abilità di un ladro nel loro insieme sono utili ai goliath che non fondano grandi civiltà per soddisfare i loro bisogni. Molti goliath ladri si focalizzano sull'essere furtivi e sulle capacità utili nelle terre selvagge, invece che su quelle abilità più adatte a contesti urbani, come Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.

Mago: In una società dove pochi sanno leggere, i maghi sono spesso gli scrivani della loro tribù. È difficile per i goliath imparare l'arte della magia mentre sono in viaggio con la tribù, quindi la maggior parte abbandona la società goliath per qualche tempo, per poi ritornare con un libro degli incantesimi e qualche misterioso potere arcano.

Monaco: I goliath monaci sono rari, ma la loro taglia e la loro forza li rendono efficaci combattenti senz'armi. Molti scelgono il talento Lottare Migliorato al 1° livello perché è perfetto per la loro taglia.

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

Paladino: I goliath paladini sono estremamente rari, poiché pochi goliath riescono a sopportare gli armamenti tipici di questa classe, armature pesanti e cavalla, nelle loro dimore montane.

Ranger: I goliath hanno un'alta opinione dei cacciatori nelle loro tribù, dunque i ranger sono comuni. Molti scelgono gli animali, le bestie magiche o i giganti come loro nemici prescelti.

Stregone: A parte i bardi, i goliath stregoni sono i principali incantatori arcani delle loro tribù. Molti si focalizzano nelle scuole di trasmutazione, illusione o invocazione, considerato che queste scuole offrono il più vasto numero di incantesimi che le loro controparti divine non sono in grado di lanciare.



Illustrazione di C. Lukacs

Delle loro abitazioni in montagna, nani, gnomi e goliath vivono in stretto contatto tanto con gli alleati quanto con i loro nemici. Le razze qui descritte hanno tutte qualche legame con le razze di pietra descritte nei primi tre capitoli e sono interessanti variazioni sul tema e sulle capacità di quelle razze.

UTILIZZARE QUESTO CAPITOLO

Le razze qui descritte sono presentate come razze dei personaggi opzionali per i PG. Queste razze inoltre offrono al Dungeon Master nuove possibilità quando crea nemici per fronteggiare i personaggi. Un gruppo di goliath barbari rappresenta una sfida assai più impegnativa se viene spalleggiato da un gargun ferino ranger o da una progenie di pietra guerriero.

DOV'ERANO?

In molte campagne avviate, introdurre nuove razze può essere difficile. Le progenie di pietra non possono semplicemente scendere a valle e vantare di essere alleati dei nani da innumerevoli generazioni umane così come i nani del sogno non possono affermare che il sogno della terra è da sempre parte della cultura nanica se nessun altro nano ha mai sentito parlare di questa cosa. I seguenti suggerimenti dovrebbero fornire spunti ai giocatori e ai DM su come introdurre le nuove razze in una campagna esistente.

Continenti o regioni lontane: La spiegazione più semplice per giustificare la comparsa di una razza fino a quel momento sconosciuta è l'esistenza di qualche imponente barriera geografica che esiste tra la patria della razza e il continente principale della campagna. La razza potrebbe vivere sull'altro versante di un'impenetrabile catena montuosa, in una terra divisa da un vasto oceano o sottoterra.

Origini planari: Molte delle nuove razze hanno legami con piani diversi o creature extraplanari e qualsiasi tipo di magia abbastanza potente potrebbe permettere alla nuova razza di entrare nel Piano Materiale.

Minoranza della popolazione: In realtà, la nuova razza esiste da sempre nel mondo della campagna, ma i suoi numeri sono così scarsi che i suoi membri sono completamente assorbiti da una razza più popolosa; in altre parole la maggioranza sovrasta completamente la minoranza. Ad esempio, i nani di montagna potrebbero esistere nel mondo della vostra campagna, ma per la maggior parte dei membri delle altre razze, le comunità dei nani di montagna sono indistinguibili da quelle dei nani di collina.

Nuova stirpe: La nuova razza è a tutti gli effetti una nuova stirpe emergente, apparsa nelle ultime generazioni e prodotta da imprevedibili fluttuazioni magiche o mutazioni naturali.

CLASSI DI MOSTRO

Alcune razze descritte in questo capitolo utilizzano le regole delle classi di mostro descritte in *Specie Selvagge*. Non è necessario avere quel libro per utilizzare queste classi. Le classi di mostro sono proprio come le altre classi, con le seguenti eccezioni.

- Quando si utilizzano le classi di mostro per creare un personaggio, occorre ignorare il modificatore di livello. Questo viene sostituito dalla classe di mostro del personaggio. (Il modificatore di livello viene in realtà incluso nell'avanzamento del livello della classe di mostro.)
- Il solo e unico modo per ottenere un livello di una classe di mostro è essere quel tipo di mostro. Un gargun ferino non può diventare una progenie di pietra multiclasse, così come un guerriero umano non può diventare un deva astrale multiclasse. Il personaggio deve iniziare a ottenere livelli nella classe di mostro a partire dal 1° livello.
- Le classi di mostro non conferiscono al personaggio punti abilità o Dadi Vita a ogni livello né conferiscono un talento ogni tre livelli. Quando un livello conferisce punti abilità, un Dado Vita o un talento, questa aggiunta è segnata sulla tabella della classe.
- Ogni classe di mostro ha una colonna di Grado di Sfida (GS). Questo non ha alcun significato per i personaggi o i PG ed è riportato soltanto come supporto ai DM che desiderano modificare i GS dei mostri, regredendo le creature esistenti.
- Un personaggio mostro che utilizza una classe di mostro non può diventare multiclasse finché non completa tutta la sua progressione nella sua classe di mostro. Questa regola impedisce ai personaggi di ottenere i benefici di un tipo mostro e poi rapidamente passare a una classe standard.
- Una classe di mostro non impone alcuna penalità all'esperienza per i multiclasse, come invece accade per le altre classi.

Le tabelle seguenti possono essere utili per determinare l'età, l'altezza e il peso iniziali del personaggio. Inoltre, occorre ricordarsi che i giocatori sono del tutto liberi di scegliere questi elementi descrittivi del proprio personaggio, ma possono tirare sulle tabelle qui sotto, se preferiscono. Un esempio dell'utilizzo di queste tabelle può essere letto a pagina 109 del *Manuale del Giocatore*.

TABELLA 4-1: ETÀ INIZIALE CASUALE

Razza	Maturità	Barbaro	Bardo	Chierico
		Ladro	Guerriero	Druideo
		Stregone	Paladino	Mago
Gargun ferino	14 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Gnomo del caos	30 anni	+2d6	+4d6	+6d6
Gnomo del sussurro	50 anni	+3d6	+5d6	+7d6
Nano del sogno	60 anni	+4d6	+6d6	+9d6
Progenie di pietra	60 anni	+3d6	+5d6	+7d6

TABELLA 4-2: EFFETTI DELL'INVECCHIAMENTO

Razza	Mezz'età	Vecchiaia	Venerabile	Età
				massima
Gargun ferino	35 anni	53 anni	70 anni	+2d10
Gnomo del caos	75 anni	112 anni	150 anni	+3d%
Gnomo del sussurro	113 anni	169 anni	225 anni	+3d%
Nano del sogno	175 anni	263 anni	350 anni	+4d%
Progenie di pietra	125 anni	188 anni	250 anni	+2d%

TABELLA 4-3: ALTEZZA E PESO CASUALI

Razza	Altezza base	Modificatore altezza	Peso base	Modificatore peso
Gargun ferino maschio	180 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	110 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Gargun ferino femmina	180 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	110 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Gnomo del caos	80 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	15 kg	x 0,5 kg
Gnoma del caos	75 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	12,5 kg	x 0,5 kg
Gnomo del sussurro	90 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	20 kg	x 0,5 kg
Gnoma del sussurro	85 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	17,5 kg	x 0,5 kg
Nano del sogno	105 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	50 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Nana del sogno	100 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	40 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Progenie di pietra maschio	160 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	100 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Progenie di pietra femmina	155 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	90 kg	x (2d6) x 0,5 kg

GARGUN FERINO

I gargun ferini, una sottospecie poco diffusa della razza goliath, si guadagnano da vivere con le zanne e gli artigli nelle rigide regioni artiche. I gargun ferini sono il risultato dell'unione di goliath e di giganti. Questi grandi e feroci umanoidi attaccano con rapide e violente esplosioni di energia. Nelle aride distese del nord, c'è poco posto per la pietà, e i gargun ferini sono diventati così aggressivi per riuscire a sopravvivere.

I gargun ferini sono confusi e intimiditi dalle città e dalle mollezze della civiltà, persino più della loro progenie goliath. Anche se alcuni gargun ferini adulti hanno trovato il modo per adattarsi alle città e ai villaggi delle altre razze, la maggior parte continua a preferire il semplice stile di vita nomade del freddo nord.

Personalità: I gargun ferini, guerrieri feroci e collerici, di solito danno per scontato che la persona più forte sia il capo e risolvono le dispute personali con qualche prova di forza non letale. Nonostante la loro apparente ferocia, i gargun ferini hanno un profondo senso dell'onore personale e danno una grande importanza al saper badare a se stessi.

Descrizione fisica: Un tipico gargun ferino è tanto grosso quanto un goliath e più massiccio di un mezzorco muscoloso. Molti sono alti tra 2,1 e 2,4 metri e pesano tra 125 e 150 kg. Come per la loro stirpe goliath, non ci sono differenze significative in altezza o peso tra i maschi e le femmine dei gargun ferini.

I gargun ferini sono coperti da pellicce irsute e folte. Queste pellicce variano di colore dal bianco al grigio chiaro fino al marrone scuro. Anche se i loro corpi hanno fattezze umanoidi, i musi dei gargun ferini sono simili a quelli degli orsi e hanno teste più scarse e allungate degli altri umanoidi.

Relazioni: I gargun ferini hanno poco o nessun scambio con gli umanoidi delle altre razze, perciò quando sono a contatto con le altre razze sono curiosi ed educati, almeno secondo i loro parametri. Vanno molto d'accordo con i goliath, con i quali barattano armi e armature di metallo quando ne hanno da spartire. I gargun ferini amano anche la compagnia degli halfling per il loro stile di vita nomade. I gargun ferini talvolta considerano gli halfling come mentori proprio per la loro mentalità, un ruolo che molti halfling trovano divertente e appagante.

I gargun ferini odiano i giganti. Una tribù di giganti, più numerosa e meglio equipaggiata dei gargun ferini, può di solito allontanare i gargun ferini dai loro territori, o peggio, catturarli e ridurli in schiavitù. I gargun ferini attaccano e uccidono i giganti ogni volta che ne hanno l'opportunità.

Allineamento: I gargun ferini tendono verso gli allineamenti caotici e mettono al primo posto la libertà e le scelte dell'individuo. Anche il gruppo più organizzato di gargun ferini è in realtà un insieme disorganizzato di persone indipendenti che viaggiano insieme soltanto per mutuo soccorso.

Territori dei gargun ferini: I gargun ferini vagano per le pianure e la tundra del lontano nord, esplorando vasti territori in cerca di cibo, di riparo e di utensili. Piccole bande di gargun ferini si radunano una o due volte l'anno per scambiare racconti, barattare utensili e oggetti, e anticipare i pericoli delle prossime stagioni. I territori dei gargun ferini sono sotto la costante minaccia sia di gruppi di giganti, di orchi e di goblinoidi che di singoli mostri più potenti come i draghi. Quando appaiono questi nemici, i gargun ferini si incontrano e come gruppo decidono se andarsene o combattere.

Religione: I gargun ferini sono molto devoti al loro pantheon di cui Galtha, la Madre dell'Inverno, è la divinità principale. Galtha insegna al suo popolo come sopravvivere persino nell'inverno più freddo e quando il cibo è scarso. "Quando puoi prosperare dove gli altri non sanno neppure vivere", dicono gli insegnamenti di Galtha, "allora la sopravvivenza e il successo sono assicurati."

Linguaggio: I gargun ferini parlano il linguaggio dei goliath, il Gol-Kaa. Negli ultimi tempi il Gol-Kaa si è sviluppato anche in forma scritta con l'alfabeto Nanico, ma nessuna tribù di gargun ferini ha finora considerato la possibilità di adottare un linguaggio scritto. Alcuni gargun ferini che si sono spostati dalle loro terre di origine e si sono spinti tra le altre razze hanno imparato a leggere e scrivere in altri linguaggi, ma si tratta di pochi individui sopra la norma.

Nomi: Tutti i gargun ferini rimangono senza nome fino al giorno del loro secondo compleanno. Il tasso di mortalità infantile è molto alto nelle fredde alture del nord e lasciare i bambini senza nome è più facile, nell'eventualità, accettare la morte di un gargun ferino neonato. Nel giorno del suo secondo compleanno, un gargun ferino riceve due nomi: un nome proprio e un nome legato a quello della madre. Il secondo nome più o meno si traduce con "figlio/figlia di [nome della madre]".

Un gargun ferino può ottenere il diritto di adottare il nome di suo padre compiendo una grande impresa.

Questa impresa non viene mai decisa in anticipo e soltanto un consiglio di gargun ferini anziani può conferire tale onore. In effetti, pochi gargun ferini ottengono i nomi dei loro padri, ma fallire in questo tentativo non provoca né vergogna né stigma sociale.

Nomi maschili: Agam, Agath, Gethik, Gothan, Thokan.

Nomi femminili: Evva, Maka, Makin, Prenna, Vulla.

Avventurieri: I gargun ferini avventurieri cercano di esplorare il mondo. Spesso desiderano apprendere da altre razze e culture, con la speranza di tornare presso il loro popolo con tesori, utensili e conoscenze che potranno rendere più semplice la vita nelle terre nordiche. Alcuni gargun ferini lasciano le loro tribù per compiere gesta così grandi da meritare il nome dei loro padri. Considerate la loro taglia e ferocia, i gargun ferini barbari trovano facilmente un posto nei gruppi di avventurieri, nelle armate di mercenari e in altre organizzazioni militari. I gargun ferini sono affascinati dal mare e i pochi che riescono a farsi strada come marinai difficilmente rinunciano a quella carriera.



Gargun ferino

Bava 04

TABELLA 4-4: GARGUN FERINO

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Punti abilità	GS	Speciale
1°	1d8	+1	+0	+2	+2	(2 + mod Int) x4	1	Talento, 2 artigli 1d4
2°	1d8	+1	+0	+2	+2	-	1	+1 armatura naturale, acclimatato, +2 For, +2 Cos
3°	2d8	+2	+0	+3	+3	(2 + mod Int)	2	Corporatura robusta, 2 artigli 1d6
4°	2d8	+2	+0	+3	+3	-	2	+2 Cos, +2 Des, +2 armatura naturale

TRATTI RAZZIALI DEI GARGUN FERINI

- +4 alla Forza, +2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: I gargun ferini sono forti, robusti e agili, ma non sono così intelligenti o di bel-l'aspetto come i loro parenti goliath.
- Taglia Media: I gargun ferini, essendo creature di taglia Media, non hanno alcun bonus o penalità speciale deri-vante dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei gargun ferini è 9 metri.
- Scurovisione: I gargun ferini possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri di distanza. La scurovisione è soltanto in bianco e nero, ma per il resto è come una visione normale e i gargun ferini possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Corporatura robusta: La statura fisica di un gargun ferino gli consente di funzionare in molti casi come se fosse una categoria di taglia più grande. Ogni volta che un gargun ferino è soggetto a un modificatore di taglia oppure a un modificatore di taglia speciale per una prova contrap-posta (come per esempio le prove di lotta, i tentativi di spingere e quelli di sbilanciare), il gargun ferino viene trattato come se fosse una categoria di taglia più grande, purché ciò gli comporti un vantaggio. Un gargun ferino viene inoltre considerato come se fosse una categoria di taglia più grande per determinare gli effetti di un attacco speciale basato sulla taglia di una creatura (come afferrare migliorato o inghiottire). Un gargun ferino può utilizzare armi fabbricate per una creatura di taglia più grande senza nessuna penalità. In ogni caso, il suo spazio e la sua portata rimangono quelli di una creatura di taglia Media. I benefici di questo tratto razziale sono cumulabili con gli effetti di poteri, capacità e incantesimi che modificano la categoria di taglia della creatura.
- Dadi Vita razziali: Un gargun ferino inizia con due livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +2 e bonus ai tiri salvezza base di Temp +0, Rifl +3 e Vol +3.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un gargun ferino gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Intelligenza). Le abilità di classe di un gargun ferino sono Ascoltare, Cercare, Nascondersi, Osser-vare, Saltare, Scalare e Sopravvivenza.
- Talenti razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un gargun ferino gli conferiscono un talento.
- Movimento in montagna: I gargun ferini, che a tutti gli effetti vivono sui crinali e sulle scarpate delle montagne più impervie, sono particolarmente esperti nell'affrontare i pericoli della montagna. I gargun ferini possono effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuas-sero salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Un gargun ferino può compiere una scalata accelerata (scalando a metà della sua velocità con un'azione di movimento) senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare.
- Acclimatamento: I gargun ferini sono automaticamente acclimatati a vivere ad altitudini elevate. Non subiscono le

penalità per l'altitudine come indicato nella sezione "Viaggi in montagna" a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Diversamente da altre creature che popolano le montagne, i gargun ferini non perdono il loro acclimatamento alle altitudini elevate, neppure se trascorrono un lungo periodo di tempo a una quota inferiore.

- Resistenza al freddo 5 (Str): I gargun ferini si sono adattati alle rigide condizioni delle loro terre native sviluppando una scorza robusta e un pelo folto per proteggersi dal freddo. Quindi, ignorano i primi 5 danni da freddo inflitti da qualsiasi tipo di attacco, normale o magico.
- Armatura naturale: Il pelo folto e la scorza robusta di un gargun ferino lo proteggono dai danni, conferendogli un bonus di armatura naturale +2 alla Classe Armatura.
- Competenza nelle armi e nelle armature: Un gargun ferino, in quanto umanoide mostruoso, è competente in tutte le armi semplici, ma non ha alcuna competenza nelle armature o negli scudi.
- Attacchi naturali: Un gargun ferino può attaccare con due artigli, che infiggono 1d6 danni ciascuno. Un gargun ferino con un'arma in pugno talvolta usa l'arma come suo attacco primario e un artiglio come attacco secondario naturale (purché abbia almeno un artiglio libero per effet-tuare un attacco secondario).
- Sangue goliath: Per tutti gli effetti relativi alla razza, un gargun ferino è considerato un goliath. Ad esempio, i gargun ferini sono vulnerabili agli effetti speciali che influenzano i goliath proprio come lo sono i loro antenati goliath e possono utilizzare oggetti magici che sono utiliz-zabili soltanto da goliath.
- Linguaggio automatico: Gol-Kaa.
- Classe preferita: Barbaro. La classe barbaro di un gargun ferino multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza. La vita difficile dei gargun ferini nelle terre selvagge produce molti barbari.
- Modificatore di livello +2.

CLASSE DI MOSTRO DEL GARGUN FERINO

Umanoide mostruoso

Se volete giocare un gargun ferino al 1° livello, potete usare la classe di mostro del gargun ferino. Se volete utilizzare la classe di mostro, generate il vostro personaggio con i tratti



razziali presentati di seguito (invece dei normali tratti razziali dei gargun ferini descritti in precedenza) e scegliete il livello nella classe di mostro del gargun ferino come fareste con i livelli delle altre classi. Per ulteriori informazioni sulle classi di mostro, vedi la sezione sulle "Classi di mostro" all'inizio di questo capitolo o *Specie Selvagge*.

I gargun ferini sacrificano alcuni Dadi Vita (e quindi i bonus di attacco base, i talenti e i punti abilità totali) in cambio di bonus alla Forza, alla Costituzione e all'armatura naturale e della capacità corporatura robusta. Un gargun ferino barbaro o ranger di alto livello è un nemico formidabile per tutti questi benefici.

I Dungeon Master possono anche usare la classe di mostro del gargun ferino per creare gargun ferini meno potenti da usare come antagonisti di basso livello o giovani PNG per le loro campagne.

Tratti razziali

- Modificatori ai punteggi di caratteristica iniziali: +2 alla Forza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: I gargun ferini sono forti, ma sono senza cultura e poco intelligenti.
- Taglia Media: I gargun ferini, essendo creature di taglia Media, non hanno alcun bonus o penalità speciale derivante dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei gargun ferini è 9 metri.
- Scurovisione: I gargun ferini possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri di distanza.
- Sangue goliath: Per tutti gli effetti relativi alla razza, un gargun ferino è considerato un goliath.
- Movimento in montagna: I gargun ferini possono effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuassero salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Un gargun ferino può compiere una scalata accelerata (scalando a metà della sua velocità con un'azione di movimento) senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare.
- Resistenza al freddo 5 (Str): I gargun ferini hanno resistenza al freddo 5.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un gargun ferino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro del gargun ferino.

Competenza nelle armi e nelle armature: I gargun ferini sono competenti nelle armi semplici, ma non nelle armature o negli scudi.

Acclimatamento: A partire dal 2° livello, i gargun ferini sono automaticamente acclimatati a vivere ad altitudini elevate. Non subiscono le penalità per l'altitudine come indicato nella sezione "Viaggi in montagna" a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Diversamente da altre creature che popolano le montagne, i gargun ferini non perdono il loro acclimatamento alle altitudini elevate, neppure se trascorrono mesi o anni a una quota inferiore.

Corporatura robusta: Dal 3° livello in poi, i gargun ferini diventano così grossi che, pur essendo creature di taglia Media, sono considerati di taglia Grande per molti scopi. Vedi sopra la descrizione del tratto razziale corporatura robusta per i dettagli.

GNOMO DEL CAOS

Intrisi dello spirito del caos, questi gnomi sono energici, brillanti e carismatici. Manifestano energie indomite e ispiratrici e non dormono quasi mai. In aggiunta, hanno una fortuna prodigiosa e un grande talento naturale come stregoni. Cugini pieni di vita degli gnomi comuni, sono creature estremamente avventurose: anche il più serio tra loro è desideroso di imbarcarsi in imprese avventate. Anche se di solito sono conosciuti come gnomi del caos, questi precoci umanoidi si chiamano tra loro "imago" (singolare e plurale).

Qualcuno rimane spiazzato dall'energia e dall'avventatezza degli gnomi del caos, ma nessuno dubita delle loro capacità come stregoni. Con la loro potente capacità di aggiungere un pizzico di caos ai loro incantesimi, gli incantatori imago spesso sono conosciuti come i mistici del caos.

Personalità: Gli gnomi del caos trovano che la probabilità, il caso e la fortuna siano estremamente affascinanti. Anche se molti individui delle altre razze li considerano un po' pazzi, gli gnomi del caos a volte possono essere geniali e compiere sforzi di immaginazione che li portano a trarre accurate conclusioni che potrebbero sfuggire persino ai pensatori più brillanti di altre razze. Hanno un grande senso dell'umorismo, e trovano spunti per divertirsi in molti aspetti della vita. Tuttavia, a differenza degli altri gnomi, gli gnomi del caos non sono quasi mai imbroglioni o burloni.

Gli gnomi del caos nutrono una grande passione per la magia arcana, e spesso sviluppano talenti stregoneschi. Anche se apprezzano la magia divina per i suoi poteri e utilità, raramente rimangono devoti a una divinità o una filosofia così a lungo da sviluppare significative capacità incantatorie divine.

Molti trovano affascinanti questi gnomi dallo spirito libero, e persino le persone più serie o stoiche spesso stringono amicizie salde con gli gnomi del caos. Gli gnomi del caos a loro volta apprezzano e ricambiano queste relazioni, facendo risaltare con semplicità la loro natura caotica nel contegno austero dei loro amici.

Descrizione fisica: Gli gnomi del caos sono alti quasi un metro, più o meno come gli altri gnomi. Hanno la stessa corporatura esile e il medesimo aspetto gradevole degli altri gnomi, ma il loro colorito è del tutto diverso. Hanno occhi scarlatti, celesti, verdi o viola e il colore dei loro occhi è cangiante e cambia secondo il loro umore, da rosso fuoco quando sono furiosi o eccitati a verde bottiglia o azzurro tenue quando sono annoiati o delusi. Hanno capelli altrettanto colorati, che vanno dal vermiglio al biondo.

Gli gnomi del caos preferiscono colori vivaci per il loro abbigliamento, in particolare il rosso e l'arancione. Adornano i loro vestiti con file di perle disposte apparentemente in modo casuale.

Relazioni: Gli gnomi del caos vanno d'accordo con i membri di quasi tutte le razze, ma trovano soprattutto facile stare con gli altri gnomi. Sono a loro agio con lo spirito libero degli elfi, e amano lo stile di vita nomade degli halfling. I nani

sono spesso in difficoltà con gli gnomi del caos. I nani rispettano gli altri gnomi per la loro inventiva e bravura con gli oggetti meccanici, ma gli gnomi del caos sono così propensi a infrangere le regole, le leggi o gli usi che i nani non riescono a tollerarli a lungo. I mezzorchi, e forse c'è da sorprendersi, vanno d'accordo con gli gnomi del caos. Gli gnomi non si preoccupano affatto dei genitori di un mezzorco, perciò le loro comunità sono particolarmente ospitali e aperte nei confronti dei mezzorchi che di solito fanno fatica a trovare un posto tra le altre razze.

Allineamento: Gli gnomi del caos, come il loro nome suggerisce, sono naturalmente orientati verso il caos. Anche se sono molto frivoli, persino per gli standard gnomeschi, sono di indole buona come la maggior parte della loro progenie. Gli gnomi del caos amano la libertà, la causa o l'ideale che riesce sempre ad attirare la loro attenzione.

Territori degli gnomi del caos: Gli gnomi del caos prosperano ovunque; dal momento che non sono numerosi spesso vivono con gli altri gnomi o nei territori vicini per mutua protezione. Gli gnomi del caos non sono girovaghi come gli halfling, ma non sono neppure stanziali come molte altre razze. Qualche famiglia di gnomi del caos di solito decide di stabilirsi in un luogo ameno, dove viene fondata una comunità. Entro pochi anni, si sarà formato un piccolo ma prospero villaggio di gnomi del caos. Tuttavia, dopo una decina di anni, gli gnomi inizieranno a migrare e, due o tre anni più tardi, l'intera regione probabilmente non ospiterà più alcuno gnomo del caos.

Religione: Gli gnomi del caos raramente prendono una posizione seria sulla religione: si convertono a una fede finché li affascina e poi passano a un'altra divinità, quando si annoiano o perché diventa troppo rigida. Gli gnomi del caos sono molto più devoti a Garl Glittergold delle altre divinità, ma persino Garl non riesce a tenere la loro attenzione o venerazione così a lungo.

Linguaggio: Gli gnomi del caos parlano lo Gnomesco. Amano imparare altri linguaggi, ma spesso adattano modi di dire e parole dagli altri linguaggi al loro.

Nomi: Gli gnomi del caos amano i nomi, e la maggior parte ne ha almeno cinque o sei. Uno gnomo del caos riceve un nome dai suoi genitori, ma di solito lo usa soltanto per i primi dieci anni della sua vita. Uno gnomo del caos, in quel tempo, si sente pronto per cambiare nome. Scegliere il primo nome è una tradizione tanto seria quanto lo può essere nella cultura degli gnomi del caos, e una persona usa quel nome per i prossimi sei o sette anni, prima di cambiare nome un'altra volta.



Gnomo del caos

Quando cambia nome per la seconda volta, uno gnomo del caos sceglie un nome nuovo tutte le volte che vuole, spesso adottando una o più parole che gli piacciono.

Nomi maschili: Aidien, Doolian, Chainion, Pella, Rooknoniak, Zingnoff.

Nomi femminili: Gonnynock, Pella, Tarralin, Zernaelian.

Nomi di famiglia: Chebwith, Kallies, Nornock, Parrington, Smothings.

Avventurieri: Gli gnomi del caos, come la loro progenie più comune, sono curiosi e impulsivi. Molti gnomi vanno all'avventura per vedere il mondo. Il loro quasi insaziabile amore per i paesaggi e le esperienze nuove e diverse spinge molti gnomi a vagare per buona parte della loro gioventù. Gli gnomi del caos più maturi talvolta accompagnano i figli nel loro primo viaggio dell'età adulta.

TRATTI RAZZIALI DEGLI GNOMI DEL CAOS

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 al Carisma, -2 alla Forza: Gli gnomi del caos sono agili e robusti come gli altri gnomi. Molti sono attratti dalla loro spontaneità, ma gli gnomi sono anche piccoli e quindi più deboli degli altri umanoidi.
- **Taglia Piccola:** Gli gnomi del caos, essendo creature di taglia Piccola, ottengono un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 al tiro per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e di sollevamento è tre quarti di quella delle creature di taglia Media.
- **La velocità base sul terreno degli gnomi del caos è 6 metri.**
- **Visione crepuscolare:** Gli gnomi del caos possono vedere fino a due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili condizioni di scarsa illuminazione. Conservano la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- **Familiarità nelle armi:** Gli gnomi del caos considerano i martelli-picca gnomeschi come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.
- **Potenza degli incantesimi:** Il livello effettivo dell'incantatore di uno gnomo del caos che lancia incantesimi con il descrittore caos aumenta di 1. Questo incremento va applicato alle variabili dell'incantesimo che dipendono dal livello e alle prove di livello dell'incantatore, ed è cumulabile con le altre capacità di potenza degli incantesimi, come quella della classe di prestigio del gerofante.
- **Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti (come ogre, troll e giganti delle colline):** Questo bonus rappresenta l'addestramento speciale a cui sono sottoposti gli gnomi del caos, durante il quale imparano trucchi che le precedenti generazioni hanno sviluppato nei loro scontri con i giganti. Ogni volta che un personaggio perde il suo bonus positivo di Destrezza (se presente) alla Classe Armatura, come quando è colto alla sprovvista, perde anche i suoi bonus di schivare. Il *Manuale dei Mostri* contiene informazioni su quali mostri facciano parte della categoria dei giganti.

- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare: Gli gnomi del caos hanno l'udito fine.
- Fortuna del caos (Str): Una volta al giorno, gli gnomi del caos possono tirare nuovamente un dado appena lanciato prima che il Dungeon Master dichiari se il risultato del tiro è stato un successo o un fallimento. Il personaggio deve accettare questo secondo tiro di dado, anche se peggiore del primo.
- Immunità agli effetti di *confusione*.
- Linguaggi automatici: Comune e Gnomesco. Linguaggi bonus: Qualsiasi.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno - *scudo entropico*. Uno gnomo con punteggio di Carisma di almeno 10 possiede inoltre le seguenti capacità magiche: 1 volta al giorno - *frastornare*, *lampo* e *prestidigitazione*. 1° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma dello gnomo del caos + livello dell'incantesimo.
- Classe preferita: Stregone. La classe stregone di uno gnomo del caos multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza. Molti gnomi del caos sono stregoni/chierici multiclasse con il dominio della Fortuna.
- Modificatore di livello +1.

GNOMO DEL SUSSURRO

Gli gnomi del sussurro all'apparenza sembrano tipici gnomi, ma sono privi della natura gioviale e della semplicità con cui i loro parenti più comuni si godono la vita. Invece, gli gnomi del sussurro sono creature segrete e sospettose. Come professione e comportamento, variano da spie pericolose a pacifici eremiti. Pochi membri delle altre razze possono vantare i poteri di segretezza degli gnomi del sussurro, e gli gnomi del sussurro esploratori e ranger riescono sempre a sorprendere qualsiasi creatura che si avventuri anche di poche miglia nei dintorni delle loro recluso comunità collinari.

Gli gnomi del sussurro sono riluttanti alleati degli gnomi comuni e di altre razze quando è necessario. Sono consapevoli di non avere né la forza fisica né i numeri per poter combattere da soli.

Personalità: Gli gnomi del sussurro sono individui taciturni e diffidenti che fanno fatica a stabilire relazioni durature con i membri delle altre razze. Così come nessuna razza è apertamente a favore di questi individui solitari, nemmeno una di esse cova rancore nei loro confronti. Gli gnomi del sussurro, quando stringono alleanze con razze umanoidi più potenti o numerose, di solito condividono tutte le informazioni in loro possesso su eventuali minacce; nella maggior parte dei casi questo tipo di accordi si è dimostrato vantaggioso per entrambe le parti. Se gli ex alleati scoprono di avere "perso" alcuni beni preziosi subito dopo la partenza degli gnomi del sussurro, queste perdite sono più che compensate dalle impagabili capacità di esplorazione e di spionaggio offerte dagli gnomi del sussurro.

Descrizione fisica: Gli gnomi del sussurro sono leggermente più alti degli altri gnomi, con una statura che varia tra 95 e 120 centimetri. Gli gnomi del sussurro sono scheletrici, creature dall'aspetto segaligno, e difficilmente pesano più di 20 kg. Il colore della loro carnagione varia dal grigio chiaro al verdino, anche se nessuna variazione di queste tonalità è apprezzabile senza un attento esame. Gli gnomi del sussurro hanno occhi grigi o celesti, ma anche in questo caso raramente brillano o colpiscono per l'intensità delle loro iridi.

Relazioni: Molte altre razze umanoidi giudicano gli gnomi del sussurro come si farebbe con un parente poco affidabile,

ossia sanno che probabilmente gli gnomi del sussurro non causeranno danni permanenti e non ruberanno i loro oggetti più preziosi, ma, al tempo stesso, li terranno sempre d'occhio. I nani in particolare non hanno alcuna fiducia nei confronti degli gnomi del sussurro; questo popolo arcigno e stoico non permette agli gnomi del sussurro di aggirarsi liberamente nelle loro città se non soltanto nei momenti più disperati.

Gli elfi, gli umani e i mezzelfi in genere tollerano gli gnomi del sussurro. Gli halfling, tra tutte le altre razze, sono quelli che accettano più volentieri la compagnia degli gnomi del sussurro, e molti gnomi del sussurro viaggiano insieme alle carovane halfling per qualche tempo.

Gli gnomi del sussurro e i mezzorchi vanno d'amore e d'accordo. Infatti, sembrano apprezzarsi gli uni con gli altri e condividere lo stesso punto di vista sulla vita, quale che sia il motivo, o perché le due razze sono così agli antipodi da finire con il rispettarci a vicenda o perché entrambe sono spesso relegate ai margini delle loro specie di origine. I mezzorchi che non hanno altro posto dove andare occasionalmente vivono presso un villaggio di gnomi del sussurro.

Allineamento: Molti gnomi del sussurro sono neutrali o neutrali buoni. Gli gnomi del sussurro preferiscono la libertà di azione e di condotta, ma al tempo stesso danno grande importanza a una comunità ordinata e rispettosa (entro certi limiti) dei diritti e della proprietà altrui.

Territori degli gnomi del sussurro: Gli gnomi del sussurro vivono nelle comunità degli gnomi più comuni o formano piccole comunità accuratamente nascoste di loro simili. Adorano le colline dolci e le foreste rade così apprezzate dagli altri gnomi e, come i loro distanti cugini, vivono sottoterra.

Gli gnomi del sussurro che desiderano avere uno stile di vita più attivo si stabiliscono nei territori degli umani e prestano i loro servizi come spie, emissari o semplici ladri.

Religione: Gli gnomi del sussurro rendono omaggio a Garl Glittergold, ma molti venerano anche Olidammara. Gli gnomi del sussurro hanno una mentalità molto aperta rispetto alla religione, e pensano che la devozione assoluta delle altre razze sia strana e limitante. Molti gnomi del sussurro credono che il loro sia il miglior modo per prestare attenzione a quella divinità che potrà aiutarli in una certa situazione, e non giudicano per niente sbagliato rivolgersi molto spesso a differenti divinità.

Linguaggio: Gli gnomi del sussurro parlano lo Gnomesco, che si scrive con l'alfabeto Nanico. Molti gnomi del sussurro parlano anche il Terran e talvolta usano quella lingua come una specie di codice semisegreto quando sono in presenza di altre razze.

Nomi: Gli gnomi del sussurro, nella migliore delle ipotesi, considerano i nomi come pseudonimi semipermanenti e di solito sono conosciuti con nomi sempre diversi in ogni comunità non gnomesca che hanno visitato. Quando sono in presenza di altri gnomi (di qualsiasi tipo), gli gnomi del sussurro in genere usano i nomi che hanno ricevuto dai loro genitori. I nomi delle famiglie degli gnomi del sussurro sono simili, anche se non proprio uguali, ai nomi dei clan degli gnomi comuni.

Nomi maschili: Alth, Fash, Threan.

Nomi femminili: Bella, Freith, Geim, Mala, Nan.

Nomi di famiglia: Bermin, Daergel, Falath, Shrenan.

Avventurieri: Gli gnomi del sussurro avventurieri viaggiano per mettersi alla prova. Non cercano soltanto di saggiare i loro poteri di velocità e di segretezza contro le creature più grandi, ma mettono in discussione anche i loro limiti morali. Molti gnomi del sussurro avventurosi sanno di poter

rubare agli uomini e ad altre creature che non saranno mai in grado di competere con i loro superiori poteri di segretezza, e cercano un motivo per cui non dovrebbero trarre vantaggio da questa loro superiorità.

TRATTI RAZZIALI DEGLI GNOMI DEL SUSSURRO

- **+2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 alla Forza, -2 al Carisma:** Gli gnomi del sussurro sono agili, ma sono piccoli e quindi più deboli degli altri umanoidi. Il loro carattere mansueto li porta anche ad avere poca presenza personale.
- **Taglia Piccola:** Gli gnomi del sussurro, essendo creature di taglia Piccola, ottengono un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 al tiro per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma devono utilizzare armi più piccole di quelle usate dagli umani, e la loro capacità di carico e di sollevamento è tre quarti di quella delle creature di taglia Media.
- **La velocità base sul terreno degli gnomi del sussurro è 9 metri, nonostante la loro taglia.**
- **Visione crepuscolare:** Gli gnomi del sussurro possono vedere fino a due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e simili condizioni di scarsa illuminazione. Conservano la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni di scarsa visibilità.
- **Scururovisione:** Gli gnomi del sussurro possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri. La scurovisione è soltanto in bianco e nero, ma per il resto è come una visione normale e gli gnomi del sussurro possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- **Familiarità nelle armi:** Gli gnomi del sussurro considerano i martelli-picca gnomeschi come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.
- **Bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro coboldi e goblinoidi (compresi goblin, hobgoblin e bugbear):** Gli gnomi del sussurro, come i loro cugini più comuni, combattono spesso contro queste creature e utilizzano tecniche speciali per affrontarle.
- **Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti (come ogre, troll e giganti delle colline):** Questo bonus rappresenta l'addestramento speciale cui sono sottoposti gli gnomi del caos, durante il quale imparano trucchi che le precedenti generazioni hanno sviluppato nei loro scontri con i giganti. Ogni volta che un personaggio perde il suo bonus positivo di Destrezza (se presente) alla Classe Armatura, come quando è colto alla sprovvista, perde anche i suoi bonus di schivare. Il *Manuale dei Mostri* contiene informazioni su quali mostri facciano parte della categoria dei giganti.
- **Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi:** Gli gnomi del sussurro hanno una prodigiosa propensione per la segretezza. **Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare:** Gli gnomi del sussurro hanno vista acuta e udito fine.



Gnoma del sussurro

- Linguaggi automatici: Comune e Gnomesco. Linguaggi bonus: Qualsiasi.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno - *silenzio*. Uno gnomo con punteggio di Carisma di almeno 10 possiede inoltre le seguenti capacità magiche: 1 volta al giorno - *mano magica*, *messaggio* e *suono fantasma*. 1° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + modificatore di Carisma dello gnomo del sussurro + livello dell'incantesimo.
- Classe preferita: Ladro. Le migliori scelte multiclasse per gli gnomi del sussurro sono guerriero, ranger e chierico. Un discreto numero di gnomi del sussurro maghi e stregoni diventa gnomo mistificatore.
- Talenti razziali: I talenti Colpo Silenzioso e Silenzio Extra possono essere adottati dai personaggi gnomi del sussurro (vedi Capitolo 6: "Opzioni dei personaggi").

NANO DEL SOGNO

I nani del sogno sentono le colline dormienti sotto i loro piedi. Vedono il mondo come un gigante addormentato di potere infinito ed essi fanno parte del suo sogno. Mentre gli altri nani lavorano il metallo e la pietra, i nani del sogno contemplanano e meditano. Saggi e prudenti, comprendono la natura in modo simile e allo stesso tempo completamente diverso alla comprensione dei druidi e degli sciamani delle altre razze.

I nani del sogno condividono una sorta di inconscio collettivo con il mondo che li circonda, un fenomeno cui danno il nome di "sogno della terra". Il sogno della terra plasma molti aspetti della vita dei nani del sogno, e nessun dibattito sui nani del sogno può essere completo senza avere fatto almeno un cenno al sogno della terra. Il sogno della terra è una potente forza mistica, così potente che persino i membri delle altre razze a volte possono udire il suo richiamo e diventare sognatori della terra (vedi pagina 126).

Personalità: I nani del sogno hanno poco del carattere artigianale degli altri nani, e invece trascorrono molte ore in malinconica contemplazione del sogno della terra. Sono curiosi e cercano di completare le informazioni e la saggezza che ottengono dal sogno della terra con l'esperienza diretta. I nani del sogno possono sembrare timidi o circospetti per coloro che non li conoscono, ma in verità sono soltanto riservati; sono più propensi a pronunciare un'unica frase accuratamente soppesata che inserirsi in una lunga conversazione.

Descrizione fisica: I nani del sogno sono alti circa 1,20 metri e pesano quasi 5 kg in meno di un tipico nano. Il colore della loro carnagione varia da grigio chiaro a marrone scuro, e i loro capelli sono castano scuri o mori. Hanno occhi chiari, di solito verdi o azzurri, ma con l'occasionale tinta lavanda o rosso pallido. I nani del sogno decorano i loro vestiti con simboli astratti che rappresentano importanti esperienze personali avute con il sogno della terra.

Relazioni: I nani del sogno vanno d'accordo con tutti gli altri nani, che a loro volta li vedono come sciamani o profeti. Sono poi in ottimi rapporti con gli gnomi, con cui condividono l'amore per la terra, e amano persino la compagnia degli halfling e degli elfi. Sono amichevoli con i druidi di qualsiasi razza, poiché condividono l'amore per la natura e il potere naturale di questa classe. Il loro comportamento taciturno e mistico può indurre gli umani, i mezzelfi e i mezzorchi a pensare che i nani del sogno siano un po' strani, ma di rado ciò comporta gravi problemi di relazione con i membri delle suddette razze.

Allineamento: I nani del sogno sono per lo più neutrali buoni. Hanno in comune un legame con la terra e il sogno della terra, e questo li aiuta a vedere il potere e l'energia insiti in un'esistenza pacifica. Quindi, la maggior parte dei nani del sogno rimane buona e benevola persino di fronte alle avversità, e cercano sempre di trovare un equilibrio tra legge e caos.

Territori dei nani del sogno: I nani del sogno costruiscono quasi sempre le loro case vicino o nei pressi di quelle degli altri nani, e molti membri delle altre razze non si accorgono neppure che i nani del sogno sono una sottorazza separata. I loro edifici sono spesso sottoterra, e incarnano la metafora del loro amore per la terra. I nani del sogno talvolta fondano piccoli monasteri reclusi in cima alle montagne nel tentativo di avvicinarsi sempre più al sogno della terra.

Religione: Anche se i nani del sogno venerano Moradin e il resto del pantheon nanico, la loro divinità principale è la terra stessa, come espressione di quell'esperienza collettiva che i nani del sogno chiamano il sogno della terra.

Linguaggio: I nani del sogno parlano il Nanico.

Nomi: I nani del sogno danno grande importanza al significato dei loro nomi, e credono che persino la versione più diffusa di un nome sia piena di potere. I loro nomi sono destinati a cambiare nel tempo, poiché i nani del sogno incorporano nuove sillabe o parole ai loro nomi. I nani del sogno trovano queste parole e sillabe nelle viscere del sogno della terra, e li aggiungono alla loro identità tanto in segno di rispetto quanto per dimostrare la loro profonda cognizione del sogno della terra.

È molto probabile che il nome di un nano del sogno cambi o cresca al termine di un'esperienza particolarmente straziante o rischiosa; pertanto, un nano del sogno avventuriero esperto solitamente ha un nome lungo e intricato che richiama le sue grandi imprese.

Nomi maschili: Bren-Iol, Bollinak, Car-Innul, Derinar, Harar, Malanath.

Nomi femminili: Allalia, Assanae, Giallin, Kula-Tai, Mala, Shelbath.

Nomi di clan: Brekaran, Esstranak, Penathan, Quwerthena, Skarnath.

Avventurieri: I nani del sogno cercano la saggezza che deriva dall'esperienza diretta. Alcuni, spinti dalle pulsioni del sogno della terra, vagano alla ricerca di ciò che hanno visto in sogno. Altri cercano di sfuggire al sogno e alle persone in esso coinvolte, viaggiando fino a terre lontane per liberarsi dalla sua morsa. Molti, tuttavia, viaggiano e vanno all'avventura per tentare di comprendere le parti del sogno della terra che hanno percepito, per fare esperienza del sogno in altri luoghi ed espandere la loro conoscenza del mondo.

TRATTI RAZZIALI DEI NANI DEL SOGNO

- +2 alla Costituzione, -2 alla Destrezza: I nani del sogno sono robusti come gli altri nani (e persino più forti come personalità), ma sono un po' impacciati e lenti di riflessi.
- Taglia Media: Essendo creature di taglia Media, i nani del sogno non hanno alcun bonus speciale o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei nani del sogno è 6 metri. Tuttavia, i nani del sogno possono muoversi a questa velocità anche quando indossano armature medie o pesanti oppure quando trasportano un carico medio o pesante (a differenza delle altre creature, la cui velocità in situazioni analoghe si riduce).

- **Scurovisione:** I nani del sogno possono vedere nell'oscurità fino a 27 metri. La scurovisione è soltanto in bianco e nero, ma per il resto è come una visione normale e i nani del sogno possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- **Esperto minatore:** I nani del sogno sono tagliati allo stesso modo degli altri nani per le strane opere in muratura. Questa capacità conferisce ai nani del sogno un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per individuare strane opere in muratura, come pareti mobili, trappole di pietra, nuove costruzioni (anche quando costruite per imitare le vecchie), pendenze di pietra, soffitti di roccia precari e simili. Ciò che non è pietra ma che simula la pietra è considerato un'insolita opera di muratura. Un nano del sogno che semplicemente arriva a meno di 3 metri dall'opera in muratura, può effettuare una prova di Cercare come se la stesse cercando attivamente e un nano del sogno può utilizzare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri. Un nano del sogno può anche intuire la sua profondità approssimativa sottoterra allo stesso modo in cui un umano ha la percezione di quale sia la direzione verso l'alto. I nani del sogno hanno un "sesto senso" per i lavori in muratura, una capacità innata che hanno molte opportunità di esercitare e sviluppare nelle loro dimore sotterranee.
- **Familiarità nelle armi:** I nani del sogno considerano le asce da guerra naniche e gli urgrosh nanici come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.
- **Stabilità:** I nani del sogno sono straordinariamente piantati sui loro piedi. I nani del sogno ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti quando si trovano sul terreno (ma non quando si arrampicano, volano, cavalcano o comunque non si trovano in posizione stabile sul terreno).
- **Bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia** effettuate con creature del sottotipo della terra: I nani del sogno vanno d'accordo con gli elementali della terra e simili creature.
- **Visione del sogno (Sop):** Un nano del sogno può vedere le creature eteree con la stessa facilità con cui vede le creature e gli oggetti materiali. Un nano del sogno può distinguere facilmente tra le creature eteree e quelle materiali, perché le creature eteree gli appaiono traslucide e sfumate.
- **Potenza degli incantesimi:** Quando si trova sul terreno, il livello effettivo dell'incantatore di un nano del sogno che lancia incantesimi di divinazione oppure incantesimi con il descrittore terra aumenta di 1. Questo incremento va applicato alle variabili dell'incantesimo che dipen-

dono dal livello e alle prove di livello dell'incantatore, ed è cumulabile con le altre capacità di potenza degli incantesimi, come quella della classe di prestigio del gerofante.

- **Linguaggi automatici:** Comune e Nanico. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gnomesco, Sottocomune e Terran.
- **Classe preferita:** Druido. La classe druido di un nano del sogno multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai punti esperienza.

PROGENIE DI PIETRA

Una progenie di pietra, nata dall'unione di un mortale e di un elementale, è una robusta entità radicata nella terra e nella pietra, dotata di forza e di tempra incredibili e di un'intelligenza fine. Anche se non sono emarginate come i mezzorchi, le progenie di pietra crescono raramente tra i loro simili. Molte progenie di pietra diventano adulte trascorrendo la loro infanzia nelle comunità naniche o umane, e quelle poche che si fermano sul Piano Materiale spesso vagano da sole, indossando il mantello dell'avventuriero.

Le progenie di pietra sono a loro agio sia sopra che sotto le montagne; vista questa loro predilezione, di solito finiscono i loro pellegrinaggi unendosi a una comunità di nani. Con il passare degli anni, persino le progenie di pietra più coraggiose ardon dal desiderio crescente di trovare un varco per il Piano Elementale della Terra e di essere circondate da altri membri della loro razza.

Personalità: Le progenie di pietra amano le sfide e provano piacere nell'esibire la loro forza. Stimano coloro che riescono a farsi strada nella vita e provano un senso di fratellanza con la terra stessa. Anche quando viaggiano da sole attraverso luoghi pericolosi, le progenie di pietra sono degne di fiducia e piene di buon senso. Le progenie di pietra mascherano i loro sentimenti con una cortina di lento pragmatismo, e quando non gradiscono la compagnia di qualcuno normalmente si allontanano senza fare rumore. Le progenie di pietra sono inamovibili di fronte alle avversità, quale che sia la loro natura, tanto i pericoli fisici della guerra quanto la lunga e solitaria esistenza di un avventuriero errante.

Descrizione fisica: Una progenie di pietra, con la pelle grigia e la corporatura rocciosa, sembra un potente umanoide scolpito nella pietra. Le progenie delle pietra hanno forza fisica e tempra soprannaturali e sono in grado di soprafare la maggior parte degli umanoidi. Le progenie di pietra sono completamente glabre e i colori delle loro iridi si limitano alle sfumature di grigio e di nero oppure all'occasionale riflesso di una gemma (di solito blu o verde opaco). Anche se la loro spessa scorza le rende simili alla roccia, le progenie di pietra sono



Nana del sogno

esterni e non elementali. Le progenie di pietra raggiungono quasi 2,1 metri di altezza e possono pesare oltre 135 kg.

Relazioni: Le progenie di pietra, solide, affidabili ed estremamente concrete, vanno d'accordo con la maggior parte delle razze. Le progenie di pietra sono più affini ai nani di qualsiasi altra razza, e spesso vivono per qualche anno nelle comunità naniche. Molti umani e nani cercano di imitare la forza e il silenzio delle progenie di pietra, ma la forza e il pragmatismo di queste ultime sono del tutto incomprensibili agli elfi e agli gnomi.

Le poche progenie di pietra che non vivono sul Piano Elementale della Terra sono per lo più erranti, e in quanto tali apprezzano la compagnia degli halfling. Gli halfling da parte loro riconoscono subito l'ovvio vantaggio di avere una grossa e potente progenie di pietra come alleato nel loro gruppo.

Tuttavia, spesso le progenie di pietra fanno molto fatica a comprendere il punto di vista degli elfi. Gli elfi, come le progenie di pietra sono affini alla natura, ma non hanno nulla in comune con il legame che unisce le progenie di pietra alla roccia e al potere della terra stessa, e quindi gli elfi sembrano frivoli e senza uno scopo.

Allineamento: Le progenie di pietra forgianno il loro destino, cercando di mantenere un equilibrio tra il rispetto delle regole e della legge degli altri e l'adesione al proprio codice d'onore. Questo punto di vista conduce molte progenie di pietra ad adottare un atteggiamento di neutralità. Anche se prendono le loro decisioni, le progenie di pietra nutrono un amore per la terra e una profonda compassione per il loro prossimo. A loro modo, le progenie di pietra operano per la causa del bene e in silenzio, schierandosi ogni volta che possono dalla parte dei più deboli e degli indifesi.

Territori delle progenie di pietra: Le progenie di pietra non hanno loro territori sul Piano Materiale. Persino sul Piano Elementale della Terra, i loro numeri sono ridotti, ma talvolta formano comunità permanenti insieme agli elementali e ad altre creature della terra. Sul Piano Elementale della Terra, le progenie di pietra costruiscono abitazioni sicure ai fianchi di grandi caverne, di solito con l'aiuto di potenti elementali.

Religione: Considerato che viaggiano da sole, le progenie di pietra non hanno nessuna religione razziale. La maggior parte delle progenie di pietra adotta la religione dei propri genitori adottivi o della comunità in cui sono cresciute e quindi pantheon molto variegati sono la norma per qualsiasi gruppo di progenie di pietra. Anche se Moradin lo Spirito Forgiatore è visto come la principale divinità dei nani, le progenie di pietra lo venerano anche per il suo dominio sulla pietra, la sua solida forza e le sue prodigiose capacità con la forgia. Molte progenie di pietra venerano Moradin più di altre divinità, ma i suoi seguaci sono ben lungi dall'essere la maggioranza.

Linguaggio: Le progenie di pietra parlano sia il Terran che il Comune, ma preferiscono il Terran. Sono più intelligenti della maggior parte degli umanoidi e imparano nuovi linguaggi in



Progenie di
pietra

fretta. Quasi tutte le progenie di pietra imparano il Nanico nella loro infanzia, così come molte conoscono alla perfezione altri linguaggi. Le progenie di pietra non hanno una loro letteratura, anche se alcuni individui di questa razza annotano e tengono traccia dei loro viaggi.

Nomi: Le progenie di pietra condividono alcune delle convenzioni sui nomi dei nani, ma sono molto meno rigide in questo senso. Mentre i nomi dei nani appartengono alla famiglia e al clan, le progenie di pietra hanno un rapporto molto intenso con i loro nomi, che diventano cose strettamente personali. Le progenie di pietra non seguono alla lettera le tradizioni nominali dei nani e creano nomi nuovi ogni volta. Alcuni dei loro tipici nomi si ispirano ai nomi delle pietre preziose in Comune.

Nomi maschili: Beltan, Fartach, Ingot, Ored, Slate.

Nomi femminili: Berna, Kihild, Merna, Shale, Zeea.

Nomi di famiglia: Angaran, Kar-Gulduk, Pal-Mituk, Raskanik, Rendark.

Avventurieri: Le progenie di pietra avventuriere di solito vanno alla ricerca di qualcosa che soddisfi i loro desideri. Alcune appagano questa loro brama con la ricchezza; altre sperano di mettersi a bottega di qualche famoso artigiano. Alcune vogliono scoprire nuove tracce della loro presenza sul Piano Materiale, mentre altre cercano nuove mode per mettere alla prova le

loro capacità nei combattimenti fisici. Le progenie di pietra sono robuste e pronte ad affrontare qualsiasi cosa si metta sul loro cammino, e molte progenie di pietra vanno all'avventura almeno una o due volte nel corso delle loro vite.

TRATTI RAZZIALI DELLE PROGENIE DI PIETRA

- +8 alla Forza, +8 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.
- Taglia Media: Le progenie di pietra, essendo creature di taglia Media, non hanno alcun bonus o penalità speciale derivante dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno delle progenie di pietra è 9 metri.
- Scurovisione: Le progenie di pietra possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri di distanza. La scurovisione è soltanto in bianco e nero, ma per il resto è come una visione normale e le progenie di pietra possono muoversi perfettamente in assenza di luce.
- Dadi Vita razziali: Una progenie di pietra inizia con due livelli di esterno, che le conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base +2 e bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +3 e Vol +3.
- Abilità razziali: I livelli da esterno di una progenie di pietra le conferiscono punti abilità pari a 5 x (8 + modificatore di Intelligenza). Le abilità di classe di una progenie di

TABELLA 4-5: PROGENIE DI PIETRA

Livello	Dadi Vita	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Punti abilità	GS	Speciale
1°	1d8	+1	+2	+2	+2	(8 + mod Int) x4	1	Talento
2°	1d8	+1	+2	+2	+2	-	1	+2 For, +2 Cos, +1 armatura naturale
3°	1d8	+1	+2	+2	+2	-	1	+2 For, +2 Cos, +2 armatura naturale, <i>pietra magica</i> 1 volta al giorno
4°	2d8	+2	+3	+3	+3	(8 + mod Int)	2	Combattere alla Cieca
5°	2d8	+2	+3	+3	+3	-	3	+2 For, +2 Cos, +3 armatura naturale, <i>pietra magica</i> 2 volte al giorno
6°	2d8	+2	+3	+3	+3	-	3	+2 For, +4 armatura naturale, <i>pietra magica</i> 3 volte al giorno

pietra sono Artigianato (lavorare pietre), Ascoltare, Cercare, Conoscenze (piani), Conoscenze (storia), Intimidire, Osservare, Scalare, Sopravvivenza e Valutare.

- **Talenti razziali:** I livelli da esterno di una progenie di pietra le conferiscono un talento. In aggiunta, le progenie di pietra ottengono Combattere alla Cieca come talento bonus.
- **Competenza nelle armi e nelle armature:** Una progenie di pietra, in quanto esterno, è competente nelle armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e medie e negli scudi (eccetto gli scudi torre).
- **Armatura naturale:** La scorza robusta di una progenie di pietra la protegge dai danni, conferendole un bonus di armatura naturale +4 alla Classe Armatura.
- **Immunità all'acido e al veleno:** Le progenie di pietra non subiscono alcun danno e non sono soggette agli effetti nocivi dell'acido o dei veleni.
- **Pietra magica (Mag):** Tre volte al giorno, una progenie di pietra può evocare un effetto di *pietra magica*, come l'omonimo incantesimo (3° livello dell'incantatore).
- **Linguaggi automatici:** Comune e Terran. Linguaggi bonus: Celestiale, Ignan e Nanico.
- **Classe preferita:** Guerriero.
- **Modificatore di livello +4.**

CLASSE DI MOSTRO DELLA PROGENIE DI PIETRA

Esterno (Extraplanare, Terra)

Se volete giocare una progenie di pietra al 1° livello, potete usare la classe di mostro della progenie di pietra. Se volete utilizzare la classe di mostro, generate il vostro personaggio con i tratti razziali presentati di seguito (invece dei normali tratti razziali delle progenie di pietra descritti in precedenza) e scegliete il livello nella classe di mostro della progenie di pietra come fareste con i livelli delle altre classi. Per ulteriori informazioni sulle classi di mostro, vedi la sezione sulle "Classi di mostro" all'inizio di questo capitolo o *Specie Selvagge*.

Le progenie di pietra sacrificano alcuni Dadi Vita (e quindi i bonus di attacco base, i talenti e i punti abilità totali) in cambio di bonus alla Forza, alla Costituzione e all'armatura naturale. Una progenie di pietra barbaro, guerriero o ranger di alto livello è un nemico formidabile per tutti questi benefici.

I Dungeon Master possono anche usare la classe di mostro della progenie di pietra per creare progenie di pietra meno potenti da usare come antagonisti di basso livello o giovani PNG per le loro campagne.

Tratti razziali

- **Modificatori ai punteggi di caratteristica iniziali:** +2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: Le progenie di pietra sono robuste e intelligenti, ma sembrano strane e aliene alle altre razze.
- **Taglia Media:** Le progenie di pietra, essendo creature di taglia Media, non hanno alcun bonus o penalità speciale derivante dalla loro taglia.
- **La velocità base sul terreno delle progenie di pietra è 9 metri.**
- **Scurovisione:** Le progenie di pietra possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri di distanza.
- **Immunità all'acido e al veleno:** Le progenie di pietra non subiscono alcun danno e non sono soggette agli effetti nocivi dell'acido o dei veleni.

Abilità di classe

Le abilità di classe di una progenie di pietra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (lavorare pietre) (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro della progenie di pietra.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le progenie di pietra sono competenti nelle armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e medie e negli scudi (eccetto gli scudi torre).

Pietra magica (Mag): A partire dal 3° livello, le progenie di pietra possono evocare un effetto di *pietra magica* una volta al giorno (3° livello dell'incantatore). Al 5° livello questa capacità diventa utilizzabile due volte al giorno e al 6° livello può essere usata tre volte al giorno.

Combattere alla Cieca: Le progenie di pietra ottengono Combattere alla Cieca come talento bonus al 4° livello.



Illustrazione di C. Lukacs



La maggior parte delle classi di prestigio qui descritte è stata pensata per le razze trattate in questo libro, ma alcune classi di prestigio potrebbero comunque essere adattabili a qualsiasi razza. Una classe, l'accolito della pietra, fornisce un modo agli altri personaggi di avere accesso ad alcuni incantesimi, talenti ed elementi di gioco altrimenti disponibili alle sole razze di pietra.

ACCOLITO DELLA PIETRA

Un accolito della pietra si lega alle rocce delle montagne, unendosi a una comunità di nani, di gnomi o di goliath che diventano la sua famiglia. Un personaggio accolito della pietra di solito vive insieme alla razza scelta per molti anni, ne adotta gli usi e i costumi e costruisce solide relazioni di amicizia e di fiducia. Al termine di questo periodo, il potenziale accolito della pietra viene ammesso nella tribù, clan o comunità ed è per sempre considerato un membro del popolo che lo ha adottato. Una volta terminata questa cerimonia, i membri della comunità adottiva si aspettano che l'accolito della pietra metta i suoi interessi persino al di sopra di quelli della sua razza nativa; essi credono che la loro casa sia la casa dell'accolito della pietra, e confidano che altrettanto faccia l'accolito della pietra.

Sebbene i membri delle altre razze costituiscano la maggior parte degli accoliti della pietra, nani, gnomi e goliath occasionalmente diventano anch'essi accoliti della pietra. Un individuo in genere prende questa decisione poiché si sente molto attratto da una delle altre razze di pietra. Ad esempio, quei goliath così coraggiosi da avventurarsi nelle

caverne profonde per commerciare con i nani talvolta decidono di fermarsi; dopo qualche anno, potrebbero decidere di unirsi alla comunità nanica per sempre.

Un PNG accolito della pietra è di solito facile da notare perché spicca subito tra la folla. Il centauro che vive in una tana gnomesca molto larga, il drow esiliato che insegna la magia ai nani, e il gigante delle colline che torreggia persino sopra le teste dei goliath, sono tutti ovviamente diversi dai loro popoli adottivi. Tuttavia, quale che sia il loro aspetto, gli accoliti della pietra sono pienamente integrati nelle loro nuove culture. In effetti, molti accoliti della pietra rispettano le tradizioni della loro cultura adottiva più degli stessi membri nativi di una comunità perché consapevolmente cercano di essere buoni "nani", "gnomi" o "goliath".

Adattamento: Questa classe di prestigio, o una simile di nuova creazione, è un modo per attribuire abilità razziali a creature che non sono di quella razza. La classe innanzi tutto offre le abilità razziali che si basano su addestramento specialistico o immersione culturale, lasciando poi le capacità magiche e le abilità palesemente magiche o biologiche al 3° (e ultimo) livello della classe di prestigio. Se si crea una classe di prestigio legata a una razza molto potente, è possibile che sia necessario avere più di tre livelli per bilanciare efficacemente abilità razziali potenti.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un accolito della pietra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tipo di creatura: Gigante, umanoide o umanoide mostruoso.

Abilità: Artigianato (lavorare pietre) 5 gradi, Valutare 2 gradi.

Speciale: Il personaggio deve essere in grado di parlare Nanico, Gnomesco o Goliath (deve essere compatibile con il linguaggio della razza scelta), così come il Terran.

Speciale: Il personaggio deve essere invitato a diventare un accolito della pietra da un membro della razza scelta. Soddisfare questo requisito di solito vuol dire vivere con la razza in questione per qualche anno, anche se potrebbe (a discrezione del DM) anche consistere nel completamento di una sola grande missione.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'accolito della pietra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Ogni accolito della pietra ottiene abilità di classe aggiuntive basate sulla razza con cui forma un legame (vedi legame di pietra, sotto). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli accoliti della pietra non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Legame di pietra (Str): Un accolito della pietra deve scegliere una razza di pietra con cui formare un legame: nano, gnomo o goliath. Questa scelta deve essere la stessa razza che ha invitato l'accolito della pietra a diventare parte di essa (vedi "Requisiti", sopra). In funzione della sua scelta, un accolito della pietra ottiene certe abilità.

Nano: Un accolito della pietra legato ai nani aggiunge Conoscenze (architettura e ingegneria) (Int), Conoscenze (dungeon

(Int), Intimidire (Car) e Valutare (Int) alla lista delle sue abilità di accolito della pietra. Un accolito della pietra legato ai nani ottiene un bonus di +2 alle prove di Artigianato e Valutare inerenti a oggetti in pietra o metallo.

Gnomo: Un accolito della pietra legato agli gnomi aggiunge Ascoltare (Sag), Intrattenere (Car), Nascondersi (Des), Raggiare (Car) e Sapienza Magica (Int) alla lista delle sue abilità di accolito della pietra. Un accolito della pietra legato agli gnomi ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare e Artigianato (alchimia).

Goliath: Un accolito della pietra legato ai goliath aggiunge Conoscenze (geografia) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Percepire Intenzioni (Sag) e Sopravvivenza (Sag) alla lista delle sue abilità di accolito della pietra. Un accolito della pietra legato ai goliath ottiene un bonus di +2 alle prove di Percepire Intenzioni e può intraprendere una scalata accelerata (scalando a metà della sua velocità con un'azione di movimento) senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare.

Tecniche di battaglia razziali (Str):

Al 2° livello e oltre, un accolito della pietra ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro mostri del tipo gigante. In aggiunta, ottiene un'altra capacità basata sulla sua razza scelta:

Un accolito della pietra legato ai nani ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro gli orchi e i goblinoidi.

Un accolito della pietra legato agli gnomi ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro i coboldi e i goblinoidi.

Un accolito della pietra legato ai goliath ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro i giganti.

Nato di pietra (Str): Al 3° livello, un accolito della pietra suggella il suo legame con la razza scelta. L'accolito della pietra ottiene un aumento permanente di +2 al punteggio di Costituzione. In aggiunta, per tutti gli effetti legati alla razza, un accolito della pietra viene considerato un membro della razza a cui è legato.

Ad esempio, un accolito della pietra legato ai nani è tanto vulnerabile agli effetti e alle capacità che influenzano i nani quanto lo sono i nani stessi (come la capacità di nemico prescelto del ranger), e possono usare gli oggetti magici che sono utilizzabili soltanto dai nani. L'accolito della pietra soddisfa qualsiasi requisito razziale per le classi di prestigio e i talenti come se fosse un membro della razza adottiva. Infine, l'accolito della pietra ottiene una capacità basata sul suo tipo di legame razziale:

Esperto minatore (Str): Un accolito della pietra legato ai nani ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare



Luirik Orecchioacuto
Neaulakia, un'accollito
della pietra

DIETRO LE QUINTE: CLASSE DI PRESTIGIO DELL'ACCOLITO DELLA PIETRA

I requisiti per questa classe di prestigio sono volutamente inferiori alla norma per una classe di prestigio. Un personaggio può qualificarsi per questa classe fin dal 2° livello, scegliere il 3° livello del personaggio come accolito della pietra, e terminare la

progressione quando raggiunge il 5° livello. Questa peculiarità di "prima entrato, prima servito" permette a un accolito della pietra di adottare una classe di prestigio tipica dei nani, degli gnomi o dei goliath a un livello piuttosto basso, invece che costringere tale personaggio ad aspettare tempi inutilmente lunghi.

per individuare strane opere in muratura. Ciò che non è pietra ma che simula la pietra è considerato un'insolita opera di muratura. Un accolito della pietra legato ai nani che semplicemente arriva a meno di 3 metri dall'opera in muratura può effettuare una prova di Cercare come se la stesse cercando attivamente e un accolito della pietra legato ai nani può utilizzare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo dei ladri. Un accolito della pietra legato ai nani può anche intuire la sua profondità approssimativa sottoterra allo stesso modo in cui un umano ha la percezione di quale sia la direzione verso l'alto.

Parlare con gli animali (Mag): Una volta al giorno, un accolito della pietra legato agli gnomi può usare *parlare con gli animali*, come se l'incantesimo fosse lanciato da un druido di 1° livello.

Robustezza: Un accolito della pietra legato ai goliath emula il vigore del popolo goliath e ottiene Robustezza come talento bonus.

TABELLA 5-1: ACCOLITO DELLA PIETRA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Tiro salvezza Speciale
	1°	+0	+2	+0	+0
2°	+1	+3	+0	+0	Tecniche di battaglia razziali
3°	+2	+3	+1	+1	Nato di pietra

ESEMPIO DI ACCOLITO DELLA PIETRA

Luirik Orecchioacuto Neaulakia l'accollita della pietra:

Grimlock femmina barbara 2/accolita della pietra 3; GS 6; umanoide mostruoso Medio; DV 2d8+8 più 2d12+8 più 3d8+12 più 3; pf 70; Iniz +2; Vel 12 m; CA 21, contatto 12, colto alla sprovvista 21; Att base +6; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d12+10/x3, *ascia bipenne+1*); Att comp +14/+9 in mischia (1d12+10/x3, *ascia bipenne+1*); AS tecniche di battaglia razziali, ira 1 volta al giorno; QS immunità, legame di pietra, movimento veloce, nato di pietra, olfatto acuto, schivare prodigioso, vista cieca 12 metri; AL N; TS Temp +12, Rifl +8, Vol +5; For 22, Des 15, Cos 18, Int 10, Sag 8, Car 6.

Abilità e talenti: Artigianato (lavorare pietre) +7, Ascoltare +4, Nascondersi +4 (+14 in montagna o sottoterra), Osservare +3, Parlare Linguaggi (Gol-Kaa, Terran), Percepire Intenzioni +1, Saltare +10, Scalare +9, Valutare +2; Allerta, Arma Focalizzata (*ascia bipenne*), Robustezza^B, Schivare, Seguire Tracce^B.

Tecniche di battaglia razziali (Str): Luirik ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura e un bonus di +1 ai tiri per colpire contro i giganti.

Ira (Str): Luirik, una volta al giorno, può cadere in preda a uno stato di ira feroce che dura per 8 round. Le seguenti modifiche valgono fintantoché è in preda all'ira: pf 84; CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 19; Lotta +14; Att +16 in mischia (1d12+13/x3, *ascia bipenne+1*); Att comp +16/+11 in mischia (1d12+13/x3, *ascia bipenne+1*); TS Temp +14, Vol +7; For 26, Cos 22; Saltare +12, Scalare +11. Al termine della sua ira, Luirik è affaticato per il resto dell'incontro.

Immunità: Luirik è immune agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e ad altre forme di attacco che facciano affidamento sulla vista.

Legame di pietra (Str): Conoscenze (geografia) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Percepire Intenzioni (Sag) e Sopravvivenza (Sag) sono abilità di classe per Luirik. Luirik può intraprendere una scalata accelerata (scalando a metà

della sua velocità con un'azione di movimento) senza subire la penalità di -5 alla prova di Scalare.

Nato di pietra (Str): Luirik è considerata una goliath per tutti gli effetti legati alla razza. Ottiene Robustezza come talento bonus.

Olfatto acuto (Str): Luirik può individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con il senso dell'olfatto.

Schivare prodigioso (Str): Luirik può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi le avrebbero normalmente permesso di fare. Ella non perde il suo bonus di Destrezza alla CA anche se viene colta alla sprovvista.

Vista cieca (Str): Luirik può percepire tutti i nemici entro 12 metri come farebbe una creatura dotata di vista. Oltre questa portata, tutti i bersagli hanno occultamento totale. Luirik è vulnerabile a tutti gli attacchi basati sul suono e sull'odore, tuttavia, e viene influenzata normalmente dai rumori forti e dagli incantesimi sonori e dagli odori soffocanti. Se si riesce a negare il senso dell'olfatto o dell'udito di Luirik, si riduce questa capacità a un normale Combattere alla Cieca (come il talento). Se entrambi i sensi vengono negati, Luirik diventa effettivamente cieca.

Proprietà: Giaco di maglia+1, ascia bipenne+1, guanti del potere orchesco, mantello della resistenza+2, pozione di cura ferite leggera, pozione di saltare, 150 mo.

ARCIERE DEGLI ALTOPIANI

In tempo di pace, l'arciere degli altopiani va a caccia attraverso i profondi canyon, abbattendo animali così astuti per gli altri cacciatori da non riuscire neppure ad avvicinarli. In tempo di guerra, l'arciere degli altopiani combatte da un crinale, riversando frecce sui suoi nemici lontani centinaia di metri e vincendo le battaglie a distanze apparentemente impossibili.

Gli arcieri degli altopiani addestrano i loro occhi e le loro menti per trovare bersagli a grandi distanze e calcolare rapidamente la direzione del vento, il movimento e altri fattori che potrebbero influenzare tiri con l'arco di tale difficoltà. Sono pochi i guerrieri che possono eguagliare la capacità di un arciere degli altopiani di difendere da solo un altopiano contro un gruppo di nemici.

Umani, goliath e mezzelfi ranger formano la maggior parte dei piccoli gruppi di arcieri degli altopiani che pattugliano le catene montuose settentrionali, ma altre razze e classi talvolta si uniscono alle loro schiere. I guerrieri, in particolare coloro che possiedono un livello di ladro o di ranger, diventano ottimi arcieri degli altopiani. I ladri di solito preferiscono avvicinarsi ai loro nemici invece di addestrarsi come arcieri degli altopiani, mentre gli incantatori raramente possiedono l'addestramento militare richiesto dalla classe.

I PNG arcieri degli altopiani sono spesso incontrati a distanza; i PG vedranno le frecce degli arcieri molto tempo prima di capire chi le ha lanciate. Sebbene molti arcieri degli altopiani siano felici di vagare liberi per le montagne e di cacciare per le loro tribù, in tempo di guerra un arciere degli altopiani si rivela un alleato prezioso. Squadre di arcieri degli altopiani spesso sono l'artiglieria delle bande di armati in montagna, poiché colpiscono i nemici da grandi distanze e tengono lontani tutti gli invasori dagli altopiani.

Adattamento: Gli elfi, in virtù della loro maestria razziale nell'arco, potrebbero avere una classe di prestigio simile,

ma slegata dalle montagne. Ai fini di creare tale classe, è possibile sostituire i requisiti di Scalare e di Guerriero di Montagna con altri requisiti di abilità o di talenti, e analogamente rimpiazzare le peculiarità di classe di scalatore esperto e di attacco dall'alto con altre peculiarità di classe di nuova invenzione. In alternativa, è possibile rimuovere il requisito di Guerriero di Montagna e chiamare la classe di prestigio "arciere elfico delle cime d'albero".

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un arciere degli altopiani, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base:

+6.

Abilità: Osservare 5 gradi, Scalare 10 gradi, Sopravvivenza 5 gradi.

Talenti: Guerriero di Montagna*, Tiro Lontano.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'arciere degli altopiani (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (natura) (Int), Equilibrio (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). 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'arciere degli altopiani.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli arcieri degli altopiani non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Scalatore esperto (Str): Un arciere degli altopiani non perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura quando scala una parete.

Vista lunga (Str): Un arciere degli altopiani gode di una grande acuità visiva. Subisce soltanto la metà della normale penalità alle prove di Osservare per la distanza (-1 ogni 6 metri, invece di -1 ogni 3 metri). Inoltre, un arciere degli altopiani subisce soltanto la metà della normale penalità agli attacchi a distanza per incremento di gittata (-1 per incremento di gittata, invece di -2).

Attacco dall'alto (Str): A partire dal 2° livello, un arciere degli altopiani ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni quando effettua un attacco a distanza da un punto più alto rispetto al suo bersaglio.

Tiro arcuato (Str): Un arciere degli altopiani di 3° livello o superiore può lanciare un tiro alto e arcuato per ottenere una gittata superiore con la sua arma da tiro. Ogniqualvolta

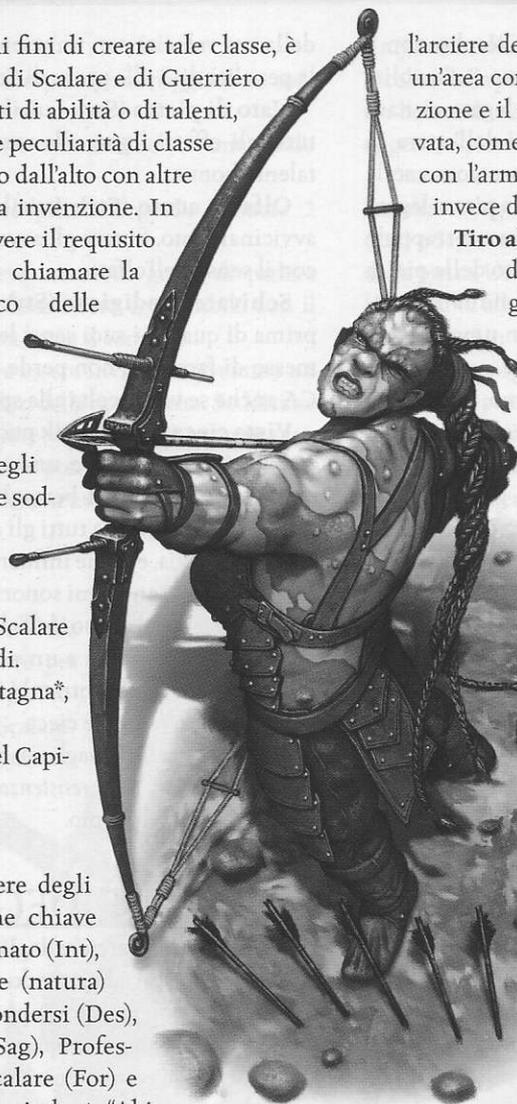
l'arciere degli altopiani può lanciare un'arma da tiro in un'area con almeno 12 metri di dislivello tra la sua posizione e il soffitto (o qualsiasi altra costruzione sopraelevata, come le fronde degli alberi), la sua gittata massima con l'arma da tiro è di quindici incrementi di gittata invece dei normali dieci incrementi di gittata.

Tiro all'orizzonte (Sop): Al 4° livello e oltre, un arciere degli altopiani può apparentemente colpire bersagli tanto lontani quanto l'orizzonte con la stessa facilità con cui colpisce qualcosa vicino. Un arciere degli altopiani con un'azione di round completo può effettuare un unico attacco con un'arma da tiro. Questo attacco viene effettuato senza alcuna penalità per la distanza, pur continuando ad avere la stessa gittata massima di un normale attacco effettuato dall'arciere degli altopiani. Questa capacità può essere usata insieme a qualsiasi altra capacità che estende la gittata di un'arma da tiro, come il talento Tiro Lontano o la capacità di tiro arcuato dell'arciere degli altopiani.

Pelle di montagna (Sop):

Tre volte al giorno, un arciere degli altopiani di 5° livello può accumulare la forza delle montagne nel suo stesso corpo, manifestando così il suo legame con le montagne stesse. Quando questa capacità viene attivata, l'arciere degli altopiani ottiene riduzione del danno 5/adamantio.

Attivare la capacità pelle di montagna è un'azione gratuita che non provoca alcun attacco di opportunità. Il beneficio di pelle di montagna dura per un numero di round pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.



Vilmaka Occhio Acuto Kalagiano,
un arciere degli altopiani

TABELLA 5-2: ARCIERE DEGLI ALTOPIANI

Livello base	Bonus di attacco base	Tiro Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Tiro salvezza Speciale
	1°	+1	+2	+0	+0
2°	+2	+3	+0	+0	Attacco dall'alto
3°	+3	+3	+1	+1	Tiro arcuato
4°	+4	+4	+1	+1	Tiro all'orizzonte
5°	+5	+4	+1	+1	Pelle di montagna

ESEMPIO DI ARCIERE DEGLI ALTOPIANI

Vilmaka Occhio Acuto Kalagiano l'arciere degli altopiani:

Goliath femmina ranger 7/arciere degli altopiani 2; GS 10; umanoide mostruoso Medio; DV 7d8+21 più 2d8+6; pf 71; Iniz +4; Vel 9 m; CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta +15; Att +14 a distanza (2d6+2/x3, arco lungo composito perfetto Grande) o +12 in mischia (3d6+3/x3, ascia bipenne perfetta Grande); Att comp +14/+9 a distanza (2d6+2/x3, arco lungo composito perfetto Grande) o +12/+7 in mischia (3d6+3/x3, ascia bipenne perfetta Grande); AS nemico prescelto giganti +4, stile di combattimento (tirare con l'arco), nemico prescelto bestie magiche +2, stile di combattimento migliorato (tirare con l'arco), attacco dall'alto; QS andatura nel bosco, compagno animale, con-

dividere incantesimi, empatia selvatica +8 (+4 bestie magiche), legame con il compagno, scalatore esperto, scurovisione 18 m, tratti dei goliath, vista lunga; AL CN; TS Temp +12, Rifl +10, Vol +5; For 14, Des 18, Cos 16, Int 12, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Conoscenze (geografia) +6, Conoscenze (natura) +8, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +14, Osservare +14, Percepire Intenzioni +4, Saltare +8, Scalare +13, Sopravvivenza +14 (+16 per cercare di non perdersi, evitare pericoli naturali o negli ambienti naturali in superficie); Guerriero di Montagna^{*}, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Lontano, Tiro Multiplo^B, Tiro Preciso, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

^{*}Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Nemico prescelto (Str): Vilmaka ottiene il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza, quando utilizza queste abilità contro quel tipo di creatura. Ottiene lo stesso bonus ai tiri dei danni delle armi contro le creature di quel tipo.

Attacco dall'alto (Str): Vilmaka ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni quando effettua un attacco a distanza da un punto più alto rispetto al suo bersaglio.

Andatura nel bosco (Str): Vilmaka può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, campi infestati e simili terreni a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e campi infestati che sono manipolati magicamente per ostacolare il movimento hanno effetto anche su Vilmaka.

Compagno animale (Str): Vilmaka ha un'aquila come compagno animale. Questa creatura è un compagno leale che accompagna Vilmaka nel corso delle sue avventure come appropriato per la sua specie; le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Cercanuvole: Aquila compagno animale; GS -; bestia magica Piccola; DV 3d8+3; pf 16; Iniz +3; Vel 3 m, volare 24 m (media); CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta -2; Att +6 in mischia (1d4, artiglio); Att comp +6 in mischia (1d4, 2 artigli) e +1 in mischia (1d4, becco); AS -; QS comandi bonus, eludere, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +3; For 11, Des 16, Cos 12, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +16; Allerta, Arma Accurata.

Comandi bonus: Cercanuvole è in grado di imparare due comandi in aggiunta a qualsiasi altro comando Vilmaka possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prove di Addestrare Animali, e non contano sul normale limite di comandi conosciuti dall'animale. Vilmaka sceglie questi comandi bonus, che una volta scelti non possono più essere cambiati.

Eludere (Str): Se Cercanuvole è soggetta a qualsiasi effetto che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza.

Condividere incantesimi (Str): Vilmaka può condividere con il proprio compagno animale qualsiasi incantesimo da lei lanciato che abbia effetto su di sé, purché il compagno animale si trovi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo. Il padrone può anche lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Legame con il compagno (Str): Vilmaka può controllare le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spro-

narlo" con un'azione di movimento; ottiene un bonus +4 a tutte le prove di empatia selvatica nei confronti di quell'animale.

Scalatore esperto (Str): Vilmaka non perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura quando scala una parete.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Vilmaka le consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Vilmaka può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Ella può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Vilmaka è automaticamente acclimatata a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Vista lunga (Str): Vilmaka subisce soltanto la metà della normale penalità alle prove di Osservare per la distanza e soltanto la metà della normale penalità agli attacchi a distanza per incremento di gittata.

Incantesimi da ranger preparati (2): tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo: 1° - intralciare, passo veloce.

Proprietà: Cuoio borchiato+1, ascia bipenne perfetta Grande, arco lungo composito perfetto Grande (bonus For +2), 40 frecce Grandi, amuleto dell'armatura naturale+2, anello di protezione+1, guanti della destrezza+2, mantello della resistenza+1, bacchetta di cura ferite leggere (50 cariche), 8 mp.

ASSASSINO DELLA MORTE DI PIETRA

Nani e goblin sono acerrimi nemici fin dalla notte dei tempi. Queste razze condividono un'affinità per l'esistenza sotterranea, ma i nani vivono per l'onore e il lavoro, mentre i goblin e le loro sottorazze sono brutali e seminano morte e distruzione. Viste le numerose guerre che le due razze hanno intrapreso le une contro le altre, le cittadelle di pietra e le fortezze sotterranee conferiscono ai tozzi e onorevoli nani un indubbio vantaggio strategico. Sebbene i goblinoidi siano di gran lunga più numerosi dei nani, le loro orde sciamanti non riescono lo stesso ad abbattere le forti mura di pietra o a superare corridoi accuratamente imbotiti di trappole. Con il passare degli anni, i goblinoidi più astuti e crudeli hanno iniziato ad addestrarsi per penetrare in queste fortezze, sforzandosi di trasformare l'affinità per la pietra dei nani in una debolezza invece che in un punto di forza. I migliori di questi esseri svilupparono una peculiare affinità per la pietra e iniziarono a infiltrarsi nelle cittadelle naniche, disattivando trappole, indebolendo cancelli e uccidendo comandanti nani proprio mentre cercavano di mobilitare il popolo contro le invasioni dei goblin.

Gli assassini della morte di pietra sono per lo più hobgoblin ladri o ranger, ma i bugbear e talvolta persino goblin di particolare talento si addestrano per diventare assassini della morte di pietra.

Gli assassini della morte di pietra PNG vengono di solito incontrati mentre cercano di farsi strada tra le difese naniche, sempre che si possa riuscire a scoprirli. Spesso si limitano a lasciare cadaveri barbuti sulla loro scia. Anche quando non sono in missione per i loro padroni goblinoidi, gli assassini della morte di pietra amano cacciare i nani per diletto, essendo i campi minerari dei nani il loro terreno di caccia preferito. Un assassino della morte di pietra talvolta si apposta nei tunnel di una miniera nanica per giorni, colpendo i minatori uno per volta

finché i nani non si ritirano o formano bande di armati per dare la caccia all'assassino.

Adattamento: La classe di prestigio dell'assassino della morte di pietra unisce le tradizionali peculiarità dei ladri e degli assassini insieme alle capacità relative all'ambiente nel quale verosimilmente faranno le loro battute di caccia. È possibile creare una classe analoga dell'assassino della spina velenosa, per esempio, creata dagli elfi e non dai goblinoidi. *Fondersi nella pietra*, nascondersi nella pietra e corrompere pietra potrebbero essere sostituiti da nascondersi nelle foreste, *forma arborea* e forse *traslazione arborea* o *inacidire*. Invece che un colpo della morte di pietra come capacità di 5° livello, forse un assassino della spina velenosa potrebbe periodicamente stillare il suo veleno con un attacco particolarmente letale.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un assassino della morte di pietra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tipo di creatura: Goblinoido.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 8 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'assassino della morte di pietra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Decifrare Scritture (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Sopravvivenza (Sag) 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 dell'assassino della morte di pietra.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli assassini della morte di pietra non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Fondersi nella pietra (Mag): Nel perfezionare le loro abilità per sfuggire alla cattura all'interno delle sale delle roccaforti dei nani, gli assassini della morte di pietra sviluppano la capacità quasi mistica di fondersi nella pietra per brevi periodi. Un assassino della morte di pietra può usare *fondersi nella pietra* come l'omonimo incantesimo lanciato da un chierico di livello pari al livello di classe dell'assassino della morte di pietra. Un assassino della morte di pietra può usare questa capacità una volta al giorno per livello di classe.

Scoprire trappole: Un assassino della morte di pietra può usare l'abilità Cercare per individuare trappole con Classe Difficoltà superiore a 20. Scoprire una trappola non magica ha una CD di almeno 20, o superiore se è ben nascosta. Scoprire una trappola magica ha una CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla.

Un assassino della morte di pietra può usare l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche. Una trappola magica generalmente ha una CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla.

Un assassino della morte di pietra che supera la CD di una trappola di 10 o più con una prova di Disattivare Congegni generalmente può studiare la trappola, capire come funziona e aggirarla (con il suo gruppo) senza disarmarla.

Attacco furtivo: Se un assassino della morte di pietra di 2° livello o superiore riesce a sorprendere un avversario che non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, egli può colpire un punto vitale per infliggere danni extra. Nella pratica, ogni volta che al bersaglio dell'assassino della morte di pietra viene negato il bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza), o quando l'assassino della morte di pietra attacca il bersaglio ai fianchi, l'attacco dell'assassino della morte di pietra infligge danni extra. I danni extra sono +1d6 al 2° livello e aumentano a +2d6 al 4° livello. Se l'assassino della morte di pietra dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non verrebbero moltiplicati. (Vedi Tabella 8-5: "Modificatori al tiro per colpire" e Tabella 8-6: "Modificatori alla Classe Armatura", pagina 151 del *Manuale del Giocatore*, per le situazioni di combattimento in cui l'assassino della morte di pietra attacca ai fianchi l'avversario o l'avversario perde il proprio bonus di Destrezza alla CA.)

Gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Un assassino della morte di pietra ladro non può colpire con precisione oltre quella distanza.

Con un manganello (sfollagente) o con un colpo senz'armi, un assassino della morte di pietra può compiere un attacco furtivo che infligge danni non letali invece che danni letali. Non può usare un'arma che infligge danni letali se vuole provocare danni non letali in un attacco furtivo, neppure con la normale penalità di -4, poiché deve fare un uso ottimale della sua arma per compiere un attacco furtivo. (Vedi la sezione "Danni non letali", pagina 146 del *Manuale del Giocatore*.)

Un assassino della morte di pietra può compiere attacchi furtivi soltanto contro le creature viventi con un'anatomia riconoscibile. Non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee non hanno punti vitali da colpire. Ogni creatura immune ai colpi critici è invulnerabile agli attacchi furtivi. L'assassino della morte di pietra deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene per capire quale sia un punto vitale ed essere in grado di raggiungerlo. Un assassino della morte di pietra non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura occultata (vedi pagina 151 del *Manuale del Giocatore*) o mentre colpisce gli arti di una creatura i cui organi vitali sono fuori portata.

Nascondersi nella pietra (Str): Al 2° livello, un assassino della morte di pietra impara sotterfugi ingannevoli per muoversi e mimetizzarsi nella pietra, in particolare nelle caverne e nei corridoi di pietra lavorata. Il personaggio, quando è sottoterra e a contatto con una superficie di pietra, può usare l'abilità Nascondersi persino se il terreno non fornisce copertura od occultamento.

Corrompere pietra (Sop): Più che semplici assassini, i discepoli di questa classe rivolgono le loro profonde conoscenze e i loro segreti devoti contro la pietra che i loro nemici nani amano così tanto. A partire dal 3° livello, un assassino della morte di pietra può indebolire e corrompere oggetti di pietra e creature della terra con un semplice tocco. Un assassino della morte di pietra, con un attacco di contatto in mischia andato a segno, può infliggere 3d6 danni a un oggetto di pietra o a una creatura con il sottotipo della terra. Questo danno ignora la durezza di

tale oggetto e oltrepassa la naturale riduzione del danno di tale creatura.

Questo danno aumenta a 4d6 al 4° livello e a 5d6 al 5° livello. Un assassino della morte di pietra può usare questa capacità una volta al round, fino a un massimo numero di volte al giorno pari al suo livello di classe.

Colpo della morte di pietra: Se un assassino della morte di pietra di 5° livello studia la sua vittima per 3 round e poi effettua un attacco furtivo con un'arma in mischia che infligge danni con successo, l'attacco furtivo ha l'effetto aggiuntivo di pietrificare il bersaglio. Quando studia la vittima, l'assassino della morte di pietra può compiere altre azioni fintantoché la sua attenzione è concentrata sul bersaglio, il bersaglio non scopre l'assassino della morte di pietra o lo riconosce come nemico ed entrambi rimangono a contatto con una superficie di pietra. Se la vittima di questo attacco fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello dell'assassino della morte di pietra + modificatore di Intelligenza dell'assassino della morte di pietra), il corpo della vittima viene pietrificato (come per l'incantesimo *carne in pietra*). Gli umanoidi con il sottotipo nano o gnomo subiscono una penalità di -4 a questo tiro salvezza. Se la vittima supera il suo tiro salvezza, allora l'attacco è un normale attacco furtivo. Quando l'assassino della morte di pietra ha terminato i suoi 3 round di studio, deve portare l'attacco entro i 3 round successivi. Se un colpo della morte di pietra viene tentato e fallisce (ovvero, la vittima supera il suo tiro salvezza) o se l'assassino della morte di pietra non lancia l'attacco entro 3 round dal completamento dello studio, sono richiesti 3 nuovi round di studio prima che l'assassino possa tentare un altro colpo della morte di pietra.

Sia l'assassino della morte di pietra che la vittima devono rimanere in contatto con una superficie di pietra quando l'assassino studia la vittima e quando viene portato l'attacco.

TABELLA 5-3: ASSASSINO DELLA MORTE DI PIETRA

Livello base	Bonus di attacco	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Fondersi nella pietra, scoprire trappole
2°	+0	+0	+3	+0	Attacco furtivo +1d6, nascondersi nella pietra
3°	+1	+1	+3	+1	Corrompere pietra
4°	+1	+1	+4	+1	Attacco furtivo +2d6
5°	+1	+1	+4	+1	Colpo della morte di pietra

ESEMPIO DI ASSASSINO DELLA MORTE DI PIETRA

Mortaq l'assassino della morte di pietra: Hobgoblin ladro 4/assassino della morte di pietra 5; GS 10; umanoide Medio (gobolinoide); DV 4d6+12 più 5d8+15; pf 64; Iniz +5; Vel 9 m; CA 22, contatto 15, colto alla sprovvista 22; Att base +6; Lotta +8; Att -9 in mischia (1d6+3/19-20, spada corta+1) o +13 a distanza (1d6+3/x3, arco corto composito+1); Att comp +9/+4 melee (1d6+3/19-20, spada corta+1) o +13/+8 a distanza (1d6+3/x3, arco corto composito+1); AS attacco furtivo +4d6, corrompere pietra, colpo della morte di pietra; QS eludere, fondersi nella pietra 5 volte al giorno, nascondersi nella pietra, percepire trappole +1, scurovisione 18 m, schivare prodigioso, scoprire trappole; AL LM; TS Temp+7,



Mortaq, un assassino della morte di pietra

Rifl +13, Vol +4; For 14, Des 20,

Cos 16, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Ascoltare +14, Cercare +17, Disattivare Congegni +13, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +17, Osservare +14, Saltare +4, Scalare +9, Scassinare Serrature +17; Allerta, Arma Focalizzata (arco corto), Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Attacco furtivo (Str): Mortaq infligge 4d6 danni extra contro avversari colti alla sprovvista entro 9 metri, oppure contro bersagli che egli attacca ai fianchi. Tutte le creature che non hanno un'anatomia riconoscibile o che sono immuni ai danni extra dei colpi critici sono immuni agli attacchi furtivi.

Corrompere pietra (Sop): Mortaq, con un attacco di contatto in mischia andato a segno, infligge 5d6 danni a un oggetto di pietra o a una creatura con il sottotipo della terra, ignorando la durezza od oltrepassando la riduzione del danno. Mortaq può usare questa capacità fino a cinque volte al giorno.

Colpo della morte di pietra: Se Mortaq studia la sua vittima per 3 round e poi effettua un attacco furtivo con un'arma in mischia che infligge danni con successo, l'attacco furtivo ha l'effetto aggiuntivo di pietrificare il bersaglio. Il bersaglio può resistere alla pietrificazione superando un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16. Un successo significa che la vittima non viene pietrificata, e l'attacco furtivo va risolto normalmente. I nani e gli gnomi subiscono una penalità di -4 a questo tiro salvezza.

Eludere (Str): Se Mortaq è soggetto a qualsiasi effetto che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza.

Fondersi nella pietra (Mag): Mortaq può usare *fondersi nella pietra* cinque volte al giorno. Questa capacità funziona come l'omonimo incantesimo lanciato da un chierico di 5° livello.

Nascondersi nella pietra (Str): Mortaq, quando è sotto terra e a contatto con una superficie di pietra, può usare l'abilità *Nascondersi* persino se il terreno non fornisce copertura od occultamento.

Percepire trappole (Str): Mortaq ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso (Str): Mortaq può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Egli non perde il suo bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista.

Scoprire trappole: Mortaq può individuare, disarmare o aggirare trappole con una CD superiore a 20. Egli può usare Cercare per trovare trappole magiche e Disattivare Congegni per disarmarle (CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearle). Se il suo risultato della prova di Disattivare Congegni eccede di 10 o più la CD della trappola, egli capisce come funziona e aggirare la trappole senza farla scattare o disarmarla.

Proprietà: Cuoio borchiato+2, buckler +2, spada corta +1, arco corto composito +1 (bonus For +2) con 20 frecce perfette, 10 frecce d'argento, 10 frecce di ferro freddo, 5 frecce in adamantio, guanti della destrezza+2, 2 pozioni di forza del toro, 2 pozioni di cura ferite moderate, 800 mo.

BURLONE DIVINO

Sebbene molti gnomi chierici seguano gli insegnamenti di Garl Glittergold, solo alcuni dimostrano tale devozione al Dio Burlone da stagliarsi sul resto della sua chiesa. Questi individui abbracciano i metodi di insegnamento di Garl attraverso innocue lezioni oggettive e consacrano le loro vite ad agire come suoi apostoli nel mondo. Alcuni si chiedono che cosa guidi questi sedicenti "burloni", se la loro devozione al Dio Burlone o un maligno senso dell'umorismo, ma nessuno può negare le potenti capacità che dimostrano nella loro cerca per la burla pedagogica finale.

I chierici/bardi multiclasse costituiscono la maggioranza dei burloni. Altre classi di tanto in tanto seguono questa vocazione, ma soltanto dopo avere servito i chierici della chiesa di Garl Glittergold per un po' di tempo, dopo avere appreso come provvedere ai bisogni spirituali del prossimo.

I PNG burloni divini amano giocare brutti tiri agli avventurieri e ai visitatori delle comunità gnomiche. Vedere la reazione di uno straniero a uno scherzo è il modo migliore per metterlo alla prova. Coloro che reagiscono con furia e violenza vengono rapidamente isolati dagli gnomi, che tendono a disprezzare coloro che non sanno stare al gioco. Coloro che apprezzano l'umorismo dietro a una beffa, o coloro che trovano un astuto e comico modo di rendere pan per focaccia, possono ottenere grande rispetto dagli altri burloni divini e dagli gnomi in generale.

Adattamento: La classe di prestigio del burlone divino unisce i privilegi del bardo a quelli del chierico, e consente a un multiclasse bardo/chierico di essere tanto efficace quanto le sue controparti monoclasse. Con poche modifiche, la classe è

adattabile ai PG non gnomi, soprattutto chierici che adorano le divinità dell'inganno o dell'umorismo.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un burlone divino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Gnomo.

Abilità: Intrattenere (commedia) 8 gradi, Raggiare 8 gradi, Rapidità di Mano 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

Speciale: Il personaggio deve essere un seguace di Garl Glittergold.

Abilità di classe

Le abilità di classe del burlone divino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Intrattenere (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Falsificare (Int), Guarire (Sag), Nascondersi (Des), Osservare (Sag). Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car) e Rapidità di Mano (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 burlone divino.

Competenza nelle armi e nelle armature: I burloni divini non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ogni volta che il burlone divino acquisisce un nuovo livello, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse acquisito un nuovo livello in una classe di incantatore divino di cui faceva parte prima di ottenere il livello della classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non guadagna gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Un personaggio che apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un burlone divino, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello di burlone divino ai fini del calcolo del suo numero di incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Interpretazione teatrale: Una volta al giorno per livello di classe, un incantatore di divino può usare la sua capacità di

TABELLA 5-4: BURLONE DIVINO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Interpretazione teatrale, ispirare coraggio	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Infondere finzione	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+3	+3	Carnuffare incantesimo (somatica)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+4	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+4	+4	Provocare nemici	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+3	+2	+5	+5	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+5	+5	Zigzag	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+6	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+6	+6	Carnuffare incantesimo (verbale)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+7	+7	Storiella assassina	+1 livello alla classe di incantatore esistente

recitazione per produrre effetti magici sulle persone attorno a lui. Ciascuna capacità richiede un livello minimo di burlone divino e alcune richiedono un numero minimo di gradi in Intrattenere (commedia) per qualificarsi.

Se un incantatore divino ha livelli da bardo, può sommare i suoi livelli da bardo al suo livello di burlone divino ai fini del calcolo del numero di utilizzi giornalieri della sua interpretazione teatrale.

Ispirare coraggio (Sop): Un burlone divino può usare la sua interpretazione teatrale per ispirare coraggio nei suoi alleati (compreso se stesso), sostenendoli contro la paura e migliorando le loro capacità di combattimento. Un alleato, per essere influenzato, deve essere in grado di ascoltare la recitazione del burlone. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta la commedia del burlone e per 5 round successivi. Un alleato influenzato riceve un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni. Ispirare coraggio è una capacità di influenza mentale.

La capacità di ispirare coraggio di un burlone divino normalmente non migliora con il livello. Tuttavia, se un burlone divino ha già ottenuto questa capacità da un'altra classe (per esempio con i livelli da bardo), può sommare insieme i suoi livelli di classe di tutte le classi che gli conferiscono questa capacità e confrontare il totale alla Tabella 3-4 "Bardo" a pagina 27 del *Manuale del Giocatore* per ottenere il bonus di morale totale conferito da questa capacità. Ad esempio, un bardo di 2° livello/chierico di 3° livello/burlone divino di 6° livello potrebbe conferire un bonus morale di +2 ai tiri appropriati.

Provocare nemici (Sop): Un burlone divino di 5° livello o superiore con 13 o più gradi in Intrattenere (commedia) può usare le sue capacità di recitazione per provocare una o più creature. Ogni creatura per essere provocata deve trovarsi entro 27 metri, essere in grado di vedere o di ascoltare il burlone divino ed essere in grado di prestargli attenzione. Il burlone divino a sua volta deve essere in grado di vedere la creatura. La distrazione di un combattente vicino o altri pericoli non impediscono alla capacità di funzionare, ma conferiscono alla creatura un bonus di +4 al suo tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'effetto. Un burlone divino può mirare una creatura per ogni tre livelli di classe con questa capacità.

Un burlone divino deve effettuare una prova di Intrattenere (commedia) per usare questa capacità. Il risultato della sua prova è la CD del tiro salvezza sulla Volontà contro questa capacità di ogni creatura influenzata. Se una creatura supera il tiro salvezza, il burlone divino non può tentare di provocare quella creatura per le prossime 24 ore. Se fallisce il suo tiro salvezza, la creatura concentra la sua attenzione sul burlone divino,

effettuando attacchi in mischia contro di lui ogni round (o avvicinandosi al burlone divino se gli attacchi in mischia non sono ancora possibili). Se la creatura non può attaccare o avvicinarsi al burlone divino, resta immobile sul posto, disperandosi inutilmente.

Un nemico provocato ottiene un bonus di morale +2 ai suoi tiri per colpire e ai tiri dei danni contro il burlone divino, ma subisce una penalità di -4 alla CA quando viene provocato. L'effetto dura per tutto il tempo in cui il burlone divino continua a recitare e a concentrarsi (fino a un massimo di un round per livello di burlone divino). Se la creatura viene attaccata o ferita dal burlone divino o dai suoi alleati, l'effetto termina (per quella creatura soltanto). In alternativa, un alleato della creatura influenzata può usare un'azione standard per tentare di liberarla dalla sua rabbia; agendo così la creatura ottiene un nuovo tiro salvezza con un bonus di +2. Provocare nemici è una capacità di ammalimento (charme) che influenza la mente.

Storiella assassina (Sop): Un burlone divino di 10° livello con 18 o più gradi in Intrattenere (commedia) ha imparato i segreti della storiella assassina. Il burlone divino deve concentrarsi e recitare per 3 round consecutivi per preparare una storiella assassina. Egli deve essere in grado di vedere la sua potenziale vittima, e la sua potenziale vittima deve essere in grado di ascoltarlo e di capirlo per questo periodo.

Nel corso del primo round, le ciarle del burlone sembrano soltanto seccanti e innocue. Nel secondo round, il bersaglio può tentare una prova di Percepire Intenzioni, opposta alla prova di Intrattenere (commedia) del burlone, per riconoscere il potenziale pericolo di questa azione. Un bersaglio che si tappa le orecchie o che in qualsiasi altro modo si rende incapace di ascoltare il burlone divino (in genere è richiesta un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità) diventa immune all'effetto.

Al termine del terzo round di interpretazione teatrale, la vittima muore sul colpo a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello del burlone divino + modificatore di Carisma del burlone divino).

Storiella assassina è una capacità di ammalimento (compulsione), dipendente dal linguaggio che influenza la mente.

Infondere finzione (Sop): A partire dal 2° livello, un burlone divino può consumare un tentativo di scacciare o di intimorire non morti per infondere uno dei suoi incantesimi di illusione (finzione) con un incremento di realismo aggiuntivo. Facendo così, la CD del tiro salvezza sulla Volontà per riconoscere la natura illusoria della finzione aumenta di 10. L'incremento alla CD del tiro salvezza ha effetto per 1 ora o per tutta la durata della finzione, quale che sia la condizione che si verifica per prima.

Camuffare incantesimo (Str): Al 3° livello e oltre, un burlone divino sa come camuffare la componente somatica del suo modo di lanciare incantesimi. Egli deve comunque gesti-



Sahir Yimble,
un burlone divino

colare per lanciare gli incantesimi, ma questi gesti sembrano non avere alcuna connessione con il lancio di un incantesimo. Questa capacità aumenta di 5 la CD della prova di Sapienza Magica effettuata per identificare l'incantesimo che sta lanciando, e se la prova di Sapienza Magica fallisce di 5 punti o più, il personaggio che cerca di identificare l'incantesimo lo scambia per un altro incantesimo.

Al 9° livello e superiore, un incantatore divino sa come camuffare la componente verbale del suo modo di lanciare incantesimi. Egli deve comunque poter parlare per lanciare gli incantesimi, ma può celare la componente verbale dell'incantesimo che viene lanciato in una normale conversazione o in qualsiasi altra forma di comunicazione vocale. Questa capacità aumenta di 5 la CD della prova di Sapienza Magica effettuata per identificare l'incantesimo che sta lanciando, e se la prova di Sapienza Magica fallisce di 5 punti o più, il personaggio che cerca di identificare l'incantesimo lo scambia per un altro incantesimo. Il burlone divino può usare questa capacità insieme alla sua capacità di camuffare le componenti somatiche se lo desidera, aumentando così di 10 la CD della prova di Sapienza Magica per identificare uno dei suoi incantesimi camuffati.

Né l'una né l'altra capacità rendono l'incantesimo meno difficile da lanciare o eliminano gli attacchi di opportunità che il lancio dell'incantesimo potrebbe provocare.

Zigzag (Str): Un burlone divino di 7° livello o superiore può convincere con l'inganno gli attaccanti a sprecare i loro attacchi. Una volta a round, quando il burlone divino effettua un'azione che provocherebbe un attacco di opportunità, può tentare una prova di Raggiare con un'azione gratuita. Il burlone divino può usare il risultato della sua prova di Raggiare come CA contro gli attacchi di opportunità provocati dalla sua azione.

ESEMPIO DI BURLONE DIVINO

Sahir Yimble il burlone divino: Gnomo bardo 2/chierico 4/burlone divino 3; GS 9; umanoide Piccolo; DV 2d6+2 più 4d8+4 più 3d6+3; pf 47; Iniz +2; Vel 6 m; CA 20, contatto 13, colto alla sprovvista 18; Att base +5; Lotta -1; Att +9 a distanza (1d4+1/x3, arco corto+1) o +5 in mischia (1d6-2/x3, ascia da battaglia perfetta); Att comp +9 a distanza (1d4+1/x3, arco corto+1) o +5 in mischia (1d6-2/x3, ascia da battaglia perfetta); AS capacità magiche, scacciare non morti 5 volte al giorno (+2, 2d6+6, 4°); QS camuffare incantesimo (somatica), conoscenze bardiche +3, infondere finzione, interpretazione teatrale 5 volte al giorno (ispirare coraggio +1), musica bardica 2 volte al giorno (controcanto, affascinare, ispirare coraggio +1), tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +7*, Rifl +10*, Vol +15*; For 6, Des 14, Cos 12, Int 12, Sag 18, Car 14.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +9, Ascoltare +12, Camuffare +2 (+4 recitazione), Concentrazione +9, Diplomazia +4, Intimidire +4, Intrattenere (commedia) +14, Nascondersi +14, Raggiare +12, Rapidità di Mano +11, Saltare -9, Utilizzare Corde +2 (+4 con legami), Utilizzare Oggetti Magici +7; Competenza nelle Armi da Guerra (ascia da battaglia), Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 12).

Affascinare (Mag): Sahir può affascinare fino a due creature entro 27 metri, purché costoro possano vederlo e ascoltarlo

(le creature affascinate si siedono per terra e subiscono una penalità di -4 a tutte le prove di abilità effettuate per reazione, come le prove di Ascoltare e Osservare). Il risultato della prova di Intrattenere di Sahir è la CD del tiro salvezza sulla Volontà dell'avversario. Qualsiasi minaccia palese spezza l'effetto. Affascinare dura 2 round.

Camuffare incantesimo (Str): Poiché Sahir può camuffare la componente somatica degli incantesimi che lancia, la CD della prova di Sapienza Magica effettuata per identificare l'incantesimo che sta lanciando aumenta di 5. Se la prova di Sapienza Magica fallisce di 5 punti o più, il personaggio che cerca di identificare l'incantesimo lo scambia per un altro incantesimo.

Controcanto (Sop): Sahir può contrastare gli effetti magici dipendenti dal suono effettuando una prova di Intrattenere per ogni round di controcanto. Qualsiasi creatura nel raggio di 9 metri che è sotto l'influenza di un attacco magico dipendente da linguaggio o sonoro può usare la prova di Intrattenere di Sahir al posto del proprio tiro salvezza, se lo desidera. Il controcanto dura 10 round.

Infondere finzione (Sop): Sahir può utilizzare un tentativo di scacciare non morti per infondere uno dei suoi incantesimi di illusione (finzione) con un incremento di realismo aggiuntivo e aumentare di 10 la CD del tiro salvezza sulla Volontà per dubitare della finzione. L'incremento alla CD del tiro salvezza ha effetto per 1 ora o per tutta la durata della finzione, quale che sia la condizione che si verifica per prima.

Ispirare coraggio (Sop): Gli alleati (compreso lo stesso Sahir), che possono ascoltare il canto di Sahir ricevono un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e al tiro dei danni. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto di Sahir e per 5 round successivi.

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo, CD 13 per gli incantesimi di ammaliamento): 0 - *conoscere direzione, individuazione del magico, lettura del magico, messaggio, riparare*; 1° - *comprensione dei linguaggi, identificare*.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/4/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo, CD 15 per gli incantesimi di ammaliamento): 0 - *guida, individuazione del magico* (2), *individuazione del veleno, luce, resistenza*; 1° - *benedizione, favore divino, incuti paura* (2), *santuario**, *scudo della fede*; 2° - *aiuto, blocca persone* (2), *invisibilità**, *resistenza dell'orso*; 3° - *anti-individuazione, dissolvi magie, preghiera**, *veste magica*; 4° - *arma magica superiore, confusione**, *libertà di movimento*.

Incantesimi di dominio. Domini: Inganno (Camuffare, Nascondersi e Raggiare sono abilità di classe), Protezione (interdizione protettiva conferisce un bonus di resistenza +7 al prossimo tiro salvezza 1 volta al giorno).

Proprietà: *Giacco di maglia*+2, *arco corto*+1, 20 frecce, ascia da battaglia perfetta, *anello di protezione*+1, *mantello della resistenza*+1, *talismano della saggezza*+2, *pozione di sfocatura, bacchetta di cura ferite leggere* (50 cariche), *polvere di diamante* (100 mo), 2 perle (100 mo ciascuna).

CANTORE DELL'AURORA

I cantori dell'aurora sono goliath bardi responsabili della sicurezza della tribù durante la notte. Essi pattugliano l'oscurità ai margini dei campi tendati goliath, e tengono lontani molti mostri delle montagne mentre gli altri goliath riposano. Al mattino, svegliano il resto della tribù con canti eroici sul coraggio dei goliath.

Considerato che i cantori dell'aurora hanno un grande talento musicale, quasi tutti hanno almeno qualche livello da bardo. Molti hanno anche livelli da ranger, da barbaro o da guerriero poiché i cantori dell'aurora sono spesso la prima linea di difesa di una tribù goliath.

Quasi tutte le tribù hanno almeno un cantore dell'aurora, e di solito una tribù può arrivare ad averne anche una mezza dozzina. È raro incontrarli distanti dalla loro tribù, anche se alcuni cantori dell'aurora lasciano la società dei goliath se si ammalano o se vengono cacciati via dagli altri membri della tribù.

Adattamento: Con qualche modifica, la classe di prestigio del cantore dell'aurora può essere adattata ai bardi non goliath che sono disposti a scambiare le loro capacità di incantamento e di relazione sociale con nuove abilità di combattimento. La struttura della classe (musica bardica al 1° livello e nuove canzoni a intervalli regolari) è utile a tutte le altre classi di prestigio adatte ai bardi che possono essere create.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un cantore dell'aurora, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Goliath.

Abilità: Ascoltare 4 gradi, Intrattenere (canto) 8 gradi, Osservare 4 gradi.

Speciale: Capacità di musica bardica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cantore dell'aurora (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). 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 cantore dell'aurora.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cantori dell'aurora non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Scurovisione (Str): Continuare a osservare concentrati nel buio risveglia la latente capacità di scurovisione di un goliath. I cantori dell'aurora possono vedere nell'oscurità fino a 18 metri. La scurovisione è soltanto in bianco e nero, ma per il resto è uguale alla visione normale, e i cantori dell'aurora possono agire perfettamente in assenza di luce.

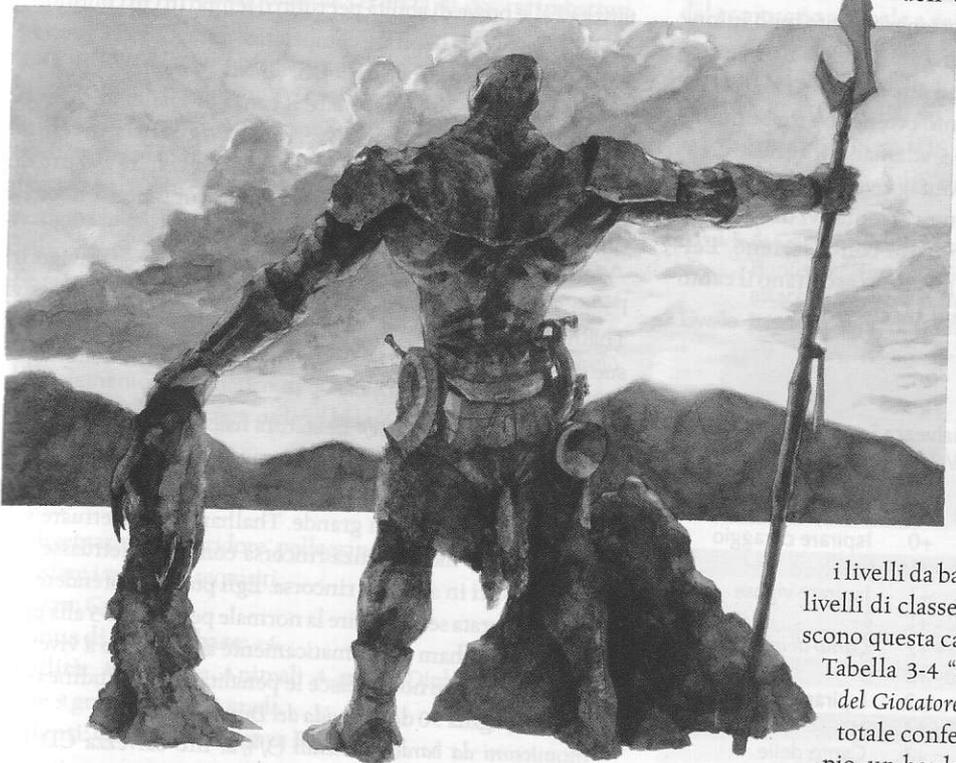
Musica bardica: I cantori dell'aurora sommano i loro livelli da cantori dell'aurora con i livelli delle altre classi che conferiscono la peculiarità di classe di musica bardica per calcolare il numero giornaliero di utilizzi della musica bardica (ma non gli altri effetti relativi alla musica bardica).

Man mano che un cantore dell'aurora avanza di livello, ottiene accesso a nuove capacità di musica bardica. Queste seguono le normali regole delle capacità di musica bardica, come descritto a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Ispirare coraggio (Sop): Al 2° livello e superiore, un cantore dell'aurora con 10 o più gradi in Intrattenere (canto) può usare canzoni o poesie per ispirare coraggio nei suoi alleati (incluso se stesso), sostenendoli contro la paura e migliorando le loro capacità di combattimento.

Un alleato, per beneficiare degli effetti, deve essere in grado di ascoltare il canto del cantore dell'aurora. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto del cantore dell'aurora e per 5 round successivi. Un alleato influenzato riceve un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni.

Se un cantore dell'aurora ha già ottenuto questa capacità da un'altra classe (per esempio con i livelli da bardo), può sommare insieme i suoi livelli di classe di tutte le classi che gli conferiscono questa capacità e confrontare il totale alla Tabella 3-4 "Bardo" a pagina 27 del *Manuale del Giocatore* per ottenere il bonus di morale totale conferito da questa capacità. Ad esempio, un bardo di 6° livello/cantore dell'aurora di 2° livello potrebbe conferire un bonus morale di



Thalham Trovpace Galanianhi, un cantore dell'aurora

+2 ai tiri appropriati, mentre un bardo di 10° livello/cantore dell'aurora di 10° livello potrebbe conferire un bonus morale di +10.

Ispirare vigore (Sop): Al 4° livello e oltre, un cantore dell'aurora con 12 o più gradi in Intrattenere (canto) può usare canzoni o poesie per rinvigorire i suoi stanchi alleati. Mentre canta e per tanti minuti successivi quanti sono i suoi livelli di classe, il cantore dell'aurora e gli alleati entro 9 metri che sono in grado di udire il suo canto, possono ignorare tutti gli effetti negativi dell'affaticamento e dell'esaurimento.

Canto di interdizione (Mag): A partire dal 6° livello, un cantore dell'aurora con 14 o più gradi in Intrattenere (canto) può usare canzoni o poesie per aiutarsi a proteggere un'area dalle incursioni di creature indesiderate. I cantori dell'aurora di solito usano questo canto per proteggere un campo goliath di notte. Il cantore dell'aurora deve cantare il *canto di interdizione* per 5 minuti; quando questo tempo è trascorso, egli crea un effetto di *antipatia* che dura per 2 ore per ogni livello di classe. La CD del tiro salvezza sulla Volontà di un *canto di interdizione* è 10 + il livello di classe + il modificatore di Carisma del cantore dell'aurora. *Canto di interdizione* è una capacità di amma- liamento (compulsione) che influenza la mente.

Ispirare furore (Sop): Un cantore dell'aurora di 8° livello o superiore con almeno 16 gradi in Intrattenere (canto) può usare canzoni o poesie per trasformare i suoi alleati in berserker furiosi. Ogni alleato entro 9 metri che è in grado di ascoltare il canto del cantore dell'aurora può decidere al suo turno se cadere in preda all'ira. Questo attacco di ira è identico all'ira del barbaro, tranne per il fatto che termina all'istante se il cantore dell'aurora smette di cantare. Se l'al- leato ha già la capacità di cadere in preda all'ira, questi può scegliere di applicare tutti gli effetti della sua ira, ma senza consumare uno dei suoi utilizzi giornalieri della capacità. Un cantore dell'aurora non può ispirare furore su se stesso. Ispirare furore è una capacità di influenza mentale.

Canto delle montagne (Sop): Un cantore dell'aurora di 10° livello con almeno 18 gradi in Intrattenere (canto) può infon- dere in se stesso e nei suoi alleati grande potenza fisica e sta- bilità. Il cantore dell'aurora e tutti gli alleati entro 9 metri che sono in grado di ascoltare il suo canto ottengono un bonus di +4 alla Forza e riduzione del danno 5/adamantio. Tutte le crea- ture influenzate dal canto delle montagne ottengono inoltre un bonus di +4 alle prove per resistere ai tentativi di spingere o di sbilanciare finché sono in contatto con il terreno. L'ef- fetto dura per tutto il tempo in cui gli alleati ascoltano il canto del cantore dell'aurora e per 5 round successivi.

TABELLA 5-5: CANTORE DELL'AURORA

Livello	Bonus di attacco	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Speciale
	base	Tempra	Riflessi	Volontà	
1°	+1	+0	+2	+0	Musica bardica, scurovisione 18 m
2°	+2	+0	+3	+0	Ispirare coraggio
3°	+3	+1	+3	+1	-
4°	+4	+1	+4	+1	Ispirare vigore
5°	+5	+1	+4	+1	-
6°	+6	+2	+5	+2	<i>Canto di interdizione</i>
7°	+7	+2	+5	+2	-
8°	+8	+2	+6	+2	Ispirare furore
9°	+9	+3	+6	+3	-
10°	+10	+3	+7	+3	Canto delle montagne

ESEMPIO DI CANTORE DELL'AURORA

Thalham Trovapace Galanianhi il cantore dell'aurora: Goliath bardo 5/cantore dell'aurora 4; GS 10; umanoide mostruoso Medio; DV 5d6+10 più 4d8+8; pf 56; Iniz -1; Vel 9 m; CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +7; Lotta +12; Att +9 in mischia (2d6+1/19-20, spada lunga perfetta Grande); Att comp +10/+5 (2d6+1/19-20, spada lunga perfetta Grande); AS -; QS conoscenze bardiche +7, musica bardica 9 volte al giorno (controcanto, *affascinare*, ispirare coraggio +2, ispirare vigore), scurovisione 18 m, tratti dei goliath; AL NB; TS Temp +4, Rifl +7. Vol +9; For 12, Des 8, Cos 14, Int 14, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Camuffare +6 (+8 recitazione), Conoscenze (locali) +9, Diplomazia +19, Intimidire +8, Intrat- tenere (canto) +18, Osservare +13, Percepire Intenzioni +14, Rac- cogliere Informazioni +15, Raggiare +13, Saltare +6, Sapienza Magica +11 (+13 pergamene), Scalare +6, Utilizzare Oggetti Magici +16 (+18 pergamene), Valutare +7; Allerta, Negoziatore, Vocazione Magica, Volontà di Ferro.

Affascinare (Mag): Thalham può affascinare fino a tre creature entro 27 metri, purché costoro possano vederlo e ascoltarlo (le creature affascinate si siedono per terra e subiscono una penalità di -4 a tutte le prove di abilità effettuate per reazione, come le prove di Ascoltare e Osservare). Il risultato della prova di Intrat- tenere di Thalham è la CD del tiro salvezza sulla Volontà dell'av- versario. Qualsiasi minaccia palese spezza l'effetto. Affascinare dura 9 round.

Controcanto (Sop): Thalham può contrastare gli effetti magici dipendenti dal suono effettuando una prova di Intrat- tenere per ogni round di controcanto. Qualsiasi creatura nel raggio di 9 metri che è sotto l'influenza di un attacco magico dipen- dente da linguaggio o sonoro può usare la prova di Intrattenere di Thalham al posto del proprio tiro salvezza, se lo desidera. Il controcanto dura 10 round.

Ispirare competenza (Sop): Qualsiasi alleato entro 9 metri che può vedere e sentire Thalham ottiene un bonus di compe- tenza +2 alle prove di abilità per tutto il tempo in cui continua ad ascoltare la musica. Ispirare competenza dura fino a 20 round.

Ispirare coraggio (Sop): Gli alleati (compreso lo stesso Thalham), che possono ascoltare il canto di Thalham ricevono un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e al tiro dei danni. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto di Thalham e per 5 round subito dopo.

Ispirare vigore (Sop): Thalham può cantare per rinvigorire i suoi stanchi alleati. Mentre canta e per 9 minuti successivi, Thalham e gli alleati entro 9 metri che sono in grado di udire il suo canto, possono ignorare tutti gli effetti negativi dell'affatica- mento e dell'esaurimento.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Thalham gli con- sente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Thalham può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Egli può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Thalham è automaticamente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/2; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, conoscere direzione,*

individuazione del magico, lettura del magico, messaggio, ninna nanna; 1° - allineamento imperscrutabile, comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere, ritirata rapida; 2° - individuazione dei pensieri, invisibilità, splendore dell'aquila.

Proprietà: Cuoio borchiato+1, buckler di mithral+1, spada lunga perfetta Grande, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, diadema della persuasione, 17 mp.

CORRIDORE PELLEGRINO

Benché le tribù siano ampiamente autosufficienti, talvolta hanno bisogno di far recapitare rapidamente un messaggio a un'altra tribù, spesso perché sono sotto attacco o in qualche altro pericolo. Quando emerge questa necessità, i goliath inviano un fior fiore di guerriero veloce nella corsa conosciuto con il nome di corridore pellegrino. I corridori pellegrini servono anche come esploratori a lungo raggio per le loro tribù, controllando remote valli per verificare che ci sia sufficiente selvaggina prima che la tribù tolga le sue tende per spostarsi laggiù. Quando una tribù goliath deve inviare un emissario agli abitanti delle pianure così distanti dai loro alti campi, spesso manda un corridore pellegrino. I corridori pellegrini sono tra i più veloci viaggiatori che attraversano via terra le montagne, capaci di scalare i picchi più alti per consegnare un messaggio o esplorare le terre al di là dei valichi. Visto che viaggiano molto, i corridori pellegrini tendono a essere più loquaci del tipico goliath e si trovano a loro agio con coloro che non fanno parte della loro tribù (sebbene la loro taglia renda difficoltoso per qualsiasi goliath "integrarsi" con la maggior parte degli umanoidi).

Un'ampia varietà di personaggi è attratta dalla vita del corridore pellegrino, con ladri e barbari presenti in leggera maggioranza rispetto alle altre classi. La classe di prestigio è una scelta ovvia per i bardi inclini alle relazioni sociali, ma molti bardi trovano che la classe di prestigio del cantore dell'aurora sia più interessante. Se si scorge un goliath in abiti tribali in visita a una città umana o nanica, o in qualsiasi posto lontano dalle montagne, esiste una ragionevole certezza di essersi imbattuti in un corridore pellegrino. I corridori pellegrini possono anche essere incontrati mentre esplorano nuovi territori montuosi per le loro tribù, pertanto sono di solito presenti nelle montagne dove persino gli altri goliath non lo sono.

Adattamento: Questa classe, per quanto palesemente specifica per i goliath, potrebbe essere adatta per qualsiasi classe di prestigio che si specializza nelle escursioni in montagna. Se la si adatta, occorre cercare di bilanciarla con capacità utili soltanto in montagna (come andatura in montagna), con capacità ottenute nelle montagne, ma utili altrove (come movimento veloce). I corridori pellegrini agiscono come emissari delle loro tribù, perciò c'è un elemento diplomatico di questa classe che potrebbe non essere adatto ad altre razze o classi basate sulle montagne.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un corridore pellegrino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Goliath.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Addestrare Animali 4 gradi, Diplomazia 4 gradi, Saltare 9 gradi, Scalare 9 gradi.

Talenti: Correre, Resistenza Fisica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del corridore pellegrino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For) 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 corridore pellegrino.

Competenza nelle armi e nelle armature: I corridori pellegrini non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Andatura in montagna (Str): Un corridore pellegrino può muoversi attraverso ghiaia e detriti fitti alla sua velocità normale. Egli può inoltre muoversi lungo pendii ripidi e scale alla sua velocità normale. Vedi pagine 89-91 della *Guida del DUNGEON MASTER* per la descrizione di questi tipi di terreni.

Compagno pellegrino (Str): Un corridore pellegrino ottiene un compagno animale: il falco pellegrino che dà il nome a questa classe di prestigio. Questo animale è un compagno leale che segue il corridore pellegrino nelle sue avventure come appropriato per la sua specie.

Un falco pellegrino utilizza le statistiche dell'aquila (descritta a pagina 268 del *Manuale dei Mostri*). Questa capacità funziona come il compagno animale del druido, tranne per il fatto che il corridore pellegrino non può scegliere da liste alternative di animali. Se un personaggio ha già un compagno animale falco pellegrino ottenuto da un'altra classe, i livelli di quella classe sono cumulabili con i livelli del corridore pellegrino ai fini di determinare i poteri e le capacità del falco secondo la tabella del compagno animale a pagina 36 del *Manuale del Giocatore*. Se un corridore pellegrino ha già ottenuto un compagno animale da un'altra classe diverso dal falco pellegrino, i livelli non sono cumulabili e il falco diventa il secondo compagno animale.

Schermaglia (Str): Un corridore pellegrino di 2° livello o superiore si basa sulla mobilità per infliggere danni extra

TABELLA 5-6: CORRIDORE PELLEGRINO

Livello	Bonus di attacco	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Speciale
	base	Tempra	Riflessi	Volontà	
1°	+0	+2	+2	+0	Andatura in montagna, compagno pellegrino
2°	+1	+3	+3	+0	Schermaglia +1d6
3°	+2	+3	+3	+1	Caduta lenta 6 m, vigore possente
4°	+3	+4	+4	+1	Schermaglia +1/+1d6, velocità di scalata 6 m
5°	+3	+4	+4	+1	Caduta lenta 9 m, movimento veloce
6°	+4	+5	+5	+2	Schermaglia +1/+2d6
7°	+5	+5	+5	+2	Caduta lenta 12 m
8°	+6	+6	+6	+2	Schermaglia +2/+2d6, velocità di scalata 12 m
9°	+6	+6	+6	+3	Caduta lenta 15 m, vigore inesauribile
10°	+7	+7	+7	+3	Schermaglia +2/+3d6

e migliorare la sua difesa. Il personaggio infligge 1d6 danni extra a tutti gli attacchi effettuati durante qualsiasi round in cui si muove di almeno 3 metri. Questi danni extra si applicano soltanto agli attacchi effettuati durante il turno del corridore pellegrino. Questi danni extra aumentano di 1d6 per ogni quattro livelli ottenuti oltre il 2° (2d6 al 6°, 3d6 al 10°, e così via).

I danni extra valgono soltanto contro le creature viventi con un'anatomia riconoscibile. Non morti, costrutti, melme, vegetali, creature incorporee e creature immuni ai colpi critici sono invulnerabili a questi danni aggiuntivi. Il corridore pellegrino deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da capire quale sia un punto vitale ed essere in grado di raggiungere tale punto. I corridori pellegrini possono applicare questi danni addizionali soltanto agli attacchi a distanza mentre erano in schermaglia, ma solamente se il bersaglio è entro 9 metri.

Al 4° livello, un corridore pellegrino ottiene inoltre un bonus di competenza +1 alla CA durante qualsiasi round in cui si muove di almeno 3 metri. Il bonus si applica non appena il corridore pellegrino si è mosso di 3 metri, e dura fino all'inizio del suo prossimo turno. Questo bonus aumenta a +2 all'8° livello.

Un corridore pellegrino perde questa capacità quando indossa armature medie o pesanti o quando trasporta un carico medio o pesante. Se ottiene la capacità di schermaglia da un'altra classe, i bonus sono cumulabili.



Kelaamae Passoveloce Oamothalomaki, un corridore pellegrino

Caduta lenta (Str): Al 3° livello e oltre, un corridore pellegrino può sfruttare un muro che sia a portata di braccia per rallentare la sua caduta. Quando utilizza questa capacità, egli subisce danni come se la caduta fosse 6 metri più corta di quanto non sia realmente. La sua capacità di rallentare la caduta (ovvero, ridurre l'altezza effettiva della caduta quando è vicino a un muro) migliora con l'aumento di livello fino a quando, al 9° livello, il corridore pellegrino può usare un muro vicino per rallentare la sua caduta e ridurre la distanza effettiva di caduta di 15 metri.

Vigore possente (Str): Al 3° livello e oltre, un corridore pellegrino ha allenato il suo corpo per ottenere il massimo

vigore. Il personaggio non subisce gli effetti della fatica; soltanto quando è esausto, il corridore pellegrino diventa affaticato.

Velocità di scalata (Str): A partire dal 4° livello, un corridore pellegrino ottiene una capacità di scalata soprannaturale, che gli conferisce una velocità di scalare di 6 metri. Questa abilità inoltre gli conferisce un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. Egli può sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino quando distratto o minacciato.

Movimento veloce (Str): A partire dal 5° livello, un corridore pellegrino ha una velocità sul

terreno superiore alla norma per la sua razza di +3 metri. Questo beneficio si applica solamente se indossa un'armatura leggera, un'armatura media o nessuna armatura e non trasporta un carico medio o pesante. Se un corridore pellegrino ottiene movimento veloce da

un'altra classe, come il barbaro o il monaco, i bonus di velocità sono cumulabili.

Vigore inesauribile (Str):

Al 9° livello e oltre, un corridore pellegrino è in perfetta forma fisica, capace di correre e di scalare incessantemente. Egli è immune a tutti gli effetti di fatica e di esaurimento.

ESEMPIO DI CORRIDORE PELLEGRINO

Kelaamae Passoveloce il corridore pellegrino: Goliath barbaro 3/guerriero 3/corridore pellegrino 4; GS 11; umanoide mostruoso Medio; DV 3d12+9 più 3d10+9 più 4d8+12; pf 89; Iniz +2; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 20, contatto 13, colto alla sprovvista 20; Att base +9; Lotta +18; Att +15 in mischia (2d6+8/x3, lancia +1 Grande) o +12 a distanza (2d6+5/x3, arco lungo composito+1 Grande); Att comp +15/+10 in mischia (2d6+8/x3, lancia+1 Grande) o +12/+7 a distanza (2d6+5/x3, arco lungo composito+1 Grande); AS ira 1 volta al giorno, schermaglia +1/+1d6; QS andatura in montagna, caduta lenta 6 m, compagno pellegrino, condividere incantesimi, legame con il compagno, movimento veloce, percepire trappole +1, schivare prodigioso, tratti dei goliath, vigore possente; AL CB; TS Temp +14, Rifl +9, Vol +4; For 20, Des 14, Cos 16, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Addestrare Animali +3, Ascoltare +6, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +5, Percepire Intenzioni +2, Saltare +28, Scalare +23, Sopravvivenza +3; Attacco Rapido, Correre, Mobilità^B, Resistenza Fisica, Schivare^B, Tiro Ravvicinato.

Ira (Str): Kelaamae, una volta al giorno, può cadere in preda a uno stato di ira feroce che dura per 8 round. Le seguenti modifiche valgono fintantoché è in preda all'ira: pf 109; CA 18, contatto

11, colto alla sprovvista 18; Lotta +20; Att +17 in mischia (2d6+11/x3, *lancia*+1 Grande); Att comp +17/ +12 in mischia (2d6+11/x3, *lancia*+1 Grande); TS Temp +16, Vol +6; For 24, Cos 20; Saltare +30, Scalare +25. Al termine della sua ira, Kelaamae è affaticato per il resto dell'incontro.

Schermaglia (Str): Kelaamae ottiene un bonus di competenza +1 alla Classe Armatura e infligge 1d6 danni extra a tutti gli attacchi effettuati durante qualsiasi round in cui si muove almeno di 3 metri. Le creature che non hanno un'anatomia riconoscibile o che sono immuni ai colpi critici sono invulnerabili agli attacchi di schermaglia.

Andatura in montagna (Str): Kelaamae può muoversi attraverso ghiaia e detriti fitti alla sua velocità normale. Egli può inoltre può muoversi lungo pendii ripidi e scale alla sua velocità normale.

Caduta lenta (Str): Kelaamae può sfruttare un muro che sia a portata di braccia per rallentare la sua caduta. Kelaamae subisce danni come se la caduta fosse 6 metri più corta di quanto non sia realmente.

Compagno pellegrino (Str): Kelaamae ha un falco pellegrino come compagno animale. Questo animale è un compagno leale che segue il corridore pellegrino nelle sue avventure come appropriato per la sua specie; le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Guardapicchi: Falco pellegrino compagno animale; GS -; bestia magica Minuscola; DV 3d8; pf 13; Iniz +4; Vel 3 m, volare 18 m (media); CA 20, contatto 16, colto alla sprovvista 16; Att base +0; Lotta -10; Att +7 in mischia (1d4-2, artiglio); Att comp +7 in mischia (1d4-2, 2 artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS -; QS comandi bonus, eludere, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +3, Rifl +7, Vol +3; For 7, Des 18, Cos 12, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +14; Allerta, Arma Accurata.

Comandi bonus: Guardapicchi è in grado di imparare due comandi in aggiunta a qualsiasi altro comando Kelaamae possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità *Addestrare Animali*, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prove di *Addestrare Animali*, e non contano sul normale limite di comandi conosciuti dall'animale. Kelaamae sceglie questi comandi bonus, che una volta scelti non possono più essere cambiati.

Eludere (Str): Se Guardapicchi è soggetto a qualsiasi effetto che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza.

Condividere incantesimi (Str): Kelaamae può condividere con il proprio compagno animale qualsiasi incantesimo da lui lanciato che abbia effetto su di sé, purché il compagno animale si trovi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo. Il padrone può anche lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Legame con il compagno (Str): Kelaamae può controllare le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spronarlo" con un'azione di movimento; ottiene un bonus +4 a tutte le prove di empatia selvatica nei confronti di quell'animale.

Percepire trappole (Str): Kelaamae ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso (Str): Kelaamae può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Egli non perde il suo bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Kelaamae gli consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Kelaamae può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Egli può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Kelaamae è automaticamente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Vigore possente (Str): Kelaamae non subisce gli effetti della fatica; soltanto quando è esausto, egli diventa affaticato.

Proprietà: *Cuoio borchiato*+3, *lancia*+1 Grande, *arco lungo composto*+1 Grande (bonus For +4), 40 frecce Grandi, *amuleto dell'armatura naturale*+1, *anello di protezione*+1, *anello di saltare*, *guanti della destrezza*+2, *mantello della resistenza*+1, 2 *pozioni di cura ferite leggere*, 2 *pozioni di cura ferite moderate*.

CREATORE DI RUNE

Malgrado quasi tutti i membri della società nantica siano in grado di imparare un po' di magia arcana, diventare un creatore di rune richiede tutt'altro livello di dedizione. I creatori di rune sono rispettati membri della società nantica, sempre richiesti prima di qualsiasi tipo di gara sportiva, di spedizione o di battaglia. Un creatore di rune ha imparato a sfruttare il potere delle rune e può lanciare *palle di fuoco* e altri indispensabili incantesimi arcani persino quando indossa un'armatura completa. Man mano che il suo potere aumenta, può creare rune che possono essere addirittura usate dai non incantatori. All'apice dei suoi poteri, egli può usare il suo corpo come pietra su cui incidere una poderosa runa permanente.

Benché sia difficile diventare un creatore di rune, molti maghi

e stregoni si affollano su questa classe per ampliare le loro conoscenze della magia e avere la possibilità di lanciare incantesimi in armatura senza subire alcuna penalità di fallimento degli incantesimi arcani. La maggior parte dei nani acquisisce un singolo livello di guerriero per soddisfare i requisiti richiesti, ma altri prendono il talento Competenza nelle Armature (pesanti) perché non sono disposti a rinunciare neppure a un solo livello di incantatore.



TABELLA 5-7: CREATORE DI RUNE

Livello	Bonus	Tiro	Tiro	Tiro	Speciale	Incantesimi al giorno
	di attacco base	salvezza Tempra	salvezza Riflessi	salvezza Volontà		
1°	+0	+2	+0	+2	Magia runica	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Sapienza della pietra	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+3	+1	+3	Condividere rune	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+4	+1	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+4	+1	+4	Runa permanente	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Nonostante le origini di questa arte siano per lo più naniche, gli gnomi e i goliath sono entrambi familiari con le rune e in buone relazioni con i nani, condizioni più che sufficienti per trovare un maestro di questa disciplina.

Sebbene molti creatori di rune sono artigiani e cavatori di pietre rinomati, i PNG creatori di rune che si incontrano sono spesso con asce da battaglia in mano, e non scalpelli. Considerato che possono indossare armature pesanti, armature che per lo più si sono costruiti da soli, i creatori di rune sono una risorsa insostituibile per qualsiasi unità di nani guerrieri, poiché possono usare i loro incantesimi offensivi come artiglieria per indebolire il nemico prima dell'avanzata degli altri nani.

Adattamento: La classe del creatore di rune offre un beneficio irresistibile ai maghi e agli stregoni, ossia la possibilità di indossare armature pesanti, ma utilizza il requisito di Competenza nelle Armature (pesanti) come fattore bilanciante. Il retaggio della classe è per lo più nanico, e la capacità di indossare armature pesanti si combina perfettamente con le regole del movimento speciale dei nani. Se si crea una versione non nanica di questa classe, occorre rendere i requisiti di accesso in qualche modo più stringenti e sviluppare una storia ben congegnata per giustificare l'esistenza di questi creatori di rune arcani.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un creatore di rune, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Nano.

Abilità: Artigianato (lavorare pietre) 8 gradi, Concentrazione 5 gradi.

Talenti: Competenza nelle Armature (pesanti), Scrivere Pergamene.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 1° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del creatore di rune (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Decifrare Scritture (Int), Sapienza Magica (Int) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

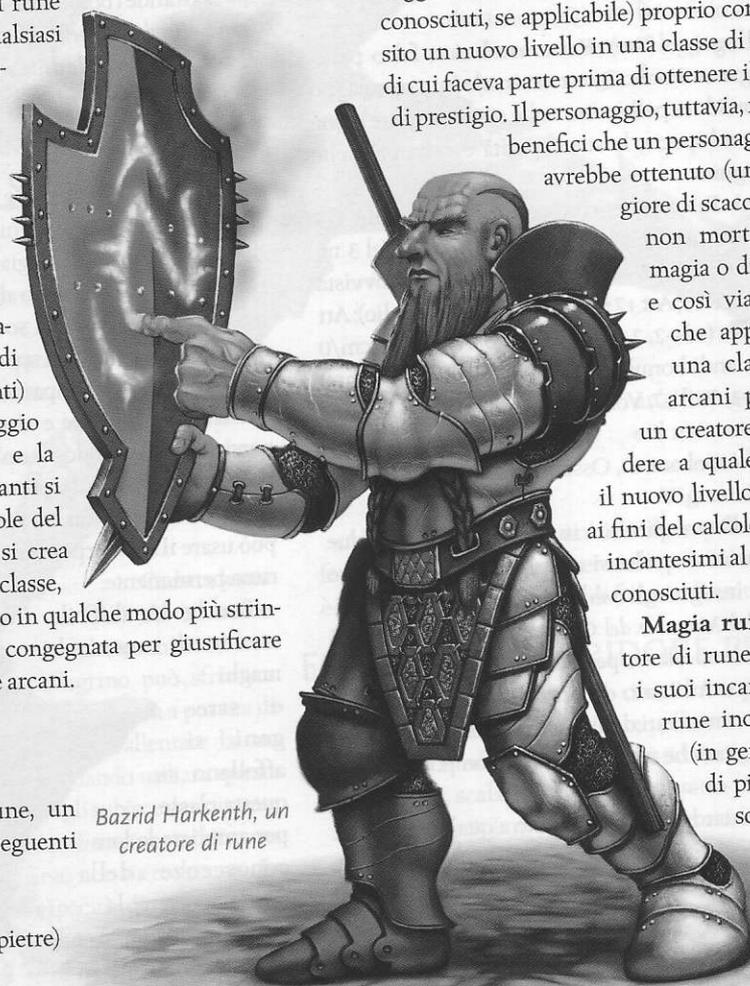
Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I creatori di rune non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ogni volta che il creatore di rune acquisisce un nuovo livello, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse acquisito un nuovo livello in una classe di incantatore arcano di cui faceva parte prima di ottenere il livello della classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non ottiene gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimidire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Un personaggio che apparteneva a più di una classe di incantatore arcani prima di diventare un creatore di rune, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello di creatore di rune ai fini del calcolo del suo numero di incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Magia runica (Str): Un creatore di rune impara a preparare i suoi incantesimi arcani come rune incise su oggetti solidi (in genere piccole tavolette di pietra, ma altri oggetti sono possibili). Il creatore di rune prepara gli incantesimi come di norma, eccetto che anziché preparare gli incantesimi nella sua mente, li prepara in forma di rune. Preparare gli incantesimi giornalieri richiede lo stesso tempo della preparazione normale e richiede lo stesso periodo di riposo in anticipo. Un creatore di rune può lasciare slot inutilizzati per creare rune in un secondo momento, così come un mago può lasciare slot incantesimi inutilizzati e memorizzarli successivamente. Un creatore di rune che lancia un incantesim preparato sotto forma di rune può lanciarlo senza alcuna componente somatica. Tuttavia, tutti gli incantesimi lanciati in forma di runa hanno automaticamente una componente materiale (la runa stessa). Lanciando l'incantesimo, la runa viene cancellata.



Bazrid Harkenth, un creatore di rune

Illustrazione di F. Vobwinkel

dalla tavoletta, così come un incantesimo lanciato normalmente da un mago viene cancellato dalla sua mente. Un creatore di rune non può evitare la componente materiale runica per mezzo di una capacità o di un talento come Escludere Materiali, pur potendo utilizzare questi talenti e capacità per evitare qualsiasi altra componente materiale per un incantesimo preparato in forma di runa, nei limiti di utilizzo di questa capacità.

Sotto ogni altro punto di vista, gli incantesimi preparati sotto forma di rune vanno trattati allo stesso modo degli incantesimi preparati con il metodo standard. Un creatore di rune può comunque preparare e lanciare incantesimi nel modo tradizionale se lo desidera, nei limiti dei normali vincoli di fallimento degli incantesimi arcani per qualsiasi armatura indossata.

Sapienza della pietra (Str): A partire dal 2° livello, un creatore di rune ottiene un bonus pari al suo livello di classe alle prove di Artigianato e Valutare relative a oggetti di pietra.

Condividere rune (Str): Al 3° livello e oltre, un creatore di rune può preparare un numero limitato di incantesimi in forma runica tali da essere attivabili (lanciati) da qualsiasi personaggio. Il tempo di lancio dell'incantesimo rimane lo stesso, e ha gli stessi effetti di un incantesimo lanciato dal creatore di rune stesso. Il livello dell'incantesimo aumenta di due, quasi come se gli fosse stato applicato un talento di metamagia.

Ad esempio, un mago di 5° livello/creatore di rune di 4° livello potrebbe preparare una runa condivisa dell'incantesimo *volare*. La runa andrebbe trattata come un incantesimo di 5° livello, richiederebbe un'azione standard per essere lanciata e funzionerebbe come se lui stesso avesse lanciato l'incantesimo ai fini della durata, del livello dell'incantatore e simili.

Un creatore di rune può preparare un numero massimo di rune da condividere al giorno pari al suo modificatore di Costituzione (minimo 1). Ogni volta che questa capacità viene usata per preparare una runa condivisibile, quella runa consuma uno degli slot incantesimi a disposizione del creatore di rune per quella giornata. Quindi, nel precedente esempio, la runa di *volare* preparata dal creatore di rune avrebbe consumato uno dei suoi slot incantesimi di 5° livello.

Runa permanente (Str): Un creatore di rune di 5° livello conosce i segreti dell'incisione sulla sua pelle di una runa permanente di un incantesimo predefinito. Un creatore di rune per incidere una runa permanente deve rinunciare per sempre a un slot incantesimo arcano di un livello superiore a quello dell'incantesimo inciso come runa permanente, e passare 24 ore a creare la runa. Se l'incantesimo ha una componente materiale costosa, egli deve consumare risorse pari a 20 volte il costo in mo di quella componente materiale. Se l'incantesimo ha un focus costoso, egli deve consumare risorse pari al costo del focus. Se l'incantesimo ha un costo in PE, egli deve consumare PE come se avesse lanciato l'incantesimo normalmente.

Un creatore di rune, dopo avere inciso un incantesimo come runa permanente, può attivare l'incantesimo prescelto come se fosse una capacità magica (usando il suo livello di incantatore arcano come livello dell'incantatore) due volte al giorno.

ESEMPIO DI CREATORE DI RUNE

Bazrid Harkenth il creatore di rune: Nano mago 5/creatore di rune 2; GS 7; umanoide Medio; DV 5d4+10 più 2d6+4; pf 35; Iniz +1; Vel 6 m; CA 21, contatto 12, colto alla sprovvista 20; Att base +3; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d6+2, bastone ferrato perfetto) o +4 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante); Att comp +6 in mischia (1d6+2, bastone ferrato perfetto) o +4 a distanza

(1d10/19-20, balestra pesante); AS -; QS magia runica, sapienza della pietra, scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL N; TS Temp +6* (+8 contro il veleno), Rifl +4*, Vol +7*; For 14, Des 12, Cos 15, Int 16, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armature) +15, Artigianato (lavorare pietre) +17, Concentrazione +12, Conoscenze (arcani) +7, Saltare -9, Sapienza Magica +13, Valutare +3 (+5 metallo, +7 armature, +9 pietra); Competenza nelle Armature (pesanti), Creare Armi e Armature Magiche, Incantesimi Inarrestabili, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene^B.

Magia runica (Str): Bazrid può preparare i suoi incantesimi arcani con la magia runica, sostituendo le componenti somatiche di qualsiasi incantesimo con le rune, che a loro volta sono componenti materiali. Questa capacità gli consente di lanciare incantesimi che hanno componenti somatiche senza alcuna penalità di fallimento degli incantesimi arcani per l'armatura indossata.

Sapienza della pietra (Str): Bazrid ottiene un bonus di +2 alle prove di Artigianato e Valutare relative a oggetti di pietra (questi bonus sono già compresi nelle statistiche soprastanti).

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da esse può effettuare una prova di Cercare come se le stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi da mago preparati (4/5/4/3/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, lettura del magico, prestidigitazione, raggio di gelo; 1° - caduta morbida, dardo incantato (2), ritirata rapida, unto; 2° - immagine speculare, raggio rovente, ragnatela, resistere all'energia; 3° - dissolvi magie, palla di fuoco, velocità; 4° - charme sui mostri.

Libro degli incantesimi: 0 - tutti; 1° - caduta morbida, charme su persone, dardo incantato, ritirata rapida, scudo, spruzzo colorato, unto; 2° - immagine speculare, raggio rovente, ragnatela, resistere all'energia; 3° - dissolvi magie, lentezza, palla di fuoco, velocità; 4° - charme sui mostri, tentacoli neri di Evard.

Proprietà: Armatura completa+1, bastone ferrato perfetto, balestra pesante, 10 quadrelli, anello di protezione+1, mantello della resistenza+1, pergamena di dissolvi magie, pergamena di lentezza, pergamena di palla di fuoco, pergamena di ragnatela, 50 mp.

CUSTODE DEGLI ORACOLI DI PIETRA

Il custode degli oracoli di pietra attinge al potere divino della terra stessa per difendere gli oracoli di pietra, così come tutti i goliath e gli alleati, dai loro nemici. Il custode degli oracoli di pietra, tanto abile nell'incantamento quanto nei duelli in mischia, è una visione che incute terrore ai giganti, agli orchi e agli altri predoni che hanno provocato l'ira degli oracoli di pietra.

I custodi degli oracoli di pietra tipicamente provengono dalle schiere dei druidi goliath, ossia dai circoli druidici degli oracoli di pietra (vedi pagina 82). Alcuni diventano barbari, ranger o guerrieri multiclasse per potenziare le loro capacità marziali.

I PNG custodi degli oracoli di pietra agiscono in conformità con gli accordi degli oracoli di pietra, e per lo più utilizzano incantesimi come *animale messaggero* per rimanere in contatto con la loro fratellanza. Molti custodi degli oracoli di pietra si uniscono alle tribù goliath per mesi o anni, dove sono riveriti con lo stesso rispetto dovuto agli anziani per la loro saggezza. Altri vagano tra le montagne da soli o in piccoli gruppi, appianando le controversie tra i membri di una stessa tribù o tra più tribù prima di riprendere il loro viaggio.

Adattamento: Una delle peculiarità della classe di prestigio del custode degli oracoli di pietra è la capacità di usare il talento Forma di Pietra insieme alla capacità di forma selvatica per trasformarsi in un tipo di creatura in cui un druido non può normalmente trasformarsi. Una classe analoga basata su una regione vulcanica potrebbe assumere forma ignea o di magma. Un "custode degli oracoli di mare" potrebbe assumere forma acquosa e ottenere una velocità di nuotare, al limite acquisendo la capacità speciale di vortice posseduta dagli elementali dell'acqua.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un custode degli oracoli di pietra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Gargun ferino o goliath.

Abilità: Conoscenze (natura) 6 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Talenti: Forma di Pietra*, Resistenza Fisica.

Speciale: Capacità di forma selvatica.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del custode degli oracoli di pietra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) 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 custode degli oracoli di pietra.

Competenza nelle armi e nelle armature: I custodi degli oracoli di pietra non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ogni volta che il custode degli oracoli di pietra acquisisce un nuovo livello, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse acquisito un nuovo livello in una classe di incantatore divino di cui faceva parte prima di ottenere il livello della classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non guadagna gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimidire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Un personaggio che apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un custode degli oracoli di pietra, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello di custode degli oracoli di pietra ai fini del calcolo del suo numero di incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Pelle di pietra (Str): Il bonus di armatura naturale di un custode degli oracoli di pietra sotto gli effetti del talento Forma di Pietra aumenta di 1 per livello di classe, fino a un massimo di +5 al 5° livello.

Forma selvatica (Sop): I livelli di classe del custode degli oracoli di pietra sono cumulabili con i livelli di tutte le altre classi che conferiscono la capacità di forma selvatica ai fini del calcolo dei Dadi Vita massimi delle forme in cui si può trasformare e del periodo di tempo che può trascorrere in quella forma.

Al 2° livello e un'altra volta al 4° livello, un custode degli oracoli di pietra acquisisce un utilizzo giornaliero aggiuntivo della forma selvatica. Questo beneficio è cumulabile con il numero di utilizzi al giorno ottenuti dalle altre classi che conferiscono quella abilità.

Il custode degli oracoli di pietra non ottiene altre peculiarità di classe legate alla forma selvatica, come la capacità di trasformarsi in animali o vegetali di taglia Grande, e così via.

Schianto di pietra (Str): Gli attacchi di schianto di un custode degli oracoli di pietra di 3° livello o superiore sotto gli effetti del talento Forma di Pietra infliggono danni come se il custode degli oracoli di pietra fosse di una categoria di taglia più grande di quella effettiva. Un custode degli oracoli di pietra, per esempio, infligge 2d6 danni con i suoi attacchi di schianto invece dei normali 1d8 danni di un personaggio di taglia Media.

Fortificazione (Str): Quando un colpo critico o un attacco furtivo viene messo a segno, un custode degli oracoli di pietra di 4° livello o superiore ha una proba-



Akamoa Suprema
Cacciatrice Mavolet'h,
una custode degli oracoli di pietra

bilità del 50% di ignorare il colpo critico o l'attacco furtivo e in quel caso i danni vengono tirati normalmente.

Maestro della Terra: Al 5° livello, un custode degli oracoli di pietra acquisisce Maestro della Terra (vedi Capitolo 6) come talento bonus.

Scorrere sulla terra (Sop): Al 5° livello, un custode degli oracoli di pietra sotto gli effetti del talento Forma di Pietra può scorrere attraverso la terra come un elementale della terra. Il custode degli oracoli di pietra si muove alla metà della sua velocità mentre scorre attraverso la terra in questo modo, ma può attraversare pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di minerale, eccetto il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce crepe o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contiene un custode degli oracoli di pietra mentre scorre attraverso la terra respinge indietro di 9 metri il personaggio, stordendolo per 1 round a meno che esso non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

TABELLA 5-8: CUSTODE DEGLI ORACOLI DI PIETRA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Pelle di pietra	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Forma selvatica +1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+1	+3	+1	+3	Schianto di pietra	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Forma selvatica +1 volta al giorno, fortificazione	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+2	+4	+1	+4	Maestro della terra, scorrere sulla terra	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

ESEMPIO DI CUSTODE DEGLI ORACOLI DI PIETRA

Akamoia Suprema Cacciatrice Mavoeth la custode degli oracoli di pietra: Goliath femmina druida 5/custode degli oracoli di pietra 2; GS 8; DV 5d8+15 più 2d8+6; pf 56; Iniz +0; Vel 6 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +4; Lotta +12; Att +9 in mischia (1d8+6, bastone ferrato perfetto Grande) o +9 in mischia (3d6+7, bastone ferrato perfetto Grande con *randello incantato*); Att comp +9 in mischia (1d8+6, bastone ferrato perfetto Grande) o +9 in mischia (3d6+7, bastone ferrato perfetto Grande con *randello incantato*); AS -; QS andatura nel bosco, compagno animale, condividere incantesimi, empatia selvatica +5 (+1 bestie magiche), forma selvatica 2 volte al giorno, legame con il compagno, legame elementale, livello di sostituzione razziale (druido 1°), passo senza tracce, pelle di pietra, resistenza al richiamo della natura, senso della natura, tratti dei goliath; AL N; TS Temp +10, Rifl +3, Vol +10; For 19, Des 10, Cos 16, Int 8, Sag 16, Car 10.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Concentrazione +13, Conoscenze (natura) +9, Percepire Intenzioni +5, Saltare -5, Sopravvivenza +15 (+17 in superficie); Forma di Pietra*, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Andatura nel bosco (Str): Akamoia può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, campi infestati e simili terreni a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e campi infestati che sono manipolati magicamente per ostacolare il movimento hanno effetto anche su Akamoia.

Compagno animale (Str): Akamoia ha un ghiottone come compagno animale. Questa creatura è un compagno leale che accompagna Akamoia nel corso delle sue avventure come appropriato per la sua specie; le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Artiglio Veloce: Ghiottone compagno animale; GS -; bestia magica Media; DV 3d8+15 più 3; pf 31; Iniz +2; Vel 9 m, scavare 3, scalare 3 m; CA 14, contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d4+2, artiglio); Att comp +4 in mischia (1d4+2, 2 artigli) e +1 in mischia (1d6+1, morso); AS ira; QS comandi bonus, olfatto acuto, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 14, Des 15, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +10; Allerta, Robustezza, Seguire Tracce^b.

Ira (Str): Se Artiglio Veloce subisce danni in combattimento, cade in preda a un'ira berserk nel suo turno successivo, artigliando e mordendo furiosamente fino alla sua morte o a quella dell'avversario. Le seguenti modifiche sono valide finché Artiglio Veloce rimane in preda all'ira: pf 34; CA 12, contatto 10, colto alla sprovvista 10; Lotta +6; Att +6 in mischia (1d4+4, artiglio); Att comp +6 in mischia (1d4+4,

2 artigli) e +1 in mischia (1d6+2, morso); TS Temp +9; For 18, Cos 23. Artiglio Veloce non è in grado di porre fine di sua volontà alla sua ira.

Comandi bonus: Artiglio Veloce è in grado di imparare due comandi in aggiunta a qualsiasi altro comando Akamoia possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prove di Addestrare Animali, e non contano sul normale limite di comandi conosciuti dall'animale. Akamoia sceglie questi comandi bonus, che una volta scelti non possono più essere cambiati.

Olfatto acuto (Str): Può individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con il senso dell'olfatto.

Condividere incantesimi (Str): Akamoia può condividere con il proprio compagno animale qualsiasi incantesimo da lei lanciato che abbia effetto su di sé, purché il compagno animale si trovi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo. Il padrone può anche lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Forma selvatica (Sop): Akamoia può trasformarsi in un animale di taglia Piccola o Media e di nuovo in druido due volte al giorno, come l'incantesimo *metamorfosi*. Questa capacità dura 7 ore o finché non riprende la sua forma naturale.

Legame con il compagno (Str): Akamoia può controllare le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spronarlo" con un'azione di movimento; ottiene un bonus +4 a tutte le prove di empatia selvatica nei confronti di quell'animale.

Legame elementale (Str): Quando lancia un incantesimo *evoca alleato naturale* per evocare una creatura con il sottotipo della terra, Akamoia può considerare l'incantesimo come se fosse la versione del successivo livello più alto di quell'incantesimo. Non può evocare creature dell'acqua, dell'aria e del fuoco.

Passo senza tracce (Str): Akamoia non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Akamoia ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Akamoia le consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Akamoia può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Ella può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Akamoia è automaticamente acclimatata a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Incantesimi da druido preparati (6/5/4/3/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, cura ferite minori,*

individuazione del magico, individuazione del veleno, purificare cibo e bevande, riparare; 1° - cura ferite leggere, parlare con gli animali, passo veloce, randello incantato, zanna magica; 2° - movimenti del ragno, pelle coriacea, resistenza dell'orso, ristorare inferiore; 3° - fondersi nella pietra, muro di vento, protezione dall'energia; 4° - cura ferite gravi.

Proprietà: Corazza di piastre di pelle di drago+1, bastone ferrato perfetto Grande, anello di protezione+1, guanti del potere orchesco, 75 mp.

FABBRO GUERRIERO

Un fabbro guerriero è un abile nano armaiolo che porta la sua esperienza in battaglia, insieme alle sue magistrali capacità di fabbricazione delle armi e delle armature, per creare oggetti letali da far brandire ai suoi consanguinei in difesa della loro patria. Sebbene tipicamente soltanto gli incantatori possano creare oggetti magici, l'inventiva dei nani ha scoperto diversi modi per utilizzare le abilità lad-

dove i non nani si affidano alla magia. Trascurando la sua incredibile bravura nel creare oggetti di guerra, un fabbro guerriero è altrettanto capace di seminare morte e distruzione in battaglia. Dopotutto, nessuno conosce le sue creazioni, o come utilizzarle nel modo più efficace, meglio del fabbro guerriero stesso, che non vive per ritirarsi dalle linee di assalto senza prima avere dimostrato di essere il migliore sul campo.

I guerrieri e i paladini sono ben disposti per diventare fabbri guerrieri. Gli incantatori sono meno inclini a trovare benefici in questa professione, poiché di solito scoprono di avere poco tempo da dedicare agli studi mistici più tradizionali mentre lavorano al caldo della forgia. Ciò detto, un numero di chierici di Moradin indossa il mantello del fabbro guerriero.

I PNG fabbri guerrieri sono spesso veterani di supporto alle armate naniche. Essi riparano le armi e le armature danneggiate, incoraggiano i nani più giovani dell'unità militare e affrontano i nemici così come qualsiasi altro combattente nanico.

Adattamento: Sebbene questa classe di prestigio enfatizzi l'amore dei nani per la fabbricazione delle armi e delle armature, è adatta ai non nani con una simile predisposizione culturale alla fucina e alla forgia. In tali casi, potete sostituire il requisito di entrata razziale con un analogo requisito culturale. Questa non è una classe di prestigio volta a rappresentare un mastro fabbro. Si propone di presentare un fabbro che ha un'unione mistica con gli strumenti di guerra che lui stesso ha forgiato.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un fabbro guerriero, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Nano.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Artigianato (fabbricare armature) o Artigianato (fabbricare armi) 10 gradi.

Talenti: Arma Focalizzata (martello da guerra), Competenza nelle Armature (pesanti), Resistenza Fisica.

Speciale: Il personaggio deve avere creato un'arma di artigiano nanico (vedi pagina 161) e averla usata in battaglia.

Abilità di classe

Le abilità di classe del fabbro guerriero (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I fabbri guerrieri non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Armonia con il martello (Str): Le lunghe ore trascorse da un fabbro guerriero alla forgia gli conferiscono un legame speciale con il martello. Quando impugna un martello che si è fabbricato da sé, un fabbro guerriero aggiunge il suo bonus di Saggezza come bonus ai danni inflitti con quell'arma.

Segreti della forgia (Str): Un fabbro guerriero apprende alcuni dei grandi segreti nanici di forgiatura delle armi e delle armature. Un fabbro guerriero riceve Creare Armi e Armature Magiche come talento bonus, quale che sia il suo livello dell'incantatore. Moltiplicare per 3 il livello di classe del fabbro guerriero per determinare il suo effettivo livello dell'incantatore ai fini della creazione di armi e di armature magiche (questo beneficio è cumulabile con altri livelli di incantatore che il fabbro guerriero potrebbe avere).

Ad esempio, un guerriero di 7° livello/fabbro guerriero di 1° livello dovrebbe essere considerato un incantatore di 3° livello ai fini della creazione di armi e di armature magiche. Un chierico di 7° livello/fabbro guerriero di 1° livello sarebbe trattato come un incantatore di 10° livello per quello scopo.

Il fabbro guerriero deve comunque soddisfare tutti gli altri prerequisiti per la creazione dell'oggetto. Questa condizione potrebbe significare che il fabbro guerriero necessita dell'aiuto di altri personaggi per completare la creazione di un oggetto.

Carne della mia carne (Str): Nessuna armatura si indossa meglio di quella forgiata da un fabbro guerriero a proprio uso. Quando indossa un'armatura pesante che si è fabbricato da sé, un fabbro guerriero di 2° livello o superiore ottiene un bonus sacro di +1 alla Classe Armatura. Questo bonus aumenta a +2 al 4° livello.

Forgiato nel fuoco (Str): Al 3° livello, un fabbro guerriero diventa avvezzo agli effetti della fatica e dell'esaurimento e può ignorare tali effetti per un numero di ore pari al suo livello di



Lucana Silverson,
un fabbro guerriero

classe. Al termine di questo periodo, se le condizioni permangono, il fabbro guerriero soccombe agli effetti.

Temprato nel sangue (Str): Una volta al giorno, un fabbro guerriero di 5° livello può tentare di resistere ai danni di un dato colpo. Il fabbro guerriero può tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 più i danni subiti) quando viene colpito e ferito da un attacco in mischia con un'arma o un attacco naturale (ma non da un incantesimo o altro effetto). Se supera il tiro salvezza, il fabbro guerriero subisce soltanto la metà dei danni inflitti dal colpo; se fallisce, subisce pieni danni. Il fabbro guerriero deve essere consapevole dell'attacco e in grado di reagire a esso per usare questa capacità. Se gli viene negato il bonus di Destrezza, non può usare questa capacità.

TABELLA 5-9: FABBRO GUERRIERO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro Tempra	Tiro Riflessi	Tiro Volontà	Tiro Salvezza Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Armonia con il martello, segreti della forgia
2°	+2	+3	+0	+0	Carne della mia carne +1
3°	+3	+3	+1	+1	Forgiato nel fuoco
4°	+4	+4	+1	+1	Carne della mia carne +2
5°	+5	+4	+1	+1	Temprato nel sangue

ESEMPIO DI FABBRO GUERRIERO

Lucana Silverson il fabbro guerriero: Nana chierica di Moradin 7/fabbro guerriero 2; GS 9; umanoide Medio; DV 7d8+21 più 2d10+6; pf 73; Iniz +0; Vel 6 m; CA 25, contatto 11, colto alla sprovvista 25; Att base +7; Lotta +11; Att +13 in mischia (1d8+7/x3, *martello da guerra*+1); Att +13/+8 in mischia (1d8+7/x3, *martello da guerra*+1); AS scacciare non morti 1 volta al giorno (+0, 2d6+5, 7°), armonia con il martello; QS carne della mia carne, scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LN; TS Temp +12* (+14 contro il veleno), Rifl +2*, Vol +8*; For 18, Des 10, Cos 16, Int 12, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armature) +12 (+14 pietra o metallo), Artigianato (fabbricare armi) +12 (+14 pietra o metallo), Concentrazione +12, Conoscenze (religioni) +6, Saltare -8, Valutare +1 (+3 pietra o metallo, +5 armature o armi); Arma Focalizzata (*martello da guerra*), Competenza nelle Armi da Guerra (*martello da guerra*), Creare Armi e Armature Magiche^B, Creare Oggetti Meravigliosi, Resistenza Fisica.

Armonia con il martello (Str): Lucana può aggiungere il suo bonus di Saggiezza come bonus ai danni inflitti con il *martello da guerra* che si è fabbricata da sé.

Carne della mia carne (Str): Lucana ottiene un bonus sacro di +1 alla CA, quando indossa un'armatura pesante che si è fabbricata da sé.

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da essa può effettuare una prova di Cercare come se la stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/3/2; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - guida, individuazione del magico (2), individuazione del veleno, luce, resistenza; 1° - benedizione, favore divino (2), foschia occultante, pietra magica*, scudo della fede, scudo entropico; 2° - aiuto, blocca persone (2), resistenza dell'orso, scudo su altri*; 3° - dissolvi magie, protezione dall'energia*, veste magica; 4° - immunità agli incantesimi, potere divino.

*Incantesimi di dominio. *Domini:* Protezione (interdizione protettiva conferisce un bonus di resistenza +7 al prossimo tiro salvezza 1 volta al giorno), Terra (scaccia le creature dell'aria o intimorisce le creature della terra 1 volta al giorno).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, *martello da guerra di artigianato nanico**, guanti del potere orchesco, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, mantello della resistenza+1, pergamena di cura ferite leggere, 2 anelli di platino (50 mo ciascuno), 5 mp, 8 mo.

*Nuovo oggetto descritto nel Capitolo 7.

GOLIATH LIBERATORE

I giganti, in particolare i giganti del gelo e delle colline, di tanto in tanto rapiscono e rendono schiavi i goliath, costringendoli a compiere lavori servili nelle loro miniere o campi. Giganti particolarmente malvagi potrebbero persino catturare i goliath per cuocerli in pentola o per sacrificarli sull'altare. Quando i goliath non fanno ritorno al campo, l'intera tribù si mobilita per trovarli. Se la tribù è fortunata, annovera uno o più goliath liberatori tra i suoi membri per guidare la liberazione.

I goliath liberatori sono esperti nell'infiltrarsi nelle caverne o nei castelli dei giganti, salvare i prigionieri che vi sono trattenuti ed esigere la loro vendetta contro i giganti mentre i goliath liberati si danno alla fuga. Molti sono i migliori soldati e cacciatori della tribù e hanno fatto esperienza diretta delle loro tecniche di combattimento contro i giganti. Almeno la metà di tutti i goliath liberatori ha trascorso un po' di tempo in catene sotto il giogo dei giganti.

Barbari, ranger e ladri sono le classi probabilmente più adatte ad avere la necessaria combinazione di astuzia e di capacità combattiva per diventare goliath liberatori. Alcuni guerrieri e druidi prendono comunque un livello o due di questa classe di prestigio.

Quando un goliath liberatore è sulle tracce di prigionieri goliath, non tollera alcuna discussione o ritardo, ma è spesso disposto ad accettare tutto l'aiuto disponibile. I PNG goliath liberatori talvolta fanno amicizia con gli avventurieri, e mettono al servizio di questi ultimi le loro forze per guidare un attacco contro una fortezza di giganti purché ci siano prigionieri goliath da liberare nell'assalto. Se i PG cadono nelle mani dei giganti, la loro migliore speranza di essere liberati potrebbe avere la forma di un muscoloso e maculato goliath liberatore.

Adattamento: Sebbene questa classe di prestigio sia caratteristica dei goliath, può essere trasformata in una diversa classe di uccisore di giganti con poche difficoltà. Se si desidera fare così, occorre controbilanciare gli specifici privilegi di classe contro i giganti (come il nemico prescelto) con privilegi di classe che sono sempre utili contro i giganti ma applicabili più in generale (come schivare armi da lancio).

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un goliath liberatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Goliath.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 5 gradi, Nascondersi 5 gradi.

Talenti: Seguire Tracce.

Speciale: Il personaggio deve avere partecipato a un tentativo di liberazione effettuato con successo per scarcerare i prigionieri dai giganti, o deve essere stato catturato dai giganti ed essere riuscito poi a fuggire.

Abilità di classe

Le abilità di classe del goliath liberatore (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des). 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 goliath liberatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: I goliath liberatori sono competenti nelle armi semplici e da guerra e nelle armature medie.

Nemico prescelto (giganti) (Str): Un goliath liberatore sceglie i giganti come nemici prescelti. In virtù del suo studio intensivo dei giganti e dell'addestramento nelle tecniche appropriate per combatterli, il goliath liberatore ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiurare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro i giganti. Allo stesso modo, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni dell'arma contro quel tipo di creature.

Questi bonus sono cumulabili con quelli ottenuti dal privilegio di classe nemico prescelto (giganti) ottenuto da altre classi (come il ranger), ma questa capacità non aumenta i bonus degli altri nemici prescelti di quella classe. Ad esempio, se un ranger di 5° livello/goliath liberatore di 1° livello ha già scelto i giganti come uno dei suoi nemici prescelti, questo bonus di +2 sarebbe cumulabile con il bonus di nemico prescelto (giganti) ormai posseduto. Tuttavia, non avrebbe aumentato il bonus del nemico prescelto del personaggio contro altri tipi di creature.

Questo bonus aumenta a +4 quanto il goliath liberatore ottiene il 5° livello.

Schivare armi da lancio (Str):

Un goliath liberatore di 2° livello o superiore è esperto nello schivare le rocce scagliate dai giganti e per analogia ha imparato a scansare le altre armi da lancio. Ottiene un bonus di schivare +2 alla sua CA contro le armi da lancio.

Togliere punti di appoggio (Str): Più sono grossi e più fanno rumore quando il goliath liberatore li fa cadere. Al 3° livello il goliath liberatore ottiene Sbilanciare Migliorato come

talento bonus, persino se non soddisfa i prerequisiti. Inoltre, quando effettua un attacco contro una creatura che è di almeno una categoria di taglia più grande della sua, il goliath liberatore ottiene un bonus aggiuntivo di +4 alla prova di Forza per sbilanciare l'avversario.

Schivare creature con portata (Str): Al 4° livello e oltre, un goliath liberatore sa come abbassarsi e piegarsi per evitare persino i colpi dei giganti con le braccia più lunghe. Questa capacità conferisce al goliath liberatore un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi in mischia effettuati da creature che non sono adiacenti a lui.

TABELLA 5-10: GOLIATH LIBERATORE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro Tempra	Tiro Riflessi	Tiro Volontà	Speciale
		salvezza	salvezza	salvezza	
1°	+1	+2	+0	+0	Nemico prescelto (giganti) +2
2°	+2	+3	+0	+0	Schivare armi da lancio
3°	+3	+3	+1	+1	Togliere punti di appoggio
4°	+4	+4	+1	+1	Schivare creature con portata
5°	+5	+4	+1	+1	Nemico prescelto (giganti) +4

ESEMPIO DI GOLIATH LIBERATORE

Malath Ammazzoorso Kathinumeno la goliath liberatrice: Goliath femmina ranger 3/barbara 4/goliath liberatrice 4; GS 12; umanoide mostruoso Medio; DV 3d8+9 più 4d12+12 più 4d10+12; pf 98; Iniz +1; Vel 12 m; CA 20, contatto 12, colto alla sprovvista 20; Att base +11; Lotta +21; Att +19 in mischia (2d6+10/19-20, *mazzafrusto doppio*+1 Grande) o +13 a distanza (2d6+6/x3, arco lungo composito perfetto Grande); Att comp +17/+12/+7 in mischia (2d6+7/19-20, *mazzafrusto doppio*+1 Grande) e +17 in mischia (2d6+4/19-20, *mazzafrusto doppio*+1 Grande) o +13/+8/+3 a distanza (2d6+6/x3, arco lungo composito perfetto Grande); AS nemico prescelto giganti +4, stile di combattimento (combattere con due armi), ira 2 volte al giorno, togliere punti di

Malath Ammazzoorso
Kathinumeno,
una goliath liberatrice



appoggio; QS andatura nel bosco, empatia selvatica +2 (-2 bestie magiche), movimento veloce, percepire trappole +1, schivare armi da lancio, schivare creature con portata, schivare prodigioso, tratti dei goliath; AL CN; TS Temp +16, Rifl +8, Vol +6; For 22, Des 12, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Conoscenze (geografia) +5, Conoscenze (natura) +7, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +9, Percepire Intenzioni +3, Saltare +14, Scalare +10, Sopravvivenza +15 (+17 per non perdersi, evitare pericoli naturali o negli ambienti naturali in superficie); Arma Focalizzata (mazzafrusto doppio), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi^B, Competenza nelle Armi Esotiche (mazzafrusto doppio), Critico Migliorato (mazzafrusto doppio), Resistenza Fisica^B, Sbilanciare Migliorato^B, Seguire Tracce^B.

Ira (Str): Malath, due volte al giorno, può cadere in preda a uno stato di ira barbarica che dura 8 round. Le seguenti modifiche valgono fino a quando è in preda all'ira barbarica: pf 120; CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 18; Lotta +23; Att +21 in mischia (2d6+13/19-20, *mazzafrusto doppio+1* Grande); Att comp +19/+14/+7 in mischia (2d6+9/19-20, *mazzafrusto doppio+1* Grande) e +19 in mischia (2d6+5/19-20, *mazzafrusto doppio+1* Grande); TS Temp +18, Vol +8; For 26, Cos 20; Saltare +16, Scalare +12. Al termine della sua ira, Malath diviene affaticato per il resto dell'incontro.

Nemico prescelto (Str): Malath ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza, quando utilizza queste abilità contro i giganti. Ottiene lo stesso bonus ai tiri dei danni delle armi contro i giganti.

Togliere punti di appoggio (Str): Malath ha Sbilanciare Migliorato come talento bonus e ottiene un bonus aggiuntivo di +4 alla sua prova di Forza per sbilanciare avversari che sono di almeno una categoria di taglia più grande della sua.

Andatura nel bosco (Str): Malath può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, campi infestati e simili terreni a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e campi infestati che sono manipolati magicamente per ostacolare il movimento hanno effetto anche su Malath.

Percepire trappole (Str): Malath ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare armi da lancio (Str): Malath ottiene un bonus di schivare +2 alla CA contro le armi da lancio.

Schivare creature con portata (Str): Malath ottiene un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi in mischia effettuati da creature che non sono adiacenti a lei.

Schivare prodigioso (Str): Malath può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Ella non perde il suo bonus di Destrezza alla CA anche se viene colta alla sprovvista.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di Malath le consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Malath può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Ella può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Malath è automaticamente acclimatata a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Proprietà: Cotta di maglia in mithral+2, mazzafrusto doppio+1 Grande, arco lungo composito perfetto Grande (bonus For +6), 30 frecce Grandi, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, guanti del potere orchesco, mantello della resistenza+2, bacchetta di cura ferite leggere (50 cariche), pozione di cura ferite moderate, 6 mp.

GUARDIANO DEL BARATRO

Mentre i guardiani dei clan proteggono le città e le roccaforti naniche come ultimi baluardi di difesa, i guardiani del baratro servono come servizio vivente di allerta anticipata contro le minacce dell'ambiente e delle creature ostili. I guardiani del baratro sono in genere avventurieri o soldati delle armate naniche in congedo che desiderano esplorare le profondità della terra. Viaggiano in profondità sottoterra e autonomamente, lontani dalla civiltà, alla ricerca di risorse, minacce e altre nuove scoperte, che riportano ai loro compagni in città.

I guardiani del baratro sono considerati la prima linea di difesa contro le invasioni e altre minacce, e perciò devono essere fisicamente robusti e in grado di sopravvivere nelle terre selvagge per periodi prolungati. Il primo dovere di un guardiano del baratro è scoprire la natura di ogni pericolo che minaccia la comunità e poi sopravvivere abbastanza a lungo da assicurarsi che la sua città sia stata avvertita e possa prepararsi. Se un nano soddisfa questi criteri, tanto per magia quanto per potere, è il benvenuto tra i guardiani del baratro.

Un guardiano del baratro, a differenza di molti PNG nani, trascorre la maggior parte del suo tempo senza la compagnia di altri nani e molto lontano dalle comunità naniche. Molti si uniscono ai gruppi di avventurieri per qualche periodo come patroni o guide. La tradizione orale nanica è ricca di storie sui guardiani del baratro che salvano gruppi di avventurieri di superficie perduti o imprigionati nel sottosuolo.

Adattamento: La classe di prestigio del guardiano del baratro ha molte peculiarità di classe adatte a qualsiasi classe i cui membri passano lunghi periodi lontani dalla civiltà, pur mantenendosi in contatto con essa. *Animale messaggero*, *inviare e animale messaggero superiore* potrebbero essere peculiarità di classe adatte a qualsiasi altra classe di prestigio focalizzata su perlustrazioni a lungo raggio, tanto in superficie quanto sottoterra.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per diventare un guardiano del baratro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Nano.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (dungeon) 5 gradi, Guarire 5 gradi, Saltare 5 gradi, Scalare 5 gradi, Sopravvivenza 5 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del guardiano del baratro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Decifrare Scritture (Int), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) 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 guardiano del baratro.

Competenza nelle armi e nelle armature: I guardiani del baratro sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature e negli scudi (eccetto gli scudi torre).

Percepire trappole (Str): Un guardiano del baratro ottiene una percezione intuitiva dei pericoli dovuti alle trappole, che gli conferisce un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole. Questi bonus aumentano di +1 ogni tre livelli da guardiano del baratro ulteriori (4°, 7° e 10°). I bonus di percepire trappole ottenuti da più classi sono cumulativi.

Seguire Tracce: Un guardiano del baratro acquisisce Seguire Tracce come talento bonus.

Guardia di pietra (Str): A partire dal 2° livello, un guardiano del baratro sa come usare le sue forze per compensare le sue debolezze. Aggiunge il suo bonus di Costituzione alla CA invece del suo bonus di Destrezza, se il bonus di Costituzione del personaggio è più alto. Il guardiano del baratro perde questo bonus alla sua Classe Armatura ogniqualvolta perderebbe normalmente il suo bonus di Destrezza alla CA. In questi casi, il guardiano del baratro si considera ancora colto alla sprovvista.

Animale messaggero (Mag): Al 3° livello e oltre, un guardiano del baratro può costringere un animale Minuscolo a portare un messaggio ai propri alleati presso un luogo stabilito. Questa capacità funziona come l'incantesimo *animale messaggero* (vedi pagina 203 del *Manuale del Giocatore*), con un livello dell'incantatore pari al livello di classe del guardiano del baratro.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 4° livello, un guardiano del baratro ottiene la capacità di reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Non perde il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente, o il suo bonus di Costituzione, se superiore) anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza (o di Costituzione) alla CA se viene immobilizzato.

Se un personaggio possiede già schivare prodigioso da una classe differente (un guardiano del baratro con almeno quattro livelli di ladro, per esempio), egli ottiene automaticamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto) al suo posto.

Testa dura (Str): A partire dal 5° livello, un guardiano del baratro ottiene una straordinaria resistenza mentale alle influenze esterne. Se un guardiano del baratro con la capacità di testa dura viene influenzato da un incantesimo o da un effetto di ammalimento e fallisce il suo tiro salvezza, può effettuarlo di nuovo 1 round dopo alla stessa CD. Ottiene soltanto un tentativo extra per superare questo tiro salvezza. Questa capacità funziona anche contro l'attacco *flagello mentale* dei mind flayer.

Inviare (Mag): A partire dal 6° livello, un guardiano del baratro può contattare una particolare creatura con cui



Osson Hjortgar, un guardiano del baratro

ha una certa familiarità e mandare un breve messaggio di venticinque parole o meno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *inviare* (vedi pagina 248 del *Manuale del Giocatore*), con un livello dell'incantatore pari al livello di classe del guardiano del baratro.

Rapido segugio (Str): A partire dal 7° livello, un guardiano del baratro può muoversi alla sua normale velocità mentre segue le tracce senza subire la normale penalità di -5. Egli subisce soltanto una penalità di -10 (invece della normale penalità di -20) quando si muove fino al doppio della sua velocità mentre segue tracce.

Schivare prodigioso migliorato (Str): All'8° livello e oltre, un guardiano del baratro non può più essere attaccato ai fianchi; egli può reagire ad attacchi su lati opposti come reagisce all'attacco da una sola direzione. Questa difesa impedisce ai ladri la possibilità di utilizzare attacchi ai fianchi per compiere un attacco furtivo, a meno che l'attaccante non possieda almeno quattro livelli da ladro in più del guardiano del baratro bersagliato.

Se un personaggio possiede già schivare prodigioso (vedi sopra) da un'altra classe, egli ottiene automaticamente schivare prodigioso migliorato al suo posto, e i livelli delle classi che conferiscono schivare prodigioso si sommano per determinare il livello minimo che deve possedere un ladro per poter attaccare ai fianchi il personaggio.

Animale messaggero superiore (Mag): A 9° livello, un guardiano del baratro ottiene la capacità di *animale messaggero superiore*. Questa capacità funziona può costringere un animale Minuscolo a portare un messaggio ai propri alleati presso un luogo stabilito. Questa capacità funziona come l'incantesimo *animale messaggero* (vedi sopra), eccetto che il guardiano del baratro può utilizzare come suo messaggero un animale di taglia fino a Piccola.

TABELLA 5-11: GUARDIANO DEL BARATRO

Livello	Bonus di Tiro				Speciale
	base	attacco	salvezza	Tiro	
	Tempra	Riflessi	Volontà		
1°	+1	+2	+0	+2	Percepire trappole +1, seguire tracce
2°	+2	+3	+0	+3	Guardia di pietra
3°	+3	+3	+1	+3	<i>Animale messaggero</i>
4°	+4	+4	+1	+4	Percepire trappole +2, schivare prodigioso
5°	+5	+4	+1	+4	Testa dura
6°	+6	+5	+2	+5	Inviare
7°	+7	+5	+2	+5	Percepire trappole +3, rapido segugio
8°	+8	+6	+2	+6	Schivare prodigioso migliorato
9°	+9	+6	+3	+6	<i>Animale messaggero superiore</i>
10°	+10	+7	+3	+7	Percepire trappole +4

ESEMPIO DI GUARDIANO DEL BARATRO

Osson Hjortgar il guardiano del baratro: Nano ranger 5/guardiano del baratro 4; GS 9; umanoide Medio; DV 5d8+15 più 4d12+12; pf 79; Iniz +0; Vel 6 m; CA 20, contatto 14, colto alla sprovvista 20; Att base +9; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d10+4/x3, *ascia da guerra nanica*+1); Att comp +12/+7 in mischia (1d10+4/x3, *ascia da guerra nanica*+1) e +12 in mischia (1d6+1/x3, *ascia perfetta*); AS nemico prescelto elfi +4, stile di combattimento (combattere con due armi), nemico prescelto orchi +2; QS *animale messaggero*, compagno animale, condividere incantesimi, empatia selvatica +3 (-1 bestie magiche), guardia di pietra, legame con il compagno, percepire trappole +2, schivare prodigioso, scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LN; TS Temp +12* (+14 contro il veleno), Rifl +6*, Vol +8*, For 16, Des 10, Cos 16, Int 12, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Cercare +8, Conoscenze (dungeon) +6, Guarire +9, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +12, Saltare +1, Scalare +7, Sopravvivenza +16 (+18 sottoterra o seguendo tracce), Utilizzare Corde +5; Arma Focalizzata (*ascia da guerra nanica*), Arma Focalizzata (*ascia*), Autosufficiente, Combattere con Due Armi^B, Furtivo, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B.

Nemico prescelto (Str): Osson ottiene il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza, quando utilizza queste abilità contro quel tipo di creatura. Ottiene lo stesso bonus ai tiri dei danni delle armi contro le creature di quel tipo.

Animale messaggero (Mag): Osson può costringere un animale Minuscolo a portare un messaggio ai propri alleati presso un luogo stabilito. La capacità di *animale messaggero* di Osson ha una durata di quattro giorni (4° livello dell'incantatore).

Compagno animale (Str): Osson ha un tasso come compagno animale. Questa creatura è un compagno leale che accompagna Osson nel corso delle sue avventure come appropriato per la sua specie; le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Krick: Tasso compagno animale; GS -, bestia magica Piccola; DV 1d8+2; pf 6; Iniz +3; Vel 9 m, scavare 3 m; CA 15, contatto 14, colto alla sprovvista 12; Att base +0; Lotta -5; Att +4 in mischia (1d2-1, artiglio); Att comp +4 in mischia (1d4, 2 artigli) e +1 in mischia (1d3-1, morso); AS ira; QS comandi bonus, olfatto acuto, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +1; For 8, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +7, Ascoltare +3, Osservare +3; Arma Accurata, Seguire Tracce^B.

Ira (Str): Un tasso che subisce danni mentre combatte, cade in preda a un'ira berserk nel suo turno successivo, artigliando e mordendo furiosamente fino alla propria morte o a quella dell'avversario. Le seguenti modifiche sono valide finché Krick rimane in preda all'ira: pf 8; CA 13, contatto 12, colto alla sprovvista 10; Lotta -3; Att +4 in mischia (1d2+1, artiglio); Att comp +4 in mischia (1d2+1, 2 artigli) e -1 in mischia (1d3, morso); TS Temp +6; For 12, Cos 9.

Krick non è in grado di porre fine di sua volontà alla sua ira.

Comandi bonus: Krick è in grado di imparare due comandi in aggiunta a qualsiasi altro comando Osson possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prove di Addestrare Animali, e non contano sul normale limite di comandi conosciuti dall'animale. Osson sceglie questi comandi bonus, che una volta scelti non possono più essere cambiati.

Olfatto acuto (Str): Può individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con il senso dell'olfatto.

Condividere incantesimi (Str): Osson può condividere con il proprio compagno animale qualsiasi incantesimo da lui lanciato che abbia effetto su di sé, purché il compagno animale si trovi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo. Il padrone può anche lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Guardiano di pietra (Str): Osson aggiunge il suo bonus di Costituzione alla CA invece del suo bonus di Destrezza.

Legame con il compagno (Str): Osson può controllare le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spronarlo" con un'azione di movimento; ottiene un bonus +4 a tutte le prove di empatia selvatica nei confronti di quell'animale.

Percepire trappole (Str): Osson ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso (Str): Osson può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Egli non perde il suo bonus di Costituzione alla CA anche se viene colto alla sprovvista.

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da esse può effettuare una prova di Cercare come se le stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi da ranger preparati (1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1° - *passo veloce*.

Proprietà: *Giacco di maglia*+1, *ascia da guerra nanica*+1, *ascia perfetta*, *amuleto dell'armatura naturale*+1, *anello di protezione*+1, *mantello della resistenza*+1, *bacchetta di cura ferite leggere* (50 cariche), 2 *pozioni di cura ferite moderate*, 2 *pozioni di sfocatura*, 56 mp, 4 mo.

MAGO DELLE ARTI D'OMBRA

L'illusionista è una delle classi di incantatori più popolari tra gli gnomi in virtù della loro naturale affinità per le illusioni. Alcuni gnomi possiedono un'affinità per le illusioni addirittura superiore a quella dei tipici membri della loro razza, che dà luogo alla classe di prestigio del mago delle arti d'ombra.

La società degli gnomi esercita un grande richiamo per gli individui che fanno sembrare le cose quelle che non sono allo scopo di decorare, di addobbare o di farsi beffe del prossimo. I maghi delle arti d'ombra hanno un atteggiamento molto pragmatico verso le illusioni e si concentrano sull'utilizzo quotidiano dei loro poteri.

I maghi e gli stregoni sono candidati naturali per la classe di prestigio del mago delle arti d'ombra. Inoltre, i bardi trovano che sia una naturale estensione dei loro studi magici, pur avendo un diverso retaggio rispetto a coloro che normalmente seguono questa vocazione.

In generale, un PNG mago delle arti d'ombra si fa vedere soltanto quando desidera farlo, e anche in quel caso, raramente mostra il suo vero aspetto. Trattare con un mago delle arti d'ombra significa penetrare un velo dopo l'altro di inganni e di false indicazioni. Tra i maghi delle arti d'ombra più potenti, l'illusione prende del tutto il sopravvento sulla realtà, con evocazioni e invocazioni delle arti d'ombra che funzionano quasi tanto bene quanto le loro normali controparti.

Adattamento: Una cabala di illusionisti non gnomi potrebbe certamente utilizzare questa classe di prestigio; vi basta semplicemente sostituire il requisito razziale con il requisito che i maghi delle arti d'ombra debbano far parte di questa cabala. Il requisito di un incantesimo di 4° livello della sottoscuola d'ombra restringe questa classe di prestigio agli incantatori arcani. Se non fosse per quel requisito, i chierici con il dominio dell'Inganno potrebbe soddisfare i requisiti più facilmente dei maghi e degli stregoni.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un mago delle arti d'ombra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Gnomo.

Abilità: Nascondersi 4 gradi, Raggiare 4 gradi.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (illusione).

Incantesimi: Capacità di lanciare tre o più incantesimi di illusione, compreso almeno un incantesimo d'ombra di 4° livello o superiore.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago delle arti d'ombra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Raggiare (Car) 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 del mago delle arti d'ombra.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi delle arti d'ombra non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ogni volta che il mago delle arti d'ombra acquisisce un nuovo livello, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse acquisito un nuovo livello in una classe di incantatore di cui faceva parte prima di ottenere il livello della classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non guadagna gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Un personaggio che apparteneva a più

di una classe di incantatori prima di diventare un mago delle arti d'ombra, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello di mago delle arti d'ombra ai fini del calcolo del suo numero di incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Mantello delle ombre (Sop): Un mago delle arti d'ombra può ammantare la sua forma nelle ombre mutevoli. Questa capacità gli conferisce un grado di occultamento variabile in funzione del suo livello. Quando il suo mantello delle ombre è attivo, gli attacchi contro un mago delle arti d'ombra hanno una probabilità di fallimento pari al 15% + 5% per livello di classe (fino a un massimo del 40% al 5° livello).

La scurovisione e la visione crepuscolare non servono affatto a penetrare il mantello delle ombre, anche se qualsiasi creatura in grado di vedere nell'oscurità magica può ignorare la percentuale di fallimento, così come può fare una creatura con *visione del vero*. Un mago delle arti d'ombra può sospendere o riattivare questo effetto con un'azione gratuita. Quando il suo mantello d'ombra è attivo, un mago delle arti d'ombra può effettuare prove di Nascondersi come se avesse occultamento.

Il mantello delle ombre non funziona in piena luce diurna, ed è l'equivalente di un effetto di *oscurità* di 3° livello per l'interazione con gli incantesimi di luce.



Bardal Silverwhisper,
una maga delle arti d'ombra

TABELLA 5-12: MAGO DELLE ARTI D'OMBRA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Mantello delle ombre	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Illusioni silenziose	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Ombre illusorie	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Illusioni estese	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Magia delle ombre potente	+1 livello alla classe di incantatore esistente

Illusioni silenziose (Str): Quando il mago delle arti d'ombra ottiene il 2° livello, tutti gli incantesimi della scuola di illusione che lui lancia non necessitano più di una componente verbale, come se a tutti questi effetti fosse stato applicato il talento Incantesimi Silenziosi. Tuttavia, i livelli e i tempi di lancio di questi incantesimi di illusione non cambiano. Se un mago delle arti d'ombra lancia incantesimi che non possono essere influenzati dal talento Incantesimi Silenziosi (per esempio, se il personaggio lancia incantesimi da bardo), questa capacità non ha alcun effetto su quegli incantesimi.

Ombre illusorie (Sop): A partire dal 3° livello, un mago delle arti d'ombra è in grado di aggiungere materiale proveniente dal Piano delle Ombre ad alcune delle sue finzioni (vedi la lista sottostante), rendendole così parzialmente reali. Un mago delle arti d'ombra può utilizzare l'incantesimo modificato per imitare qualsiasi incantesimo di evocazione (convocazione), di evocazione (creazione) o di invocazione, purché l'incantesimo imitato sia almeno un livello in meno rispetto all'incantesimo di illusione. L'incantesimo modificato funziona allo stesso modo di un incantesimo *ombra di una evocazione* od *ombra di una invocazione*, tranne per il fatto che la forza dell'incantesimo è pari al 10% per livello dell'incantesimo di finzione utilizzato.

Ad esempio, un mago delle arti d'ombra che utilizza *immagine silenziosa* per creare un *fiotto d'acido* infliggerebbe il 10% dei danni normali a una creatura che superasse il suo tiro salvezza sulla Volontà per dubitare dell'ombra. Se utilizza *immagine programmata* per imitare *evoca mostri V*, la creatura evocata avrebbe il 60% dei punti ferita di una normale creatura di quel tipo, e i suoi danni sarebbero il 60% del normale contro una creatura che effettua con successo il suo tiro salvezza sulla Volontà per dubitare.

Un mago delle arti d'ombra può applicare ombre illusorie a uno qualsiasi dei seguenti incantesimi di finzione: *immagine maggiore*, *immagine minore*, *immagine persistente*, *immagine silenziosa* e *immagine programmata*.

Illusioni estese (Str): Quando il mago delle arti d'ombra raggiunge il 4° livello, la durata di tutti gli incantesimi della scuola di illusione che lui lancia e/o tutte le capacità magiche della scuola di illusione che utilizza sono raddoppiate, come se a tutti questi effetti fosse stato applicato il talento Incantesimi Estesi. Tuttavia, i livelli e i tempi di lancio di questi incantesimi e di queste capacità magiche non cambiano. Questa capacità è cumulabile con gli effetti del talento Incantesimi Estesi, che continua a cambiare il livello effettivo dell'incantesimo.

Magia delle ombre potente (Sop): Quando il mago delle arti d'ombra raggiunge il 5° livello, la forza degli effetti creati con i suoi incantesimi *ombra di una evocazione*, *ombra di una invocazione*, *ombra di una evocazione superiore*, *ombra di una invocazione superiore* e *ombre* aumenta del 20%. In altre parole, questi incantesimi hanno un probabilità aggiuntiva del 20% di influenzare le creature che dubitano e infiggono il 20% in più di danni.

Questo bonus si applica anche agli incantesimi di finzione trasformati in incantesimi d'ombra con il potere ombre illusorie (vedi sopra).

ESEMPIO DI MAGO DELLE ARTI D'OMBRA

Bardal Silverwhisper la maga delle arti d'ombra: Gnoma stregona 8/maga delle arti d'ombra 2; GS 10; umanoide Piccolo; DV 8d4+24 più 2d4+6; pf 56; Iniz +2; Vel 6 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta -1; Att +5 in mischia (1d3-2, pugnale perfetto) o +9 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +5 in mischia (1d3-2, pugnale perfetto) o +9 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); AS capacità magiche; QS illusioni silenziose, mantello delle ombre, tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +9; For 6, Des 14, Cos 16, Int 12, Sag 10, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Camuffare +4 (+6 recitazione), Concentrazione +16, Diplomazia +6, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +12, Raggiare +9, Saltare -8, Sapienza Magica +7; Incantesimi Focalizzati (illusione), Incantesimi Focalizzati Superiore (illusione), Incantesimi Inarrestabili, Tempra Possente.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti*, *parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto), *prestidigitazione*, *suono fantasma* (CD 14).

Mantello delle ombre (Sop): Un manto di ombre mutevoli avvolge Bardal, conferendole un certo grado di occultamento. Gli attacchi contro Bardal hanno una probabilità di fallimento del 25%. Qualsiasi creatura in grado di vedere nell'oscurità magica è immune all'effetto, ma quando la capacità è attiva, Bardal può effettuare prove di *Nascondersi* come se avesse occultamento. Questa capacità non funziona in piena luce diurna, ed è l'equivalente di un effetto di *oscurità* di 3° livello per l'interazione con gli incantesimi di luce.

Bardal può sospendere o riattivare il mantello delle ombre con un'azione gratuita.

Illusioni silenziose (Str): Qualsiasi incantesimo lanciato da Bardal viene trattato come se fosse silenzioso (ovvero, come se utilizzasse il talento Incantesimi Silenziosi). Tuttavia, i livelli e i tempi di lancio di questi incantesimi non cambiano.

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/6/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo, CD 17 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di illusione): 0 - *aprire/chiudere*, *fiotto d'acido*, *frastornare*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*,

mano magica, messaggio, prestidigitazione, suono fantasma; 1° - dardo incantato, immagine silenziosa, raggio di indebolimento, scudo, ventriloquio; 2° - cecità/sordità, immagine minore, immagine speculare, raggio rovente; 3° - dissolvi magie, immagine maggiore, palla di fuoco; 4° - allucinazione mortale, ombra di una evocazione; 5° - ombra di una invocazione.

Proprietà: Pugnale perfetto, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, bracciali dell'armatura+2, mantello del carisma+2, bacchetta di dardo incantato (5° livello, 50 cariche), 250 mo.

MENTE DI FERRO

Guerrieri d'élite addestrati per resistere alle compulsioni mentali di tutti i tipi, i membri della classe di prestigio della mente di ferro difendono i regni dei nani e degli gnomi contro le intrusioni dei mind flayer, degli elfi scuri incantatori e similari. Una mente di ferro diventa una cosa sola con la sua armatura, e la presenza di quest'ultima la protegge dagli assalti mentali con la stessa forza con cui la protegge dai colpi fisici. Le menti di ferro uniscono la protezione e la sicurezza che forniscono le loro armature a un addestramento rigoroso per resistere alle ferite con i poteri mentali e dare vita in questo modo a una formidabile tecnica di combattimento.

Non contente di giocare un semplice ruolo difensivo, le menti di ferro si preparano duramente per confrontarsi contro nemici capaci di controllare la mente. Cercano questi nemici prima ancora che la minaccia ai loro villaggi diventi imminente. Troppo pochi per marciare apertamente contro le città dei mind flayer, le menti di ferro invece concentrano i loro sforzi contro potenti nemici solitari: illithid esploratori, folletti malvagi e altre creature capaci di esercitare il controllo mentale.

I nani combattenti psichici sono di gran lunga gli individui più inclini a seguire il percorso della mente di ferro, ma altre razze o classi talvolta seguono questa filosofia. Le future menti di ferro provenienti da altre razze e classi di solito diventano multiclasse prima di iniziare il loro addestramento nella classe di prestigio, acquisendo livelli da ranger e da innati più frequentemente di altri livelli di classe.

Ovunque i mind flayer e altri simili nemici minaccino le comunità naniche, le menti di ferro sono là per rafforzare le difese mentali dei loro compatrioti. Le menti di ferro cercano di confondersi tra i nani con cui sono, e poi al momento decisivo colgono di sorpresa gli attaccanti rivelando i loro formidabili poteri psionici.

Adattamento: Questa classe di prestigio è più difficile da sezionare e da modificare delle altre perché concentra su se stessa temi piuttosto disparati: inimicizia verso chi controlla la mente, il desiderio nanico di difesa collettiva e il potere degli psionici. Cambiare uno qualsiasi di questi elementi vuol dire stravolgere completamente la classe. Ad esempio, i drow potrebbero avere una classe di prestigio creata per proteggerli contro i mind flayer, ma bisognerebbe eliminare il requisito di Competenza nelle Armature (pesanti) e sostituire la peculiarità di classe di riduzione del danno (e forse anche il privilegio di classe mutuo soccorso) con capacità più tipiche dei drow, come una migliore resistenza agli incantesimi o nuove capacità magiche.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare una mente di ferro, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Concentrazione 8 gradi.

Talenti: Avvolgere Armatura*, Competenza nelle Armature (pesanti), Volontà di Ferro.

Poteri: Capacità di manifestare un potere psionico di 1° livello.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Abilità di classe

Le abilità di classe della mente di ferro (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Autoipnosi* (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arti psioniche)* (Int), Nuotare (For), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Sapienza Psionica* (Int) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

*Un'abilità psionica descritta nel Capitolo 3 del *Manuale Completo delle Arti Psioniche*.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della mente di ferro.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le menti di ferro non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Poteri conosciuti: Ogni volta che acquisisce un nuovo livello, eccetto il 1° e il 6°, una mente di ferro ottiene nuovi poteri proprio come se avesse acquisito un nuovo livello in una classe psionica di cui faceva parte prima di ottenere il

TABELLA 5-13: MENTE DI FERRO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Poteri al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Mente corazzata 1 volta al giorno	-
2°	+1	+0	+0	+3	Riduzione del danno 1/-	+1 livello di classe di psionico esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Mente sul corpo 1 volta al giorno	+1 livello di classe di psionico esistente
4°	+3	+1	+1	+4	Mente corazzata 2 volte al giorno	+1 livello di classe di psionico esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Prova di volontà, riduzione del danno 2/-	+1 livello di classe di psionico esistente
6°	+4	+2	+2	+5	Mente sul corpo 2 volte al giorno	-
7°	+5	+2	+2	+5	Mente corazzata 3 volte al giorno	+1 livello di classe di psionico esistente
8°	+6	+2	+2	+6	Mutuo soccorso, riduzione del danno 3/-	+1 livello di classe di psionico esistente
9°	+6	+3	+3	+6	Mente sul corpo 3 volte al giorno	+1 livello di classe di psionico esistente
10°	+7	+3	+3	+7	Mente corazzata 4 volte al giorno, mente uncinata	+1 livello di classe di psionico esistente

livello della classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non guadagna gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus, talenti metapsionici o talenti di creazione oggetto, capacità speciali degli psico-cristalli, e così via). Ciò significa in altre parole che somma il livello di mente di ferro al livello di qualsiasi altra classe psionica posseduta dal personaggio, quindi determina i punti potere al giorno, i poteri conosciuti e il livello dello psionico conseguente.

Un personaggio che apparteneva a più di una classe psionica prima di diventare una mente di ferro, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello di mente di ferro ai fini del calcolo del suo numero di punti potere al giorno, di poteri conosciuti e di livello dello psionico.

Mente corazzata (Sop): Una mente di ferro si addestra con rigore nella sua armatura, imparando a fidarsi ciecamente delle sue capacità protettive. Una mente di ferro che indossa un'armatura pesante può utilizzare la sua concentrazione psionica per sommare un bonus di morale pari al bonus di armatura della sua armatura (esclusi gli eventuali bonus di potenziamento) a uno specifico tiro salvezza sulla Volontà.

Usare mente corazzata è un'azione immediata (vedi il riquadro "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 138). La mente di ferro deve decidere se usare o meno questa capacità prima di effettuare il tiro salvezza.

Una mente di ferro può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 1° livello, due volte al giorno al 4° livello, tre volte al giorno al 7° livello e quattro volte al giorno al 10° livello.

Riduzione del danno (Str): Una mente di ferro di 2° livello o superiore concentrata psionicamente e con indosso un'armatura ottiene una riduzione del danno 1/-. Questa riduzione del danno è cumulabile con una riduzione del danno dello stesso tipo (come quella del barbaro), ma non con quella di altri tipi.

La riduzione del danno di una mente di ferro aumenta di 1 punto per ogni tre livelli oltre il 2° (2/- al 5° livello e 3/- all'8°).

Mente sul corpo (Str): Una mente di ferro si addestra per ignorare il dolore, concentrarsi sulla volontà e superare le risposte istintive del suo corpo con la sola forza di volontà. Una volta al giorno, una mente di ferro di 3° livello o superiore può usare il suo modificatore al tiro salvezza sulla Volontà al posto del suo modificatore al tiro salvezza sulla Tempra o sui Riflessi. Questo tiro salvezza viene lo stesso considerato come un tiro salvezza sulla Tempra o sui Riflessi, e il risultato viene determinato come di norma per tale tiro salvezza. Ad esempio, se una mente di ferro avesse eludere e usasse mente sul corpo per applicare il suo modificatore al tiro salvezza sulla Volontà a un tiro salvezza sui Riflessi contro una palla di fuoco al posto del suo normale tiro salvezza sui Riflessi, non subirebbe alcun danno in caso di tiro salvezza effettuato con successo, come di norma per eludere.

Una mente di ferro può usare questa capacità una volta al giorno al 3° livello, due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 9° livello.

Utilizzare mente sul corpo è un'azione immediata (vedi il riquadro "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 138). La mente di ferro deve decidere se usare o meno questa capacità prima di effettuare il tiro salvezza.

Prova di volontà (Str): A partire dal 5° livello, la capacità mentale di una mente di ferro le consente di scansare molti

effetti che altrimenti la colpirebbero. Se supera un tiro salvezza sulla Volontà contro qualsiasi incantesimo o capacità magica che verrebbe normalmente attenuato da un tiro salvezza effettuato con successo, non soffre alcun effetto da quell'attacco. Ciò comprende qualsiasi effetto con "Volontà dimezza" o "Volontà parziale" alla voce del tiro salvezza, così

come qualsiasi altro incantesimo che comporta un effetto ridotto

in caso di tiro salvezza sulla Volontà effettuato con successo. Questa capacità si applica soltanto quando la mente di ferro indossa un'armatura pesante.

Mutuo soccorso (Str): All'8° livello e superiore, una mente di ferro può utilizzare la sua concentrazione psionica per conferire a un alleato entro

9 metri un bonus al tiro salvezza di quest'ultimo pari al livello di classe della mente di ferro. La mente di ferro deve essere in grado di vedere l'alleato in questione.

Utilizzare mutuo soccorso è un'azione immediata (vedi il riquadro "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 138). La mente di ferro deve decidere se usare o meno questa capacità prima che l'alleato effettui il tiro salvezza.

Mente uncinata (Sop): Ogni volta che una mente di ferro di 10° supera un tiro salvezza sulla Volontà contro un effetto di influenza mentale, la creatura che ha provocato quel tiro salvezza subisce 1d6 danni non letali e 1 danno di Saggezza soltanto per avere contattato la mente del personaggio. Questa capacità si applica soltanto quando la mente di ferro indossa un'armatura pesante.

ESEMPIO DI MENTE DI FERRO

Jodmara Garenil la mente di ferro: Nana combattente psichica 5/mente di ferro 3; GS 8; umanoide Medio; DV 5d8+15 più 3d10+9 più 8; pf 74; Iniz +1; Vel 6 m; CA 24, contatto 12, colto alla sprovvista 23; Att base +5; Lotta +8; Att +10 in mischia (1d10+4/x3, ascia da guerra nanica+1); Att comp +10 in mischia (1d10+4/x3, ascia da guerra nanica+1); AS -; QS mente corazzata 1 volta al giorno, mente sul corpo 1 volta al giorno, riduzione del danno 1/-, scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LN; TS Temp +9* (+11 contro il veleno), Rifl +4* Vol +9*; For 16, Des 12, Cos 16, Int 10, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Autoipnosi +9, Concentrazione +13, Conoscenze (arti psioniche) +3, Saltare -9, Sapienza Psionica +5, Valutare +0 (+2 pietra o metallo); Arma Focalizzata



Jodmara Garenil,
una mente di ferro

Illustrazione di S. Belleidin

(ascia da guerra nanica), Arma Psionica**^B, Avvolgere Armatura*, Corpo Psionico**^B, Meditazione Psionica**, Volontà di Ferro.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

**Un talento psionico descritto nel Capitolo 3 del *Manuale Completo delle Arti Psioniche*.

Mente corazzata (Sop): Una volta al giorno, quando indossa un'armatura pesante, Jodmara può utilizzare la sua concentrazione psionica per sommare un bonus di morale pari al bonus di armatura della sua armatura a uno specifico tiro salvezza sulla Volontà.

Usare mente corazza è un'azione immediata (vedi il riquadro "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 138). Jodmara deve decidere se usare o meno questa capacità prima di effettuare il tiro salvezza.

Mente sul corpo (Str): Una volta al giorno, Jodmara può usare il suo modificatore al tiro salvezza sulla Volontà al posto del suo modificatore al tiro salvezza sulla Tempra o sui Riflessi. Questo tiro salvezza viene lo stesso considerato come un tiro salvezza sulla Tempra o sui Riflessi, e il risultato viene determinato come di norma per tale tiro salvezza.

Utilizzare mente sul corpo è un'azione immediata (vedi il riquadro "Azioni veloci e azioni immediate", pagina 138). La mente di ferro deve decidere se usare o meno questa capacità prima di effettuare il tiro salvezza.

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da esse può effettuare una prova di Cercare come se le stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Poteri da combattente psichico conosciuti (punti potere 27; tiro salvezza CD 12 + livello del potere): 1° - espansione, mente vuota, precognizione offensiva; 2° - fretta, individuazione degli intenti ostili, riparazione corporea; 3° - arma corporea, lama vampirica.

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, ascia da guerra nanica+1, anello di protezione+1, mantello della resistenza+1, pozione di cura ferite moderate.

SOGNATORE DELLA TERRA

Il sonno delle montagne è profondo e la terra trema con il potere dei loro sogni. I sognatori della terra condividono questi antichi sogni e, in armonia con queste forze misteriose, padroneggiano strani poteri sulla terra. Molti altri perso-

naggi e creature considerano i sognatori della terra alquanto bizzarri, soprattutto perché questi incantatori esotici sono capaci di rimanere in silenzio per anni, assorti nella contemplazione del potere e della bellezza del sogno della terra.

I sognatori della terra sono per lo più gnomi druidi o maghi, ma si sa che incantatori di tutte le razze bramano al potere del sogno della terra. I nani del sogno (vedi pagina 93) annoverano molti sognatori della terra tra i membri della loro razza.

I sognatori della terra PNG sono spesso l'oggetto di una cerca, con gli avventurieri che si recano presso i loro remoti altari e tane per chiedere udienza e consiglio. Un sognatore della terra, quando si risveglia dalla sua estasi con la terra, sa essere una guida molto esperta del mondo sotterraneo, purché si riesca a tenere il suo passo.

Adattamento: Questa classe è focalizzata sulla terra, ovvero la classe del sognatore della terra potrebbe avere tre controparti che combinano le capacità di divinazione insieme all'affinità per gli elementi del fuoco, dell'acqua e dell'aria. Le classi di prestigio degli altri elementi potrebbero sostituire i privilegi di percezione tellurica e di scorrere sulla terra con altre capacità collegate ai loro rispettivi elementi. Le capacità speciali dei principali elementali del fuoco, dell'acqua e dell'aria potrebbe dare suggerimenti per trovare tali privilegi di classe.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un sognatore della terra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (natura) 5 gradi, Sapienza Magica 10 gradi.

Talenti: Senso della Terra*.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi di 1° livello.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del sognatore della terra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I sognatori della terra non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

TABELLA 5-14: SOGNAZIONE DELLA TERRA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Amico della terra	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Sogno della terra	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+3	+1	+3	Percezione tellurica inferiore	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Vista della terra	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+4	+1	+4	Scorrere sulla terra	+1 livello alla classe di incantatore esistente

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ogni volta che il sognatore della terra acquisisce un nuovo livello, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) proprio come se avesse acquisito un nuovo livello in una classe di incantatore di cui faceva parte prima di ottenere il livello della classe di prestigio. Il personaggio, tuttavia, non guadagna gli altri benefici che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (una probabilità maggiore di scacciare o di intimidire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Un personaggio che apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un sognatore della terra, deve decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello di sognatore della terra ai fini del calcolo del suo numero di incantesimi al giorno e incantesimi conosciuti.

Amico della terra (Str): Un sognatore della terra sa come andare d'accordo con le creature della terra. Le creature con il sottotipo della terra reagiscono automaticamente in maniera più amichevole a un sognatore della terra di quello che farebbero altrimenti; il loro atteggiamento iniziale (vedi pagina 74 del *Manuale del Giocatore*) migliora di un passo.

Sogno della terra (Mag): Entrando in armonia con il sogno della terra, un sognatore della terra di 2° livello o superiore può attingere alla conoscenza delle montagne. Questa capacità per molti versi è simile all'incantesimo *divinazione* e consente al sognatore della terra di formulare una domanda per ricevere una breve, spesso enigmatica, risposta. La probabilità del sognatore della terra di ricevere una risposta è pari al $70\% + 2\%$ per livello di classe, e il sogno rivela soltanto risposte corrette.

La capacità *sogno della terra* può essere usata soltanto per rispondere a domande in qualche modo relative alle montagne. In generale, il sognatore potrà ricevere risposte su creature, oggetti e luoghi entro 80 chilometri da una montagna, compresi luoghi sotterranei o nascosti. Come gli incantesimi *divinazione* e *presagio*, molteplici utilizzi di questa capacità sullo stesso argomento conservano lo stesso tiro di dadi della prima divinazione e forniscono la stessa risposta ogni volta.

Utilizzare questa capacità richiede 10 minuti e il sognatore della terra può usarla solo una volta al giorno.

Percezione tellurica inferiore (Str): A partire dal 3° livello, un sognatore della terra è così in armonia con la terra che ottiene la capacità di percezione tellurica (vedi pagina 309 del *Manuale dei Mostri*) con un raggio di azione di 3 metri. Il suo talento *Senso della Terra* (vedi Capitolo 6: "Opzioni dei

personaggi") funziona lo stesso oltre questo raggio, ma gli consente ora di percepire e di individuare i nemici entro 3 metri senza alcuna azione.

Vista della terra (Sop): Un sognatore della terra di 4° livello o superiore può vedere con chiarezza attraverso la roccia, la terra e quasi tutti i tipi di minerali tranne i metalli fino a una distanza di 9 metri, come se quelle sostanze non fossero là. Il sognatore della terra può ancora vedere la terra o la roccia come un contorno spettrale per evitare di sbattere contro i muri e agire comunque in modo normale. Questa capacità non conferisce al sognatore della terra nessuna capacità speciale di visione nell'oscurità o nelle aree non illuminate.

Usare questa capacità è un'azione standard. Ogni utilizzo dura per un numero di round pari a $3 +$ il modificatore di Costituzione del sognatore della terra.

Scorrere sulla terra (Sop): Un sognatore della terra di 5° livello può scorrere attraverso la terra come un elementale della terra, scorrendo attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di minerale, eccetto il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce crepe o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contiene un sognatore della terra mentre scorre attraverso la terra respinge indietro di 9 metri il personaggio, stordendolo per 1 round a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

Usare questa capacità è un'azione standard. Ogni utilizzo dura per un numero di round pari a $3 +$ il modificatore di Costituzione del sognatore della terra.



Kyliki Turco, una sognatrice della terra

ESEMPIO DI SOGNATORE DELLA TERRA

Kyliki Turco la sognatrice della terra: Gnoma druida 7/ sognatrice della terra 3; GS 10; umanoide Piccolo; DV 7d8+21 più 3d4+9; pf 72; Iniz +0; Vel 4,5 m; CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +6; Lotta +0; Att +6 in mischia (1d4-2, randello perfetto) o +8 a distanza (1d4-2, randello perfetto); Att comp +6/+1 in mischia (1d4-2, randello perfetto) o +8 a distanza (1d4-2, randello perfetto); AS capacità magiche; QS amico della terra, andatura nel bosco, compagno animale, condividere incantesimi, empatia selvatica +11 (+7 bestie magiche), forma selvatica 3 volte al giorno (animale di taglia Piccola o Media), legame con il compagno, passo senza tracce, percezione tellurica inferiore, resistenza al richiamo della natura, senso della natura, sogno della terra, tratti degli gnomi,

visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +13*, Rifl +5*, Vol +14*; For 6, Des 10, Cos 16, Int 12, Sag 18, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Ascoltare +12, Cavalcare +8, Concentrazione +9, Conoscenze (natura) +8, Osservare +12, Saltare -11, Sapienza Magica +14, Sopravvivenza +14 (+16 sottoterra); Incantesimi della Terra*, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Naturali, Senso della Terra*.

*Nuovi talenti descritti nel Capitolo 6.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 12).

Amico della terra (Str): L'atteggiamento delle creature con il sottotipo della terra verso Kyliki migliora di un punto (vedi pagina 74 del *Manuale del Giocatore*).

Andatura nel bosco (Str): Kyliki può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, campi infestati e simili terreni a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e campi infestati che sono manipolati magicamente per ostacolare il movimento hanno effetto anche su Kyliki.

Compagno animale (Str): Kyliki ha un cane da galoppo come compagno animale. Questa creatura è un compagno leale che accompagna Kyliki nel corso delle sue avventure come appropriato per la sua specie; le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Shardeth: Cane da galoppo compagno animale; GS -; bestia magica Media; DV 6d8 più 3; pf 48; Iniz +3; Vel 15 m; CA 21, contatto 13, colto alla sprovvista 18; Att base +4; Lotta +7; Att +8 in mischia (1d6+4, morso); Att comp +8 in mischia (1d6+4, morso); AS -; QS comandi bonus, devozione, eludere, olfatto acuto, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +3 (+7 contro incantesimi ed effetti di ammaliamento); For 17, Des 17, Cos 16, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Nuotare +4, Osservare +7, Saltare +9, Sopravvivenza +1 (+5 quando segue tracce con l'olfatto acuto); Allerta, Arma Focalizzata (morso), Robustezza, Seguire Tracce^B.

Comandi bonus: Shardeth è in grado di imparare due comandi in aggiunta a qualsiasi altro comando Kyliki possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 72 del *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prove di Addestrare Animali, e non contano sul normale limite di comandi conosciuti dall'animale. Kyliki sceglie questi comandi bonus, che una volta scelti non possono più essere cambiati.

Devozione (Str): Shardeth riceve un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Eludere (Str): Se Shardeth è soggetto a qualsiasi effetto che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza.

Olfatto acuto (Str): Shardeth può individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto.

Condividere incantesimi (Str): Kyliki può condividere con il proprio compagno animale qualsiasi incantesimo da lei lanciato che abbia effetto su di sé, purché il compagno animale si trovi entro 1,5 metri al momento del lancio

dell'incantesimo. Il padrone può anche lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Forma selvatica (Sop): Kyliki può trasformarsi in un animale di taglia Piccola o Media e di nuovo in druido tre volte al giorno, come l'incantesimo *metamorfofi*. Questa capacità dura 7 ore o finché non riprende la sua forma naturale.

Legame con il compagno (Str): Kyliki può controllare le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spronarlo" con un'azione di movimento; ottiene un bonus +4 a tutte le prove di empatia selvatica nei confronti di quell'animale.

Passo senza tracce (Str): Kyliki non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce.

Percezione tellurica inferiore (Str): Kyliki ha la capacità di percezione tellurica con un raggio di azione di 3 metri.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Kyliki ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Sogno della terra (Mag): Una volta al giorno, Kyliki può attingere alla conoscenza delle montagne. Questa capacità è per molti versi simile all'incantesimo *divinazione* e richiede 10 minuti per essere utilizzata. Kyliki può formulare una domanda e ricevere una breve, spesso enigmatica, risposta. La probabilità di ricevere una risposta è il 76%, e il sogno rivela soltanto risposte corrette. La capacità *sogno della terra* può essere usata soltanto per rispondere a domande in qualche modo collegate alle montagne. Molteplici utilizzi di questa capacità sullo stesso argomento conservano lo stesso tiro di dadi della prima divinazione e forniscono la stessa risposta ogni volta.

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Incantesimi da druido preparati (6/5/5/4/4/2; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - conoscere direzione, individuazione del magico (2), individuazione del veleno, lettura del magico, luce; 1° - cura ferite leggere, foschia occultante, intralciare, parlare con gli animali, passo veloce; 2° - animale messaggero, blocca animali, forma arborea, pelle coriacea, ritarda veleno; 3° - crescita vegetale, cura ferite moderate, parlare con i vegetali, scolpire pietra; 4° - controllare acqua, cura ferite gravi (2), rocce aguzze; 5° - colpo infuocato, muro di spine.

Proprietà: Armatura di pelle+1, scudo leggero di legno perfetto, randello perfetto, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, mantello della resistenza+2, talismano della saggezza+2, piuma di Quaal (albero), pozione di sfocatura, pergamena di cura ferite gravi, bacchetta di cura ferite leggere (50 cariche), 1 mp.

SPADACCINO VIRTUOSO

I giovani gnomi considerano alla moda ingaggiare duelli di stocco per onore e gloria. Questi duelli sono di solito combattuti più per diletto che per sfida e, dopo qualche sonora bastonata, la maggior parte dei giovani si stanca di questo gioco e si dedica a passatempi meno pericolosi. Alcuni, tuttavia, possiedono un vero talento per la scherma e sviluppano

un'autentica passione per la lama e la guerra. Questi gnomi diventano assuefatti alla frenesia dei duelli e si dedicano a studiare le sue numerose strategie. La loro ossessione li permea, elevando il talvolta inelegante scambio di affondi e di parate in una forma d'arte che lascia gli osservatori senza parole e gli avversari in una pozza di sangue. Questi spadaccini virtuosi si specializzano anche in tecniche per combattere creature più grandi di loro, una necessità per qualsiasi gnomo interessato ad apprendere l'arte della guerra.

Non c'è da stupirsi che gnomi guerrieri e ladri di tutti i tipi si sentano attratti dalla vita dello spadaccino virtuoso. A volte persino gli incantatori studiano lo stocco per un po' di tempo, sebbene pochi siano disposti a rinunciare del tutto ai loro incantesimi per una semplice lama.

I PG che pensano ai fatti propri in una comunità gnomesca, potrebbero lo stesso incappare in un PNG spadaccino virtuoso desideroso di mettere alla prova le sue capacità. Questi personaggi spesso si confrontano in duello con gli stranieri perché hanno il vantaggio di "giocare in casa" e, quale che sia l'esito del duello, il loro nemico non si fermerà così a lungo da causare altri guai.

Adattamento: Questa classe di prestigio presenta qualche somiglianza con la classe di prestigio del duellante descritto a pagina 184 della *Guida del DUNGEON MASTER*, ma alcuni dei privilegi di classe dello spadaccino virtuoso sono più adatte a PG di taglia Piccola. Un cambiamento semplice ma immediato potrebbe essere l'allargamento dei requisiti razziali per consentire agli halfling e a qualche altro folletto di taglia Piccola o inferiore di adottare questa classe di prestigio.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare uno spadaccino virtuoso, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Gnomo.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Raggiare 4 gradi.

Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (stocco), Maestria in Combattimento.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello spadaccino virtuoso (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Concentrazione (Cos), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For) e Scalare (For). 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 dello spadaccino virtuoso.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli spadaccini virtuosi non ottengono alcuna competenza nelle armi, ma sono competenti in tutte le armature leggere.

Roteare di spada (Str): Uno spadaccino virtuoso impara a combattere con stile ed eleganza. Anche se molti considerano le loro giravolte e pose come gesti teatrali di bassa lega, in verità gli spadaccini virtuosi sono combattenti molto letali. Uno spadaccino, quando distoglie lo sguardo dell'avversario roteando la spada, riesce più facilmente a fare le finte e a impedire all'avversario di difendersi al meglio delle sue forze contro il prossimo attacco dello spadaccino virtuoso. Uno spadaccino virtuoso può sommare il suo livello di classe alle prove di Raggiare quando effettua finte in combattimento.

Questo beneficio si applica solo se lo spadaccino virtuoso indossa armature leggere o nessuna armatura.

Stuzzicare: Uno spadaccino virtuoso ottiene Stuzzicare (vedi pagina 147) come talento bonus, se lo spadaccino virtuoso ha almeno 5 gradi in Raggiare, la CD per evitare gli effetti del talento aumenta di 2.

Combattere in movimento (Str): Se uno spadaccino virtuoso di 2° livello o superiore si muove di almeno 1,5 metri, ottiene un bonus di schivare +1 alla CA fino all'inizio del suo prossimo turno. Ogni volta che una creatura perde il suo bonus di Destrezza (se posseduto) alla Classe Armatura, per esempio quando viene colta alla sprovvista, perde anche il suo bonus di schivare.

Questo beneficio si applica solo se lo spadaccino virtuoso indossa armature leggere o nessuna armatura.

Talenti bonus: A partire dal 3° livello, uno spadaccino virtuoso riceve un talento bonus od orientato al combattimento, che deve essere compreso nella seguente lista. Egli riceve talenti bonus aggiuntivi al 6° e al 9° livello.

Acrobatico, Agile, Allerta, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con

Due Armi Superiore, Critico Migliorato,

Disarmare Migliorato, Fintare Migliorato, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Schivare.

Attacco furtivo in mischia (Str): Se uno spadaccino virtuoso può sorprendere un avversario che non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, egli può colpire un punto vitale per infliggere danni extra. Nella pratica, ogni volta che al bersaglio dello spadaccino virtuoso viene negato il bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza), o quando lo spadaccino virtuoso attacca il bersaglio ai fianchi, l'attacco dello spadaccino virtuoso infligge danni extra. I danni extra sono +1d6 al 4° livello e aumentano a +2d6 all'8° livello. Se lo spadaccino virtuoso dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo in mischia, questi danni extra non verrebbero moltiplicati. (Vedi Tabella 8-5: "Modificatori al tiro per colpire" e Tabella 8-6: "Modificatori alla Classe Armatura", pagina 151 del *Manuale del Giocatore*, per le situazioni di combattimento in cui lo spadaccino virtuoso attacca ai fianchi l'avversario o l'avversario perde il proprio bonus di Destrezza alla CA.)



Uli Quindal,
una spadaccina virtuosa

A differenza dei normali attacchi furtivi, i danni dell'attacco furtivo in mischia dello spadaccino virtuoso si applicano soltanto agli attacchi in mischia. Gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solamente se il bersaglio si trova entro 9 metri e lo spadaccino virtuoso ha ottenuto la capacità di attacco furtivo da un'altra classe. In questo caso, infligge danni da attacco furtivo da quell'altra classe, ma non somma i danni dall'attacco furtivo in mischia ottenuti dalla classe dello spadaccino virtuoso.

Con un manganello (sfollagente) o un colpo senz'armi, uno spadaccino virtuoso può compiere un attacco furtivo che infligge danni non letali invece che danni letali. Non può usare un'arma che infligge danni letali se vuole provocare danni non letali in un attacco furtivo in mischia, neppure con la normale penalità di -4, poiché deve fare un uso ottimale della sua arma per compiere un attacco furtivo in mischia. (Vedi la sezione "Danni non letali", pagina 146 del *Manuale del Giocatore*.)

Uno spadaccino virtuoso può compiere attacchi furtivi in mischia soltanto contro le creature viventi con un'anatomia riconoscibile. Non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee non hanno punti vitali da colpire. Ogni creatura immune ai colpi critici è invulnerabile agli attacchi furtivi. Lo spadaccino virtuoso deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene per capire quale sia un punto vitale ed essere in grado di raggiungerlo. Uno spadaccino virtuoso non può compiere un attacco furtivo in mischia mentre colpisce una creatura occultata (vedi pagina 151 del *Manuale del Giocatore*) o mentre colpisce gli arti di una creatura i cui organi vitali sono fuori dalla sua portata.

Se uno spadaccino virtuoso ottiene un bonus di attacco furtivo da un'altra classe (come i livelli da ladro), i bonus ai danni sono cumulabili finché il bersaglio è in mischia con lo spadaccino virtuoso.

Vantaggio di taglia (Str): Al 5° livello, uno spadaccino virtuoso inizia a focalizzarsi nel combattimento contro avversari più grandi. Uno spadaccino virtuoso ottiene un bonus di schivare +2 alla sua CA per ogni differenza categoria di taglia tra lui e il suo nemico. Ad esempio, uno spadaccino virtuoso che affronta un hobgoblin (una creatura di taglia Media) ottiene un bonus di schivare +2 alla CA, mentre quando combatte contro un gigante delle nuvole (una creatura di taglia Enorme) ottiene un bonus di schivare +6 alla CA. Questo bonus vale soltanto contro gli attacchi di quel nemico.

Questo beneficio si applica solo se lo spadaccino virtuoso indossa armature leggere o nessuna armatura.

Piccolo ma letale (Str): Al 7° livello e oltre, uno spadaccino virtuoso ottiene un bonus di +4 ai tiri effettuati per confermare i colpi critici con le armi in mischia, ma soltanto contro le creature più grandi di lui.

Replica letale (Str): Uno spadaccino virtuoso di 10° livello è un combattente letale con pochi eguali; sono rare le situazioni che non riesce a volgere a suo vantaggio. Qualsiasi avversario che attacca e manca lo spadaccino virtuoso con un attacco in mischia subisce un attacco di opportunità da parte dello spadaccino. In aggiunta, l'avversario non può applicare il suo bonus di Destrezza alla CA contro questo attacco.

Lo spadaccino virtuoso può usare questa capacità soltanto una volta al round, quale che sia il numero di attacchi che normalmente gli è consentito compiere.

Questo beneficio si applica solo se lo spadaccino virtuoso indossa armature leggere o nessuna armatura.

TABELLA 5-15: SPADACCINO VIRTUOSO

Livello base	Bonus	Tiro	Tiro	Tiro	Speciale
	di attacco	salvezza	salvezza	salvezza	
1°	+1	+0	+2	+0	Rotare di spada, Stuzzicare
2°	+2	+0	+3	+0	Combattere in movimento
3°	+3	+1	+3	+1	Talento bonus
4°	+4	+1	+4	+1	Attacco furtivo in mischia +1d6
5°	+5	+1	+4	+1	Vantaggio di taglia
6°	+6	+2	+5	+2	Talento bonus
7°	+7	+2	+5	+2	Piccolo ma letale
8°	+8	+2	+6	+2	Attacco furtivo in mischia +2d6
9°	+9	+3	+6	+3	Talento bonus
10°	+10	+3	+7	+3	Replica letale

ESEMPIO DI SPADACCINO VIRTUOSO

Uli Quindal la spadaccina virtuosa: Gnoma guerriera 5/spadaccina virtuosa 4; GS 9; umanoide Piccolo; DV 5d10+10 più 4d8+8; pf 68; Iniz +8; Vel 6 m; CA 22, contatto 16, colto alla sprovvista 18; Att base +9; Lotta +6; Att +16 in mischia (1d4+4/15-20, *stocco*+1); Att comp +16/+11 in mischia (1d4+4/15-20, *stocco*+1); AS roteare di spada, attacco furtivo in mischia +1d6, capacità magiche; QS combattere in movimento, tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +8*, Rifl +10* Vol +5*; For 12, Des 18, Cos 14, Int 13, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Artista della Fuga +10, Ascoltare +2, Camuffare -1 (+1 recitazione), Equilibrio +9, Raggiare +11, Saltare +0, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami); Arma Accurata, Arma Focalizzata (*stocco*)^B, Arma Specialistica (*stocco*)^B, Critico Migliorato (*stocco*), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento^B, Stuzzicare^B, Schivare^B, Volontà di Ferro.

Rotare di spada (Str): Uli può sommare il suo livello di classe (+4) alle prove di Raggiare quando effettua finte in combattimento.

Attacco furtivo in mischia (Str): +1d6 danni extra contro avversari colti alla sprovvista in mischia o contro avversari che Uli attacca ai fianchi. Le creature che non hanno un'anatomia riconoscibile o che sono immuni ai colpi critici sono invulnerabili agli attacchi furtivi.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto).

Combattere in movimento (Str): Uli, quando in un round si muove di 1,5 metri o più, ottiene un bonus di schivare +1 alla CA fino all'inizio suo prossimo turno.

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Proprietà: Giaco di maglia+1, *stocco*+1, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, guanti della destrezza+2, mantello della resistenza+1.



Illustrazione di C. Lukacs

Le particolari culture dei nani, degli gnomi e dei goliath generano personaggi con capacità che vanno al di là di quelle elencate nel *Manuale del Giocatore*. Le nuove regole per abilità, talenti e livelli di sostituzione razziali descritte di seguito sono state appositamente ideate per le razze di pietra.

ABILITÀ

Minatori e artigiani abili e tenaci, i nani hanno perfezionato molte tecniche che li aiutano a sopravvivere nei loro regni sotto le montagne. Gli gnomi, allo stesso modo, riversano il loro interminabile entusiasmo di progetto in progetto, e quindi risultano inventori fecondi e alchimisti dotati. Persino i goliath, che alcuni considerano una razza primitiva, hanno sviluppato alcune tecniche per addestrare gli animali e sopravvivere ai rigori delle terre selvagge.

Il seguente paragrafo introduce nuovi utilizzi per le abilità descritte nel *Manuale del Giocatore*. Salvo dove diversamente indicato, non ci sono requisiti particolari per i nuovi utilizzi delle abilità qui descritti.

ADDESTRARE ANIMALI (CAR; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

I nani, gli gnomi e le altre razze che vivono in montagna o sottoterra hanno sviluppato tecniche di addestramento adatte all'ambiente in cui vivono. Queste tecniche comprendono trucchi e compiti generici che possono essere insegnati agli animali con l'abilità di Addestrare Animali. Per la descrizione completa di come insegnare comandi

a un animale o addestrarlo per compiti generici, vedi pagina 67 del *Manuale del Giocatore*.

Inoltre, molti animali di superficie non sono a loro agio sottoterra o in altri ambienti insoliti. La regola variante descritta nel riquadro "Cavalature in ambienti insoliti" fornisce alcune linee guida per gestire questa situazione.

Nuovi utilizzi per i comandi esistenti: Se un animale conosce già uno dei comandi descritti alle pagine 67-68 del *Manuale del Giocatore*, potrebbe essere in grado di applicare le capacità speciali che già conosce per usare quel comando.

"Cerca": Un animale con la capacità olfatto utilizza sempre questa capacità quando cerca qualcosa. Comunque, il comando "Fiuta e attacca" (vedi sotto) espande questa capacità, e di conseguenza l'animale punterà l'attenzione del suo addestratore verso una creatura invisibile che può individuare con l'olfatto.

"Segui" o "Vieni": Un animale che conosce uno di questi due trucchi attraverserà uno spazio angusto, se gli verrà ordinato di farlo.

Insegnare comandi a un animale: Il personaggio può insegnare un comando specifico a un animale con una settimana di lavoro e una prova effettuata con successo di Addestrare Animali alla CD indicata. I seguenti comandi espandono la lista presentata nel *Manuale del Giocatore*.

"Fiuta e attacca" (CD 20): L'animale è addestrato ad aiutare il cavaliere o l'addestratore a combattere contro le creature che non si possono vedere. Ogni round, l'animale utilizza un'azione di movimento per indi-



viduare la direzione di un odore, dopodiché si dirige verso quella direzione, fermandosi entro 1,5 metri dalla fonte di quell'odore (o al limite del suo movimento) e indicando la posizione dell'origine dell'odore. Un animale deve possedere la capacità olfatto acuto per imparare questo comando.

“Movimento speciale” (CD 20): L'animale utilizzerà un certo tipo di movimento speciale, come volare, scavare o nuotare, che normalmente non possiede e che gli viene conferito tramite un incantesimo o un altro effetto magico. Un animale addestrato a volare potrà persino *camminare nell'aria*.

Addestrare un animale per un compito generico: Piuttosto che insegnare singoli comandi a un animale, il personaggio lo può addestrare a un compito generico. Il seguente compito generico espande la lista presentata nel *Manuale del Giocatore*.

“Combattere sottoterra” (CD 20): Un animale addestrato a lottare sottoterra, laddove nella lotta l'olfatto è di solito tanto importante quanto la vista, conosce i comandi attacca, cerca, difendi, fuita e attacca, indietro e segui. Addestrare un animale a combattere sottoterra richiede sei settimane.

ARTIGIANATO (INT)

L'utilizzo dell'abilità di Artigianato serve per rappresentare arti e mestieri che vanno dall'alchimia al taglio delle pietre preziose, dalla pittura alla fabbricazione delle armi.

Qualsiasi oggetto che si può fabbricare o usare ha le sue basi nell'abilità di Artigianato. In aggiunta ai beni materiali, Artigianato copre le imprese artistiche come la scrittura e la composizione di brani musicali.

Prova: La funzione base dell'abilità di Artigianato è consentire al personaggio di realizzare oggetti del tipo appropriato per questa abilità. La CD della prova dipende dalla complessità dell'oggetto creato. Come per l'utilizzo normale dell'abilità di Artigianato, la CD, i risultati della prova e il valore della composizione determinano quanto tempo occorre per comporre un'opera musicale o uno scritto. La tabella seguente riassume le CD e i valori per i tipi di composizioni più diffusi. Il personaggio può scegliere il valore obiettivo per la sua composizione.

Materie prime: Le uniche materie prime necessarie per una composizione scritta sono penna, inchiostro e pergamene. Nel corso di una settimana di lavoro, il personaggio spende 2 mo di materiali. Si utilizzi questo costo invece del normale costo dei materiali (in tutto un terzo del prezzo dell'oggetto). Se il personaggio effettua prove ogni giorno, allora il costo è di 3 ma al giorno.

Addestrare un tasso crudele richiede pazienza, perseveranza e una copiosa scorta di bacche

Tipo di composizione	Valore	CD di Artigianato
Poema	5 ma-2 mo	12
Racconto	5 mo-15 mo	15
Libro di consultazione	25 mo-100 mo	18
Epopea	50 mo-500 mo	20
Canzone	5 ma-5 mo	12
Composizione per quartetto o quintetto	5 mo-15 mo	15
Sinfonia	25 mo-100 mo	20
Monologo drammatico	1 mo-5 mo	15
Commedia	10 mo-30 mo	15
Tragedia	15 mo-50 mo	15

Azione: Non si applica. Le prove di Artigianato si effettuano a giorni o settimane (vedi sopra).

Ritentare: Sì, ma ogni volta che la prova è fallita di 5 o più, il personaggio deve ricominciare da capo il processo di creazione.

Speciale: Il personaggio può aggiungere volontariamente 10 alla CD di Artigianato per creare un oggetto più rapidamente, come per il normale utilizzo dell'abilità.

ASCOLTARE (SAG)

I suoni sottoterra non si propagano come in superficie. Acqua e roccia propagano il suono in modi impossibili per l'aria aperta. I rumori e le parole talvolta viaggiano lontano dall'individuo che li ha provocati e giungono alle orecchie di creature ostili che altrimenti non avrebbero scoperto la presenza di intrusi.

L'eco del suono di un nemico che mette un passo in fallo, può essere dolce musica per le orecchie di chi sa come si propagano i suoni nelle profondità della terra. Anni di addestramento hanno insegnato a molti esploratori del sottosuolo i modi per stabilire la posizione e la distanza di un nemico sulla base dell'eco così udito.

Prova: Con una prova di Ascoltare con CD 25 effettuata con successo, il personaggio può ascoltare l'eco dei suoni e stimare la distanza degli individui che li hanno prodotti, entro il 10% della distanza che separa il personaggio da tali individui.

Azione: Ogni tentativo richiede 1 round completo di ascolto.

Ritentare: No.

CAVALCARE (DES)

Molte cavalcature non sono a loro agio sottoterra o in altri ambienti insoliti. La regola variante descritta nel riquadro "Cavalcature in ambienti insoliti" fornisce alcune semplici linee guida per gestire questa situazione.

CONCENTRAZIONE (COS)

Concentrazione è un'abilità importante da sviluppare per un attore, poiché permette al personaggio di resistere alle pro-

vocazioni di coloro che tentano di farlo arrabbiare e di fargli perdere il ritmo sotto le luci della ribalta.

Prova: Il personaggio, per resistere a continue e imbarazzanti interruzioni, deve effettuare una prova di Concentrazione contrapposta alla prova di Raggiare del provocatore. Se supera la prova, il personaggio può ignorare il provocatore e procedere con la sua interpretazione, ottenendo così il rispetto del pubblico per avere mantenuto la calma di fronte a una contestazione. Se il personaggio fallisce, deve subito effettuare un'altra prova di Intrattenere con una penalità di -2. Il risultato di questa prova sostituisce quello ottenuto in precedenza. La penalità alla nuova prova del personaggio peggiora di 2 punti aggiuntivi per ogni 5 punti oltre i quali la prova di Raggiare del provocatore supera la prova di Intrattenere del personaggio.

Se il personaggio effettua con successo la prova di Concentrazione, ottiene il rispetto della folla e riceve un bonus di +2 alle prove di Intrattenere effettuate per quel pubblico fino alla fine della sua esibizione. Tutti i successivi tentativi di interruzione durante l'esibizione di fronte a quel pubblico sono effettuati a una penalità di -5.

Azione: Nessuna. Resistere alle interruzioni non è un'azione.

Ritentare: No contro uno specifico tentativo di interruzione.

Sinergia: Se il personaggio ha 5 o più gradi in qualsiasi prova di Intrattenere, allora ottiene un bonus di +2 alle prove di Concentrazione per resistere alle interruzioni mentre utilizza quella abilità.

RAGGIARE (CAR)

Per alcuni spiriti semplici o indolenti, parte del divertimento di assistere a uno spettacolo consiste nel mettere in imbarazzo e interrompere gli attori per indurli a sbagliare. Tali persone usano questa abilità per influenzare le azioni degli attori o degli oratori e vanificare così i loro sforzi in pubblico.

Prova: Mettere a disagio consiste in una prova di Raggiare contrapposta alla prova di Concentrazione del bersaglio. Un provocatore può essere aiutato da una o più persone per mezzo di un tentativo di collaborazione (vedi pagina 65 del *Manuale del Giocatore*), effettuando una prova di Raggiare con CD 10.

Se il provocatore supera la prova, l'attore si distrae a causa degli insulti e dei gesti di scherno e deve subito effettuare una prova di Intrattenere con una penalità di -2. Tale penalità peggiora di 2 punti aggiuntivi per ogni 5 punti oltre i quali la prova di Raggiare del provocatore supera la prova di Intrattenere dell'attore. (Ad esempio, una prova di Raggiare che

VARIANTE: CAVALCATURE IN AMBIENTI INSOLITI

Molte cavalcature normali e persino quelle addestrate per la guerra non sono a loro agio negli ambienti insoliti. La stiva di una nave da guerra in balia di una tempesta non è un posto adatto per un cavallo, così come le grotte sotterranee fanno innervosire e agitare l'aquila crudele di un goliath.

A discrezione del DM, le cavalcature in ambienti insoliti devono superare un tiro salvezza sulla Volontà per non essere soverchiate dalla paura. La CD del tiro salvezza è 10 in un ambiente insolito, 15 in un ambiente disturbante e 20 o più in ambiente palesemente pericoloso o spaventevole. Un fallimento

di 9 o meno del tiro salvezza lascia la creatura scossa. Se fallisce il tiro salvezza di 10 o più, la creatura diventa tremante. Una cavalcatura può ritentare questo tiro salvezza ogni ora.

Un addestratore di animali abile può sostituire la sua prova di Addestrare Animali al tiro salvezza sulla Volontà della cavalcatura. Allo stesso modo un cavaliere provetto può sostituire il risultato della sua prova di Cavalcare al tiro salvezza sulla Volontà della cavalcatura. In entrambi i casi, la cavalcatura utilizza il risultato della prova di abilità o il risultato del suo tiro salvezza, quale che sia il tiro più alto.

supera una prova di Concentrazione di 11 punti corrisponde a una penalità totale di -6.) Questa nuova prova di Intrattenere è richiesta anche se l'attore ha già superato una o più prove durante la stessa esibizione, e il risultato della nuova prova di Intrattenere sostituisce qualsiasi tiro precedente.

Se la prova di Raggiurare dello provocatore fallisce, il pubblico si schiera dalla parte dell'attore, ammirandone la calma sotto assedio. L'attore riceve un bonus di circostanza +2 alla prova di Intrattenere per la parte restante dello spettacolo, e probabilmente il provocatore a quel punto sarà riuscito a insultare il pubblico. A discrezione del DM, il provocatore potrebbe avere fatto adirare i personaggi altolocati presenti tra la folla, oppure potrebbe subire un tentativo di pestaggio da parte degli irrequieti frequentatori di una locanda; gli effetti possono variare a seconda del contesto e dell'umore del pubblico. Esiste comunque una probabilità che la nuova prova di Intrattenere dell'attore sia migliore di quella precedente, persino se il provocatore è riuscito a compiere la sua azione di disturbo. In tal caso, la folla risponde al provocatore proprio come se questi avesse fallito la prova di Raggiurare per mettere in imbarazzo qualcuno.

Azione: Un tentativo di mettere a disagio richiede 1 minuto.

Ritentare: No. Il provocatore non può ritentare durante la stessa esibizione.

RAPIDITÀ DI MANO (DES; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Rapidità di Mano è una ben nota abilità dei vagabondi, dei ladri e dei maghi di strada in ogni luogo. Ha anche un utilizzo pratico per il mondo della magia, poiché consente agli incantatori di lanciare i loro incantesimi senza attirare l'attenzione del prossimo.

Prova: Quando lancia un incantesimo, il personaggio può effettuare una prova di Rapidità di Mano per rendere le proprie componenti verbali e somatiche meno evidenti, bisbigliando parole magiche sottovoce ed effettuando gesti magici coperti dalle maniche. La prova di Rapidità di Mano del personaggio è contrapposta alla prova di Osservare di qualsiasi persona presente. Il successo degli astanti non impedisce al personaggio di lanciare l'incantesimo, bensì gli impedisce di farlo di nascosto.

Azione: Nessuna. Il personaggio effettua la prova come parte del normale lancio di un incantesimo.

Ritentare: Sì, ma dopo avere fallito il primo tentativo, il personaggio subisce una penalità di -10 a un secondo tentativo di Rapidità di Mano contro lo stesso bersaglio (o mentre lo stesso osservatore che aveva notato il tentativo precedente è presente e continua a osservare il personaggio).

SAPIENZA MAGICA (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Se il personaggio utilizza *lettura del magico*, allora può usare questa abilità per identificare gli effetti di un cerchio di rune (vedi pagina 169 per altre informazioni sui cerchi di rune).

Prova: Il personaggio può identificare gli effetti di un cerchio di rune, quando utilizza *lettura del magico*. La CD base è 10 + il livello dell'incantatore che ha creato il cerchio di rune. Il personaggio deve prima conoscere l'esistenza di un certo cerchio di rune, di solito grazie all'incantesimo *individuazione del magico*.

Se la prova viene effettuata con successo, il personaggio scopre i poteri del cerchio e sa come attivarli.

Azione: Decifrare le rune di un cerchio di rune richiede 1 minuto (10 round consecutivi di azioni complete).

Speciale: Se il personaggio possiede 5 gradi o più in Decifrare Scritture, allora ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica per identificare gli effetti di un cerchio di rune.

SCALARE (FOR)

Quando si esplorano caverne, dirupi e simili, spostarsi dove si vuole si basa tanto sullo scendere quanto sul salire lungo le pareti di roccia. Coloro che desiderano scoprire quanto è profonda una caverna di solito utilizzano attrezzature complete da scalatore, comprese corde e funi di sicurezza, che permettono di calarsi con una corda doppia su una cengia e risalire fino alla cima in totale sicurezza.

Prova: Il personaggio può usare una corda o un'attrezzatura da scalatore per calarsi in un burrone o lungo una parete a picco. Il personaggio deve avere una corda e almeno 1 grado nell'abilità Scalare o Utilizzare Corde. Il personaggio deve dichiarare la distanza che intende coprire, e quindi effettuare con successo una prova di Scalare e una prova di Utilizzare Corde, secondo i seguenti parametri.

Scalare: Mentre il personaggio scende con una corda doppia, la Classe Difficoltà per discendere una parete di qualsiasi tipo, persino una parete perfettamente liscia, piatta e a picco, diventa CD 10. Si deve sommare 5 alla CD se la superficie è sdrucciolevole, o 10 se il personaggio scende con corda doppia, ma senza avere una superficie di appoggio.

Utilizzare Corde: Quando scende con corda doppia, il personaggio può muoversi alla sua velocità base sul terreno se effettua una prova di Utilizzare Corde con CD 10, oppure può compiere un'azione di round completo per muoversi al doppio della sua velocità. Se il personaggio supera una prova di Utilizzare Corde con CD 20, può compiere un'azione di round completo per muoversi al quadruplo della sua velocità base.

Se il personaggio fallisce la prova di Scalare o quella di Utilizzare Corde, scende comunque della distanza dichiarata, ma può scivolare in caduta libera. Onde evitare questo risultato, può tentare un'altra prova di Utilizzare Corde (CD pari alla CD precedente + 5). In caso di successo, il personaggio subisce 1d6 danni, ma arresta la sua caduta; in caso di fallimento, il personaggio precipita. Se non si schianta al suolo entro l'inizio del round successivo, il personaggio può tentare di arrestare la caduta con un'altra prova di Utilizzare Corde (CD pari alla precedente CD + 10). Un successo significa che il personaggio subisce 3d6 danni; un fallimento significa che il personaggio continua a precipitare.

Azione: Nessuna. Una prova di Scalare o di Utilizzare Corde per scendere con fune doppia è compresa nel movimento del personaggio, quindi è già parte di un'altra azione.

SOPRAVVIVENZA (SAG)

Mentre la maggior parte delle razze che vivono in superficie si addentra nelle profondità della terra per brevi escursioni, alla ricerca di tesori o di città perdute, i nani e le altre razze di pietra vivono laggiù tutti i giorni. Queste razze hanno imparato a conoscere le vie della terra, ovvero la flora e la fauna che insieme formano il cuore della terra che è la loro patria.

Prova: Tutti i normali utilizzi dell'abilità di Sopravvivenza si applicano tanto sottoterra quanto in superficie. Inoltre, grazie a una prova di Sopravvivenza con CD 15 effettuata con successo, il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra contro i pericoli naturali del sottosuolo (come sacche di gas, calore lavico o altri pericoli dei vulcani, e così via), mentre si muove fino alla metà della sua velocità sul terreno, od ottiene un bonus di +4 se rimane immobile. Il personaggio può conferire lo stesso bonus a un altro personaggio per ogni punto della sua prova di Sopravvivenza che eccede 15.

UTILIZZARE CORDE (DES)

Insieme all'abilità di Scalare, il personaggio può effettuare prove di Utilizzare Corde per discendere lungo una rupe con una corda doppia. Vedi Scalare, prima in questa sezione, per i dettagli.

VALUTARE (INT)

Molti nani sviluppano un profondo senso del valore, e il loro amore per la pietra e i metalli li rende persino più competenti nella valutazione di tali oggetti.

In aggiunta all'utilizzo di Valutare per stimare il valore degli oggetti che sono loro offerti nel corso di una trattativa (o che rinvencono durante le loro avventure), i nani hanno un altro uso per questa preziosa abilità. Con un esame scrupoloso e ben attento di un oggetto, un nano può stabilire se tale oggetto è nanico o di fattura nanica.

In modo analogo, nessun'altra cultura apprezza le arti tanto quella degli gnomi che sono perciò stati in grado di sviluppare la capacità di valutare criticamente le opere d'arte intangibili come la musica, l'opera o la scrittura. Un uso specialistico dell'abilità Valutare consente agli gnomi di percepire il valore di un'esecuzione, assistendovi, ascoltandola o leggendola, e quindi valutando insieme la capacità e il valore di quell'artista.

Prova: In aggiunta alla valutazione degli oggetti materiali, qualsiasi personaggio può valutare la qualità di un'esecuzione. Una prova di Valutare effettuata con successo (con le stesse CD descritte a pagina 86 del *Manuale del Giocatore*) significa che il personaggio stima le entrate giornaliere medie che quell'artista potrebbe attendersi da un'esecuzione di quella qualità, come indicato nella descrizione dell'abilità Intrattenere a pagina 77 del *Manuale del Giocatore*.

Un personaggio può inoltre valutare un'opera mentre viene eseguita per stimare il suo valore, così come un oggetto fisico può essere valutato. Vedi la descrizione dell'abilità Artigianato in questo capitolo per i valori approssimativi delle composizioni artistiche.

Valutare rapido: Il personaggio può valutare un oggetto rapidamente, ma la CD della prova aumenta di 5. Fallire la prova significa che il personaggio non riesce affatto a stabilire il valore dell'oggetto, allo stesso modo delle prove di Valutare effettuate per stabilire il valore di oggetti rari o esotici (vedi pagina 86 del *Manuale del Giocatore*). Valutare un oggetto rapidamente richiede 1 round.

Identificare artigianato nanico: Il personaggio può stabilire se un oggetto è nanico o di fattura nanica, superando una prova di Valutare con CD 10.

Azione: Normalmente, valutare un oggetto richiede 1 minuto. Valutare la qualità di un'esecuzione richiede che il

personaggio veda o ascolti l'esecuzione per 1 minuto. Tuttavia, valutare l'opera vera e propria che viene eseguita (per esempio, tutta la canzone o il poema) richiede che il personaggio veda o assista all'esecuzione completa.

Ritentare: Se il personaggio tenta una normale prova di Valutare, non può ritentarla su quell'oggetto, quale che sia l'esito della prova. Se il personaggio fallisce la valutazione rapida di un oggetto (o persino se supera la prova), può ancora tentare di valutare l'oggetto normalmente. Così facendo, è richiesta la normale durata della prova (1 minuto).

Sinergia: Se il personaggio ha 5 o più gradi in una qualsiasi abilità di Intrattenere, ottiene un bonus di +2 alle prove di Valutare collegate alle esecuzioni che utilizzano quell'abilità di Intrattenere.

TALENTI

Questa sezione presenta nuovi talenti che incarnano le forze e le peculiarità delle razze di pietra. Alcuni dei talenti qui descritti sono più adatti ai nani, agli gnomi, ai goliath e ai loro consanguinei piuttosto che alle altre razze, ma persino personaggi di altre razze potranno trovare parecchie opzioni interessanti.

Ai fini dei prerequisiti di un talento, i gargun ferini vanno considerati come i goliath.

TALENTI DI MUSICA BARDICA

I talenti di musica bardica, come il nome suggerisce, richiedono la capacità di musica bardica per ottenere e soddisfare il requisito degli utilizzi quotidiani della capacità di musica bardica per l'attivazione. I talenti di musica bardica qui descritti sono per lo più collegati alla razza degli gnomi e alle loro innate capacità magiche e illusorie.

Come la stessa capacità di musica bardica, tutti i talenti di musica bardica richiedono che il personaggio sia capace di suonare (o un suo equivalente; vedi la descrizione della capacità di musica bardica a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*) per usare il talento, anche nel caso di talenti che utilizzano azioni gratuite o nessuna azione.

TALENTI DIVINI

I talenti in questa categoria condividono caratteristiche tali che li rendono inaccessibili alle classi non divine. Primo, i talenti divini hanno tutti come prerequisito la capacità di scacciare o intimorire non morti. Quindi, sono accessibili soltanto ai chierici, ai paladini di 3° livello o superiore e ai membri delle classi di prestigio o alle creature che hanno questa capacità.

Secondo, la forza che alimenta un talento divino è la capacità di incanalare energia positiva o negativa per scacciare o intimorire non morti. Ogni utilizzo di un talento divino conta un minimo di un tentativo di scacciare/intimorire sul numero totale di utilizzi giornalieri di un personaggio. Se il personaggio non ha alcun utilizzo residuo di scacciare/intimorire, non può usare un talento divino. Scacciare o intimorire non morti è un'azione standard (tranne che il personaggio non abbia una capacità speciale che indica diversamente). Questi talenti spesso richiedono un'azione standard per essere attivati, ma potrebbero richiedere altri tipi di azioni come descritto. Tuttavia, il personaggio può attivare soltanto un talento divino per round (o usare la capacità di scacciare o

TABELLA 6-1: NUOVI TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti	Benefici
Abbatte ¹	Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, taglia Grande o superiore	Spingere i nemici all'indietro con i colpi
Combattere nei Tunnel ¹	Bonus di attacco base +1	Nessuna penalità agli attacchi o alla CA quando si comprime
Cavalcare nei Tunnel ¹	Combattere in Sella, Combattere nei Tunnel	Il personaggio e la sua cavalcatura non subiscono penalità ai tiri per colpire o alla CA quando si comprimono
Fianchi di Pietra ¹	Combattere nei Tunnel, Competenza negli Scudi	Impedisce gli attacchi ai fianchi quando una parete gli protegge un lato
Competenza nelle Armature Esotiche ^{1,2}	Competenza nelle Armature del tipo appropriato	Ottiene la competenza in una specifica armatura esotica
Competenza negli Scudi Esotici ¹	Competenza negli Scudi, bonus di attacco base +1	Ottiene la competenza in uno specifico scudo esotico
Concentrazione Assoluta	Concentrazione 8 gradi	Può sempre prendere 10 alle prove di Concentrazione
Familiarità nelle Armi Migliorata ¹	Bonus di attacco base +1	Le armi razziali sono armi da guerra, non esotiche
Guerriero di Montagna ¹	Sopravvivenza 5 gradi, bonus di attacco base +3	Ottiene un bonus +1 ai danni in mischia, bonus di +1 agli attacchi a distanza da terreni elevati, nega il bonus dell'avversario e bonus di +2 alle prove di Equilibrio sui pendii ripidi
Incantare con Scudo	Concentrazione 5 gradi, Competenza negli Scudi, Incantare in Combattimento	Nessun attacco di opportunità quando il personaggio lancia incantesimi con lo scudo preparato
Ira Audace	Cos 13, capacità di ira	Subisce una penalità aggiuntiva di -2 alla CA, ottiene un +2 aggiuntivo a For e Cos quando è in preda all'ira
Manifestare con Scudo	Concentrazione 5 gradi, Competenza negli Scudi, Manifestare in Combattimento	Nessun attacco di opportunità quando il personaggio manifesta poteri con lo scudo preparato
Ottimizzazione delle Armature Pesanti ¹	Competenza nelle Armature (pesanti), bonus di attacco base +4	Riduce la penalità di armatura alla prova di 1 e aumenta il bonus di armatura di 1
Ottimizzazione delle Armature Pesanti Superiore ¹	Competenza nelle Armature (pesanti), Ottimizzazione delle Armature Pesanti, bonus di attacco base +8	Riduce la penalità di armatura alla prova di 2 e aumenta il bonus di armatura di 1
Scagliare Alleato	For 19, Scagliare Rocce o capacità razziale di scagliare rocce, taglia Grande o superiore	Lancia un alleato in un altro quadretto
Scagliare Nemico	For 19, Scagliare Rocce o capacità razziale di scagliare rocce, taglia Grande o superiore	Lancia un nemico con cui è in lotta
Scagliare Rocce	For 19, taglia Grande o superiore	Lancia le rocce come un gigante
Scagliare Rocce Migliorato	For 23, Scagliare Rocce, taglia Grande o superiore	Lancia le rocce a una distanza maggiore e con più precisione
Scalatore Determinato	Goliath, o Saltare 8 gradi e Scalare 8 gradi	Può sempre prendere 10 alle prove di Saltare e di Scalare
Senso della Terra	Cos 13, Sag 13	Entro 6 metri percepisce le creature a contatto con la terra
Adepto della Terra	Senso della Terra	Bonus di +1 ai tiri dei danni se il personaggio e il suo nemico sono a contatto con la terra
Maestro della Terra	Adepto della Terra, Senso della Terra	Bonus di +1 ai tiri per colpire se il personaggio e il suo nemico sono a contatto con la terra
Incantesimi della Terra	Incantesimi Intensificati, Senso della Terra	Gli incantesimi intensificati sono trattati come se fossero più alti di livello e di livello dell'incantatore superiore
Ira di Pietra	Senso della Terra, capacità di ira	Quando è in preda all'ira, ottiene +1 all'armatura naturale
Spingere Furioso	Spingere Migliorato, capacità di ira, taglia Grande o superiore	Butta a terra un avversario come parte di una spinta furiosa
Stuzzicare ¹	Car 13, bonus di attacco base +1	Costringe i nemici a compiere attacchi in mischia solo contro il personaggio
Talenti razziali	Prerequisiti	Benefici
Amico degli Animali in Tana	Gnomo, Car 13	Ottiene un bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali e alle prove di empatia selvatica con gli animali che vivono nelle tane
Colpo Silenzioso	Gnomo del sussurro, capacità di attacco furtivo	Rende silenzioso il bersaglio di un attacco furtivo del personaggio
Combattere Titani ¹	Schivare, bonus razziale di schivare alla CA contro i giganti	Applica il bonus razziale di schivare alla CA quando schiva avversari di taglia più grande
Competenza nelle Armature Natiche ¹	Nano, Competenza nelle Armature (pesanti)	Ottiene la competenza nelle armature esotiche natiche
Conoscenze Ancestrali	Nano, Sag 15	Effettua prove di Conoscenze senza addestramento e usa il modificatore di Saggezza
Conoscenze Triviali	Gnomo, Int 13	Sceglie il più alto di due tiri di Conoscenze o di conoscenze bardiche
Litodermi Pesanti	Goliath	L'armatura naturale aumenta di 1
Macula dell'Auspicio	Goliath	Ottiene un bonus di +2 alle prove di Carisma contro i goliath e tira nuovamente le prove di stabilizzazione
Macula del Benedetto	Goliath, Macula dell'Auspicio	Sceglie il più alto di due tiri salvezza
Macula del Cacciatore	Goliath, Macula dell'Auspicio	Sceglie la più alta di due prove di iniziativa
Macula del Creatore	Goliath, Macula dell'Auspicio	Sceglie la più alta di due prove di abilità
Macula del Guerriero	Goliath, Macula dell'Auspicio	Sceglie il più alto di due tiri per colpire
Macula del Mago	Goliath, Macula dell'Auspicio	Sceglie la più alta di due prove di livello dell'incantatore
Mistificatore Naturale	Gnomo, Car 13	Ottiene incantesimi di illusione di 1° livello come capacità magiche
Prestigio del Clan	Nano, Car 13	Ottiene un bonus di +4 alle prove di Carisma contro i membri dello stesso clan

Pugno della Terra ¹	Nano, gnomo o goliath, Colpo Senz'Armi Migliorato, Senso della Terra	I colpi senz'armi sono trattati come se fossero di ferro freddo, quando il personaggio è a contatto con la terra ferma
Silenzio Extra	Gnomo del sussurro	Utilizza la capacità razziale di silenzio 3 volte al giorno + bonus di Car
Sorriso di Moradin	Nano	Ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di abilità basate sul Carisma
Temprato dalla Battaglia	Nano, bonus di attacco base +4	Ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro paura, bonus di +2 all'iniziativa
Uccisore dei Nemici Gnomeschi	Gnomo	Ottiene un bonus di +2 ai danni delle armi contro i coboldi e i goblinoidi
Vista Penetrante	Gnomo	Ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza per dubitare delle illusioni
Talenti di musica bardica	Prerequisiti	Benefici
Canto Ammaliatore	Intrattenere (qualsiasi) 5 gradi, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), musica bardica	Utilizza la musica bardica per aumentare di 1 il livello dell'incantatore e la CD degli incantesimi di ammalimento
Canto Ingannatore	Intrattenere (qualsiasi) 5 gradi, Incantesimi Focalizzati (illusione), musica bardica	Utilizza la musica bardica per aumentare il livello dell'incantatore degli incantesimi di illusione e la CD di 1
Canto Metamagico	Qualsiasi due talenti di metamagia, musica bardica	Utilizza la musica bardica per applicare la metamagia agli incantesimi
Ispirare Potenza degli Incantesimi	Intrattenere (qualsiasi) 8 gradi, musica bardica	Un nuovo canto aumenta il livello dell'incantatore degli alleati di 1
Talenti divini	Prerequisiti	Benefici
Interdizione della Terra	Senso della Terra, capacità di intimorire creature della terra	Utilizza un tentativo di intimorire per aumentare l'armatura del personaggio di 2 punti
Perforare l'Oscurità	Capacità di scacciare non morti, scurovisione	Utilizza un tentativo di scacciare per raddoppiare la portata della scurovisione
Radici della Montagna	Capacità di intimorire creature della terra, tratto razziale di stabilità	Utilizza un tentativo di intimorire per rendersi inamovibili
Riduzione del Danno Divina	Interdizione della Terra, Senso della Terra, capacità di intimorire creature della terra	Utilizza un tentativo di intimorire per ottenere riduzione del danno 2/adamantio
Scudo Magico Divino	Capacità di intimorire creature della terra, bonus razziale ai tiri salvezza contro incantesimi	Utilizza un tentativo di intimorire per conferire agli alleati un bonus di +2 ai loro tiri salvezza contro incantesimi
Talenti di creazione oggetto	Prerequisiti	Benefici
Creare Cerchi di Rune	Incantatore di 5° livello	Crea cerchi di rune
Talenti psionici	Prerequisiti	Benefici
Armatura Deflettente	Ottimizzazione delle Armature Pesanti	Protegge contro gli attacchi di contatto, quando il personaggio è psionicamente focalizzato
Avvolgere Armatura	Competenza nell'armatura indossata	Utilizza il focus psionico per aumentare il bonus di armatura di 3 punti
Caricare Armatura	Competenza nell'armatura indossata, Avvolgere Armatura	L'energia psichica conferisce al personaggio resistenza 10 contro il prossimo attacco di energia
Potenza della Terra	Senso della Terra	Paga 1 punto potere in meno per manifestare un potere quando è a contatto con la roccia o con la terra
Scudo Focalizzato	Competenza negli Scudi	Bonus di scudo +1, quando è psionicamente focalizzato
Visione Profonda	Scurovisione	Quando è psionicamente focalizzato, aumenta la scurovisione
Talenti di stile con le armi	Prerequisiti	Benefici
Ascia Chiodata	Competenza nelle armature chiodate, competenza nell'ascia bipenne, Arma Focalizzata (armature chiodate), competenza nelle armature (pesanti)	Compie un attacco secondario con armatura chiodata con un attacco completo
Ascia con Scudo	Competenza nell'ascia da guerra nanica, competenza nell'ascia, Combattere con Due Armi, Competenza negli Scudi	Conserva il bonus di scudo del buckler, quando effettua un attacco completo con ascia da guerra e ascia
Coltello Incantato	Concentrazione 5 gradi, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (coltello rapido gnomesco), Incantare in Combattimento	Effettua attacchi secondari con il coltello rapido gnomesco quando lancia incantesimi di attacco a contatto
Morso della Testuggine	Arma Focalizzata (spada corta), Competenza nelle Armature Esotiche (armatura da battaglia o armatura da montagna), Competenza negli Scudi Esotici (scudo estremo) o Competenza negli Scudi Torre	Non provoca attacchi di opportunità quando si allontana da una creatura attaccata con la spada corta nello stesso round
Talenti selvatici	Prerequisiti	Benefici
Forma di Pietra	Cos 13, capacità di forma selvatica	Assume una forma pietrosa
Forma Selvatica Poderosa	Tratto razziale di corporatura robusta, capacità di forma selvatica	Conserva la corporatura robusta quando assume la forma selvatica

1 Un guerriero può scegliere questo talento come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri.

2 Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di armatura esotica.

intimorire non morti una sola volta al round), benché durate sovrapposte potrebbero permettere al personaggio di beneficiare di uno o più talenti divini in contemporanea.

Terzo, scacciare o intimorire non morti è una capacità soprannaturale, un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità e conta come un attacco. Attivare un talento divino è allo stesso modo una capacità soprannaturale che non provoca attacchi di opportunità eccetto dove altrimenti specificato nella descrizione del talento. Attivare un talento divino non è considerato un attacco, tranne quando l'attivazione del talento potrebbe causare danni diretti a un bersaglio.

I paladini in particolare dovrebbero considerare attentamente questi talenti. Considerato che la capacità di scacciare non morti del paladino sarà sempre inferiore a quella di un chierico per tutta la sua carriera, un paladino che sceglie uno o due talenti divini ha più opzioni tra cui scegliere oltre a utilizzare i suoi tentativi di scacciare soltanto per scacciare non morti.

Questi talenti sono particolarmente adatti ai chierici e ai paladini nani, gnomi o goliath.

TALENTI DI STILE CON LE ARMI

Introdotti per la prima volta nel manuale del *Perfetto Combattente*, i talenti di stile con le armi riflettono un approccio estremamente focalizzato sul combattimento ed enfatizzano la maestria in particolari tipi di armi. Così come gli individui sviluppano stili unici, le razze affrontano il combattimento in molti modi diversi. Questa diversità si esprime al meglio attraverso i peculiari stili di combattimento delle razze, combinazioni di armi prescelte e manovre esotiche tanto uniche quanto la concezione e la cultura delle razze stesse. Sebbene nessuno degli stili qui presentati sia per uso esclusivo di una specifica razza, i DM sono liberi di imporre tali restrizioni nelle loro campagne nel caso in cui volessero riservare una tecnica a una certa razza, sotto-razza od organizzazione.

Un talento di stile con le armi in quanto tale fornisce un beneficio che si basa su un numero di specifici talenti e spesso richiede l'utilizzo di una specifica arma.

AZIONI VELOCI E AZIONI IMMEDIATE

Nel *Manuale delle Miniature* viene introdotto il concetto di un nuovo tipo di azione: l'azione veloce. Allo stesso modo, nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche* viene introdotto un altro tipo di azione: l'azione immediata. Questi due concetti di gioco non sono limitati al gioco di miniature o a quello psionico, rispettivamente, e possono essere utilizzati in una normale partita di D&D. Alcuni talenti, incantesimi od oggetti di *Razze di Pietra* e futuri accessori di *DUNGEONS & DRAGONS* utilizzeranno questi concetti. Segue una descrizione del loro funzionamento.

Azione veloce: Un'azione veloce consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta una più grande spesa di sforzo ed energia di un'azione gratuita. Il personaggio può effettuare un'azione veloce per turno senza influenzare la capacità di effettuare altre azioni. In questo modo, un'azione veloce è identica a un'azione gratuita. Il personaggio può compiere però solo un'azione veloce per turno, quali che siano le altre azioni effettuate. Il personaggio può compiere un'azione veloce ogni volta che potrebbe compiere un'azione gratuita. Le azioni veloci di solito riguardano la magia o i poteri psionici o l'attivazione di oggetti magici o di oggetti psionici; molti personaggi (in particolare quelli che non lanciano incantesimi o utilizzano i poteri

TALENTI SELVATICI

Tutti i talenti selvatici hanno come prerequisito la capacità di forma selvatica. Pertanto, sono accessibili ai druidi di 5° livello o superiore, come pure a qualsiasi personaggio che ha ottenuto la capacità di forma selvatica da una classe di prestigio o da un'altra fonte.

Ogni utilizzo di un talento selvatico di solito costa un utilizzo della capacità di forma selvatica del personaggio. Se il personaggio non ha alcun utilizzo residuo di forma selvatica, non può usare un talento selvatico. Mutare forma con forma selvatica o attivare un talento selvatico è un'azione standard, tranne dove diversamente indicato. Il personaggio può usare forma selvatica per cambiare forma o attivare un talento selvatico soltanto una volta al round, benché durate sovrapposte potrebbero permettere al personaggio di beneficiare di uno o più talenti selvatici in contemporanea.

Attivare un talento selvatico è una capacità soprannaturale e non provoca attacchi di opportunità tranne diversamente indicato nella descrizione del talento. Attivare un talento selvatico non è considerato un attacco, tranne quando l'attivazione del talento potrebbe causare danni diretti a un bersaglio. Forma di Pietra, per esempio, conferisce al personaggio un attacco di schianto, ma il talento alla sua attivazione non infligge danni diretti a un avversario. Non è un attacco in quanto tale.

ABBATTERE [GENERALE]

Il personaggio può spingere all'indietro i suoi nemici, usando il suo peso per accompagnare i colpi.

Prerequisiti: Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, taglia Grande o superiore (i goliath soddisfano questo requisito in virtù del loro tratto razziale di corporatura robusta).

Beneficio: Se il personaggio mette a segno un colpo quando utilizza il talento Attacco Poderoso, può effettuare un tentativo di spinta gratuito contro il nemico che ha colpito, applicando il numero di cui ha ridotto il suo tiro per colpire come bonus alla prova di Forza contrapposta (lo stesso vale per i danni inflitti dal personaggio). Se il personaggio colpisce con un'arma a due mani, può applicare il doppio di quel numero alla prova di Forza

psionici) non hanno occasione di effettuare azioni veloci.

Lanciare un incantesimo rapido o manifestare un potere rapido è un'azione veloce. Inoltre, lanciare qualsiasi incantesimo o manifestare un potere con un tempo di lancio di 1 azione veloce (come *martello della terra*) è un'azione veloce.

Lanciare un incantesimo o manifestare un potere con un tempo di lancio di 1 azione veloce non provoca attacchi di opportunità.

Azione immediata: Proprio come un'azione veloce, un'azione immediata consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma rappresenta una più grande spesa di sforzo ed energia di un'azione gratuita. A differenza di un'azione veloce, un'azione immediata può essere effettuata in qualsiasi momento, anche quando non è il turno del personaggio. Il personaggio che utilizza un'azione immediata durante il proprio turno, lo fa come se questa fosse un'azione veloce, e conta come la sua azione veloce per quel turno. Il personaggio non può utilizzare un'altra azione immediata o azione veloce fino al termine del suo turno successivo, qualora impieghi un'azione immediata quando non è il suo turno (a tutti gli effetti, utilizzare un'azione immediata prima del proprio turno è l'equivalente di utilizzare un'azione veloce per il turno imminente). Il personaggio non può utilizzare un'azione immediata se è colto alla sprovvista.

contrapposta. A differenza dei normali tentativi di spinta, i tentativi per abbattere non provocano attacchi di opportunità, e il personaggio non si muove con il nemico abbattuto. Le regole per spingere si trovano a pagina 160 del *Manuale del Giocatore*.

Speciale: Un guerriero può scegliere *Abbattere* come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

ADEPTO DELLA TERRA [GENERALE]

Il personaggio è in armonia con la terra sotto i suoi piedi, e ciò lo rende più letale nelle mutevoli condizioni della battaglia.

Prerequisiti: Cos 13, Sag 13, Senso della Terra.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni delle armi, se lui e il suo nemico sono entrambi a contatto con la terra.

AMICO DEGLI ANIMALI IN TANA [RAZZIALE]

Il personaggio migliora la sua naturale affinità agli animali che vivono nelle tane.

Prerequisiti: Gnomo, Car 13.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di *Addestrare Animali* e alle prove di *empatia selvatica* riguardanti animali che vivono nelle tane.

Se il personaggio ha la capacità magica di parlare con gli animali che vivono nelle tane, può usare questa capacità una volta in più al giorno per ogni punto bonus di *Carisma*.

Normale: Gli gnomi normalmente possono usare *parlare con gli animali* per parlare con gli animali che vivono nelle tane soltanto una volta al giorno.

ARMATURA DEFLETTENTE [PSIONICO]

L'armatura del personaggio lo ripara dagli attacchi di contatto, in aggiunta ai colpi normali.

Prerequisito: Ottimizzazione delle Armature Pesanti.

Beneficio: Quando il personaggio è psionicamente focalizzato e indossa armature pesanti, il bonus alla CA della sua armatura (compresi tutti gli eventuali bonus di potenziamento) si applica anche agli attacchi di contatto, in aggiunta agli attacchi normali.

ASCIA CHIODATA [STILE]

Il personaggio ha perfezionato l'arte di combattere munito di armatura chiodata e di ascia bipenne. Questi può menare fendenti con l'ascia bipenne e colpire con l'armatura chiodata in una costante e letale sequenza di attacco.

Prerequisiti: Competenza nelle armature chiodate, competenza nell'ascia bipenne, Arma Focalizzata (armature chiodate), Competenza nelle Armature (pesanti).

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco completo con la sua ascia bipenne, può compiere un attacco aggiuntivo con la sua armatura chiodata subendo una penalità di -5. Egli può sommare soltanto la metà del suo modificatore di Forza ai danni inflitti con questo attacco extra, come se fosse un attacco effettuato con un'arma nella mano secondaria.

ASCIA CON SCUDO [STILE]

Il personaggio ha perfezionato lo stile di combattimento con un'ascia da guerra nanica, un'ascia e un buckler fissato con una cinghia alla sua mano secondaria, e ha imparato a usare questa insolita combinazione di armi e di buckler per proteggersi mentre impugna con maestria entrambe le asce.

Prerequisiti: Competenza nell'ascia da guerra nanica, competenza nell'ascia, Combattere con Due Armi, Competenza negli Scudi.

Beneficio: Il personaggio, quando effettua un attacco di round completo con un'ascia da guerra nanica nella sua mano principale e un'ascia nella sua mano secondaria, ottiene lo stesso il bonus di scudo conferito dallo scudo legato con una cinghia alla sua mano secondaria. Inoltre, il personaggio non subisce la normale penalità di -1 ai tiri per colpire quando imbraccia un buckler.

AVVOLGERE ARMATURA [PSIONICO]

Il personaggio può avvolgere la sua armatura di capacità protettive aggiuntive.

Prerequisito: Competenza nell'armatura indossata.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare il suo focus psionico per aumentare di 3 punti il bonus di armatura indossata. Utilizzare questo talento è un'azione immediata (può essere usato durante il turno di un'altra creatura) in risposta a un attacco. Il personaggio deve decidere se utilizzare o meno questo talento, prima che venga effettuato il tiro per colpire dell'avversario.

CANTO AMMALIATORE [MUSICA BARDICA]

Il personaggio può incanalare il potere della sua musica bardica per aumentare temporaneamente il potere dei suoi incantesimi di ammalimento.

Prerequisiti: Intrattenere (qualsiasi) 5 gradi, Incantesimi Focalizzati (ammalimento), musica bardica.

Beneficio: Il personaggio, quando lancia un incantesimo della scuola di ammalimento, può consumare uno dei suoi utilizzi giornalieri di musica bardica per aumentare il livello dell'incantatore e la CD del tiro salvezza di 1 punto. Questi bonus sono cumulabili con quelli conferiti da altri talenti, quale, per esempio, Incantesimi Focalizzati.

CANTO INGANNATORE [MUSICA BARDICA]

Il personaggio può incanalare il potere della sua musica bardica per aumentare temporaneamente il potere dei suoi incantesimi di illusione.

Prerequisiti: Intrattenere (qualsiasi) 5 gradi, Incantesimi Focalizzati (illusione), musica bardica.

Beneficio: Il personaggio, quando lancia un incantesimo di illusione, può consumare uno dei suoi utilizzi giornalieri della capacità di musica bardica per aumentare il suo livello di incantatore e la CD del tiro salvezza di quell'incantesimo di 1. Questi bonus non sono cumulabili con quelli conferiti da altri talenti, come per esempio Incantesimi Focalizzati.

CANTO METAMAGICO [MUSICA BARDICA]

Il personaggio può incanalare il potere della sua musica bardica nella magia, consentendogli di pagare il costo dei talenti di metamagia consumando gli utilizzi della sua capacità di musica bardica.

Prerequisiti: Qualsiasi due talenti di metamagia, musica bardica.

Beneficio: Il personaggio, quando lancia spontaneamente un incantesimo arcano potenziato da un talento di metamagia, invece di aumentare il livello effettivo dell'incantesimo può consumare un numero di utilizzi della sua capacità di musica

bardica pari al numero di livelli extra che il talento di metamagia impone a quell'incantesimo. Applicare la metamagia spontaneamente utilizzando questo metodo aumenta lo stesso il tempo di lancio dell'incantesimo.

Speciale: Quando applica un talento di metamagia a un incantesimo, il personaggio può utilizzare Canto Metamagico per compensare completamente l'aumento di livello effettivo dell'incantesimo o applicare il talento di metamagia normalmente e lanciare l'incantesimo al suo livello incrementato. Il personaggio non può aumentare parzialmente il livello dell'incantesimo (o "suddividere" il costo) per ridurre il numero di utilizzi di musica bardica consumati quanto utilizza il talento di Canto Metamagico. Si può usare un solo metodo alla volta per coprire i talenti di metamagia che influenzano lo stesso incantesimo.

Il personaggio non può usare il talento di Canto Metamagico per potenziare un incantesimo influenzato dal talento di Incantesimi Silenziosi.

CARICARE ARMATURA [PSIONICO]

Il personaggio può caricare la sua armatura di energia psionica, rendendola resistente ai danni da energia.

Prerequisito: Competenza nell'armatura indossata, Avvolgere Armatura.

Beneficio: Il personaggio può spendere il suo focus psionico per caricare l'armatura di energia psionica. Così facendo, ottiene resistenza 10 al prossimo attacco o effetto con un descrittore di energia che lo influenzerà. Usare questo talento è un'azione immediata (può essere usato durante il turno di un'altra creatura) in risposta a un incantesimo, un effetto o un attacco che infligge danni da energia. L'attivazione di questo talento non provoca un attacco di opportunità.

CAVALCARE NEI TUNNEL [GENERALE]

Il personaggio è particolarmente abile nel manovrare le cavalcature attraverso gli spazi angusti e i passaggi sotterranei.

Prerequisiti: Combattere in Sella, Combattere nei Tunnel.

Beneficio: Il personaggio e la sua creatura non subiscono penalità ai tiri per colpire o alla Classe Armatura quando si comprimono per entrare o attraversare spazi ristretti. Il personaggio può combattere in uno spazio qualsiasi abbastanza grande da consentire alla sua cavalcatura di attraversarlo. Vedi pagina 148 del *Manuale del Giocatore* per altre informazioni sul movimento negli spazi ristretti. Il fatto che il personaggio possieda questo talento non consente a una creatura di comprimersi attraverso uno spazio che normalmente non riuscirebbe ad attraversare.

COLPO SILENZIOSO [RAZZIALE]

Il personaggio può ammantare i suoi attacchi furtivi con la magica essenza del silenzio.

Prerequisiti: Gnomo del sussurro, capacità di attacco furtivo.

Beneficio: Il personaggio può impiegare uno dei suoi utilizzi giornalieri della capacità magica di *silenzio* per trasformare un attacco furtivo in un colpo silenzioso. Il personaggio deve dichiarare l'utilizzo di questo talento prima di effettuare il suo tiro per colpire. Se colpisce il suo bersaglio con un attacco in mischia e riesce a infliggere danni da attacco furtivo, allora il bersaglio viene avvolto da un campo di silenzio sovranaturale. L'effetto di questo campo di silenzio è identico a quello dell'incantesimo omonimo, tranne che non c'è nessun tiro salvezza per resistere a questo effetto. Il silenzio dura per un numero di round pari al livello del personaggio.

Il personaggio può dissolvere il campo con un'azione standard.

COLTELLO INCANTATO [STILE]

Il personaggio ha perfezionato lo stile di combattere con un coltello rapido gnomesco e lanciare incantesimi.

Prerequisiti: Concentrazione 5 gradi, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (coltello rapido gnomesco), Incantare in Combattimento.

Beneficio: Il personaggio, con un'azione di round completo, può lanciare un incantesimo di attacco di contatto in mischia, attaccare con l'incantesimo ed effettuare con la mano secondaria un attacco con il suo coltello rapido gnomesco.

COMBATTERE TITANI [RAZZIALE]

Il personaggio è stato addestrato a combattere le creature di taglia più grande, ed egli è abile nello schivare i loro attacchi.

Prerequisiti: Schivare, bonus razziale di schivare alla Classe Armatura contro i giganti.

Beneficio: Il personaggio, quando designa come bersaglio del suo talento di Schivare una creatura di almeno una categoria più grande della sua, applica il suo bonus razziale di schivare alla Classe Armatura contro i mostri di tipo gigante a quell'avversario (quale che sia il tipo della creatura) invece del bonus di +1 conferito dal talento Schivare.

Speciale: Un guerriero può scegliere Combattere Titani come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

COMBATTERE NEI TUNNEL [GENERALE]

Il personaggio è abile nel manovrare e nel combattere negli spazi angusti e nei passaggi sotterranei.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio non subisce una penalità ai suoi tiri per colpire o alla Classe Armatura quando si comprime per entrare o attraversare spazi ristretti.

Normale: Ogni movimento all'interno o attraverso uno spazio ristretto conta come se fosse 2 quadretti, e un personaggio che si trova compresso in uno spazio ristretto subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e una penalità di -4 alla CA. Vedi pagina 148 del *Manuale del Giocatore* per altre informazioni sul movimento negli spazi ristretti.

Speciale: Un guerriero può scegliere Combattere nei Tunnel come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

COMPETENZA NELLE ARMATURE ESOTICHE [GENERALE]

Il personaggio sceglie un tipo di armatura esotica, come la pelle di mammut o la corazza dell'acrobata. Il personaggio sa come indossare in modo appropriato quel tipo di armatura esotica.

Prerequisiti: Competenza nelle Armature del tipo appropriato (per esempio, il personaggio deve avere Competenza nelle Armature [leggere] per acquisire Competenza nelle Armature Esotiche [pelle di mammut]).

Beneficio: Il personaggio è competente in uno specifico tipo di armatura esotica e non subisce alcuna penalità per mancanza di competenza, quando la indossa (vedi Tabella 7-2: "Armature e scudi", pagina 160).

Normale: Un personaggio che indossa un'armatura esotica in cui non è competente subisce una penalità di armatura alla

prova a tutti i tiri per colpire e a tutte le prove di abilità basate sulla Forza e sulla Destrezza.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, lo deve applicare a un nuovo tipo di armatura esotica.

Un guerriero può scegliere Competenza nelle Armature Esotiche come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

Nota: Questo talento è stato introdotto per la prima volta nell'accessorio di gioco per FORGOTTEN REALMS®: *Sottosuolo di Faerûn*. Questa versione del talento prende il posto di quella precedente.

COMPETENZA NELLE ARMATURE NANICHE [RAZZIALE]

Il personaggio conosce le armature esotiche di fattura nanica e sa come utilizzarle in modo appropriato.

Prerequisiti: Nano, Competenza nelle Armature (pesanti).

Beneficio: Il personaggio è competente nell'armatura da battaglia, nella corazza di piastre sovrapposte, nella corazza a scaglie sovrapposte e nell'armatura da montagna, e non subisce alcuna penalità per mancanza di competenza quando indossa uno di questi tipi di armature esotiche. (Vedi Capitolo 7 per la descrizione di questi tipi di armature.)

Normale: Un personaggio che indossa un'armatura esotica nella quale non è competente subisce una penalità di armatura alla prova a tutti i tiri per colpire e a tutte le prove di abilità basate sulla Forza e sulla Destrezza.

Speciale: Un guerriero può scegliere Competenza nelle Armature Naniche come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

COMPETENZA NEGLI SCUDI ESOTICI [GENERALE]

Il personaggio sceglie uno scudo esotico, come per esempio un guanto scudato o un mantello da battaglia. Il personaggio è competente in quel tipo di scudo esotico.

Prerequisiti: Competenza negli Scudi, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio è competente in uno specifico tipo di scudo esotico e non subisce alcuna penalità di mancanza di competenza nello scudo, quando lo imbraccia (vedi Tabella 7-2: "Armature e scudi", pagina 160).

Normale: Un personaggio che imbraccia uno scudo esotico in cui non è competente subisce una penalità di armatura alla prova a tutti i tiri per colpire e a tutte le prove di abilità basate sulla Forza e sulla Destrezza.

Speciale: Come regola variante, il DM può consentire ai guerrieri di scegliere un talento gratuito di Competenza negli Scudi Esotici invece del talento di Competenza negli Scudi Torre che ricevono al 1° livello.

Un guerriero può scegliere Competenza negli Scudi Esotici come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

CONCENTRAZIONE ASSOLUTA [GENERALE]

Il personaggio è un esperto nell'evitare le distrazioni e nel focalizzare la sua mente, e può concentrarsi serenamente persino nelle situazioni più stressanti.

Prerequisito: Concentrazione 8 gradi.

Beneficio: Il personaggio può sempre prendere 10 alle prove di Concentrazione, persino quando le condizioni esterne non glielo consentirebbero.

Normale: Un personaggio non può prendere 10 a qualsiasi prova di abilità se distratto o minacciato, come avviene in battaglia.

CONOSCENZE ANCESTRALI [RAZZIALE]

Il personaggio ha un forte legame con gli antenati del suo clan, e ciò gli garantisce comprensione e conoscenze al di là dei comuni mortali.

Prerequisiti: Nano, Sag 15.

Beneficio: Il personaggio può effettuare qualsiasi prova di Conoscenze senza addestramento, persino se la CD è superiore a 10. Egli inoltre può usare il suo modificatore di Saggezza per qualsiasi prova di Conoscenze al posto del normale modificatore di Intelligenza.

Normale: Un personaggio può effettuare prove di Conoscenze senza addestramento solamente se la CD è minore o pari a 10, e le prove di Conoscenze sono basate sull'Intelligenza.

CONOSCENZE TRIVIALI [RAZZIALE]

Il personaggio ha la capacità di rivangare conoscenze oscure nelle situazioni adatte.

Prerequisiti: Gnomo, Int 13.

Beneficio: Ogniqualevolta il personaggio effettua una prova di Conoscenze o una prova di conoscenze bardiche, tira due volte e usa il migliore dei due risultati.

CREARE CERCHI DI RUNE [CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio può creare cerchi di rune, oggetti magici immobili che contengono un'ampia varietà di incantesimi e di effetti.

Prerequisito: Incantatore di 5° livello.

Beneficio: Il personaggio può creare un cerchio di rune del quale si soddisfino i prerequisiti (vedi "Esempi di cerchi di rune" a pagina 170 per i prerequisiti e altre informazioni sui cerchi di rune). La creazione di un cerchio di rune richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo. Il personaggio, per creare un cerchio di rune, deve spendere 1/25 del costo dell'oggetto in PE e consumare materie prime per un valore della metà del suo prezzo.

Il personaggio può inoltre riparare un cerchio di rune spezzato, se fosse un cerchio del tipo che è in grado di creare. In questo modo, la creazione costa la metà dei PE, la metà delle materie prime e la metà del tempo che ci vorrebbero per creare quell'oggetto per la prima volta.

Alcuni cerchi di rune richiedono ulteriori costi di componenti materiali o di PE, come indicato nelle rispettive descrizioni. Questi costi sono in aggiunta a quelli che derivano dal prezzo base dell'oggetto.

FAMILIARITÀ NELLE ARMI MIGLIORATA [GENERALE]

Il personaggio ha familiarità con tutte le armi esotiche conosciute tra la sua gente.

Prerequisito: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio considera tutte le armi esotiche associate alla sua razza come armi da guerra invece che armi esotiche. Un'arma è considerata associabile a una razza se il nome di quella razza appare come parte del nome dell'arma, quali ad esempio la manosinistra gnomesca (vedi pagina 155) o l'urgrosh nanico.

Normale: Un personaggio privo di questo talento deve scegliere il talento Competenza nelle Armi Esotiche (o avere l'appropriata familiarità nell'arma come tratto razziale) per eliminare la penalità di per mancanza di competenza che subisce quando impugna un'arma esotica associabile alla sua razza.

Speciale: Un guerriero può scegliere Familiarità nelle Armi Migliorata come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

FIANCHI DI PIETRA [GENERALE]

Il personaggio ha studiato le tecniche per combattere sottoterra, e sa come proteggersi dagli attacchi di numerosi avversari ogni volta che ha le spalle coperte da solida parete di roccia.

Prerequisiti: Combattere nei Tunnel, Competenza negli Scudi.

Beneficio: Se il personaggio imbraccia uno scudo in cui è competente e un lato del suo spazio è interamente a contatto con una solida parete, il personaggio non è attaccabile ai fianchi.

Speciale: Un guerriero può scegliere Fianchi di Pietra come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

FORMA DI PIETRA [SELVATICO]

Il personaggio può usare forma selvatica per assumere una forma simile a una roccia.

Prerequisiti: Cos 13, capacità di forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio, con un'azione standard, può consumare uno dei suoi utilizzi di forma selvatica per assumere una forma pietrosa e rocciosa. Il personaggio, finché assume questa forma, ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni. Il bonus di armatura naturale diventa +4 (e sostituisce qualsiasi bonus di armatura naturale normalmente posseduto dal personaggio, anche se quest'ultimo conserva gli eventuali bonus di potenziamento all'armatura naturale).

Il personaggio inoltre può effettuare un attacco di schianto che infligge danni contundenti pari a quelli di una morningstar di taglia appropriata (2d6 punti per personaggi di taglia Grande, 1d8 punti per personaggi di taglia Media e 1d6 punti per personaggi di taglia Piccola).

Normale: Un druido privo di questo talento può usare forma selvatica soltanto per trasformarsi in animali, vegetali o elementali.

FORMA SELVATICA PODEROSA [SELVATICO]

Il personaggio ottiene una corporatura possente quando assume la forma selvatica.

Prerequisiti: Tratto razziale di corporatura robusta, capacità di forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio, con un'azione standard, può consumare uno dei suoi utilizzi di forma selvatica per assumere una versione potenziata della creatura nella quale si trasforma normalmente. Il personaggio, finché assume questa forma, ottiene i pieni benefici della sua capacità razziale di corporatura robusta ed è considerato di una categoria di taglia superiore a quella normale per molti effetti (vedi la descrizione dei tratti razziali dei goliath a pagina 56 per i dettagli sulla corporatura robusta).

Quando utilizza Forma Selvatica Poderosa, il personaggio infligge i danni con i suoi attacchi naturali come se fosse di una categoria di taglia superiore (vedi il talento Attacco Naturale Migliorato a pagina 303 del *Manuale dei Mostri*).

GUERRIERO DI MONTAGNA [GENERALE]

Il personaggio è competente nel combattere su terreni impervi o montagnosi.

Prerequisiti: Sopravvivenza 5 gradi, bonus di attacco base +3.

Beneficio: Quando il personaggio porta un attacco da un terreno più elevato rispetto al suo avversario, ottiene un bonus di +1 ai suoi danni. Quando il personaggio effettua un attacco a distanza da un terreno più elevato di quello del suo avversario, ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire.

Quando un avversario attacca in mischia il personaggio da un terreno più elevato, l'avversario non ottiene il bonus di +1 al suo tiro per colpire.

Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Equilibrio effettuate quando si muove lungo pendii ripidi (vedi pagina 89 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Normale: Un personaggio che porta attacchi in mischia da un punto elevato ottiene un bonus di +1 ai suoi tiri per colpire. Gli attacchi a distanza effettuati da un punto più elevato non ricevono alcun bonus.

Speciale: Un guerriero può scegliere Guerriero di Montagna come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

INCANTARE CON SCUDO [GENERALE]

Il personaggio è abile nel proteggersi con lo scudo quando lancia incantesimi in combattimento.

Prerequisiti: Concentrazione 5 gradi, Competenza negli Scudi, Incantare in Combattimento.

Beneficio: Il personaggio, finché tiene preparato uno scudo leggero, uno scudo pesante o uno scudo torre, non provoca attacchi di opportunità per il lancio di incantesimi in combattimento.

INCANTESIMI DELLA TERRA [GENERALE]

Il personaggio incanala potere magico dalla terra sotto i suoi piedi.

Prerequisiti: Cos 13, Sag 13, Incantesimi Intensificati, Senso della Terra.

Beneficio: Finché il personaggio è a contatto con la pietra o con la terra incolta (compreso il terreno normale), può usare il talento Incantesimi Intensificati con effetti aggiuntivi. Se lancia un incantesimo con uno slot incantesimo che è più alto di quello del livello effettivo dell'incantesimo, l'incantesimo viene trattato come se fosse un incantesimo di due livelli più alto, mentre il livello effettivo dell'incantatore aumenta di uno. Se il personaggio usa uno slot incantesimo di due livelli più alto, l'incantesimo viene trattato come se fosse di tre livelli più alto e l'effettivo livello dell'incantatore del personaggio aumenta di due, e così via.

Il personaggio non può ottenere i benefici di questo talento quando lancia un incantesimo con il descrittore acqua, aria o fuoco.

INTERDIZIONE DELLA TERRA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per diffondere sulla sua pelle la forza della terra.

Prerequisiti: Cos 13, Sag 13, Senso della Terra, capacità di intimidire creature della terra.

Beneficio: Il personaggio, con un'azione standard, può utilizzare uno dei suoi tentativi giornalieri di intimorire le creature della terra per aumentare il suo bonus di armatura naturale di +2. Questo incremento dura un numero di minuti pari al bonus di Costituzione del personaggio.

Speciale: Il personaggio deve essere in contatto con la terra per usare questo talento.

IRA AUDACE [GENERALE]

Il personaggio è considerato una testa calda persino dagli altri barbari, ed è capace di cadere in uno stato di ira ancora più profondo e furente. I goliath barbari prediligono questo talento.

Prerequisiti: Cos 13, capacità di ira.

Beneficio: Ogniqualevolta il personaggio cade in preda all'ira, subisce una penalità addizionale di -2 alla sua Classe Armatura, ma ottiene un bonus aggiuntivo di +2 alla Forza e alla Costituzione. Questi bonus e penalità sono cumulabili con gli effetti di ira, di ira superiore e di ira possente.

IRA DI PIETRA [GENERALE]

Il legame del personaggio con la terra e una scorza spessa gli consentono di ignorare i colpi più facilmente, quando è in preda all'ira.

Prerequisiti: Senso della Terra, capacità di ira.

Beneficio: Ogniqualevolta il personaggio cade in preda all'ira ed è a contatto con la terra, ottiene un bonus di potenziamento +1 all'armatura naturale per la durata dell'ira.

ISPIRARE POTENZA DEGLI INCANTESIMI [MUSICA BARDICA]

Il personaggio può usare la musica bardica per aumentare il potere degli incantesimi dei suoi alleati.

Prerequisiti: Intrattenere (qualsiasi) 8 gradi, musica bardica.

Beneficio: Il personaggio ottiene una capacità aggiuntiva di musica bardica chiamata ispirare potenza degli incantesimi.

Ispirare potenza degli incantesimi (Sop): Il personaggio con un'azione standard può usare le sue canzoni o le sue poesie per ispirare gli incantatori alleati che lanciano incantesimi, rendendo più potenti i loro incantesimi. Un alleato per essere influenzato deve essere in grado di ascoltare l'esecuzione del personaggio. L'effetto dura finché gli alleati ascoltano il canto del personaggio e per 5 round subito dopo. Il livello effettivo dell'incantatore degli alleati aumenta di 1. Il personaggio non può ispirare potenza degli incantesimi a se stesso. Ispirare potenza degli incantesimi è una capacità magica che influenza la mente.

Speciale: Ispirare potenza degli incantesimi segue le normali regole delle capacità di musica bardica, compreso impiegare uno degli utilizzi giornalieri del personaggio di quella capacità.

LITODERMI PESANTI [RAZZIALE]

Il personaggio ha la pelle ricoperta di protuberanze rocciose che lo proteggono dagli attacchi.

Prerequisito: Goliath.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di armatura naturale +1.

MACULA DELL'AUSPICIO [RAZZIALE]

I goliath danno grande credito al modo in cui le variazioni maculate della pigmentazione della pelle preannunziano gli eventi nel futuro di un goliath. La trama della pelle del personaggio indica che il fato lo ha scelto per fare grandi cose, mentre la trama si modifica lentamente per assumere nuove forme.

Prerequisito: Goliath.

Beneficio: I goliath che possono vedere le trame della pelle del personaggio vengono inconsciamente influenzati da esse. Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di abilità basate sul Carisma, quando tratta con altri goliath. Inoltre, il personaggio può ritentare qualsiasi prova di stabilizzazione una volta al turno.

MACULA DEL BENEDETTO [RAZZIALE]

Le macule del personaggio formano una trama che resiste a una vasta gamma di effetti dannosi in tempi di pericolo.

Prerequisiti: Goliath, Macula dell'Auspicio.

Beneficio: Il personaggio, quando effettua qualsiasi tiro salvezza, fino a tre volte al giorno, può tirare un secondo d20 e scegliere uno dei due risultati.

MACULA DEL CACCIATORE [RAZZIALE]

Le macule del personaggio formano una trama che lo rende difficile da soggiogare.

Prerequisiti: Goliath, Macula dell'Auspicio.

Beneficio: Il personaggio, quando effettua una prova di iniziativa, può tirare un secondo d20 e scegliere uno dei due risultati.

MACULA DEL CREATORE [RAZZIALE]

Le macule del personaggio formano una trama che concede al suo fato un vantaggio quando utilizza le abilità.

Prerequisiti: Goliath, Macula dell'Auspicio.

Beneficio: Il personaggio, quando effettua qualsiasi prova di abilità, fino a tre volte al giorno, può tirare un secondo d20 e scegliere uno dei due risultati.

MACULA DEL GUERRIERO [RAZZIALE]

Le macule del personaggio nel tempo hanno formato una trama che concede al suo fato una precisione letale in tempi di pericolo.

Prerequisiti: Goliath, Macula dell'Auspicio.

Beneficio: Il personaggio, quando effettua un tiro per colpire, fino a tre volte al giorno, può tirare un secondo d20 e scegliere uno dei due risultati.

MACULA DEL MAGO [RAZZIALE]

Le macule del personaggio formano una trama che manifesta il suo forte talento magico.

Prerequisiti: Goliath, Macula dell'Auspicio.

Beneficio: Il personaggio, quando effettua una prova di livello dell'incantatore, fino a tre volte al giorno, può tirare un secondo d20 e scegliere uno dei due risultati.

MAESTRO DELLA TERRA [GENERALE]

Il personaggio è in armonia con la terra sotto i suoi piedi, e ciò gli consente di anticipare i movimenti del suo avversario in battaglia.

Prerequisiti: Cos 13, Sag 13, Adepto della Terra, Senso della Terra.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire, se lui e il suo nemico sono entrambi a contatto con la terra.

MANIFESTARE CON SCUDO [GENERALE]

Il personaggio è abile nel proteggersi con lo scudo quando manifesta poteri psionici in combattimento.

Prerequisiti: Concentrazione 5 gradi, Competenza negli Scudi, Manifestare in Combattimento.

Beneficio: Il personaggio, finché tiene preparato uno scudo leggero, uno scudo pesante o uno scudo torre, non provoca attacchi di opportunità per la manifestazione di poteri psionici in combattimento.

MISTIFICATORE NATURALE [RAZZIALE]

Il personaggio ha un accesso naturale superiore ai poteri illusori della sua razza.

Prerequisiti: Gnomo, Car 13.

Beneficio: Il personaggio ottiene la capacità di utilizzare uno dei seguenti incantesimi una volta al giorno come una capacità magica: *camuffare se stesso*, *immagine silenziosa* o *ventriloquio*. 1° livello dell'incantatore; CD del tiro salvezza 10 + modificatore di Carisma del personaggio + livello dell'incantesimo.

Speciale: Questo talento può essere scelto fino a tre volte. Ogni volta, il personaggio sceglie un incantesimo diverso e ottiene un utilizzo giornaliero di quell'incantesimo.

MORSO DELLA TESTUGGINE [STILE]

Il personaggio ha perfezionato lo stile di combattimento con la spada corta mentre indossa un'armatura molto pesante e imbraccia uno scudo grande.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (spada corta), Competenza nelle Armature Esotiche (armatura da battaglia o armatura da montagna), Competenza negli Scudi Esotici (scudo estremo) o Competenza negli Scudi Torre.

Beneficio: Il personaggio deve indossare un'armatura esotica pesante e imbracciare uno scudo estremo o uno scudo torre per ottenere i benefici di questo talento. Quando utilizza questo stile, il personaggio non provoca attacchi di opportunità se si allontana da una creatura che ha attaccato con la spada corta nello stesso round.

OTTIMIZZAZIONE DELLE ARMATURE PESANTI [GENERALE]

Il personaggio ha ricevuto un addestramento intensivo nelle armature pesanti e ha imparato a trarre vantaggi da quel tipo di protezione.

Prerequisiti: Competenza nelle Armature (pesanti), bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando il personaggio indossa armature pesanti, la penalità di armatura alla prova diminuisce di 1 e il bonus di armatura aumenta di 1.

Speciale: Un guerriero può scegliere Ottimizzazione delle Armature Pesanti come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

OTTIMIZZAZIONE DELLE ARMATURE PESANTI SUPERIORE [GENERALE]

Il personaggio ha perfezionato l'uso delle armature pesanti, massimizzando le loro qualità protettive e muovendosi più agilmente quando le indossa.

Prerequisiti: Competenza nelle Armature (pesanti), Ottimizzazione delle Armature Pesanti, bonus di attacco base +8.

Beneficio: Quando il personaggio indossa armature pesanti, la penalità di armatura alla prova diminuisce di 2 e il bonus di armatura aumenta di 1. Entrambi i benefici sono cumulabili con il beneficio del talento Ottimizzazione delle Armature Pesanti, per una diminuzione totale della prova di armatura di 3 e un aumento totale del bonus di armatura di 2.

Speciale: Un guerriero può scegliere Ottimizzazione delle Armature Pesanti Superiore come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

PERFORARE L'OSCURITÀ [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per aumentare temporaneamente la portata della sua scurovisione.

Prerequisiti: Capacità di scacciare non morti, scurovisione.

Beneficio: Il personaggio, con un'azione standard, può utilizzare uno dei suoi tentativi giornalieri di scacciare non morti per raddoppiare la portata della sua scurovisione. Questo incremento dura un numero di minuti pari al livello del personaggio.

POTENZA DELLA TERRA [PSIONICO]

Il personaggio attinge energia psionica dalla roccia viva.

Prerequisiti: Cos 13, Sag 3, Senso della Terra.

Beneficio: Finché il personaggio è psionicamente focalizzato ed è a contatto con la pietra o con la terra incolta (compreso il terreno normale), quando manifesta un potere, può attingere energia psichica contenuta nella terra. Quando il personaggio manifesta un potere in questo modo, spende 1 punto potere in meno di quello che pagherebbe normalmente. L'uso di questo talento non può ridurre il costo di un potere al di sotto di 1 punto potere.

Il personaggio che utilizza questo talento non può spendere il proprio focus psionico per potenziare uno stesso potere in un altro modo. Ad esempio, se il personaggio possiede il talento Poteri Massimizzati, non può usare il suo focus psionico per massimizzare un potere e insieme ridurre il costo di quel potere.

PRESTIGIO DEL CLAN [RAZZIALE]

Le azioni del personaggio gli hanno permesso di conquistare una certa fama e di meritare il rispetto del suo clan, grazie al valore dimostrato in battaglia o per gli anni di servizio resi al clan.

Prerequisiti: Nano, Car 13.

Beneficio: Le prestigiose azioni compiute dal personaggio gli conferiscono un bonus di +4 a tutte le prove di abilità basate sul Carisma, quando tratta con altri membri del suo clan. Il clan va specificato alla scelta di questo talento, e non lo si può più cambiare.

Speciale: Questo talento è applicabile soltanto a un clan, tipicamente il clan di appartenenza del personaggio. Il talento può essere scelto soltanto una volta.

PUGNO DELLA TERRA [RAZZIALE]

Il legame con la terra e l'addestramento marziale del personaggio hanno impregnato i suoi pugni con le qualità del ferro freddo.

Prerequisiti: Nano, gnomo o goliath, Colpo Senz'Armi Migliorato, Senso della Terra.

Beneficio: Finché il personaggio è a contatto con la terra, i suoi attacchi senz'armi sono trattati come se fossero armi di ferro freddo ai fini dei danni inflitti alle creature con la riduzione del danno.

Speciale: Un guerriero può scegliere Pugno della Terra come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

RADICI DELLA MONTAGNA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per rendersi inamovibile.

Prerequisiti: Capacità di intimorire creature della terra, tratto razziale di stabilità.

Il talento Scagliare Alleato in azione



JOEL
2K4

Beneficio: Il personaggio, con un'azione standard, può utilizzare uno dei suoi tentativi giornalieri di intimidire le creature della terra per arroccarsi nel punto in cui si trova. Quando un avversario tenta di

spingere o di sbilanciare il personaggio, quest'ultimo vince automaticamente una prova di Forza contrapposta. Una creatura con la capacità di afferrare migliorato deve muoversi nello spazio del personaggio per afferrarlo, dal momento che non può trascinare il personaggio nel suo spazio. Se il personaggio è in lotta, vince automaticamente una prova di lotta contrapposta, quando un avversario cerca di muoverlo. Nessun incantesimo o altro effetto può smuovere il personaggio. Se il personaggio cade in preda al panico o è terrorizzato, subisce l'effetto completo della paura, ma non scappa via. Quando questa capacità è in funzione, il personaggio non si può muovere, persino per fare un passo di 1,5 metri. Questa capacità dura un numero di round pari al livello del personaggio, ma può essere terminata in qualsiasi momento con un'azione gratuita.

Speciale: Il personaggio deve essere in contatto con la terra per usare questo talento.

RIDUZIONE DEL DANNO DIVINA [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per ottenere una parziale protezione dalle armi.

Prerequisiti: Interdizione della Terra, Senso della Terra, capacità di intimidire creature della terra.

Beneficio: Il personaggio, con un'azione standard, può utilizzare uno dei suoi tentativi giornalieri di intimidire le creature della terra per conferire a se stesso una riduzione del danno 2/adamantio. Questo beneficio dura un numero di round pari al livello del personaggio.

SCAGLIARE ALLEATO [GENERALE]

Il personaggio può proiettare in aria i suoi compagni come se fossero armi da lancio.

Prerequisiti: For 19, Scagliare Rocce o capacità razziale di scagliare rocce, taglia Grande o superiore (i goliath soddisfano questo requisito in virtù del loro tratto razziale di corporatura robusta).

Beneficio: Il personaggio può sollevare un alleato di almeno una categoria di taglia inferiore e scagliarlo verso uno specifico quadretto lontano fino a un cinque incrementi di gittata. Occorre un'azione di movimento per sollevare un alleato e un'azione standard per scagliare quell'alleato. Il personaggio in questo modo effettua un attacco di contatto a distanza (contro CA 5) per lanciare l'alleato fino al quadretto desiderato. Se l'attacco di contatto va a segno, l'alleato atterra nel quadretto designato. Se l'attacco di contatto fallisce, il quadretto in cui atterra l'alleato viene determinato casualmente, utilizzando il diagramma "Mancare con un'arma da lancio" a pagina 156 del *Manuale del Giocatore*. Se l'alleato atterra in quadretto occupato, allora atterra prono in quel quadretto. In ogni caso, l'alleato non provoca attacchi di opportunità per questo tipo di movimento.

Gli alleati di una categoria di taglia inferiore di quella del personaggio hanno un incremento di gittata di 1,5 metri, mentre gli alleati di due o più categorie di taglia inferiori hanno un incremento di gittata di 4,5 metri. Se il personaggio possiede il talento Scagliare Rocce Migliorato o la capacità razziale di scagliare rocce, gli incrementi di gittata diventano 6 metri e 12 metri, rispettivamente.

I goliath sono considerati creature di taglia Grande ai fini di questo talento, e quindi possono scagliare alleati di taglia Media con un incremento di gittata di 1,5 metri, o alleati di taglia più piccola con un incremento di gittata di 4,5 metri.

Il personaggio deve essere così forte da sollevare l'alleato sopra la testa (il peso dell'alleato non può superare il carico massimo del personaggio) per lanciarlo. Vedi pagina 162 del *Manuale del Giocatore* per altre informazioni sulla capacità di trasporto e sul carico massimo.

SCAGLIARE NEMICO [GENERALE]

Quando il personaggio è in lotta con un nemico, può sollevarlo per aria e lanciarlo.

Prerequisiti: For 19, Scagliare Rocce o capacità razziale di scagliare rocce, taglia Grande o superiore (i goliath soddisfano questo requisito in virtù del loro tratto razziale di corporatura robusta).

Beneficio: Quando il personaggio è in lotta con un nemico, può scagliarlo lontano con una prova di lotta effettuata con successo. Scagliare il nemico richiede un'azione standard. Il personaggio può scagliare un nemico di 3 metri per ogni 5 punti oltre i quali la sua prova di lotta supera la prova di lotta o la prova di Artista della Fuga di quel nemico. Il nemico atterra prono nel quadretto indicato dal personaggio. Il personaggio non può scagliare un nemico più lontano di quanto potrebbe lanciare un alleato (come descritto nel talento Scagliare Alleato). Il personaggio deve essere così forte da sollevare il nemico sopra la testa (il peso del nemico non può superare il carico massimo del personaggio) per lanciarlo. Vedi pagina 162 del *Manuale del Giocatore* per altre informazioni sulla capacità di trasporto e sul carico massimo.

Il nemico non provoca attacchi di opportunità per questo tipo di movimento.

SCAGLIARE ROCCE [GENERALE]

Il personaggio può scagliare rocce allo stesso modo di un gigante.

Prerequisiti: For 19, taglia Grande o superiore (i goliath soddisfano questo requisito in virtù del loro tratto razziale di corporatura robusta).

Beneficio: Il personaggio può scagliare rocce che pesano tra i 20 e i 25 kg (oggetti di taglia Piccola) con un incremento di gittata di 4,5 metri. Le rocce infliggono 2d6 danni più il modificatore di Forza del personaggio. Le rocce hanno una gittata massima di cinque incrementi di gittata.

Normale: Come arma improvvisata, una roccia di 20-25 kg infligge 2d6 danni con un incremento di gittata di 1,5 metri, e tale roccia può essere lanciata soltanto con un'azione di round completo. Un personaggio senza il talento Scagliare Rocce è considerato privo di competenza, e perciò subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

SCAGLIARE ROCCE MIGLIORATO [GENERALE]

Migliorano la precisione e l'efficacia delle rocce scagliate dal personaggio.

Prerequisiti: For 23, Scagliare Rocce, taglia Grande o superiore (i goliath soddisfano questo requisito in virtù del loro tratto razziale di corporatura robusta).

Beneficio: Il personaggio può scagliare rocce che pesano tra i 20 e i 25 kg (oggetti di taglia Piccola) con un incremento di gittata di 24 metri. Le rocce infliggono 2d6 danni più il modificatore di Forza del personaggio. Le rocce hanno una gittata massima di cinque incrementi di gittata. In aggiunta, il personaggio ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire, quando scaglia rocce.

SCALATORE DETERMINATO [GENERALE]

Il personaggio è così bravo a scalare le montagne e a saltare lungo i crepacci che nulla riesce a distrarlo.

Prerequisito: Goliath, o Saltare 8 gradi e Scalare 8 gradi.

Beneficio: Il personaggio può sempre prendere 10 alle prove di Saltare e di Scalare, persino quando le condizioni esterne non glielo consentirebbero.

Normale: Un personaggio non può prendere 10 a qualsiasi prova di abilità se distratto o minacciato, come avviene in battaglia.

SCUDO FOCALIZZATO [PSIONICO]

La concentrazione mentale del personaggio lo rende più competente nell'utilizzo dello scudo.

Prerequisito: Competenza negli Scudi.

Beneficio: Quando il personaggio è psionicamente focalizzato e imbraccia saldamente uno scudo nel quale è competente, la CA conferita dallo scudo aumenta di 1.

SCUDO MAGICO DIVINO [DIVINO]

Il personaggio può incanalare energia per aiutare i suoi alleati a resistere gli incantesimi e gli effetti magici.

Prerequisiti: Capacità di intimorire creature della terra, bonus razziale ai tiri salvezza contro incantesimi.

Beneficio: Il personaggio, con un'azione standard, può utilizzare uno dei suoi tentativi giornalieri di intimorire le creature della terra per conferire agli alleati entro 9 metri un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici. Questo bonus dura un numero di round pari al livello del personaggio.

SENSO DELLA TERRA [GENERALE]

Il personaggio è in armonia con la terra sotto i suoi piedi.

Prerequisiti: Cos 13, Sag 13.

Beneficio: Finché il personaggio è a contatto con la terra, può utilizzare un'azione di movimento per percepire il numero e la direzione delle creature che si trovano a contatto la terra entro 6 metri. Il personaggio non può stabilire l'esatta posizione di una creatura con questo talento.

Speciale: Le creature con il tipo o sottotipo aria o acqua non possono scegliere questo talento.

SILENZIO EXTRA [RAZZIALE]

Il personaggio può generare un campo di silenzio con maggiore frequenza di quello che sono in grado di fare gli altri gnomi del sussurro.

Prerequisito: Gnomo del sussurro.

Beneficio: Il personaggio può usare la capacità magica razziale di *silenzio* un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo bonus di Carisma.

Normale: Uno gnomo del sussurro può normalmente utilizzare la sua capacità magica di *silenzio* una volta al giorno.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, ottiene tre utilizzi aggiuntivi al giorno della sua capacità di *silenzio*.

SORRISO DI MORADIN [RAZZIALE]

In virtù del favore di Moradin, il personaggio è un brillante conversatore.

Prerequisito: Nano.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di abilità che si basano sul Carisma.

SPINGERE FURIOSO [GENERALE]

Il personaggio può usare la forza bruta per scagliarsi contro i suoi nemici e buttarli a terra.

Prerequisiti: Spingere Migliorato, capacità di ira, taglia Grande o superiore (i goliath soddisfano questo requisito in virtù del loro tratto razziale di corporatura robusta).

Beneficio: Il personaggio, quando è in preda all'ira, può tentare di buttare a terra qualsiasi creatura che riesce a spingere con successo (ossia, che spinge indietro di almeno 1,5 metri con un tentativo riuscito di spinta). Il personaggio subisce una penalità di -4 alle sue prove di Forza per spingere l'avversario, ma, se vince, l'avversario cade a terra prono al termine della spinta. Le regole per spingere si possono trovare a pagina 160 del *Manuale del Giocatore*.

STUZZICARE [GENERALE]

Il personaggio è abile nell'indurre i nemici ad attaccarlo.

Prerequisiti: Car 13, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio, con un'azione di movimento, può stuzzicare un avversario che lo minaccia, che lo tiene sotto tiro, che può udirlo e che ha un'Intelligenza di 3 o superiore. (L'effetto è una capacità che influenza la mente.) Quando l'avversario stuzzicato inizia il suo turno successivo, se minaccia il personaggio e lo tiene sotto tiro, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + la metà del livello del personaggio + il modificatore di Car del personaggio). Se l'avversario fallisce il suo tiro salvezza, il personaggio è l'unica creatura contro la quale potrà effettuare attacchi in mischia nel suo prossimo turno. (Se uccide il personaggio, lo tramortisce, lo perde di vista o è altrimenti incapace di effettuare attacchi in mischia contro il personaggio, può effettuare tutti gli attacchi rimanenti contro gli altri avversari, come di norma.) Una creatura stuzzicata può comunque lanciare incantesimi, effettuare attacchi a distanza o compiere qualsiasi altra azione normalmente. L'utilizzo di questo talento è ristretto ai soli attacchi in mischia.

Speciale: Un guerriero può scegliere Stuzzicare come uno dei suoi talenti bonus dei guerrieri (vedi pagina 38 del *Manuale del Giocatore*).

TEMPRATO DALLA BATTAGLIA [RAZZIALE]

La vasta esperienza di guerra del personaggio lo ha reso incredibilmente calmo e composto, persino nel culmine della battaglia.

Prerequisiti: Nano, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Egli inoltre ottiene un bonus di +2 alle prove di iniziativa.

UCCISORE DEI NEMICI GNOMESCHI [RAZZIALE]

Il personaggio migliora le sue tecniche di combattimento contro i suoi nemici razziali.

Prerequisito: Gnomo.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai danni delle armi contro i coboldi e i goblinoidi (inclusi goblin, hobgoblin e bugbear).

VISIONE PROFONDA [PSIONICO]

Il focus mentale del personaggio gli consente di vedere più lontano con la scurovisione.

Prerequisito: Scurovisione.

Beneficio: Quando il personaggio è psionicamente focalizzato, la portata della sua scurovisione naturale aumenta di 9 metri.

Speciale: Questo talento influenza soltanto la scurovisione permanente ottenuta dalla razza, dal tipo o dalla classe della creatura, e non quella conferita da effetti temporanei come l'incantesimo *scurovisione* o gli *occhiali della notte*.

VISTA PENETRANTE [RAZZIALE]

La familiarità di base che ha con le illusioni consente al personaggio di riconoscerle più facilmente.

Prerequisito: Gnomo.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza effettuati per dubitare delle illusioni (qualsiasi incantesimo o effetto di illusione con "dubitare" alla voce del tiro salvezza).

LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE

Un guerriero è un guerriero, giusto? No, se la vostra campagna utilizza i seguenti livelli di sostituzione razziale, che permettono ai giocatori di personalizzare i livelli dei loro personaggi sulla base delle razze di questi ultimi.

Un livello di sostituzione razziale è un livello di una data classe che si ottiene al posto del livello assegnato alla classe standard. Scegliere un livello di sostituzione non è la stessa cosa che diventare multiclasse, poiché il personaggio conserva la classe per cui ha scelto il livello di sostituzione. I privilegi di classe del livello di sostituzione semplicemente prendono il posto di quelli del livello standard.

Il personaggio deve appartenere a una certa razza per ottenere un livello di sostituzione razziale. Ad esempio, per ottenere un livello di sostituzione razziale da nano guerriero, il personaggio deve essere un nano (o considerato un nano; vedi la classe di prestigio accolito della pietra nel Capitolo 5 per conoscere il significato di questa equivalenza).

Ciascuna delle tre razze trattate in questo libro, ovvero nani, gnomi e goliath, possiede livelli di sostituzione razziale per tre classi distinte. Essenzialmente, ogni insieme di livelli di sostituzione razziale descrive una variante razziale della classe base per le proprie partite. Il DM, a sua discrezione, può espandere le opzioni dei livelli di sostituzione razziale (per esempio, nani paladini o gnomi barbari), utilizzando quelle qui descritte come linee guida.

Il personaggio può scegliere ogni livello di sostituzione razziale soltanto allo specifico livello di classe indicato e questo vale per tutte le classi che presentano livelli di sostituzione razziale. Quando il personaggio ottiene un livello di sostituzione per la sua classe a un dato livello, rinuncia ai benefici conferiti dalla classe standard a quel livello, e riceve invece i benefici del livello di sostituzione. Il personaggio non può cambiare idea e ottenere poi i benefici del livello così scambiato; quando ottiene il suo successivo livello nella classe standard, ottiene quel livello successivo come se avesse normalmente ottenuto il precedente livello. Ad esempio, se il personaggio è un guerriero di 7° livello e ottiene il livello di sostituzione razziale da nano guerriero all'8° livello, questi perde per sempre i benefici normalmente

conferiti da un guerriero standard di 8° livello (e ottiene invece i benefici della sostituzione razziale da nano guerriero di 8° livello). Quando il personaggio ottiene il suo livello successivo da guerriero, riceve i normali benefici della classe standard da guerriero di 9° livello.

Salvo diversamente indicato nella descrizione di un beneficio conferito da un livello di sostituzione razziale, un personaggio che ottiene un livello di sostituzione razziale riceve le capacità di incantatore (e aumenta il numero di incantesimi al giorno o il numero di incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse ottenuto quel livello nella classe standard.

Non occorre che un personaggio prenda tutti i livelli di sostituzione dedicati a una classe. Ad esempio, un goliath barbaro potrebbe scegliere di ottenere soltanto il livello di sostituzione razziale al 7° livello, ignorando tutti i precedenti livelli di sostituzione razziale.

La descrizione di ogni livello di sostituzione razziale spiega che cosa accade alla capacità di classe standard non ottenuta, in particolare descrive che cosa accade se tale capacità aumenta di potere secondo una specifica progressione (come per esempio il nemico prescelto dello gnomo ranger).

Quando un livello di sostituzione cambia i Dadi Vita o l'elenco delle abilità di classe della classe base, tale modifica vale soltanto per uno specifico livello di sostituzione, e non si applica agli altri livelli. Un nano che ottiene il livello di sostituzione razziale al 1° livello riceve 12 punti ferita (dal Dado Vita da d12 per il livello di sostituzione), e riceve 1d12 punti ferita aggiuntivi per ogni successivo livello di sostituzione da nano guerriero che ottiene più in là nella sua carriera, ma ottiene soltanto i normali Dadi Vita da d10 per tutti gli altri livelli da guerriero standard.

NANO CHIERICO

Il nano chierico consacra la sua esistenza al clan e alla forgia. Svolge un ruolo attivo nella difesa del suo popolo, di solito combattendo le battaglie in prima linea. In cambio di capacità marziali e di poteri superiori quando lancia incantesimi della terra, il chierico rinuncia alla sua capacità di scacciare o di intorpidire non morti e a parte della sua possanza di incantatore.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da nano chierico, un personaggio deve essere un nano in procinto di ottenere il suo 1°, 4° o 8° livello da chierico.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da nano chierico hanno le abilità di classe del chierico standard più Conoscenze (dungeon) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio di 1° livello).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da nano chierico.

Punire i giganti (Sop): Un nano chierico che ottiene il 1° livello di sostituzione razziale può tentare di punire un gigante con un normale attacco in mischia, in modo analogo a un paladino che punisce una creatura malvagia. Il chierico somma il suo modificatore di Costituzione (se presente) al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per livello da chierico. Il chierico può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 1 + il suo modificatore di Cos (minimo una volta al giorno). Se il chierico punisce accidentalmente una creatura che non è un gigante, la punizione non ha effetto ma va conteggiata come un utilizzo dei tentativi di punizione giornalieri del chierico.

Questo beneficio di sostituzione sostituisce la capacità standard del chierico di scacciare o intorpidire non morti.

Specialista del martello (Str): La dedizione del nano chierico al dio della forgia gli conferisce un'eccezionale competenza nel martello da guerra. Un nano chierico che ottiene il 4° livello di sostituzione razziale riceve, se non lo possiede già, il talento Competenza nelle Armi da Guerra (martello da guerra). Ottiene inoltre un bonus di +2 ai danni quando impugna un martello da guerra in mischia.

Questo livello di sostituzione razziale è disponibile soltanto ai nani chierici seguaci di Moradin (o di qualsiasi altra divinità che abbia come arma prescelta il martello da guerra).

Questo beneficio sostituisce lo slot incantesimo di 2° livello ottenuto da un chierico standard al 4° livello. A partire da questo momento in poi, il chierico può preparare un incantesimo da chierico di 2° livello in meno di quanto indicato nella Tabella 3-6, pagina 31 del *Manuale del Giocatore*.

Potenza degli incantesimi della terra (Str): Un nano chierico che ottiene l'8° livello di sostituzione razziale riceve energia dalla terra quando lancia certi tipi di incantesimi. Il livello effettivo di incantatore del chierico aumenta di un punto quando si trova a contatto con la terra e lancia incantesimi con il descrittore terra (o qualsiasi incantesimo del dominio Terra, come per esempio *pelle di pietra*). Questo aumento si applica soltanto alle variabili dell'incantesimo che dipendono dal livello e alle prove di incantatore. Questo aumento è cumulabile con le altre capacità di potenza degli incantesimi, come per esempio quella della classe di prestigio del gerofante.

Questo beneficio sostituisce lo slot incantesimo di 4° livello ottenuto da un chierico standard all'8° livello. A partire da questo momento in poi, il chierico può preparare un incantesimo da chierico di 4° livello in meno di quanto indicato nella Tabella 3-6, pagina 31 del *Manuale del Giocatore*.

NANO GUERRIERO

Il classico nano dell'immaginario comune è il guerriero in armatura pesante. Molti nani portano avanti questa classe e la maggior parte dei nani multiclasse ha almeno un livello di guerriero per aumentare le proprie capacità.

Il nano guerriero rinuncia alla versatilità per specializzarsi nell'arte della guerra così necessaria nelle comunità natiche. Si concentra negli stili di combattimento tradizionali e sfrutta a suo vantaggio la mancanza di mobilità dei nani.

Dado Vita: d12.

TABELLA 6-2: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DEL NANO CHIERICO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Punire i giganti	Gli stessi del chierico
4°	+3	+4	+1	+4	Specialista del martello	Gli stessi del chierico
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Potenza degli incantesimi della terra	Gli stessi del chierico

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da nano guerriero, un personaggio deve essere un nano in procinto di ottenere il suo 1°, 2° o 8° livello da guerriero.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da nano guerriero hanno le abilità di classe del guerriero standard più Conoscenze (dungeon) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio di 1° livello).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da nano guerriero.

Ascia focalizzata (Str): Un nano guerriero che ottiene il 1° livello di sostituzione razziale focalizza le sue capacità battagliere nel combattimento con l'ascia. Ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con le seguenti armi: ascia da battaglia, ascia bipenne, ascia da lancio e la testa d'ascia dell'urgrosh nanico. (A discrezione del DM, questo bonus potrebbe essere anche applicabile alle armi imparentate con le asce descritte nel Capitolo 7.)

Questo bonus non è cumulabile con il bonus di Arma Focalizzata, ma va considerato come equivalente ad Arma Focalizzata ai fini dei prerequisiti di talenti, di classi di prestigio e di qualsiasi altra cosa richieda quel talento. Ad esempio, un nano guerriero con questa capacità potrebbe prendere Arma Specializzata (ascia da battaglia) senza selezionare Arma Focalizzata (ascia da battaglia) con un altro talento.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus ottenuto da un guerriero standard di 1° livello.

Nemici razziali (Str): Un nano guerriero che ottiene il 2° livello di sostituzione razziale si specializza nel combattere contro i tradizionali nemici della sua razza. Ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni delle armi contro orchi, goblinoidi e giganti.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus ottenuto da un guerriero standard di 2° livello.

Esperto nelle armature pesanti (Str): Un nano guerriero che ottiene l'8° livello di sostituzione razziale diventa tutt'uno con la sua armatura pesante. Quando indossa un'armatura pesante, ottiene un bonus di +1 alla CA.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus ottenuto da un guerriero standard di 8° livello.

TABELLA 6-3: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DEL NANO GUERRIERO

Livello	Bonus di attacco	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Speciale
	base	Tempra	Riflessi	Volontà	
1°	+1	+2	+0	+0	Ascia focalizzata
2°	+2	+3	+0	+0	Nemici razziali
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Esperto nelle armature pesanti

NANO STREGONE

Nella maggior parte delle comunità di nani, gli stregoni sono piuttosto rari. I nani per lo più non hanno la personalità magnetica richiesta agli stregoni di prim'ordine; perciò essi preferiscono studiare da maghi. Tuttavia, un nano stregone può attingere ad altre riserve di potere, compreso il cuore della terra stessa, per potenziare la propria attitudine arcana. Il nano per fare ciò rinuncia alla sua versatilità, ma il potere così ottenuto è palese.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da nano stregone, un personaggio deve essere un nano in procinto di ottenere il suo 1°, 5° o 9° livello da stregone.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da nano stregone hanno le abilità di classe dello stregone standard più Conoscenze (dungeon) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio di 1° livello).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da nano stregone.

Legame arcano con la terra (Sop): Un nano stregone che ottiene il 1° livello di sostituzione razziale può attingere potere ed energia da un legame arcano che forgia con la terra. Per fare ciò occorrono 24 ore e vengono consumati materiali magici del costo di 100 mo.

La capacità di legame arcano con la terra conferisce al nano stregone il talento Allerta ogniqualvolta egli è a contatto con la terra. Inoltre, beneficia della riduzione del danno 1/adamantio quando è a contatto con la terra.

Questo beneficio sostituisce la capacità standard dello stregone di evocare un famiglia. Se il nano ottiene un famiglia da un'altra classe (come il mago), i suoi livelli da stregone non sono cumulabili ai fini del computo delle capacità del famiglia.

Potere della pietra (Sop): Un nano stregone che ottiene il 5° livello di sostituzione razziale impara a incanalare la potenza dei suoi incantesimi attraverso la terra. Fintantoché lo stregone e il suo bersaglio sono a contatto con la terra, il raggio di azione di qualsiasi incantesimo lanciato dallo stregone che colpisca o influenzi una creatura o un oggetto è aumentato del 50%, e la CD del tiro salvezza dell'incantesimo aumenta di 1. Se l'incantesimo colpisce più creature od oggetti, tutti i bersagli devono trovarsi a contatto con la terra per consentire allo stregone di ottenere i benefici di questa capacità.

Questo beneficio sostituisce la capacità di uno stregone standard di 5° livello di imparare un nuovo incantesimo di 2° livello. A partire da questo momento in poi, il numero di incantesimi di 2° livello conosciuti dal nano stregone è

TABELLA 6-4: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DEL NANO STREGONE

Livello	Bonus di attacco	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Speciale	Incantesimi al giorno
	base	Tempra	Riflessi	Volontà		
1°	+0	+0	+0	+2	Legame arcano con la terra Potere della pietra Meditazione della terra	Gli stessi dello stregone Gli stessi dello stregone Gli stessi dello stregone
5°	+2	+1	+1	+4		
8°	+4	+3	+3	+6		

inferiore di uno rispetto ai valori indicati nella Tabella 3-18, pagina 56 del *Manuale del Giocatore*.

Meditazione della terra (Str): Un nano stregone che ottiene il 9° livello di sostituzione razziale impara a dedicare le sue meditazioni al quieto potere della terra sotto i suoi piedi. Se un nano stregone passa le sue 8 ore di riposo e i suoi 15 minuti di preparazione degli incantesimi a contatto con la terra, può sommare il suo bonus di Costituzione (se presente) al suo punteggio di Carisma ai fini del computo dei suoi slot incantesimi bonus da stregone.

Questo beneficio sostituisce la capacità di uno stregone standard di 9° livello di imparare un nuovo incantesimo di 4° livello. A partire da questo momento in poi, il numero di incantesimi di 4° livello conosciuti dal nano stregone è inferiore di uno rispetto ai valori indicati nella Tabella 3-18, pagina 56 del *Manuale del Giocatore*.

GNOMO BARDO

Tessitori di illusioni e subdoli maestri della mente senziente, gli gnomi bardi concentrano i loro talenti sulle capacità legate ai loro punti di forza razziali. La loro magia permette accesso a più illusioni di ciò che possono fare gli altri bardi, e la loro musica bardica è capace di ispirare o negare la paura, così come sorreggere le menti degli alleati contro le influenze esterne.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da gnomo bardo, un personaggio deve essere uno gnomo in procinto di ottenere il suo 1°, 3°, 6° o 11° livello da bardo.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da gnomo bardo hanno le abilità di classe del bardo standard.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio di 1° livello).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da gnomo bardo.

Trucchetti gnomeschi: Uno gnomo bardo che ottiene il 1° livello di sostituzione razziale aggiunge i seguenti incantesimi di livello 0 ai suoi incantesimi conosciuti da bardo: *luci danzanti*, *prestidigitazione* e *suono fantasma*.

Questo beneficio sostituisce due dei trucchetti che un bardo normalmente conosce al 1° livello. Perciò, uno gnomo bardo di 1° livello con questo livello di sostituzione conosce due trucchetti a sua scelta più i tre sopra menzionati.

Contropaura (Sop): Uno gnomo bardo che ottiene il 1° livello di sostituzione razziale e ha 3 o più gradi in un'abilità

di Intrattenere può usare le sue canzoni o le sue poesie per contrastare effetti magici che causano paura. Ogni round, quando il bardo utilizza la sua capacità di contropaura, deve effettuare una prova di Intrattenere. Qualsiasi alleato entro 9 metri dal bardo (compreso il bardo stesso) che viene influenzato da un effetto di paura può usare la prova di Intrattenere del bardo al posto del suo tiro salvezza se, dopo avere effettuato il tiro salvezza, il risultato della prova di Intrattenere risulta più alto. Se una creatura entro la portata dell'effetto di contropaura è già sotto l'influenza di un effetto di paura, ottiene un altro tiro salvezza contro l'effetto per ogni round che ascolta l'esecuzione del bardo, ma deve utilizzare il risultato della prova di Intrattenere del bardo per il tiro salvezza. Contropaura non ha alcun potere contro gli effetti che non consentono tiri salvezza. Il bardo può mantenere la capacità di contropaura fino a 10 round consecutivi.

Questo beneficio sostituisce la capacità di musica bardica di controcanto del bardo standard di 1° livello.

Ispirare audacia (Sop): Uno gnomo bardo che ottiene il 3° livello di sostituzione razziale e ha 6 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare le sue canzoni o le sue poesie per aiutare i suoi alleati (compreso se stesso) a resistere al controllo mentale e a discernere la verità dalle illusioni. Un alleato può essere influenzato se si trova entro 9 metri dal bardo ed è in grado di udirne l'esecuzione. L'effetto dura per l'intera esecuzione del bardo e per i 5 round successivi subito dopo. Un alleato influenzato riceve un bonus di circostanza +2 a tutti i tiri salvezza contro le illusioni e gli incantesimi e gli effetti che influenzano la mente.

Questo beneficio sostituisce la capacità di musica bardica di ispirare competenza del bardo standard di 3° livello.

Canto allucinatorio (Sop): Uno gnomo bardo che ottiene il 6° livello di sostituzione razziale e ha 9 o più gradi in un'abilità di Intrattenere può usare le sue canzoni o le sue poesie per creare una melodia soprannaturale con echi fantasma che risuonano nella mente di chi la ascolta. Sebbene la musica di per se stessa sia sconvolgente, è la componente fantasma a essere completamente terrificante, con effetti che aumentano man mano che il bardo continua a cantare. Le creature nemiche entro 9 metri dal bardo che possono udire la musica diventano scosse (Volontà nega; CD 10 + metà del livello del bardo + modificatore di Car del bardo). Qualsiasi creatura influenzata dal canto allucinatorio (ovvero, che ha fallito il tiro salvezza iniziale sulla Volontà) che rimane all'interno della portata e ascolta la canzone per 3 round consecutivi diventa spaventata invece che scossa. L'effetto dura per l'intera esecuzione del bardo e per 1 round dopo che ha terminato, o fintantoché la creatura influenzata si muove oltre 9 metri dallo gnomo bardo.

Gli effetti di canti allucinatori molteplici non sono cumulabili gli uni con gli altri. Quindi, una creatura entro l'area di due canti allucinatori deve lo stesso salvarsi contro entrambi, ma diventa e rimane scossa al primo round anche se fallisce

TABELLA 6-5: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DELLO GNOMO BARDO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Musica bardica, conoscenze bardiche, trucchetti gnomeschi, contropaura, <i>affascinare</i> , ispirare coraggio +1	Gli stessi del bardo
3°	+2	+1	+3	+3	Ispirare audacia	Gli stessi del bardo
6°	+4	+2	+5	+5	Canto allucinatorio	Gli stessi del bardo
11°	+8/+3	+3	+7	+7	Segreti degli stratagemmi bardici	Gli stessi del bardo

entrambi i tiri salvezza. In ogni caso, gli effetti di un canto allucinatorio sono cumulabili con altri effetti di paura (come, per esempio, l'incantesimo *incuti paura*). Vedi pagina 294 della *Guida del DUNGEON MASTER* per altre informazioni sugli effetti di paura. Canto allucinatorio è un'illusione (fantasma) e un effetto che influenza la mente.

Questo beneficio sostituisce la capacità di musica bardica di *suggestione* del bardo standard di 6° livello.

Segreti degli stratagemmi bardici: Uno gnomo bardo che ottiene l'11° livello di sostituzione razziale aggiunge i seguenti incantesimi ai suoi incantesimi conosciuti: 1° - *spruzzo colorato*; 2° - *tocco di idiozia*; 4° - *allucinazione mortale*.

Questo beneficio sostituisce la capacità del bardo standard di apprendere un nuovo incantesimo di 4° livello all'11° livello di bardo e la capacità di sostituire un incantesimo che già conosce per un nuovo incantesimo dello stesso livello. A partire da questo momento in poi, il numero di incantesimi di 4° livello conosciuti dallo gnomo bardo è inferiore di uno rispetto ai valori indicati nella Tabella 3-5, pagina 28 del *Manuale del Giocatore*.

GNOMO ILLUSIONISTA

Gli gnomi sono istintivamente attratti dagli incantesimi di illusione, e la maggior parte degli gnomi maghi decide di specializzarsi in questa scuola. Man mano che uno gnomo illusionista aumenta di livello, la sua intima familiarità con le illusioni gli consente di lanciare certi incantesimi di illusione più facilmente degli altri maghi, di lanciare illusioni che durano più a lungo del normale e di rendere i suoi incantesimi più difficili da individuare e dissolvere. Queste capacità rendono gli gnomi illusionisti i più subdoli del loro genere e, a detta di alcuni, i più efficaci proprio per i suddetti motivi.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da gnomo illusionista, un personaggio deve essere uno gnomo in procinto di ottenere il suo 1°, 5° o 10° livello da illusionista.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da gnomo illusionista hanno le abilità di classe del mago standard.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio di 1° livello).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da gnomo illusionista.

Incantesimi gnomeschi di illusione: Uno gnomo illusionista che ottiene il 1° livello di sostituzione razziale utilizza i suoi livelli da mago come livello dell'incantatore per le sue capacità magiche razziali. Inoltre, può preparare e lanciare i seguenti incantesimi di illusione al livello di incan-

tesimo riportato di seguito, invece del loro normale livello di incantesimo:

Livello 0: *immagine silenziosa, ventriloquio*

1° livello: *immagine speculare, trappola di Leomund*

2° livello: *immagine maggiore, scritto illusorio*

3° livello: *muro illusorio*

4° livello: *immagine persistente*

5° livello: *immagine programmata*

In cambio di questo beneficio, uno gnomo illusionista deve scegliere una delle seguenti scuole di magia di cui può lanciare incantesimi (in altre parole, una di cui non ha rinunciato all'accesso come prezzo per specializzarsi nella scuola di illusione): evocazione, invocazione o trasmutazione. Il livello di incantatore effettivo dello gnomo illusionista per gli incantesimi di quella scuola è pari al suo attuale livello dell'incantatore meno uno. Al 1° livello, non può lanciare incantesimi dalla scuola così scelta.

Illusioni estese (Sop): Uno gnomo illusionista che ottiene il 5° livello di sostituzione razziale acquisisce la capacità di creare illusioni che durano più a lungo del normale. Quando lancia un incantesimo di illusione che ha una durata diversa da istantanea, la durata dell'incantesimo viene raddoppiata. Un incantesimo con la durata di concentrazione continua per la durata della concentrazione dell'illusionista più altri 1d4 round. Un incantesimo con la durata di concentrazione più un certo periodo di tempo continua per la durata della concentrazione dell'illusionista più il doppio di quel periodo di tempo. Pertanto, un incantesimo *immagine speculare* lanciato da uno gnomo illusionista di 10° livello dura per 20 minuti, un incantesimo *immagine silenziosa* dura per la durata della concentrazione dell'incantatore più 1d4 round e *miraggio arcano* dura per la durata della sua concentrazione più 20 ore.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus ottenuto da un mago standard al 5° livello, così come i due incantesimi che un mago di 5° livello standard impara gratuitamente.

Illusioni insidiose (Sop): Uno gnomo illusionista che ottiene il 10° livello di sostituzione razziale può lanciare incantesimi di illusione che le altre creature trovano più difficili da individuare o svelare. Quando una creatura impiega un incantesimo di divinazione, una capacità magica o un oggetto magico (come per esempio *individuazione del magico* o *visione del vero*) che individuerrebbe o svelerebbe un incantesimo di illusione lanciato dallo gnomo illusionista, la creatura deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (CD 11 + il livello di incantatore dello gnomo illusionista) per riuscire a scoprire o svelare con successo l'illusione. La creatura indagatrice può effettuare una prova soltanto per ogni incantesimo di divinazione o effetto utilizzato, quale che sia il numero di incantesimi di illusione lanciati dallo gnomo illusionista e attivi in quell'area.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus ottenuto da un mago standard al 10° livello, così come i due incantesimi che un mago di 10° livello standard impara gratuitamente.

TABELLA 6-6: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DELLO GNOMO ILLUSIONISTA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Incantesimi gnomeschi di illusione	Gli stessi dell'illusionista
5°	+2	+1	+1	+4	Illusioni estese	Gli stessi dell'illusionista
10°	+5	+3	+3	+7	Illusioni insidiose	Gli stessi dell'illusionista

GNOMO RANGER

Lo gnomo ranger, penalizzato in qualche modo dalla sua taglia, impara a mettere in campo tutti gli altri suoi punti di forza. Abbracciando fino in fondo il suo legame con gli animali che vivono nelle tane, lo gnomo ranger può attrarre un compagno animale che è in grado di supportarlo in battaglia. Lo gnomo ranger favorisce tattiche furtive all'interazione contro i suoi nemici prescelti, e dà davvero il meglio di sé quando sceglie i nemici tradizionali della sua razza come nemici prescelti. Le sue capacità magiche allo stesso modo traggono energia dalle sue capacità razziali, consentendogli di lanciare illusioni non disponibili alla maggior parte dei ranger. La combinazione di queste capacità rende lo gnomo ranger un formidabile assaltatore che combatte con la ferocia di un tasso.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da gnomo ranger, un personaggio deve essere uno gnomo in procinto di ottenere il suo 1°, 4° o 8° livello da ranger.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da gnomo ranger hanno le abilità di classe del ranger standard.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio di 1° livello).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da gnomo ranger.

Nemico prescelto gnomesco (Str): Uno gnomo ranger che ottiene il 1° livello di sostituzione razziale può scegliere un tipo di creatura tra quelle riportate nella Tabella 3-16: "Nemici prescelti del ranger", a pagina 53 del *Manuale del Giocatore*. Visto il suo profondo studio del tipo prescelto di nemico e l'addestramento nelle tecniche più appropriate per combattere tali creature, egli ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro le creature del tipo prescelto. Se lo gnomo ranger sceglie umanoide (goblinnoide), umanoide (rettile) o gigante come suo nemico prescelto, questo bonus aumenta a +3.

Al 5° livello e a ogni cinque livelli successivi (10°, 15° e 20°), il ranger può scegliere un nemico prescelto aggiuntivo tra quelli elencati nella tabella. Inoltre, a ciascuno di tali intervalli, il bonus contro uno qualsiasi dei nemici prescelti (compreso quello appena selezionato, se lo si desidera) aumenta di 2. Ad esempio, uno gnomo ranger di 5° livello ha due nemici prescelti; contro il primo ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Sopravvivenza e ai tiri per i danni delle armi, mentre contro l'altro ha un bonus di +2. Al 10° livello ha tre nemici prescelti e ottiene un bonus aggiuntivo di +2, che può allocare al bonus contro uno qualsiasi dei suoi tre nemici prescelti. Quindi i suoi bonus potrebbero essere +4, +4, +2

oppure +6, +2, +2. Se lo gnomo ranger sceglie umanoide (goblinnoide), umanoide (rettile) o gigante come uno dei suoi nemici prescelti, il bonus alle prove di Ascoltare, Osservare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Sopravvivenza e ai tiri per i danni delle armi diventa di +3 invece di +2.

Se lo gnomo ranger sceglie umanoidi o esterni come suoi nemici prescelti, deve anche indicare uno specifico sottotipo, come riportato nella tabella a pagina 53 del *Manuale del Giocatore*. Se una creatura specifica ricade in più di una categoria di nemico prescelto (per esempio, i diavoli sono sia esterni malvagi che esterni legali), i bonus del ranger non sono cumulabili; egli utilizzerà soltanto il bonus maggiore. Vedi *Manuale dei Mostri* per maggiori informazioni sui tipi e sui sottotipi delle creature.

Questo beneficio sostituisce la capacità di nemico prescelto del ranger standard di 1° livello.

Compagno animale delle tane (Str): Se uno gnomo ranger ottiene il 4° livello di sostituzione razziale e sceglie un tasso, un tasso crudele o un ghiottone come suo compagno animale (o qualsiasi altro animale mammifero con la velocità di scavare), il suo livello effettivo di druido equivale alla metà del suo livello da ranger +3, invece della sola metà del suo livello da ranger. (Se lo gnomo ranger sceglie un tasso crudele o un ghiottone, il suo livello effettivo da druido si riduce lo stesso di 3, secondo la tabella "Compagni animali alternativi" a pagina 36 del *Manuale del Giocatore*.) Inoltre, può usare la sua capacità razziale di *parlare con gli animali* per parlare con il suo compagno a volontà.

Questo beneficio sostituisce la capacità di *condividere incantesimi* con il suo compagno animale del ranger standard di 4° livello.

Incantesimi da gnomo ranger: Uno gnomo ranger che ottiene l'8° livello di sostituzione razziale aggiunge *dissimulare*, *invisibilità* e *sfocatura* alla lista degli incantesimi di 2° livello da ranger che può preparare e lanciare. Questi prendono il posto di *calappio*, *muro di vento* e *pelle coriacea* nella lista degli incantesimi da ranger.

Sebbene non sia ancora in grado di lanciaarli, lo gnomo ranger aggiunge anche *allucinazione mortale* e *invisibilità superiore* alla sua lista degli incantesimi di 4° livello da ranger. Questi prendono il posto di *comunione con la natura* e *traslazione arborea* nella lista degli incantesimi da ranger.

GOLIATH BARBARO

Lo stile tribale e selvaggio dei goliath di per se stesso conduce naturalmente a un'esistenza barbarica. Alcuni goliath barbari attingono al loro naturale legame razziale con il potere delle montagne per ottenere forza e durata accresciute, a parziale discapito della tradizionale agilità dei barbari.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da goliath barbaro, un personaggio deve essere un goliath in procinto di ottenere il suo 1°, 5° o 7° livello da barbaro.

TABELLA 6-7: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DELLO GNOMO RANGER

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+2	+0	Nemico prescelto gnomesco, seguire tracce, empatia selvatica	Gli stessi del ranger
4°	+4	+4	+4	+1	Compagno animale delle tane	Gli stessi del ranger
8°	+8/+3	+6	+6	+2	Incantesimi da gnomo ranger	Gli stessi del ranger

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da goliath barbaro hanno le abilità di classe del barbaro standard più Conoscenze (natura) (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio di 1° livello).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da goliath barbaro.

Ira montana (Str): Un goliath barbaro che ottiene il 1° livello di sostituzione razziale può attingere alla forza della montagna per aumentare la sua taglia e il suo potere durante un attacco di ira. Quando cade in preda all'ira, la sua categoria di taglia passa a Grande. (Seppure la sua categoria di taglia aumenti di un punto, l'altezza del goliath aumenta soltanto di circa trenta centimetri e la sua massa aumenta soltanto del 30-40%, quindi può ancora indossare normalmente il suo equipaggiamento.) Questo cambiamento aumenta lo spazio e la portata del barbaro di 3 metri e infligge una penalità di -1 ai suoi tiri per colpire e alla CA. Tuttavia, il goliath barbaro non ottiene ulteriori benefici alla taglia delle armi e alle prove di lotta, poiché le possiede già in virtù della sua capacità razziale di corporatura robusta.

Il goliath barbaro inoltre ottiene un bonus di +2 aggiuntivo alla sua Forza quando cade in preda all'ira montana.

L'ira montana sostituisce la capacità di ira standard del barbaro, e quando un barbaro otterrebbe normalmente utilizzi extra al giorno della capacità di ira, egli invece ottiene utilizzi extra della capacità di ira montana. In ogni caso, il barbaro ottiene questi benefici in aggiunta ai benefici e alle penalità normali della sua ira (+4 Forza, +4 Costituzione, +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e -2 alla CA). Il barbaro si affatica lo stesso per la durata dell'incontro al termine della sua ira. Se i bonus di ira del goliath barbaro migliorano grazie ad altri effetti (come ira superiore), i bonus di Forza dell'ira montana si possono cumulare.

Fortificazione (Str): Un goliath barbaro che ottiene il 5° livello di sostituzione razziale sviluppa una robusta scorza che gli conferisce protezione extra contro attacchi potenzialmente devastanti. Quando un colpo critico o un attacco furtivo viene messo a segno contro un goliath barbaro che possiede questo beneficio di sostituzione, esiste una probabilità del 25% che quel colpo critico o quell'attacco furtivo fallisca e in quel caso il tiro per i danni viene calcolato normalmente.

Questo beneficio sostituisce la capacità di schivare prodigioso migliorato del barbaro standard.

Pelle di pietra (Str): Un goliath barbaro che ottiene il 7° livello di sostituzione razziale riceve la capacità di scansare una parte dei danni inflitti da quasi tutti gli attacchi. Ottiene riduzione del danno 2/adamantio. Al 10° livello e a ogni tre livelli da barbaro successivi (13°, 16° e 19° livello), questa riduzione del danno aumenta di 2 punti.

Questo beneficio sostituisce la capacità di riduzione del danno di un barbaro standard di 7° livello, così come la riduzione del danno ottenuta ai livelli successivi.

GOLIATH DRUIDO

La razza goliath venera la natura nelle sue varie forme, e i druidi sono i principali incantatori divini delle tribù goliath. I goliath druidi forgiavano legami molto forti con la terra e la pietra dei loro territori, e quindi ottengono poteri insoliti legati all'elemento della terra per se stessi e i loro compagni animali.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da goliath druido, un personaggio deve essere un goliath in procinto di ottenere il suo 1°, 6° o 12° livello da druido.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da goliath druido hanno le abilità di classe del druido standard.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio di 1° livello).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da goliath druido.

Legame elementale (Str): Un goliath druido che ottiene il 1° livello di sostituzione razziale può forgiare un legame con il Piano Elementale della Terra, che gli permette di evocare creature della terra più numerose o più potenti del normale. Quando lancia un incantesimo *evoca alleato naturale* per evocare una creatura con il sottotipo della terra, il druido può considerare l'incantesimo come se fosse la versione del successivo livello più alto di quell'incantesimo. Questo beneficio gli consente di evocare una sola creatura più potente di quella che potrebbe essere altrimenti in grado di evocare, oppure più creature dello stesso tipo di quelle che potrebbe normalmente evocare.

Ad esempio, un goliath druido che lancia *evoca alleato naturale I* può evocare un *solo elementale della terra piccolo* (come se avesse lanciato *evoca alleato naturale II*). Quando lancia *evoca alleato naturale V*, il druido può evocare un *elementale della terra enorme*, uno *xorn medio*, 1d3 *elementali della terra grandi* o 1d4+1 *elementali della terra medi* o *xorn minori* (come se avesse lanciato *evoca alleato naturale VI*). Un goliath druido con questa capacità che lancia *evoca alleato naturale IX* può evocare due *elementali della terra anziani* (invece di uno).

Un goliath druido che sceglie questo livello di sostituzione rinvia per sempre alla sua capacità di evocare creature che hanno il sottotipo acqua, aria o fuoco.

Compagno della terra (Str): Un goliath druido che ottiene il 6° livello di sostituzione razziale può infondere il potere della terra nel suo compagno animale. La Forza del compagno animale aumenta di 2, e la sua Destrezza si riduce di 2. Il suo bonus di armatura naturale aumenta di 3. Ottiene 3 metri di velocità per scavare (o, se ha una velocità per scavare, quella velocità aumenta di 3 metri). Il compagno ottiene la capacità straordinaria di padronanza della terra (bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se la creatura e il suo nemico toccano entrambi la terra; se l'avversario è in volo o nuota, il compagno della terra subisce una penalità di -4 ai tiri per col-

TABELLA 6-8: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DEL GOLIATH BARBARO

Livello	Bonus di Tiro		Tiro		Speciale
	base	attacco	salvezza	salvezza	
1°	+1	+2	+0	+0	Ira montana 1 volta al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Fortificazione
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Pelle di pietra

TABELLA 6-9: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DEL GOLIATH DRUIDO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Compagno animale, empatia selvatica, legame elementale, senso della natura	Gli stessi del druido
6°	+4	+5	+2	+5	Compagno della terra, forma selvatica 2 volte al giorno	Gli stessi del druido
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Forma selvatica (terra)	Gli stessi del druido

pire e ai danni). Inoltre, ottiene riduzione del danno 5/magia come capacità straordinaria.

Il tipo del compagno non cambia, ma quest'ultimo ottiene il sottotipo della terra.

Se un goliath druido sostituisce il suo compagno animale con uno nuovo, può applicare tali effetti a un nuovo compagno, purché la riduzione del suo livello effettivo da druido (vedi sotto) non gli renda inaccessibile questo nuovo compagno. Il vecchio compagno perde le capacità speciali quando lascia il druido.

Ai fini del calcolo dei Dadi Vita bonus, delle capacità speciali ecc. del suo compagno animale, il livello effettivo del goliath druido che sceglie questo livello di sostituzione viene ridotto di tre punti, secondo la tabella "Compagni animali alternativi" a pagina 36 del *Manuale del Giocatore*.

Forma selvatica (terra) (Sop): Un goliath druido che ottiene il 12° livello di sostituzione razziale può usare la sua capacità di forma selvatica per trasformarsi in un elementale della pietra con gli stessi limiti di taglia che valgono per le forme animali. Il limite massimo di DV del druido quando si trasforma in un elementale della terra (sia con questa capacità che con la capacità forma selvatica [elementale] ottenuta al 16° livello) è pari al suo livello da druido +1.

Questo beneficio sostituisce la capacità di forma selvatica (vegetale) del druido standard di 12° livello.

GOLIATH LADRO

Sebbene i poderosi goliath possano sembrare poco adatti alla vita furtiva dei ladri, le tribù si affidano ai ladri esploratori per poter sopravvivere negli ambienti ostili. I goliath ladri condividono la robustezza e la durezza della loro gente in cambio di alcune delle tipiche abilità di un ladro.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da goliath ladro, un personaggio deve essere un goliath in procinto di ottenere il suo 2°, 3° o 8° livello da ladro.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da goliath ladro hanno le abilità di classe del ladro standard più Sopravvivenza (Sag).

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da goliath ladro.

Coraggio delle montagne (Str): Un goliath ladro che ottiene il 2° livello di sostituzione razziale ha una durezza che gli consente di scansare effetti magici che altrimenti lo danneggerebbero. Ottiene un bonus di +4 ai suoi tiri salvezza sulla Tempra.

Se il goliath ladro effettua con successo un tiro salvezza sulla Tempra che ridurrebbe normalmente gli effetti di un incantesimo, allora non subisce alcun effetto da quell'incantesimo. Soltanto gli incantesimi che alla voce tiro salvezza riportano "Tempra parziale", "Tempra dimezza" o simili possono essere negati da questa capacità.

Se il goliath ladro successivamente ottiene eludere migliorato come capacità speciale dei ladri, allora in quel caso aumenta invece la sua capacità di coraggio delle montagne. Ora, pur continuando a non subire alcun effetto a fronte di un tiro salvezza sulla Tempra superato con successo contro un incantesimo o una capacità come descritti sopra, un tiro salvezza sulla Tempra fallito dà luogo all'effetto che comporterebbe normalmente un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo. Ad esempio, un goliath ladro non subirebbe alcun danno da un incantesimo *disintegrazione* se superasse il suo tiro salvezza sulla Tempra, e subirebbe soltanto 5d6 danni se fallisse il tiro salvezza.

Questo beneficio sostituisce la capacità di evasione del ladro standard di 2° livello.

Percepire natura (Str): Un goliath ladro che guadagna il 3° livello di sostituzione razziale ottiene una profonda sintonia con gli ambienti naturali. Ottiene un bonus di +1 alle prove di Conoscenze (natura) e alle prove di Sopravvivenza negli ambienti naturali in superficie. Questo bonus aumenta a +2 quando il goliath ladro diventa di 6° livello, +3 quando raggiunge il 9° livello, +4 quando ottiene il 12° livello, +5 al 15° livello e +6 al 18° livello.

Questo beneficio sostituisce la capacità di percepire trappole del ladro standard di 3° livello, così come i rispettivi benefici di alto livello della capacità stessa.

Fortificazione (Str): Un goliath ladro che ottiene l'8° livello di sostituzione razziale sviluppa una robusta scorza che gli conferisce protezione extra contro attacchi potenzialmente devastanti. Quando un colpo critico o un attacco furtivo viene messo a segno contro un goliath ladro con questo beneficio di sostituzione, esiste una probabilità del 25% che quel colpo critico o quell'attacco furtivo fallisca e pertanto il danno andrà calcolato normalmente.

Questo beneficio sostituisce la capacità di schivare prodigioso migliorato del ladro standard di 8° livello.

TABELLA 6-10: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DEL GOLIATH LADRO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
2°	+1	+0	+3	+0	Coraggio delle montagne
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +2d6, percepire natura +1
8°	+6/+1	+2	+6	+2	Fortificazione

Illustrazione di C. Lukacs



Le razze presentate in questo libro, ovvero nani, gnomi e goliath, hanno le loro tradizioni specifiche nelle armi, nelle armature, nell'equipaggiamento e nella magia. Questo capitolo esamina una vasta gamma di tali opzioni, dalle armi di artigianato nanico alle armature esotiche, dagli oggetti alchemici alle armi degli antenati e dai cerchi di rune ai poteri psionici.

EQUIPAGGIAMENTO

I nani e gli gnomi sono artigiani di chiara fama. Mentre i nani sono molto famosi per la loro bravura nelle armi, nelle armature e negli oggetti in metallo o in pietra, gli gnomi sono rinomati per l'aspetto estetico delle loro opere e per la loro abilità nell'alchimia. I goliath non sono fabbri e alchimisti tanto abili quanto le altre razze di pietra, ma spesso riescono a produrre oggetti molto funzionali, di una certa bellezza estetica. I membri di tutte e tre le razze creano armi e armature, così come oggetti mondani e alchemici, atti a soddisfare i loro bisogni. Sebbene gli gnomi siano i più stravaganti delle tre razze, tutte le razze di pietra costruiscono oggetti che potrebbero rivelarsi particolarmente utili e preziosi per gli avventurieri.

ARMI

Le varie armi elencate nella Tabella 7-1: "Armi esotiche" sono descritte di seguito (in ordine alfabetico), insieme alle eventuali opzioni speciali disponibili a chi le brandisce.

Ascia-buckler, nanica: A prima vista, un'ascia-buckler nanica è molto simile a un buckler standard, ma questa

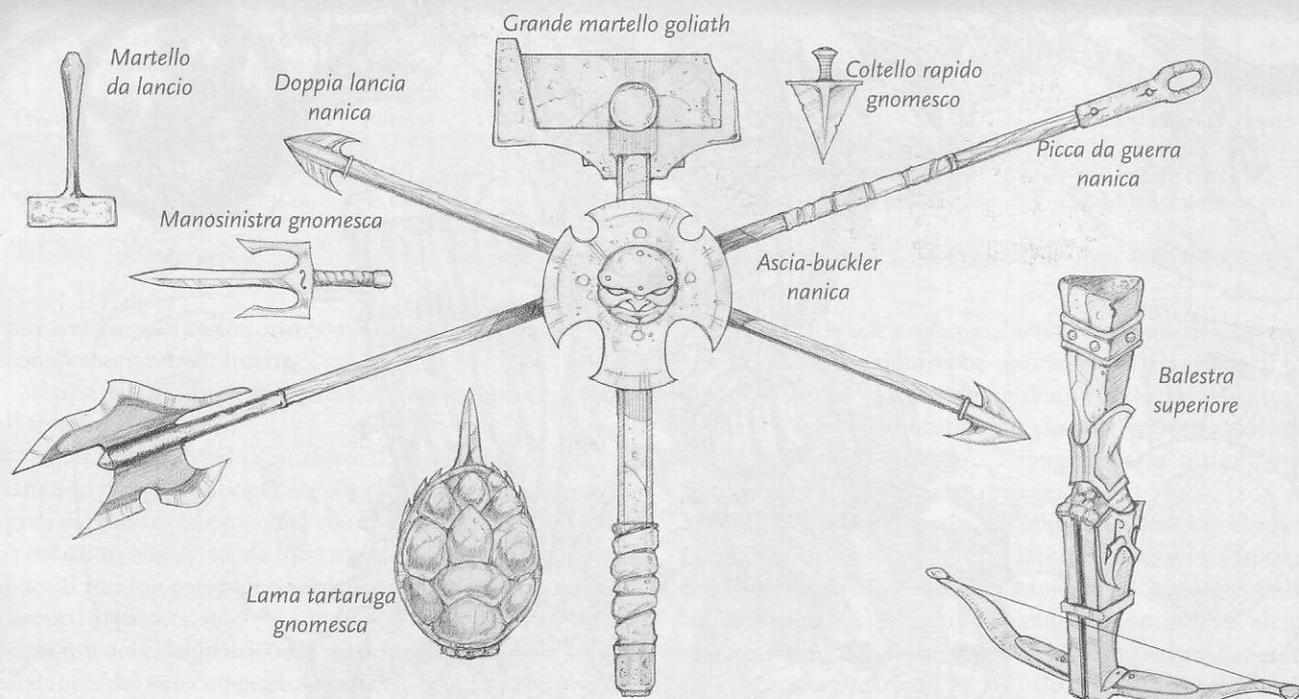
arma presenta estremità allargate in cima e alla base, che consentono a chi la impugna di menare fendenti come se brandisse un'ascia. Quindi, oltre alle sue ovvie proprietà difensive, si rivela una valida arma secondaria o un'arma di emergenza se si rimane disarmati.

Un'ascia-buckler nanica conferisce a chi la impugna un bonus di scudo +1 alla Classe Armatura. Allo stesso modo di qualsiasi altro scudo, quando il personaggio attacca con un'ascia-buckler nanica, non riceve il bonus di scudo alla sua CA.

Un'ascia-buckler nanica impone comunque una penalità di armatura alla prova -1 e una percentuale di fallimento incantesimi arcani del 5%. Come uno scudo chiodato, un'ascia-buckler nanica può essere potenziata come arma, come scudo o entrambi, ma tali potenziamenti vanno pagati e applicati separatamente.

Balestra superiore: Il personaggio può caricare una balestra superiore girando una piccola manovella. Caricare una balestra superiore è un'azione di round completo che provoca un attacco di opportunità.

Normalmente, per utilizzare una balestra superiore occorrono due mani. Il personaggio può comunque scagliare quadrelli, ma non caricare, con una mano sola subendo una penalità di -4 al tiro per colpire. È possibile scagliare quadrelli tenendo una balestra superiore in ciascuna mano, ma il personaggio subisce una penalità ai tiri per colpire come se attaccasse con due armi a una mano (vedi Tabella 8-8, pagina 154 del *Manuale del Giocatore*). Queste penalità sono cumulabili con la penalità per sparare con una mano sola.



Coltello rapido gnomesco: Il coltello rapido gnomesco, un'arma scattante e veloce, è l'arma preferita dagli gnomi bardi, poiché consente a questi ultimi di tenere in mano uno strumento, attaccare con un'arma e avere lo stesso una mano libera per lanciare gli incantesimi. Inoltre, molti incantatori che impugnano due armi pensano che sia l'arma secondaria ideale poiché permette di tenere l'arma primaria in mano e di lanciare incantesimi con la loro mano secondaria.

Il coltello rapido gnomesco ha una foggia allungata, con una lama ampia e tagliente e un breve pomo. L'arma si porta legata al polso del personaggio in un fodero progettato appositamente. Quando il personaggio attacca con un coltello rapido gnomesco, può estrarlo con un rapido fendente circolare, afferrare il pomo al termine di questo movimento e poi riporlo nel suo fodero.

Impugnare un coltello rapido gnomesco, dal momento che viene estratto con un rapido scatto di polso, è sempre un'azione gratuita ma, al termine della sua azione, il personaggio deve rinfoderarlo per poterlo utilizzare di nuovo nel suo turno successivo. Rinfoderare l'arma dopo l'attacco in questo modo è un'azione gratuita. Tuttavia, poiché il coltello rapido gnomesco viene rinfoderato alla fine di ogni attacco, il personaggio che lo utilizza viene considerato senz'armi durante le azioni delle altre creature.

Se il personaggio estrae un coltello rapido gnomesco e si limita a impugnarlo senza attaccare, conta come un'arma improvvisata, che infligge una penalità di -2 ai tiri per colpire persino se il personaggio possiede il necessario talento di Competenza nelle Armi Esotiche.

I coltelli rapidi gnomeschi sono più facili da occultare di molte altre armi, e conferiscono un bonus di +4 alle prove di Rapidità di Mano per tenerli nascosti.

Sistemare un coltello rapido gnomesco e posizionarlo al polso perché possa essere impugnato correttamente corrisponde a un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Un personaggio può avere un solo coltello rapido gnomesco per volta legato a ciascun polso.

Doppia lancia nanica: Una doppia lancia nanica è un'arma doppia. Il personaggio può combattere con la lancia

come se combatesse con due armi, ma così facendo incorre nelle normali penalità all'attacco relative al combattimento con due armi, proprio come se usasse un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi "Combattere con due armi", pagina 154 del *Manuale del Giocatore*). Una creatura che brandisce una doppia lancia nanica con una sola mano non può usarla come arma doppia, ovvero in un dato round può usare soltanto una delle due estremità dell'arma.

Questa arma è molto simile alla lancia standard, sebbene l'asta sia leggermente più spessa. La cuspidi poi è più lunga e più pesante, affilata tanto lungo i bordi quanto in punta per consentire attacchi taglienti o perforanti. Inoltre, una seconda cuspidi identica alla prima viene montata sul calcio dell'asta, rendendo così l'arma doppiamente pericolosa.

Le cuspidi appuntite e più resistenti delle lame consentono a chi la impugna di puntare l'arma contro una carica. Se il personaggio utilizza un'azione preparata per puntare una doppia lancia nanica contro una carica, infligge danni raddoppiati con un colpo messo a segno contro un avversario in carica.

Grande martello goliath: Questo enorme e pesante martello è l'arma preferita dei barbari e dei guerrieri goliath. La testa incredibilmente pesante del grande martello gli consente di portare colpi particolarmente efficaci contro le armi e gli scudi, conferendo a chi lo impugna un bonus di +2 ai tiri per colpire contrapposti per spezzare l'arma o lo scudo di un nemico.

Lama tartaruga gnomesca: Questo arnese viene fabbricato per essere utilizzato nella mano secondaria di uno gnomo. Si rivela molto utile negli spazi o nei passaggi angusti dove menare fendenti con un'arma è difficile o impossibile. Assomiglia a un guscio di tartaruga fissato al polso di chi lo utilizza, con una lama di pugnale che si protende in avanti dal punto in cui dovrebbero trovarsi le dita dello gnomo.

Una lama tartaruga conferisce un bonus di scudo +1 alla Classe Armatura. Allo stesso modo di qualsiasi altro scudo, quando il personaggio attacca con una lama tartaruga, non riceve il bonus di scudo alla sua CA.

Una lama tartaruga impone comunque una penalità di armatura -1 alla prova e una percentuale di fallimento incan-

TABELLA 7-1: ARMI ESOTICHE

Armi esotiche	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Danni (G)	Critico	Incr. gittata	Peso ¹	Tipo ²
<i>Armi da mischia leggera</i>								
Ascia-buckler nanica	20 mo	1d4	1d6	1d8	x3	-	2 kg	Tagliente
Coltello rapido gnomesco	45 mo	1d3	1d4	1d6	19-20/x2	-	0,5 kg	Tagliente
Lama tartaruga gnomesca	10 mo	1d4	1d6	1d8	19-20/x2	-	1,5 kg	Perforante
Martello da lancio	30 mo	1d4	1d6	1d8	x2	6 m	1 kg	Contundente
<i>Armi da mischia a una mano</i>								
Manosinistra gnomesca	35 mo	1d4	1d6	1d8	19-20/x2	-	2,5 kg	Tagliente
<i>Armi da mischia a due mani</i>								
Doppia lancia nanica	115 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	2d6/2d6	x3	-	7 kg	Tagliente o perforante
Grande martello goliath	30 mo	1d10	1d12	3d6	x4	-	13,5 kg	Contundente
Picca da guerra nanica ³	45 mo	1d8	2d6	3d6	x3	-	7 kg	Tagliente o perforante
<i>Armi a distanza</i>								
Balestra superiore	150 mo	2d6	2d8	3d8	18-20/x2	36 m	6 kg	Perforante

1 Il peso indicato si riferisce alle armi di taglia Media. Un'arma di taglia Piccola pesa la metà del valore indicato, mentre un'arma di taglia Grande pesa il doppio.

2 Quando sono indicati due tipi alternativi con "o" si intende che il tipo dell'arma viene scelto dal giocatore durante l'attacco.

3 Arma con portata.

tesimi arcani del 5%. Come uno scudo chiodato, una lama tartaruga può essere potenziata come arma, come scudo o entrambi, ma tali potenziamenti vanno pagati e applicati separatamente.

Manosinistra gnomesca: Questo spada corta e pesante è simile a una spada corta e piatta con due pesanti lame a seste che si protendono dall'elsa. Queste lame a seste sono costruite per aiutare ad afferrare e a rompere le armi degli avversari. Quando usa una manosinistra, il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire effettuati per disarmare un avversario (compreso il tiro per evitare di essere disarmati, se tale tentativo fallisce).

Martello da lancio: Il martello da lancio, essenzialmente un martello leggero che viene accuratamente bilanciato per essere lanciato, è l'arma preferita dei nani ranger.

Picca da guerra nanica: Questa picca da guerra nanica assomiglia a un'alabarda con un'asta prolungata, al cui calcio è stato aggiunto un contrappeso. Una picca da guerra nanica è un'arma con portata. Il personaggio può sferrare attacchi contro avversari che si trovano fino a 3 metri di distanza da lui, ma non può usarla per colpire i nemici adiacenti.

Normalmente, il personaggio colpisce con la scure della picca da guerra nanica, ma la cuspidè sulla sommità è utile contro gli avversari in carica. Se il personaggio utilizza un'azione preparata per puntare una picca da guerra nanica contro una carica, infligge danni raddoppiati con un colpo messo a segno contro un avversario in carica.

Il personaggio può usare il becco di falco di una picca da guerra nanica per sbilanciare gli avversari. Se il personaggio viene sbilanciato a sua volta durante il suo tentativo di sbilanciare, può lasciar cadere la picca da guerra nanica per evitare di essere sbilanciato.

ARMATURE E SCUDI

Le varie armature, gli scudi e le aggiunte elencati nella Tabella 7-2: "Armature e scudi" sono descritti di seguito (in ordine alfabetico) insieme a tutti i benefici speciali che conferiscono a chi li indossa.

Armatura da battaglia: Questa armatura esotica pesante è composta da piastre di metallo rinforzato, uno strato di tessuto imbottito sotto l'armatura e un giaco di maglia interposto tra i due. Questa armatura comprende manopole a dita articolate, scarpe di metallo a piè d'orso, un elmo pesante e cubitiere e ginocchiette finemente

lavorate per proteggere le articolazioni. Allo stesso modo dell'armatura completa, cinghie e fibbie distribuiscono il peso delle piastre su tutto il corpo di chi la indossa, perciò l'armatura completa da battaglia impedisce in modo minore i movimenti rispetto alla armatura completa pesante anche se quest'ultima è più leggera.

L'armatura da battaglia è un'armatura nanica, quindi un personaggio con il talento Competenza nelle Armature Natiche è considerato competente nel suo utilizzo.

Armatura completa pesante: L'armatura completa pesante, forgiata per i guerrieri più forti, è semplicemente un'armatura completa rinforzata con piastre di acciaio.

Armatura da montagna: Questa armatura esotica, fabbricata con spesse piastre di metallo inchiodate e fuse insieme, è incredibilmente massiccia. Questa armatura comprende manopole di acciaio a dita articolate, scarpe di metallo a piè d'orso, un elmo pesante, e cubitiere e ginocchiette rinforzate per proteggere le articolazioni.

Un personaggio con indosso un'armatura da montagna non può correre. Quando indossa un'armatura da montagna, la velocità di un nano si riduce come se non fosse un nano (così come un'armatura pesante ridurrebbe normalmente la velocità di un umano o di qualsiasi altro personaggio che non fosse un nano).

L'armatura da montagna è un'armatura nanica, quindi un personaggio con il talento Competenza nelle Armature Natiche è considerato competente nel suo utilizzo.

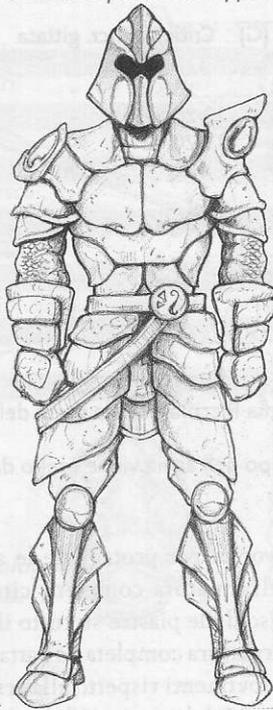
Un'armatura da montagna fabbricata con qualsiasi metallo che ridurrebbe la sua categoria di armatura da pesante a media (come il mithral) ottiene tutti i benefici di quel materiale eccetto la riduzione di categoria di armatura. Ad esempio, un'armatura da montagna in mithral sarebbe un'armatura pesante con un bonus di Destrezza massima +2, una penalità di armatura alla prova -6 e una percentuale di fallimento incantesimi arcani del 50%. La velocità di chi la indossa rimane la stessa dell'armatura da montagna normale.

Cinghie per cavalcare: Un'armatura equipaggiata con cinghie per cavalcare è appositamente adattata per consentire a chi la indossa di avere la massima manovrabilità mentre cavalca. Un'armatura con le cinghie per cavalcare conferisce un bonus di circostanza +1 alle prove di Cavalcare. Questo bonus è cumulabile con il bonus conferito da una sella militare alle prove di Cavalcare per rimanere in sella.

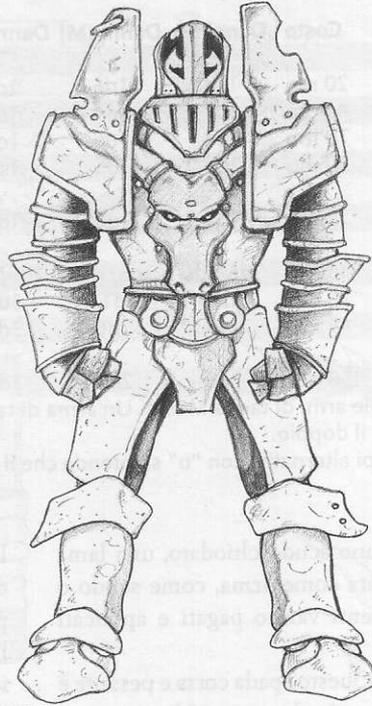
Pelle di mammut



Corazza di piastre sovrapposte



Armatura da montagna



Corazza a scaglie sovrapposte



Cinghie per il fissaggio rapido: Un'armatura con cinghie per il fissaggio rapido è caratterizzata da un sistema ridotto di cinghie e di fibbie, che la rendono più semplice da indossare in fretta. Ogniqualvolta indossa in fretta un'armatura con cinghie per il fissaggio rapido, il personaggio non incorre nel normale aumento della penalità di armatura alla prova (tuttavia, il bonus di armatura alla CA conferito dall'armatura è lo stesso 1 punto in meno del normale).

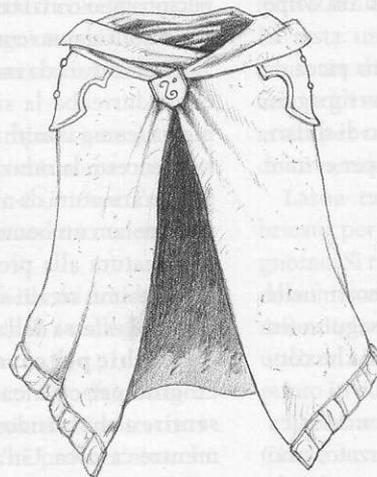
Corazza di piastre dell'acrobata: Questa armatura esotica è simile a una normale corazza di piastre che è stata levigata e lucida a specchio. Coloro che sono competenti nel suo utilizzo possono beneficiare della protezione della corazza di piastre

quando compiono acrobazie. Chi la indossa riceve un bonus di circostanza +2 alle prove di Acrobazia, anche se le normali penalità di armatura alla prova si applicano comunque.

Corazza di piastre sovrapposte: Questa armatura esotica costruita su ordinazione è una cotta di maglia con piastre di metallo disposte a protezione delle parti vitali. Le piastre sono finemente lavorate in modo da serrarsi insieme per offrire una protezione maggiore quando chi le indossa non fa movimenti eccessivi. Se il personaggio, quando indossa una corazza di piastre sovrapposte, si muove al massimo di 1,5 metri al suo turno, allora ottiene un bonus aggiuntivo di



Armatura completa pesante

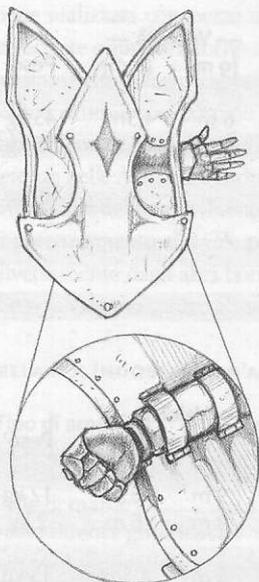


Mantello da battaglia gnomesco



Armatura da battaglia

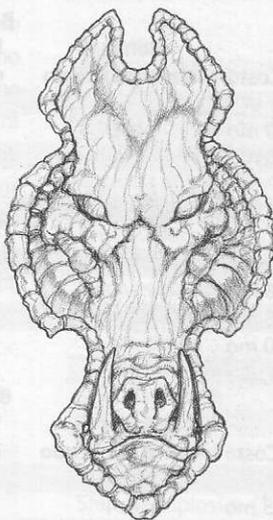
Guanto scudato



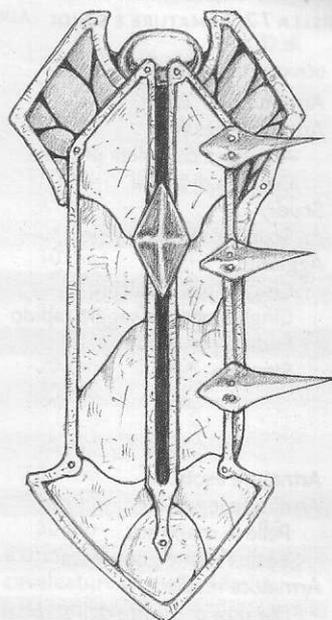
Scudo estremo di metallo



Scudo da cavaliere



Scudo torre di metallo



armatura +2 alla sua Classe Armatura fino all'inizio del suo prossimo turno. Questo speciale bonus di armatura è cumulabile con il bonus di armatura conferito dalla corazza di piastre (ma non con i bonus di armatura conferiti da altre fonti).

La corazza di piastre sovrapposte è un'armatura nanica, quindi un personaggio con il talento Competenza nelle Armature Naniche è considerato competente nel suo utilizzo.

Corazza di pietra: Questa armatura è composta da piastre di pietra sovrapposte, scelte accuratamente per la loro lunghezza e sottigliezza. Uno strato di cuoio bollito interposto tra le pietre impedisce lo sfregamento e attutisce l'impatto dei colpi. Alcuni strati di piastre di pietra di solito ricoprono gli organi vitali, e la maggior parte del peso dell'armatura si scarica sulle spalle. Questa corazza comprende guanti con piccole piastre di pietra cucite sulla loro superficie. Indossare una corazza di pietra non è contrario alle credenze religiose di un druido.

Corazza a scaglie sovrapposte: Questa armatura esotica pesante è composta da una lunga cotta e gambali di cuoio ricoperti da scaglie di metallo sovrapposte. Le scaglie sono finemente lavorate in modo da serrarsi insieme per offrire una protezione maggiore quando chi le indossa non fa movimenti eccessivi. Se il personaggio, quando indossa una corazza a scaglie sovrapposte, si muove al massimo di 1,5 metri al suo turno, allora ottiene un bonus aggiuntivo di

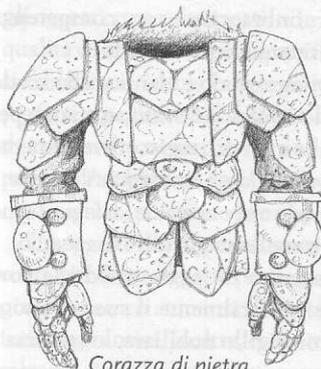
armatura +2 alla sua Classe Armatura fino all'inizio del suo prossimo turno. Questo speciale bonus di armatura è cumulabile con il bonus di armatura conferito dalla corazza a scaglie (ma non con i bonus di armatura conferiti da altre fonti).

La corazza a scaglie sovrapposte è un'armatura nanica, quindi un personaggio con il talento Competenza nelle Armature Naniche è considerato competente nel suo utilizzo.

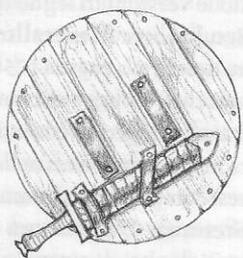
Fodero per scudi: Questo piccolo fodero viene posto all'interno dello scudo (ma non di un buckler) e contiene un'arma leggera (della categoria di taglia del personaggio o più piccola). Finché il personaggio imbraccia lo scudo e lo tiene pronto, estrarre l'arma dal fodero da questo fodero è un'azione gratuita. Uno scudo può avere al massimo un solo fodero per scudi riposto al suo interno.

Guanto scudato: Questo scudo esotico, una delle opzioni preferite dagli incantatori divini, è uno scudo di metallo pesante costruito con un guanto dotato di agganci speciali. Questo guanto speciale consente al personaggio di usare la mano dello scudo per trasportare altri oggetti (come le componenti materiali degli incantesimi) anche se non può impugnare armi con essa. La mano dello scudo allo stesso modo è libera per eseguire le componenti somatiche degli incantesimi.

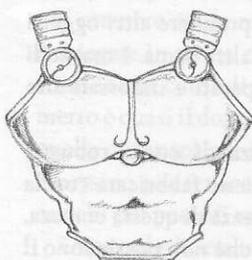
Mantello da battaglia gnomesco: Questo scudo esotico non è uno scudo vero e proprio, bensì un mantello speciale



Corazza di pietra



Fodero per scudi



Corazza dell'acrobata



Veste fluente gnomesca

TABELLA 7-2: ARMATURE E SCUDI

Armature	Costo	Bonus di armatura/scudo	Bonus Dex max	Penalità di armatura alla prova	Fallimento incantesimi arcani	— Velocità —		Peso ¹
						(9 m)	(6 m)	
Armature pesanti								
Armatura completa pesante	2.000 mo	+9	+0	-8	45%	6 m ²	4,5m ²	45 kg
Corazza di pietra	750 mo	+6	+1	-7	30%	6 m ²	4,5 m ²	15 kg
Scudi								
Scudo torre di metallo	75 mo	+4	+2	-10	50%	-	-	45 kg
Aggiunte								
Cinghie per cavalcare	+200 mo	-	-	-	-	-	-	-
Cinghie per il fissaggio rapido	+150 mo	-	-	-	-	-	-	-
Fodero per scudi	+25 mo	-	-	-	-	-	-	-
Stemma	+50 mo	-	-	-	-	-	-	-

Armature esotiche	Costo	Bonus di armatura/scudo	Bonus Dex max	Penalità di armatura alla prova	Fallimento incantesimi arcani	— Velocità —		Peso ¹
						(9 m)	(6 m)	
Armature leggere								
Pelle di mammut	45 mo	+4	+4	-4	20%	9 m	6 m	12 kg
Veste fluente gnomesca	150 mo	+1	-	0	5%	9 m	6 m	2 kg
Armature medie								
Corazza di piastre dell'acrobata	450 mo	+5	+4	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg
Corazza a scaglie sovrapposte	250 mo	+4	+2	-6	30%	6 m	4,5 m	15 kg
Armature pesanti								
Armatura da battaglia	2.500 mo	+9	+1	-7	50%	6 m ²	4,5m ²	55 kg
Armatura da montagna	3.250 mo	+10	+0	-9	60%	4,5 m ³	3 m ³	100 kg
Corazza di piastre sovrapposte	1.750 mo	+8	+0	-8	40%	6 m ²	4,5 m ²	20 kg
Scudi								
Guanto scudato	50 mo	+2	-	-2	35%	-	-	9 kg
Mantello da battaglia gnomesco	5 mo	+1	-	0	0%	-	-	0,5 kg
Scudo da cavaliere	75 mo	+2	-	-2	15%	-	-	7 kg
Scudo estremo di legno	10 mo	+3	-	-4	15%	-	-	7 kg
Scudo estremo di metallo	30 mo	+3	-	-4	15%	-	-	11 kg

1 Il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

2 Quando il personaggio corre con indosso un'armatura pesante, si muove soltanto al triplo della velocità, non al quadruplo.

3 Il personaggio non può correre se indossa un'armatura da montagna.

che può essere utilizzato per confondere gli attacchi degli avversari. Considerato che il mantello non è un vero scudo, non conferisce alcun bonus di scudo se chi lo indossa non ha la necessaria competenza negli scudi esotici.

Il personaggio non può usare un mantello da battaglia per effettuare un attacco con lo scudo, ma, se chi lo indossa è competente nel suo utilizzo, può utilizzarlo per tentare di disarmare un avversario. Quando indossa un mantello da battaglia gnomesco, il personaggio riceve un bonus di +4 ai tiri per colpire contrapposti per disarmare un nemico (compreso il tiro per evitare di essere disarmati, se tale tentativo fallisce).

Quando viene usato in combattimento, un mantello da battaglia gnomesco occupa una mano proprio come se fosse uno scudo, consentendo al personaggio di prendere altri oggetti in quella mano, tranne impugnare un'altra arma. I mantelli da battaglia gnomeschi vengono recuperati e indossati allo stesso modo degli altri scudi.

Pelle di mammut: Questa corazza di cuoio robusto, perfezionata dagli sciamani goliath, viene fabbricata con la pelle di mammut. A causa della robustezza di questa corazza, l'armatura è molto scomoda per coloro che non possiedono il necessario talento di Competenza nelle Armature Esotiche. Indossare una pelle di mammut non è contrario alle credenze religiose di un druido.

Scudo da cavaliere: Questo pregiatissimo scudo esotico di legno è più lungo e più pesante degli altri scudi pesanti. Se il personaggio possiede il talento Competenza negli Scudi Esotici (scudo da cavaliere) e imbraccia uno scudo da cava-

liere, allora il personaggio e la sua cavalcatura beneficiano entrambi del bonus di scudo alla CA conferito da tale scudo.

Scudo estremo di legno o di metallo: Il personaggio aggancia uno scudo grande o enorme al suo avambraccio e lo regge con la mano. Questi scudi esotici sono così pesanti che il personaggio non può né usare la mano dello scudo per qualcos'altro né per compiere attacchi con lo scudo.

Legno o metallo: Gli scudi di legno o di metallo generalmente offrono la stessa protezione base, anche se rispondono in modo diverso agli attacchi speciali (quali, per esempio, *deformare legno* o *riscaldare il metallo*). Il personaggio deve prendere soltanto una volta il talento Competenza negli Scudi Esotici (scudo estremo) per imbracciare con competenza tanto le versioni di legno quanto quelle di metallo.

Scudo torre di metallo: Questo scudo è identico allo scudo torre descritto a pagina 125 del *Manuale del Giocatore*, tranne per il fatto che è fabbricato in metallo e perciò reagisce diversamente agli attacchi speciali come *deformare legno* o *riscaldare il metallo*. I personaggi competenti nello scudo torre normale (di legno) sono altresì competenti in automatico nello scudo torre di metallo.

Stemma: Un'armatura blasonata da pezze araldiche consente agli altri di riconoscere più facilmente il suo portatore. In modo simile a un anello con sigillo nobiliare, lo stemma è una creazione personalizzata e unica per designare un certo individuo o famiglia. Occorre una prova di Conoscenze (nobiltà e regalità) con CD 20 per identificare correttamente uno stemma (il DM può modificare questa CD come necessario per riflettere l'importanza locale dell'individuo o della famiglia).

Veste fluente gnomesca: Questa insolita armatura esotica viene realizzata con pezze di tessuto sciolte e fluenti che vanno intrecciate e appese attorno a chi le indossa. Coloro che indossano questa armatura con competenza, oscillano e ondeggiando all'interno dell'armatura, e così portano gli avversari a colpire l'aria vuota ogni volta che mancano il bersaglio. Se il personaggio ha il talento Competenza nelle Armature Esotiche (veste fluente gnomesca), il bonus di armatura della veste fluente gnomesca, compreso qualsiasi bonus di potenziamento alla CA, protegge contro gli attacchi a contatto (diversamente dagli altri bonus di armatura alla Classe Armatura, che non valgono contro gli attacchi a contatto).

TABELLA 7-3: INDOSSARE UN'ARMATURA

Tipo di armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Scudo (qualsiasi)	1 azione di movimento	n/a	1 azione di movimento
Pelle di mammut, veste fluente gnomesca	1 minuto	5 round	1 minuto ¹
Corazza di piastre dell'acrobata, corazza a scaglie sovrapposte	4 minuti ¹	1 minuti	1 minuto ¹
Armatura completa pesante, corazza di piastre sovrapposte, corazza di pietra	4 minuti ²	4 minuti	1d4+1 minuti ¹
Armatura da battaglia, armatura da montagna	6 minuti ²	4 minuti	1d6+1 minuti ¹

¹ Se qualcuno aiuta il personaggio, il tempo si dimezza.

² Il personaggio deve essere aiutato per indossare l'armatura.

Senza aiuto è possibile indossarla soltanto in fretta.

OGGETTI DI ARTIGIANATO NANICO

Sebbene le armi perfette siano reperibili presso qualsiasi abile artigiano, i nani in virtù della loro maestria hanno raggiunto vette straordinarie, per certi versi magiche, nella fabbricazione delle armi. I nani possiedono segreti di fabbricazione e di creazione delle armi che sorpassano di gran lunga quelli di altre culture che sono meno soggette ai rigori dell'ambiente e alla scarsità delle risorse. Mentre molti armaioli nani sono anche capaci di fabbricare oggetti perfetti, come di norma, i fabbri nani hanno creato un'altra categoria di qualità che supera quella perfetta. In modo molto appropriato, tali oggetti sono solitamente designati "oggetti di artigianato nanico".

Gli oggetti di artigianato nanico sono sempre di qualità perfetta. Soltanto oggetti in prevalenza di metallo o di pietra sono di qualità di artigianato nanico. Un oggetto di artigianato nanico deve essere dichiarato tale all'atto della sua creazione; gli oggetti, una volta creati, non si possono più promuovere alla qualità di artigianato nanico. Gli oggetti di artigianato nanico si fabbricano secondo le regole per la creazione degli oggetti perfetti a pagina 68 del *Manuale del Giocatore*. La componente di artigianato nanico da aggiungere a un oggetto richiede una prova di Artigianato con CD 22. I prezzi degli oggetti di artigianato nanico includono i costi per la qualità perfetta.

Un oggetto di artigianato nanico è più forte e più resistente del corrispondente oggetto perfetto. La durezza di un oggetto di artigianato nanico aumenta di 2 e tale oggetto ottiene poi 10 punti ferita aggiuntivi. Inoltre, esso ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza. Tutti questi effetti sono cumulabili con gli opportuni bonus magici se l'oggetto di artigianato nanico viene incantato.

Un'arma di artigianato nanico costa 600 mo in più delle armi standard di quel tipo. Le armature e gli scudi di artigianato nanico costano 300 mo in più delle armature e degli scudi normali.

TABELLA 7-4: ATTREZZATURA VARIA

Oggetto	Costo	Peso	CD di Artigianato
Collare musicale	15 mo	1 kg	-
Corda di seta terrea (15 m)	12 mo	3 kg	-
Corredo da guaritore goliath	50 mo	0,5 kg	-
Giubba di seta terrea	150 mo	1 kg	-
Essenza di giglio di ragno (1 applicazione)	75 mo	-	25
Impasto luminoso (12 dosi)	10 mo	1 kg	20
Lanterna a impasto luminoso	7 mo	1 kg	-
Olio vescicante (1 fiala)	15 mo	0,25 kg	25
Sella da scavatore			
Da carico	20 mo	5,5 kg ¹	-
Da galoppo	40 mo	11 kg ¹	-
Sella da volante			
Da carico	18 mo	7 kg ¹	-
Da galoppo	35 mo	11 kg ¹	-
Militare	70 mo	11 kg ¹	-
Sferette esplosive (1 borsa)	50 mo	1 kg	25

¹ Il peso indicato si riferisce a una sella per creature di taglia Grande. Selle fabbricate per cavalcature di taglia Media pesano la metà di questo valore, mentre le selle adattate alle creature di taglia Enorme pesano il doppio.

ATTREZZATURA VARIA

Questa sezione presenta una varietà di equipaggiamento tipicamente creato e utilizzato da nani, gnomi e goliath.

Collare musicale: Questi tubi di ferro sono progettati per aiutare i musicisti girovaghi ad apprendere nuove o complesse composizioni per liuto, violino o analoghi strumenti cordofoni. Costruito per aderire in modo saldo a un normale bastone ferrato, questo oggetto consiste in un lungo collare di metallo che si infila sulla metà superiore del bastone, della lunghezza di circa 30 centimetri per un bastone ferrato Piccolo e di circa 60 centimetri per un bastone ferrato Medio. La superficie di metallo è ricoperta di piccole scanalature irregolari, all'apparenza atte a fornire una migliore presa del bastone ferrato. In verità, queste scanalature corrispondono alla diteggiatura di un "pezzo" musicale da suonare sullo strumento preferito del possessore. Gli gnomi maestri vendono i collari musicali agli apprendisti come strumenti per impraticarsi con gli accordi e le note durante i viaggi senza dare nell'occhio. Se un personaggio utilizza un collare musicale 1 ora al giorno per sette giorni di fila, ottiene un bonus di +2 alle prove di Intrattenere con quel particolare brano e strumento. Un collare musicale non impedisce a un bastone ferrato di essere impiegato normalmente in combattimento.

Corda di seta terrea: Le fibre di seta terrea, oltre a essere utilizzate per l'abbigliamento, possono essere intrecciate per ottenere corde robuste e sottili che sono comunemente impiegate in molte città naniche. Una corda di seta terrea è simile a una corda di seta prodotta in superficie, ma il suo diametro è quasi il doppio, ponendola a metà tra le corda di seta e quella di canapa per ingombro e facilità di impiego. Tuttavia, è persino più tenace di una corda di seta e può sopportare carichi più pesanti senza strapparsi.

Una corda di seta terrea ha durezza 1, 10 punti ferita e si può strappare solamente se si supera una prova di Forza con CD 26.

Corredo da guaritore goliath: Molte razze padroneggiano l'utilizzo di erbe e di preparati per curare le ferite, e i goliath non fanno eccezione. I goliath scoprono le proprietà officinali delle montagne che li circondano tanto tempo fa. Con il passare del tempo e dopo svariati tentativi, i goliath guaritori si sono specializzati in metodi di cura adatti al loro

popolo. Sebbene i goliath siano anatomicamente simili agli umanoidi e agli umanoidi mostruosi di altre razze, il legame con la terra che li caratterizza conferisce ai goliath una speciale affinità per le creature e le piante che crescono in montagna e nelle caverne sottostanti.

Un corredo da guaritore goliath conferisce un bonus di circostanza +4 allè prove di Guarire effettuate dai goliath e da altre razze legate alla terra, compresi i nani e gli gnomi. Non fornisce alcun bonus alle prove di Guarire ai membri di tutte le altre razze. Un corredo da guaritore goliath può essere usato 12 volte prima di consumarsi.

Essenza di giglio di ragno: L'essenza di giglio di ragno è tossica per la maggior parte dei parassiti (con la sola eccezione dei ragni, che ironicamente non riescono però a percepirla). I parassiti di taglia Piccolissima evitano le creature che odorano di questa essenza, e i parassiti mostruosi (eccetto i ragni) devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per attaccare il bersaglio. Quando un parassita supera il tiro salvezza, diventa immune agli effetti del giglio di ragno per 1 ora. Una singola applicazione di questa pianta officinale è sufficiente per proteggere una creatura di taglia Piccola. Il numero di applicazioni necessarie per creature di altre taglie, va raddoppiato (o dimezzato) per ogni categoria di taglia superiore (o inferiore) a quella Piccola. Un'applicazione dell'essenza di giglio di ragno perde efficacia dopo 1 ora.

Giubba di seta terrea: La seta terrea è un materiale che i nani producono sin dagli albori della loro civiltà. Alla base di questo materiale c'è uno strano fungo conosciuto come capelli di donna, sul cui gambo crescono viticci lunghi e sottili che raccolgono l'umidità della densa aria sotterranea. Il fungo di per se stesso richiede molta cura per essere raccolto, poiché è molto tenace e difficile da tagliare nonostante il suo aspetto fragile. Una volta che il fungo è stato raccolto, i viticci lunghi e sottili vengono rimossi e utilizzati per ricavare tessuti o filati leggeri. Questo filato viene chiamato seta terrea, e può essere intrecciato in un tessuto che rivaleggia con le più pregiate sete di superficie per compattezza e lucentezza, anche se questa fibra è più pesante e grossolana di qualsiasi seta di origine elfica. Il tessuto di seta terrea costituisce la base del guardaroba nanico, e quasi tutti i nani che abitano sottoterra possiedono almeno una giubba di seta terrea, indossata di solito al posto di una tunica di cotone sotto una veste o un'armatura.

Una giubba di seta terrea conserva la tenacia delle fibre naturali, fornendo a chi la indossa riduzione del danno 1/tagliante o contundente. Si può indossare anche sotto un altro tipo di armatura.

Una volta lavorata, la seta di terra è duratura se non si strappa. Se chi indossa una giubba di seta terrea subisce un colpo critico che infligge danni penetranti, la giubba si lacera e non fornisce più la riduzione del danno finché non viene ricucita.

Impasto luminoso: Un preparato dei nani alchimisti, l'impasto luminoso è un gel blu e verde, tipicamente versato in recipienti profondi in cui solidifica. Questa sostanza viene lasciata nel contenitore in quello stato o la si rimuove e la si taglia a cubetti di 5 centimetri. Quando si versa dell'acqua sull'impasto (sono più che sufficienti poche gocce (0,03 litri) per un cubo di 5 centimetri), si "infiamma", producendo lingue di fuoco blu e verdi. Le fiamme non emettono calore e non bruciano al tatto. Ogni cubetto di 5 centimetri fornisce luce per 24 ore quando lo si bagna, ed emana la stessa quantità di luce di una torcia nel raggio di 6 metri. Il tempo di utilizzo non deve essere continuo,

quindi un cubetto infiammato si può spegnere, asciugare e utilizzare un'altra volta. Nelle comunità sotterranee dei nani, l'impasto luminoso viene di solito utilizzato per illuminare le strade, così come nei focolari e nei bracieri delle case. Le lanterne a impasto luminoso di solito contengono una sola dose di sostanza e sono per lo più schermate.

Olio vescicante: L'olio vescicante è un liquido alchemico altamente raffinato che provoca dolorose vesciche a contatto con la pelle. Per usarlo, va applicato un sottile strato su una superficie, come il pomello di una spada o la maniglia di una porta. Una volta cosparso, rimane efficace per 2d4 ore. Ogni fiala di olio vescicante contiene 1d8 applicazioni.

Quando l'olio entra in contatto con la pelle esposta, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per evitare le vescichette rossastre che compaiono sull'area della pelle colpita, infliggendo 1d4 danni per ogni applicazione utilizzata. In aggiunta, la vittima subisce una penalità di -2 a tutte le prove basate sulla Destrezza, compresi i tiri salvezza sui Riflessi, per 2d4 giorni. Guarigioni magiche applicate a questi danni rimuovono le vescichette e la penalità. La guarigione naturale può lenire questi danni come di norma, ma la penalità alle prove di Destrezza vale finché non si applicano guarigioni magiche o trascorrono 2d4 giorni.

Sella da scavatore: Questa sella esotica specialistica consente al cavaliere di rimanere saldamente in groppa a una cavalcatura che ha la capacità di scavare. Questa sella è munita di un sistema di cinghie e fibbie che bloccano in sicurezza il cavaliere sulla schiena della creatura scavatrice. Inoltre, uno spesso strato di cuoio rinforzato in ossa o legno si innalza di fronte all'arcione anteriore, poco prima del sedglio del cavaliere, alto circa quanto il cavaliere stesso. Questo pezzo di cuoio ricurvo si piega verso il cavaliere, consentendogli di abbassarsi e di chinarsi velocemente quando la creatura scava, oltre a proteggerlo dalla maggior parte della terra e delle rocce che altrimenti potrebbero strappare il cavaliere di sella, cinghie o non cinghie. Simili rinforzi di cuoio proteggono la parte anteriore e i lati delle gambe del cavaliere.

Assicurarsi da soli alla sella richiede tre azioni di round completo consecutive che provocano attacchi di opportunità. Sciogliere le cinghie è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Quando è legato alla sella, il personaggio perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura e subisce una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire. Il personaggio deve essere legato alla sella per cavalcare una creatura che scava, ma la sella funziona come una sella normale se la cavalcatura sceglie di non scavare, consentendo al cavaliere di montarla senza le suddette penalità per essere legati alla sella.

Quando si trova bloccato su una sella da scavatori, un cavaliere non deve effettuare prove di Cavalcare per rimanere in sella. Il cavaliere può liberarsi dalle cinghie con un'azione standard che richiede una prova di Forza con CD 25 che non provoca attacchi di opportunità. Se le cinghie vengono strap-pate, la sella da scavatori funziona soltanto da sella normale finché non vengono aggiustate.

La sella da scavatori è disponibile in due modelli: da carico e da galoppo.

Sella da volatile: Questa sella esotica specialistica consente al cavaliere di rimanere saldamente in groppa a una cavalcatura che ha la capacità di volare. Questa sella è munita di un sistema sicuro di cinghie e fibbie che bloccano il cavaliere sul posto e al tempo stesso riducono al minimo i tempi

per salire e scendere dalla sella. Assicurarsi da soli alla sella è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Sciogliere le cinghie è un'azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità.

Quando si trova bloccato su una sella da volatile, un cavaliere non deve effettuare prove di Cavalcare per rimanere in sella. Il cavaliere può liberarsi dalle cinghie con un'azione standard che richiede una prova di Forza con CD 20 che non provoca attacchi di opportunità. Se le cinghie vengono strap-pate, la sella da volatile funziona soltanto da sella normale finché non vengono aggiustate.

La sella da volatile è disponibile in tre modelli: da carico, da galoppo e militare.

Sferette esplosive: Le sfere esplosive sembrano cuscinetti a sfera o pietre e si acquistano in borse. Una borsa di questi oggetti alchemici è sufficiente per coprire un quadrato con lato di 1,5 metri. Ogni round in cui una creatura attraversa un'area coperta da sfere esplosive (o combatte sul posto in questo tipo di superficie), deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per evitare di romperne una. La rottura di una sferetta innesca una reazione a catena che investe le altre, e tutte esplodono fragorosamente, infliggendo 1d6 danni sonori alla creatura che si trova in quell'area. Spargere una borsa di sfere su una superficie più ampia o lanciare la borsa contro un bersaglio non produce nessun risultato sostanziale.

Gli gnomi utilizzano le sfere esplosive per lo più come sistema di allarme, nascondendo le sfere sotto strati di foglie o tra pietre e ghiaia.

CAVALCATURE

Nani, gnomi e goliath utilizzano un'ampia varietà di cavalcature. I furtivi gnomi esploratori si appostano nelle foreste in sella a cani da galoppo, i nani minatori caricano le loro scorte e i loro arnesi sulle schiene di robusti muli e i giovani goliath hanno il compito di far muovere passi sicuri alle capre di montagna che saranno poi impiegate come bestie da soma.

Questi animali svolgono un ruolo importante nella vita di molti, ma sono soltanto le cavalcature più diffuse e conosciute tra quelle impiegate dalle razze di pietra. Le unità di cavalleria d'élite gnomesca pianificano i loro agguati sotterranei con l'aiuto dei loro tassi crudeli, i cavalieri nani in sella agli ankheg si gettano in carica contro i loro nemici illithid, e gli sciamani goliath pattugliano i cieli in volo sulle loro aquile crudeli.

La Tabella 7-5 riporta dettagli specifici per i vari tipi di cavalcature che le razze di pietra potrebbero montare; il prezzo di un uovo (se pertinente), il prezzo di un esemplare giovane pronto per essere addestrato, il costo dell'addestramento in quanto tale, la CD della prova di Addestrare Animali per riu-

scire a svezzare la creatura e le spese di mantenimento (ossia, cibo e altri materiali) che deve essere pagato per impedire alla cavalcatura di fuggire dalle cure del suo padrone.

MOSTRI DEL MANUALE DEI MOSTRI COME CAVALCATURE

Le seguenti descrizioni forniscono le regole per montare come cavalcature alcuni mostri che vivono nelle tane o della terra descritti nel *Manuale dei Mostri*.

Ankheg

Un ankheg è un mostro scavatore simile a un insetto con un certo appetito per la carne fresca. La sua forza e la sua mole lo rendono un potente alleato in battaglia, ma il suo appetito osceno e la sua bassa intelligenza lo rendono estremamente difficile da addestrare.

Addestrare un ankheg è un compito pericoloso considerata la sua capacità di sputare acido caustico. Qualsiasi gabbia o recinto creato per contenere un ankheg deve poter resistere ai danni da acido e avere un fondo di metallo, altrimenti l'ankheg spezzerà le sbarre o scaverà un buco. Gli ankheg, come le altre cavalcature, possono apprendere nuovi comandi ed essere addestrati per compiti generici con la capacità di Addestrare Animali.

Bulette

Una bulette è una creatura scavatrice potente ed energica che può trasformarsi in una cavalcatura molto utile per un cavaliere appropriato. Catturare e addestrare una bulette è alquanto oneroso.

I bulette sono così testardi che tutte le CD delle prove di Addestrare Animali per accudirli e ammaestrarli sono aumentate di 2.

Scavatore

Addestrare e cavalcare uno scavatore vuol dire innanzi tutto evitare i pericoli della sua bava corrosiva, ma per individui potenti e ricchi con il giusto equipaggiamento, gli scavatori possono diventare preziosi alleati e valide cavalcature.

Uno scavatore è più intelligente di un umano normale, e perciò cavalcarne uno è più una questione di prove di Diplomazia che di utilizzo dell'abilità Addestrare Animali. Se l'atteggiamento di uno scavatore è amichevole o premuroso, allora questi aiuterà i suoi alleati.

Tasso crudele

Gli gnomi allevano i tassi crudeli per servire come cavalcature delle unità di cavalleria d'élite. Queste unità speciali sono particolarmente affiatate, poiché i cavalieri possono parlare con le loro cavalcature per 1 minuto al giorno. I tassi crudeli si possono addestrare tanto quanto gli altri animali.

TABELLA 7-5: CAVALCATURE

Creatura	Uovo	Giovane	Addestramento	CD per svezzare	Mantenimento
Ankheg	1.500 mo	2.000 mo	1.000 mo	23	15 mo al mese
Aquila crudele ¹	2.500 mo	4.000 mo	250 mo	20	5 mo al mese
Bulette	9.000 mo	15.000 mo	1.500 mo	31	20 mo al mese
Scavatore	n/a	n/a	n/a	n/a	variabile
Segugio sotterraneo ¹	n/a	4.000 mo	250 mo	21	5 mo al mese
Tasso crudele	n/a	100 mo	15 mo	16	8 mo al mese
Verme tremulo ^{1,2}	1.500 mo	2.500 mo	125 mo	19	-

¹ Nuovo mostro descritto nel Capitolo 8.

² Adatto soltanto a cavalieri di taglia Piccola.

Regola opzionale: Cavalcare un tasso crudele in preda all'ira: A discrezione del DM, un tasso crudele in preda all'ira può essere più difficoltoso da controllare. Se viene utilizzata questa regola opzionale, tutte le CD delle prove di Cavalcare relative al tasso crudele in preda all'ira aumentano di 2, mentre tutte le CD delle prove di Addestrare Animali relative a un tasso crudele in preda all'ira aumentano di 5.

COMPAGNI E GREGARI

I personaggi nani, gnomi e goliath potrebbero voler enfatizzare i loro legami ancestrali con la terra ottenendo un gregario speciale con il talento Autorità. La Tabella 7-6: "Gregari della terra" integra la tabella dei gregari speciali a pagina 200 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

TABELLA 7-6: GREGARI DELLA TERRA

Creatura	Allineamento	Livello equivalente
Elementale della terra, piccolo	Neutrale	5°
Elementale della terra, medio	Neutrale	8°
Elementale della terra, grande	Neutrale	13°
Gargoyle	Caotico malvagio	9°
Mephit della terra	Neutrale	6°
Xorn, minore	Neutrale	7°
Xorn, comune	Neutrale	12°

NUOVI INCANTESIMI

I seguenti incantesimi sono conosciuti tra i nani, gli gnomi e i goliath. La loro conoscenza si è altresì estesa ad alcuni incantatori di altre razze.

ARMONIZZARE

Trasmutazione
Livello: Bardo 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Il personaggio miscela magia e musica in armonia. Quando questo incantesimo è in funzione, occorre soltanto un'azione di movimento per iniziare un effetto di musica bardica. Per concentrarsi su un effetto di musica bardica che richieda concentrazione è lo stesso necessaria un'azione standard.

ARMONIZZARE SUPERIORE

Trasmutazione
Livello: Bardo 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Il personaggio miscela magia e musica in armonia. Quando questo incantesimo è in funzione, occorre soltanto un'azione di movimento per iniziare un effetto di musica bardica. Inoltre, per concentrarsi su un effetto di

musica bardica che richiede concentrazione serve soltanto un'azione di movimento.

Ad esempio, questo beneficio significa che l'incantatore può mantenere la concentrazione su un effetto di musica bardica e lanciare un incantesimo, compiere un attacco o iniziare (o mantenere) un altro effetto di musica bardica.

CAMMINARE SUL CRINALE DEI MONTI

Trasmutazione
Livello: Druido 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il personaggio infonde nel soggetto la forza e il potere della terra, conferendogli grande bravura nelle scalate, nei salti e nelle arrampicate lungo i sentieri di montagna. Quando si trova sotto gli effetti di questo incantesimo, una creatura non viene rallentata dai pendii (vedi pagina 89 della *Guida del DUNGEON MASTER* per informazioni sugli effetti dei terreni), ottiene una velocità di scalare pari alla sua velocità base sul terreno, e ottiene un bonus di potenziamento +10 alle prove di Equilibrio e alle prove di Scalare.

Componente materiale: Un piccolo sasso o un ciottolo raccolto sulla vetta di una montagna.

MARTELLO DELLA TERRA

Trasmutazione
Livello: Chierico 5, paladino 3
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione veloce
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

Il personaggio infonde il potere della terra in un'arma da mischia. I danni base dell'arma aumentano di una categoria (come se l'arma fosse di una categoria di taglia superiore). Quali che siano i materiali e i tipi di danno normali dell'arma, l'arma infligge danni contundenti e supera la riduzione del danno come se fosse fatta di adamantio.

Se questo incantesimo viene lanciato su un'arma ricavata da un altro materiale speciale (come ad esempio l'argento alchemico), le proprietà di quel materiale sono sostituite da quelle dell'adamantio per la durata dell'incantesimo.

OCCHIO DI PIETRA

Divinazione (Scrutamento)
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)

Il personaggio crea un sensore invisibile capace di muoversi attraverso la roccia solida e in grado di trasmettere informazioni visive. Questo incantesimo funziona come l'incantesimo *occhio arcano* (vedi pagina 264 del *Manuale del Giocatore*), tranne per il fatto che l'incantatore può far muovere il sensore attraverso la pietra.

PUGNO DI PIETRA

Trasmutazione

Livello: Chierico 2, paladino 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (1)

I pugni dell'incantatore si trasformano in minacciosi blocchi di roccia capaci di infliggere danni letali. Finché questo incantesimo è in funzione, gli attacchi senz'armi del personaggio non provocano attacchi di opportunità e infliggono danni contundenti letali. Aumentano altresì i danni inflitti dagli attacchi senz'armi del personaggio, a seconda della taglia di quest'ultimo, come riportato nella tabella di seguito.

Taglia	Danni senz'armi	Taglia	Danni senz'armi
Piccolissima	1d3	Grande	3d6
Minuta	1d4	Enorme	4d6
Minuscola	1d6	Mastodontica	6d6
Piccola	1d8	Colossale	8d6
Media	2d6		

Se gli attacchi senz'armi del personaggio infliggono già più danni di quanto indicato, il personaggio continua a usare il valore più alto. Inoltre, se il personaggio è un nano o un goliath sotto gli effetti di questo incantesimo, i suoi attacchi senz'armi superano la riduzione del danno come se fossero armi di ferro freddo.

SCORRERE SULLA TERRA

Trasmutazione

Livello: Druido 8, mago/stregone 8

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il personaggio conferisce al soggetto la capacità di scorrere sulla terra e sulla pietra con la stessa facilità con cui si muove un elementale della terra. La creatura influenzata può scorrere attraverso la pietra, le rocce e qualsiasi altro tipo di terreno eccetto il metallo con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Questo tipo di movimento non si lascia alle spalle alcun cunicolo o buco né produce crepe in superficie o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contiene la creatura mentre scorre attraverso la terra getta indietro la creatura di 9 metri, stordendolo per 1 round se non supera un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15.

NUOVI POTERI PSIONICI

Costretti ad affrontare pericolosi nemici psionici come i mind flayer e i drow, gli psion e i combattenti psichici delle razze di pietra sono diventati maestri nell'innalzare inviolabili barriere psioniche. Oltre alla loro tempra mentale, costoro hanno sviluppato nuovi poteri che enfatizzano il loro legame con la terra e con la pietra, rendendoli perfetti per essere utilizzati negli ambienti sotterranei, tipicamente frequentati dagli avventurieri.

ARCERIA PERFETTA

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello

Punti potere: 5

Quando questo potere viene manifestato, lo psionico non provoca attacchi di opportunità se utilizza armi a distanza.

Aumento: Per ogni punto potere aggiuntivo speso dallo psionico, la durata di questo potere incrementa di 1 round.

ARMA POTENZIATA

Psicocinesi [Forza]

Livello: Combattente psichico 2

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma da mischia o da lancio toccata

Questo potere funziona come *artigli potenziati*, tranne ove diversamente indicato.

ARTIGLI POTENZIATI

Psicocinesi [Forza]

Livello: Combattente psichico 2

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 round per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza ai poteri: No

Punti potere: 3

Lo psionico circonda una delle sue armi naturali con un campo di forza telecinetica. Il prossimo attacco effettuato con successo di quell'arma naturale infligge danni da forza invece che danni normali. Questo cambiamento fornisce alcuni benefici. L'arma naturale non ha una probabilità di fallimento contro le creature incorporee e i danni di un'arma naturale superano la riduzione del danno come se fossero un incantesimo e non un attacco con le armi. Soltanto i danni base dell'arma naturale, i bonus magici di potenziamento, i bonus di Forza ai danni e altri bonus all'arma naturale sono cambiati in danni da forza. Altri effetti aggiuntivi che infliggono danni da qualsiasi altra fonte, come la capacità di attacco furtivo o la capacità speciale infuocata di un'arma rimangono danni normali invece che danni da forza.

Aumento: Per ogni 2 punti potere aggiuntivi spesi dallo psionico, questi può investire sull'arma una carica aggiuntiva. Ogni carica aggiuntiva consente all'arma di essere utilizzata ancora una volta prima che l'effetto di *artigli potenziati* si scarichi.

CAMMINARE SULLA TERRA

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 2, innato/psion 2

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Punti potere: 3

Lo psionico crea un perfetto legame mentale con la pietra, che gli consente di muoversi sul terreno con prodigiosa facilità.

Quando questo potere è in funzione, il personaggio può arrampicarsi lungo le superfici di pietra e di terra alla sua attuale velocità base sul terreno. Il personaggio può scalare tetti, sporgenze e altre superfici in pendenza o verticali senza effettuare prove di Scalare. Quando si arrampica in questo modo, lo psionico non deve effettuare una prova di Scalare per evitare di perdere la presa quando subisce danni.

Inoltre, il personaggio può facilmente aggrapparsi a una parete di pietra con una sola mano, potendo così attaccare senza alcun limite, manifestare poteri normalmente e conservare il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura mentre si arrampica.

Aumento: Se spende 6 punti potere aggiuntivi, lo psionico può manifestare questo potere con un'azione veloce.

MARTELLO DI PIETRA NERA

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 6

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma da mischia toccata

Durata: 1 minuto per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Nessuno (innocuo, oggetto) e Tempra nega; vedi testo

Resistenza ai poteri: No (innocuo, oggetto) e Sì; vedi testo

Punti potere: 11



Martello di pietra nera

Il personaggio altera la natura di un'arma, e crea un condotto psichico tra quest'ultima e il potere del terribile gigante di pietra nera. Sebbene i danni base dell'arma rimangano inalterati, l'arma infligge danni contundenti per la durata del potere. Inoltre, l'arma ottiene il potere di pietrificare coloro che colpisce.

Se una creatura viene colpita da un'arma sotto l'influenza di *martello di pietra nera* e fallisce il suo tiro salvezza, la creatura stessa (insieme a tutto il suo equipaggiamento trasportato) si tramuta in una statua inerte e senza mente. Colpire una creatura con l'arma scarica il potere. Se una statua causata da questo potere viene rotta o danneggiata, il soggetto (se mai tornerà a essere di carne) presenterà danni o deformità analoghi. La creatura non è morta, ma non sembra neppure viva quando viene osservata con gli incantesimi come per esempio *visione della morte*.

Soltanto le creature fatte di carne sono influenzabili da questo potere.

Aumento: Per ogni 2 punti potere aggiuntivi spesi dallo psionico, questi può investire sull'arma una carica aggiuntiva.

Ogni carica aggiuntiva consente all'arma di essere utilizzata ancora una volta prima che l'effetto di *martello di pietra nera* si scarichi.

MENTE DI PIETRA

Psicometabolismo

Livello: Combattente psichico 1, innato/psion 1

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Area: Lo psionico

Durata: 1 minuto per livello

Punti potere: 1

Quando manifesta questo potere, la mente dello psionico diventa come la terra, e la terra diventa la sua mente. Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Cercare quando si trova a contatto con la pietra (compreso un pavimento di pietra lavorata) o una superficie terrena.

Inoltre, il personaggio ottiene un ulteriore bonus di +2 alle prove di Cercare per individuare strane opere in muratura. Questo bonus è cumulabile con il normale bonus di +4 a

tutte le prove di Cercare conferito da questo potere e con il bonus di +2 per individuare strane opere in muratura conferito dalla capacità razziale di esperto minatore.

Aumento: Se spende 6 punti potere aggiuntivi, lo psionico può manifestare questo potere con un'azione veloce.

REPLICA PERFETTA

Chiaroscienza

Livello: Combattente psichico 5

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma da mischia toccata

Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno (oggetto, innocuo)
Resistenza ai poteri: No (oggetto, innocuo)
Punti potere: 11

Lo psionico forma un legame perfetto con la sua arma da mischia. Una volta al round, finché tiene in pugno l'arma a cui è legato, il personaggio può effettuare un attacco di opportunità contro qualsiasi creatura che lo attacchi con un'arma da mischia o un attacco naturale e lo manchi, purché tale creatura si trovi entro l'area di minaccia dello psionico.

Il personaggio deve impugnare un'arma da mischia quando manifesta questo potere.

Aumento: Se spende 6 punti potere aggiuntivi, lo psionico può manifestare questo potere con un'azione veloce.

TERRA PESANTE

Psicometabolismo

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: 6 metri

Area: Esplosione con raggio di 6 metri, centrata sullo psionico

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Lo psionico crea un campo di gravità strano e soprannaturale, che all'apparenza sembra allontanare le creature dalla terra. Le creature che si trovano nell'area influenzata e che falliscono i loro tiri salvezza cadono a terra prone. Inoltre, queste creature sono rallentate (come l'incantesimo *lentezza*) finché rimangono prone e per 1 round dopo che si sono rialzate. Le creature che superano i loro tiri salvezza non vengono abbattute, ma sono lo stesso rallentate per 1 round. Le creature che erano già prone e falliscono i loro tiri salvezza sono rallentate finché rimangono prone e per 1 round dopo essersi rialzate.

Le creature dotate di arti multipli o di stabilità eccezionale (come il tratto razziale di stabilità di un nano) ottengono bonus a questo tiro salvezza come se effettuassero una prova di Forza per resistere a un normale tentativo di sbilanciare.

ARMI DEGLI ANTENATI

Quando muore un grande eroe nano, le sue ceneri di solito vengono conservate e inglobate in un edificio o un oggetto al quale il defunto era legato in vita o che viene in qualche modo considerato rappresentativo delle sue capacità e della sua grandezza. Questo oggetto, visto che i nani sono un popolo bellicoso, è solitamente una postazione militare o un'arma di sorta. Va da sé che le armi sono molto più diffuse. Quell'arma sarà quindi consegnata all'erede considerato più degno di ricevere tale dono.

Visto che negli intenti quest'arma deve essere un tributo alla memoria dello scomparso, essa è sempre di qualità di artigianato nanico. L'arma deve essere costruita in metallo per fare in modo che le ceneri si possano inglobare nell'arma stessa durante la forgiatura. Un sacerdote assiste a

tutta l'operazione di forgiatura dell'arma, e interviene con le appropriate benedizioni nelle fasi critiche del processo.

Alla fine, un'arma degli antenati è un oggetto magico intelligente. Secondo i fabbri e i chierici che forgiavano tali armi, un'arma degli antenati costituisce un legame con lo spirito del defunto, e quest'ultimo inoltre condizionerebbe le qualità magiche dell'arma, dalle sue caratteristiche elementari (il suo bonus di potenziamento e le sue capacità speciali, come sacra o infuocata) ai poteri particolari che manifesta in virtù della sua intelligenza. Un'arma degli antenati ha un punteggio di Ego più alto di 2 punti di un normale oggetto intelligente con gli stessi poteri e capacità, e in generale si rifiuterà di mettere i suoi poteri al servizio di chiunque non sia un membro della sua stirpe.

Un'arma degli antenati, come un nano, ha un punteggio di Carisma 2 punti in meno della norma, e persino la più debole delle armi degli antenati ha la scurovisione con un raggio di azione pari a quello della sua visione normale. Le armi degli antenati con gradi in Cercare ottengono il bonus razziale nanico alle prove di Cercare per individuare strane opere in muratura. La maggior parte delle armi degli antenati è legale buona.

Gharriakha, Protettrice del Focolare: *Ascia da guerra nanica difensiva+4*; AL LB; Int 13, Sag 13, Car 8; Empatia, scurovisione 18 metri, udito; Punteggio di Ego 10.

Poteri inferiori: *Cura ferite moderate* 3 volte al giorno, *visione della morte* sempre attivo.

Personalità: In vita Gharriakha era un difensore nanico e l'arma che contiene le sue ceneri condivide il suo spirito protettivo e altruistico. È soddisfatta di restare calma e di assistere dietro le quinte, mentre offre tutto l'aiuto che può fornire a chi la impugna. Generalmente, le sue uniche forme di comunicazione sono le sensazioni di incoraggiamento e di supporto trasmesse al suo possessore.

Abiurazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *scudo o scudo della fede*, il creatore deve essere un nano; Prezzo 61.830 mo.

Morzhulk, Cuore della Forgia: *Martello da guerra dell'esplosione di fiamme+2*; AL CN; Int 18, Sag 10, Car 16; Parlare, telepatia, scurovisione 36 metri, percezione cieca, udito; Punteggio di Ego 25.

Poteri inferiori: *Frastornare mostri* 3 volte al giorno, *luminescenza* 3 volte al giorno, l'oggetto ha 10 gradi in Intimidire (modificatore totale +13).

Poteri superiori: *Muro di fuoco* 1 volta al giorno (in un cerchio con il possessore al centro).

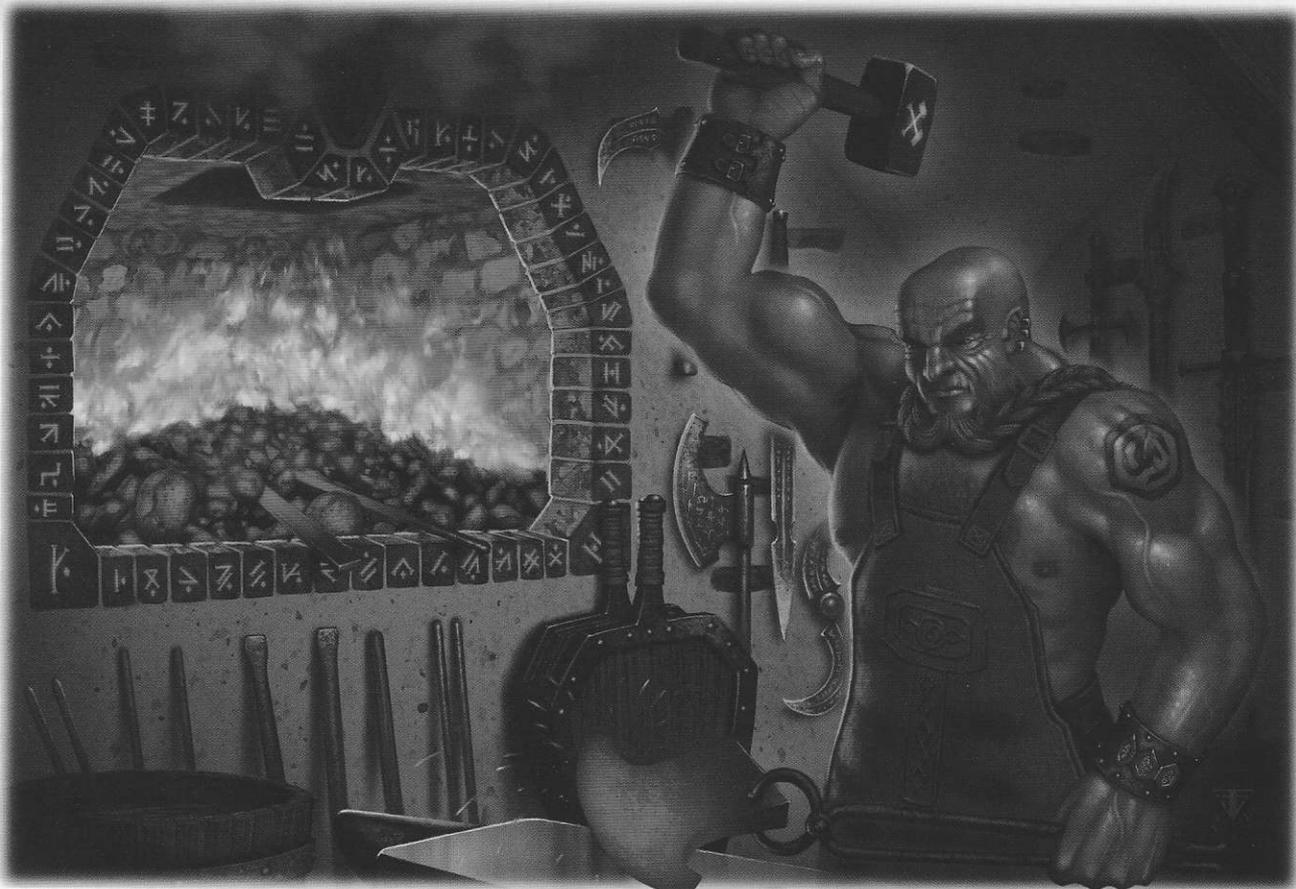
Scopo speciale: Sconfiggere/uccidere le creature con il sottotipo freddo.

Potere dedicato: *Palla di fuoco* da 10d6.

Personalità: Morzhul, in vita, era un nano avventuriero del dio della forgia, Tharmekhul. Egli era dedito all'estirpazione delle creature del freddo, e lo spirito di Morzhul continua quell'compito ora che è legato a questo martello. La personalità dell'arma è focosa a tutti gli effetti; è appassionata, parla ad alta voce e sprona il suo possessore a gettarsi in battaglia.

Invocazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *colpo infuocato, lama infuocata o palla di fuoco*, il creatore deve essere un nano; Prezzo 127.212 mo.

Veritiera: *Ascia bipenne assiomatica+1*; AL LN; Int 10, Sag 14, Car 12; Parlare, scurovisione 36 metri, udito; Punteggio di Ego 10.



Una forgia magica è l'attrezzo più prezioso di un armaiolo

Poteri inferiori: Zona di verità 3 volte al giorno, l'oggetto ha 10 gradi in Percepire Intenzioni (modificatore totale +12).

Personalità: Il nome del nano il cui spirito è collegato a questa ascia bipenne è andato perduto nei secoli, e l'arma non intende affatto svelarlo. Tuttavia, si sa che in vita era un giudice, e che la sua ossessione per la verità si è manifestata nella personalità dell'arma che contiene il suo spirito. L'arma scatena immediatamente un conflitto di personalità se il suo possessore racconta menzogne.

Invocazione forte [legale]; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *ira dell'ordine*, il creatore deve essere un nano e legale; Prezzo 34.120 mo.

Zhavak, Incalzante: Ascia bipenne adamantina anatema (costrutti)+2; AL LB; Int 10, Sag 17, Car 15; Parlare, telepatia, scurovisione 36 metri, udito; Punteggio di Ego 18.

Poteri inferiori: Benedizione 3 volte al giorno, cura ferite moderate 3 volte al giorno, l'oggetto ha 10 gradi in Conoscenze (arcano) Intimidire (modificatore totale +13).

Scopo speciale: Sconfiggere/uccidere i costrutti.

Potere dedicato: Stretta corrosiva.

Personalità: Generalmente austera come il più taciturno dei nani, la personalità di Zhavak esplode quando l'arma ingaggia battaglia contro i costrutti. Il nano il cui spirito è collegato all'arma era un potente chierico di Moradin ucciso in battaglia da un golem di ferro, e Zhavak adora affrontare questi nemici più di ogni altro. È incline a dare consigli tattici (spesso a sproposito) al suo possessore in battaglia contro i golem. Questa ascia è molto religiosa, e apre immediatamente un conflitto di personalità con il suo possessore se questi non dimostra un'adeguata devozione.

Evocazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*, il creatore deve essere un nano; Prezzo 99.110 mo.

FORGE MAGICHE

La qualità di un fabbro nano, dal potente Moradin fino all'umile attrezzista locale, è legata alla sua forgia. Senza una forgia, un fabbro non è neppure in grado di creare il più semplice degli attrezzi. Con la giusta forgia, un abile fabbro può creare capolavori di arte e di foggia, oggetti che vivranno nei secoli dopo la morte del fabbro stesso. Considerato l'impulso nanico all'eccellenza, non c'è da stupirsi del fatto che i nani abbiano messo a punto forge magiche per aiutarli nelle loro arti e mestieri e permettere così di creare opere che vivranno oltre la loro morte.

Tutte le forge sono costruite in un luogo specifico e non si possono normalmente rimuovere da quel posto. (Una spedizione organizzata con una coppia di muli potrebbe riuscire a trasportare una forgia in un nuovo locale, ma questo sarebbe un evento eccezionale.) Essendo oggetti magici immobili, le forge di esempio qui descritte hanno un prezzo pari a circa un quarto del costo di un analogo oggetto magico trasportabile.

Secondo quanto riportato nel *Manuale del Giocatore*, un personaggio che utilizza l'abilità di Artigianato può volontariamente aumentare la CD di 10 per creare un oggetto più in fretta. In effetti, un personaggio può aumentare la CD di un multiplo di 10 (10, 20, 30 e così via), usando le stesse regole. Quando si utilizzano oggetti magici che conferiscono grandi bonus di competenza alle prove di abilità, come molte delle seguenti forge, aumentare la CD di un grande punteggio può velocizzare drasticamente il tempo di creazione di un

CERCHI DI RUNE

oggetto costoso (come ad esempio un'armatura da montagna adamantina).

Forgia dell'armaiolo: Questa forgia magica conferisce al nano che la utilizza un bonus di competenza +20 alle prove di Artigianato (fabbricare armi) effettuate lavorando alla forgia. Insieme a un aumento volontario della CD di 20, un fabbro che lavora a questa forgia può creare armi costose in tempi molto ridotti.

Evocazione forte; LI 18°; Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare*, il creatore deve essere un nano con 20 gradi in Artigianato (fabbricare armi); Prezzo 10.000 mo.

Forgia dell'armoraro: Questa forgia magica conferisce al nano che la utilizza un bonus di competenza +20 alle prove di Artigianato (fabbricare armature) effettuate lavorando alla forgia. Insieme a un aumento volontario della CD di 20, un fabbro che lavora a questa forgia può creare armature costose in tempi molto ridotti.

Evocazione forte; LI 18°; Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare*, il creatore deve essere un nano con 20 gradi in Artigianato (fabbricare armature); Prezzo 10.000 mo.

Forgia del sostentamento: Un nano che lavora a questa forgia per qualsiasi motivo, non ha bisogno di mangiare, di dormire o persino di respirare finché continua a lavorare alla forgia, e può inoltre lavorare ininterrottamente senza stancarsi mai. Quando lavora alla forgia per creare un oggetto, il fabbro moltiplica il risultato della sua prova per la CD dell'oggetto e successivamente per 3 ai fini di stabilire i suoi progressi su base settimanale (in ma) o giornaliera (in mo).

Evocazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *creare cibo e acqua, rigenerazione*, il creatore deve essere un nano; Prezzo 8.000 mo.

Forgia di Thautam: Un nano che lavora a questa forgia può creare armi e armature magiche come se avesse il talento Creare Armi e Armature Magiche.

Evocazione forte; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *permanenza*, il creatore deve essere un nano; Prezzo 15.000 mo.

Fornace delle fiamme: Questa forgia magica fornisce i prerequisiti a un nano che la utilizzi per creare oggetti magici. Il fabbro che lavora alla forgia può creare oggetti magici come se fosse in grado di lanciare qualsiasi incantesimo con il descrittore fuoco, utilizzando il suo livello del personaggio come livello dell'incantatore. La forgia non sostituisce nessun altro prerequisito o costo, compresi i talenti di creazione oggetto, il livello minimo dell'incantatore, il prezzo in oro e in PE.

Invocazione forte; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *colpo infuocato, lama infuocata o palla di fuoco*, il creatore deve essere un nano; Prezzo 20.000 mo.

In mezzo alle tombe dei suoi antenati, un goliath sciamano richiama il guerriero più potente della sua tribù dal mondo dei morti. Alle porte di una cittadella nanica sotto assedio, un manipolo di strenui difensori pesantemente corazzati combatte contro insormontabili avversità, con le braccia e i cuori rinvigoriti dalla pietra su cui sono collocati. In una pacifica radura al centro del suo villaggio, uno gnomo menestrello tesse canti e magia in una trama indissolubile. Attingendo potere dai cerchi di rune su cui sono posizionati, questi eroi superano i loro limiti e compiono imprese straordinarie con l'aiuto della terra stessa.

I cerchi di rune sono luoghi speciali imbevuti di potere magico. Questi cerchi potrebbero conferire agli incantatori poteri e capacità aggiuntivi nei loro incantesimi, rendere i guerrieri più forti o più veloci, o evocare qualsiasi altro tipo di effetto potente. Sebbene gli incantatori nani, gnomi e goliath siano più inclini di altri a utilizzare cerchi di rune, gli incantatori di ogni razza li possono creare. Seppure per molti versi sembrano oggetti meravigliosi, esistono fondamentali differenze tra i cerchi di rune e gli oggetti magici tradizionali, e quindi i cerchi di rune dovrebbero essere trattati più come aspetti paesaggistici che oggetti magici.

CREARE UN CERCHIO DI RUNE

Un cerchio di rune viene creato fondendo le rune magiche nel terreno o nel pavimento di una stanza. Una volta posizionato, un cerchio di rune non può più essere spostato. Muovere le pietre su cui è inciso distrugge per sempre il cerchio di rune. Poiché l'atto di creazione crea un triplice legame tra il luogo, l'energia magica consumata nella creazione e la terra o la pietra fisica su cui le rune sono state disegnate, non c'è alcuna possibilità di creare un cerchio di rune mobile. Persino veicoli grandi abbastanza da contenere un intero cerchio di rune non sono adatti alla creazione di cerchi di rune mobili.

In termini di gioco, creare un cerchio di rune funziona come creare un oggetto magico. Alcuni fattori influiscono sul prezzo di un cerchio di rune, per esempio la dimensione del cerchio, ma per tutto il resto il processo di creazione è lo stesso. Un personaggio deve possedere il talento Creare Cerchi di Rune (descritto nel Capitolo 6 di questo libro) per creare un cerchio di rune.

Si inizi dal valore di un oggetto magico standard con i poteri del cerchio di rune per calcolare il valore in monete d'oro di un cerchio di rune. Siccome il cerchio di rune è un oggetto immobile, si divida questo valore per 4. Questo calcolo fornisce una stima ragionevole per un cerchio di rune con raggio di 3 metri, che è la tipica dimensione di un cerchio di rune.

Se un cerchio di rune è più piccolo o più grande di 3 metri di raggio, il DM potrebbe scegliere di ridurre o di aumentare il costo secondo la Tabella 7-7: "Cerchi di rune di dimensioni varianti".

Tuttavia, in alcuni casi, il costo calcolato in monete d'oro potrebbe non essere affatto un prezzo adeguato per quel cerchio di rune. Ad esempio, un cerchio di rune che conferisce un bonus alle prove di Artigianato ha un valore maggiore di quello che la sua stima farebbe pensare, poiché la mancanza di mobilità del cerchio è un fattore che non influisce sulla sua utilità. Nel caso di un cerchio di rune analogo, moltiplicare pure il prezzo per 2 o per 4 fino a trovare un costo adeguato.



TABELLA 7-7: CERCHI RUNICI DI DIMENSIONI VARIANTI

Dimensioni	Modificatore di prezzo
Lato di 1,5 m	Prezzo ridotto del 50%
Raggio di 1,5 m	Prezzo ridotto del 25%
Raggio di 3 m	-
Raggio di 4,5 m	Prezzo aumentato del 50%
Raggio di 6 m	Prezzo aumentato del 100%

USARE UN CERCHIO DI RUNE

Un cerchio di rune copre una superficie designata all'atto della sua creazione. Qualsiasi creatura idonea che si trovi entro questa area ottiene i benefici della magia del cerchio di rune, senza nessuna attivazione o altra azione richiesta da parte della creatura stessa per essere influenzata. I cerchi di rune possono influenzare (e di solito lo fanno) più di una creatura alla volta.

I personaggi che non sono idonei a beneficiare di un cerchio di rune possono impiegare l'abilità Utilizzare Oggetti Magici per tentare di ottenere i benefici di un cerchio di rune (simulando una razza, per esempio), così come possono fare per qualsiasi altro oggetto magico.

IDENTIFICARE UN CERCHIO DI RUNE

I cerchi di rune non sono trappole e non si possono né scoprire con l'abilità di Cercare come se si cercasse una trappola né disarmare con le prove di Disattivare Congegni. Normalmente, i cerchi di rune sono in piena vista nel pavimento o terreno in cui sono stati creati. Tuttavia, un cerchio di rune coperto da cespugli o nascosto in modo analogo può essere rinvenuto con una prova di Cercare, proprio come qualsiasi altro oggetto. Ciò significa, ad esempio, che se un cerchio di rune fosse così ben nascosto da richiedere una CD più alta di 20 per trovarlo, i non ladri possono comunque trovarlo purché superino la CD richiesta.

La magia dei cerchi di rune è contenuta nei simboli mistici, e un personaggio competente può decifrare almeno una parte del significato di quei simboli se ha il tempo necessario per studiarli. Vedi "Sapienza Magica", pagina 134, per i dettagli su come identificare un cerchio di rune.

ESEMPI DI CERCHI DI RUNE

I cerchi di rune descritti di seguito presentano una varietà di effetti, e per lo più sono di particolare interesse per i nani, gli gnomi e i goliath.

Cerchio dell'ammaliamento gnomesco: Le comunità degli gnomi sono in armonia con il paesaggio, poiché gli gnomi preferiscono vivere senza mura o altre difese che altrimenti li separerebbero dal mondo naturale. Questo stile di vita dà luogo a comunità pacifiche e a paesaggi armoniosi, ma gli occasionali mostri approfittano di questa mancanza di difese per attaccare una comunità. In altre occasioni, animali pericolosi potrebbero semplicemente vagare per un insediamento gnomesco. Uno gnomo bardo appostato all'interno di un *cerchio dell'ammaliamento* di solito è più che sufficiente per risolvere pacificamente queste e altre incursioni più sinistre.

Qualsiasi gnomo che si trova entro questo cerchio del raggio di 6 metri può impiegare uno dei suoi utilizzi quotidiani di musica bardica per lanciare *charme sui mostri* come se l'incantesimo fosse lanciato a un livello dell'incantatore pari al suo livello da bardo (o al livello della classe che gli conferisce la capacità di musica bardica).

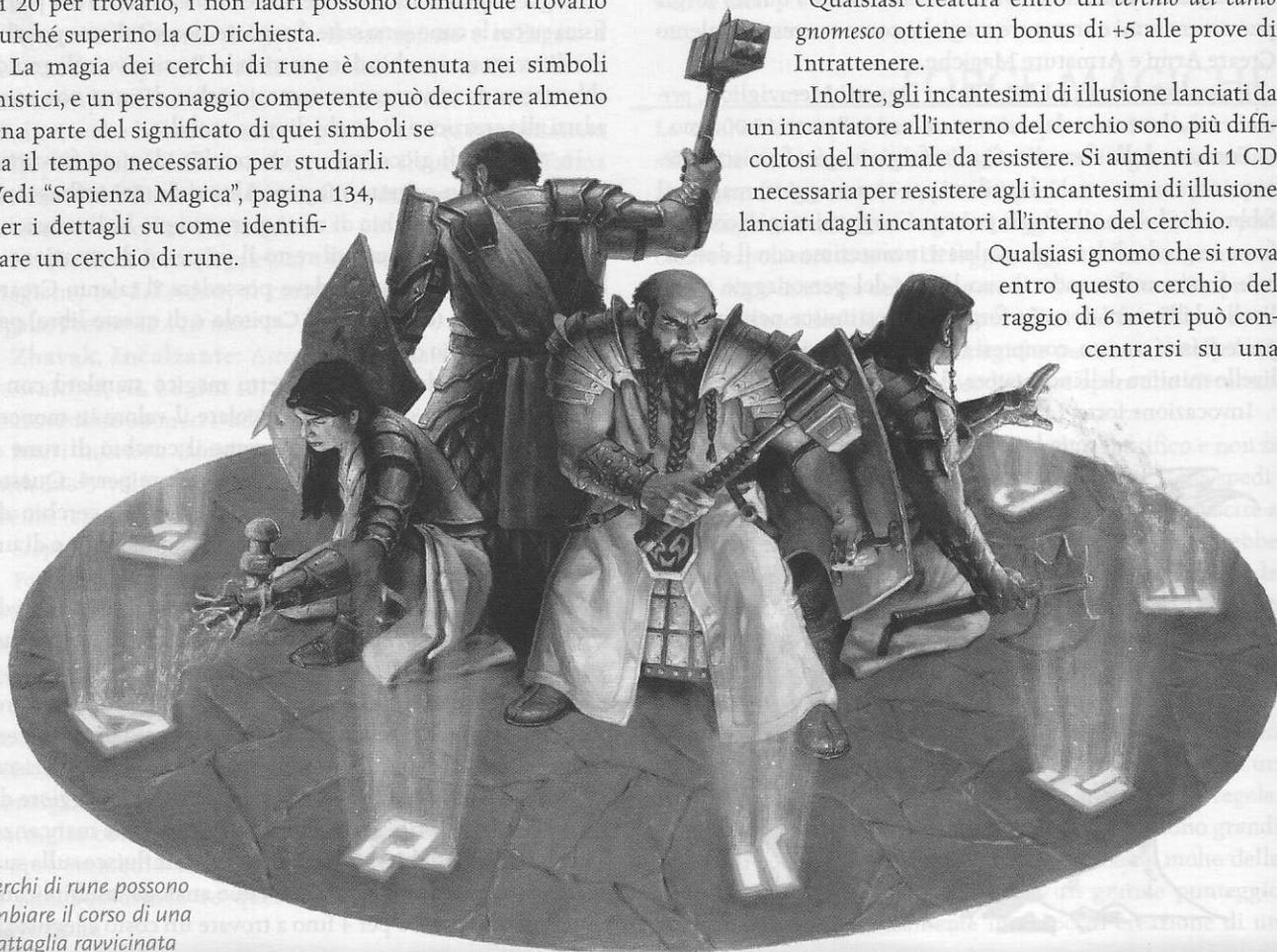
Ammaliamento forte; LI 12^o; Creare Cerchi di Rune, capacità di musica bardica, *charme sui mostri*, il creatore deve essere uno gnomo; Prezzo 15.000 mo.

Cerchio del canto gnomesco: Molti villaggi gnomeschi comprendono un cerchio del canto. Il cerchio è impregnato dello spirito e dell'allegria della razza gnomesca, consentendo agli gnomi bardi di condividere i loro canti e le loro storie con più passione e bravura, e infondendo il potere della terra nella musica degli gnomi bardi.

Qualsiasi creatura entro un *cerchio del canto gnomesco* ottiene un bonus di +5 alle prove di Intrattenere.

Inoltre, gli incantesimi di illusione lanciati da un incantatore all'interno del cerchio sono più difficili del normale da resistere. Si aumenti di 1 CD necessaria per resistere agli incantesimi di illusione lanciati dagli incantatori all'interno del cerchio.

Qualsiasi gnomo che si trova entro questo cerchio del raggio di 6 metri può concentrarsi su una



I cerchi di rune possono cambiare il corso di una battaglia ravvicinata

capacità di musica bardica ogni round con un'azione gratuita.

Evocazione forte; LI 18°; Creare Cerchi di Rune, Incantesimi Focalizzati (illusione), *armonizzare superiore*; Prezzo 15.000 mo.

Cerchio del dominio nanico: Questo potente cerchio di rune amplifica il potere di tutti i nani incantatori entro i suoi limiti.

Qualsiasi nano che si trova entro questo cerchio del raggio di 6 metri può usare gli incantesimi come se venissero potenziati dal talento di metamagia Incantesimi Rapidi. Gli incantesimi già velocizzati non sono influenzati, così come non lo sono gli incantesimi degli oggetti magici. Gli incantesimi così velocizzati vengono comunque preparati e lanciati ai loro livelli non modificati, e persino gli incantatori spontanei ottengono i benefici del cerchio. Come il talento Incantesimi Rapidi, si può lanciare soltanto un incantesimo rapido per round.

Inoltre, qualsiasi nano all'interno del cerchio può attivare una capacità magica per round con un'azione gratuita. Usare il cerchio in questo modo conta sul totale del limite di lancio di un incantesimo rapido per round.

Trasmutazione forte; LI 18°; Creare Cerchi di Rune, Incantesimi Rapidi, il creatore deve essere un nano; Prezzo 50.000 mo.

Cerchio di guarigione: L'energia della vita scorre attraverso questo cerchio di rune e negli incantatori che usano la magia di guarigione entro i suoi limiti. Molte chiese importanti utilizzano questo potente cerchio di rune per aumentare i loro incantesimi di guarigione. I cerchi di rune così costruiti sono spesso realizzati in modo da armonizzarsi senza contrasti con il resto dell'arredo del tempio.

Qualsiasi creatura che si trova entro questo cerchio del raggio di 3 metri lancia tutti gli incantesimi di evocazione (guarigione) come se fossero potenziati dal talento di metamagia Incantesimi Massimizzati. Gli incantesimi già massimizzati non sono influenzati, così come non lo sono gli incantesimi degli oggetti magici. Gli incantesimi così massimizzati vengono comunque preparati e lanciati ai loro livelli non modificati.

Evocazione forte; LI 18°; Creare Cerchi di Rune, Incantesimi Massimizzati, *cura ferite leggere di massa*; Prezzo 50.000 mo.

Cerchio dell'ira goliath: I guerrieri barbari delle tribù goliath combattono con quasi ineguagliabile ferocia, ma questa rabbia affatica i guerrieri, rendendoli meno efficaci negli scontri prolungati. Per garantire che questi guerrieri possano difendere i loro villaggi e le case nel pieno delle loro forze, gli incantatori goliath creano i cerchi di rune per sostenere con la forza della terra stessa l'ira dei loro alleati guerrieri.

Ogni round in cui una creatura resta completamente entro i confini di un *cerchio dell'ira goliath* non va conteggiato contro la durata totale della capacità di ira della creatura. Se la creatura abbandona il cerchio del raggio di 12 metri in qualsiasi istante durante una battaglia, quel round conta contro la durata della capacità di ira della creatura come di norma.

Ammaliamento moderato; LI 10°; Creare Cerchi di Rune, *ira*; Prezzo 10.000 mo.

Cerchio dell'oratoria goliath: I goliath sciamani lavorano operosamente per tenere unita una razza nomade e relativamente primitiva. In tempo di pericolo, essi devono poter comunicare rapidamente attraverso terreni montagnosi pieni di dirupi. Attraverso generazioni di diligente lavoro, gli scia-

mani hanno costruito una semplice rete di cerchi di rune che permettono tale comunicazione. Il costo di questi cerchi di rune implica l'esistenza di pochi esemplari, di solito nei pressi dei più grandi e prosperosi villaggi goliath. Questo sistema di comunicazione, per quanto sporadico, ha consentito ai villaggi di supportarsi l'un l'altro con l'invio rapido di guerrieri nel caso in cui uno dei villaggi avesse bisogno di aiuto.

Qualsiasi creatura che si trova entro questo cerchio del raggio di 1,5 metri può usare *inviare*, come l'incantesimo, con un'azione di round completo. Questa versione speciale di *inviare* può essere usata soltanto per contattare gli individui entro i limiti di un altro (e differente) *cerchio dell'oratoria goliath*, ma l'incantatore non ha bisogno di conoscere la persona contattata; egli deve soltanto tentare di contattare altre creature entro i bordi di uno specifico *cerchio dell'oratoria goliath*.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Cerchi di Rune, *inviare*; Prezzo 20.000 mo.

Cerchio dell'orlo profondo: Un *cerchio dell'orlo profondo*, collegato con il Piano Elementale della Terra, rende più forti i poteri degli oggetti di evocazione usati entro i suoi limiti. Questo legame consente agli incantatori di evocare più creature di quelle che potrebbero normalmente richiamare.

Ogniquale volta un personaggio entro questo cerchio del raggio di 6 metri utilizza un incantesimo *evoca alleato naturale* o *evoca mostri* per evocare una creatura con il sottotipo della terra, allora questi può evocare una creatura aggiuntiva. Questa creatura è identica alla creatura evocata normalmente ed è trattata alla stregua di una creatura evocata dall'incantesimo originale lanciato. Ciò vuol dire, per esempio, che la seconda creatura può essere congedata, svanisce se si allontana oltre il raggio di azione dell'incantesimo, e così via. Soltanto una creatura aggiuntiva viene evocata con il lancio di un incantesimo, quale che sia il numero di creature evocate dall'incantesimo stesso.

Le creature, dopo essere state evocate, non hanno alcun legame speciale tra loro. Esse si comportano come se fossero molteplici mostri evocati dallo stesso incantesimo di evocazione.

Se un incantatore nano o gnomo utilizza un *cerchio dell'orlo profondo*, le creature della terra sono anche potenziate come se l'incantatore avesse il talento Aumentare Evocazione.

Evocazione forte; LI 18°; Creare Cerchi di Rune, *Senso della Terra*, *evoca alleato naturale* o *evoca mostri* (qualsiasi livello); Prezzo 50.000 mo.

Cerchio della roccaforte nanica: Le città dei nani sono costruite per essere inespugnabili, con numerose vie di scampo create per consentire a pochi tozzi nani guerrieri di tenere a bada nemici numerosi. Un ruolo chiave in questi piani è costituito dal posizionamento strategico di cerchi di rune che aumentano le capacità combattive dei difensori e li aiutano a resistere gli attacchi magici.

Qualsiasi nano che si trova entro questo cerchio del raggio di 3 metri ottiene un bonus di morale +2 ai tiri per colpire. I nani all'interno del cerchio ottengono anche un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati dalle creature malvagie e un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi delle creature malvagie. Inoltre, il cerchio difende i nani al suo interno contro il controllo mentale come l'incantesimo *protezione dal male*.

Questi bonus si attivano istantaneamente quando un nano entra nel cerchio, e si perdono subito all'uscita dal cerchio stesso.

Ammaliamento moderato e abiurazione moderata; LI 11°; Creare Cerchi di Rune, *cerchio magico*, il creatore deve essere un nano; Prezzo 20.000 mo.

INTRODURRE I CERCHI DI RUNE NELLA CAMPAGNA

Un cerchio di rune attivo può cambiare le meccaniche di un incontro di combattimento o l'atmosfera di un incontro interpretativo. Gli eroi potrebbero farsi strada in una cittadella nanica abbandonata e piena di mostri per trovare un antico e potente cerchio di rune, oppure potrebbero cercare le componenti necessarie per costruire un cerchio di rune nella loro nuova fortezza. In un'ambientazione devastata dalla guerra, la perdita di un altro villaggio gnomesco infligge un colpo alle forze del bene perché c'era un potente *cerchio del canto* al centro del villaggio. In una città decadente, i cultisti coprono un empio cerchio di rune con i banchi e le merci di un mercato di quartiere, influenzando lentamente le menti e i corpi di coloro che frequentano quelle strade. Quale che sia il loro utilizzo, i cerchi di rune hanno il potenziale per influenzare le campagne come solo pochi altri oggetti magici possono fare. Considerato che i cerchi di rune sono inamovibili, le creature che popolano il mondo della campagna sono costrette ad aggirarli o ad attraversarli, diversamente dagli altri oggetti magici.

I cerchi di rune possono essere usati per svariati scopi. Possono far parte della fortezza di un personaggio, aggiungere colore alla roccaforte di un nano o al villaggio di un goliath, essere l'obiettivo di una missione, uno strumento quasi invisibile o addirittura un'interessante aggiunta a qualsiasi incontro. Sapere quale parte di un cerchio di rune entrerà in gioco nella campagna può semplificare il suo inserimento nel corso di un'avventura. Senza tener conto che il cerchio sia parte di un incontro temporaneo o una caratteristica permanente di uno dei luoghi centrali della campagna, ci sono alcune considerazioni generali sul posizionamento e l'utilizzo dei cerchi di rune che ogni Dungeon Master dovrebbe tenere presente.

Cerchi di rune come tesori: Stabilire se un cerchio di rune può essere conteggiato come tesoro del gruppo può essere difficoltoso. Innanzi tutto, se i PG hanno spazzato via i mostri da una fortezza che contiene un cerchio di rune e vi insediano una base operativa permanente, ottengono senza ombra di dubbio i benefici della presenza del cerchio, e dovrebbero pagare un costo adeguato per quel beneficio. Tuttavia, se i PG si limitano soltanto a passare nei pressi di un luogo che contiene un cerchio di rune, usano i suoi poteri una volta sola e annotano la sua esistenza per futuri utilizzi, è probabile che per loro non occorra "acquistare" il cerchio di rune o che il DM non conteggi il suo valore contro il tesoro totale per quell'avventura. Il modo più semplice per giudicare questa situazione è considerare il prezzo del cerchio di rune solamente se un personaggio desidera inserirlo in una base permanente; altrimenti, il valore del cerchio può essere trascurato quanto si genera un tesoro.

Atmosfera: Considerato che i cerchi di rune sono legati al luogo in cui vengono creati, possono fornire espedienti eccezionali per rendere il colore e l'atmosfera di un luogo speciale. Come Dungeon Master, dovrete accentuare questo aspetto

aggiungendo restrizioni locali o preghiere particolari per poter utilizzare un cerchio. Ad esempio, limitare un cerchio di rune ai membri di una sola razza diminuisce il potere del cerchio di rune, ma lo rende parte integrante e peculiare della comunità che lo ha creato. Salvo che il cerchio in questione non sia ubicato in un luogo cruciale per la campagna, è improbabile che tale restrizione possa alterare la capacità dei PG di utilizzare i suoi poteri. Un approccio alternativo è restringere la creazione dei cerchi di rune a particolari razze. Se i goliath sciamani sono gli unici incantatori capaci di creare i cerchi di rune, sia i cerchi che gli sciamani in quanto tali sembreranno un po' più misteriosi. Questo livello di restrizioni potrebbe non essere adatto a tutte le campagne, ma è un modo per consentire al DM di diversificare la magia di una razza da quella di un'altra.

Cerchi di rune e creazione oggetti: Creare altri oggetti magici all'interno dei cerchi di rune è molto interessante da un punto di vista scenico, ma i DM non dovrebbero consentire ai personaggi di creare oggetti magici a meno del loro costo per ragioni di bilanciamento del gioco. Ad esempio, un personaggio che crea una *bacchetta delle palle di fuoco* entro un cerchio di rune in grado di aumentare il suo livello dell'incantatore otterrebbe il livello aumentato. Questo impiego del cerchio è accettabile, purché il costo della bacchetta venga calcolato al livello dell'incantatore modificato. Se il mago nel precedente esempio è di 5° livello e crea la bacchetta entro un cerchio di rune che aggiunge tre livelli al suo livello dell'incantatore, deve pagare i PE e le materie prime per creare una bacchetta di 8° livello.

Questa regola è coerente con l'atmosfera del cerchio di rune: un incantatore può lanciare versioni potenziate dei suoi incantesimi e può incanalare quella potenza negli oggetti magici da lui creati. Tuttavia, incanalare nell'oggetto la versione potenziata di un incantesimo richiede al personaggio stesso di spendere una maggiore quantità della sua essenza (PE) nel processo di creazione.

Danneggiare cerchi di rune: I cerchi di rune non sono oggetti in quanto tali. Piuttosto, sono simboli incisi magicamente sulla roccia. I cerchi di rune hanno durezza e punti ferita equivalenti a un pezzo profondo 10 centimetri del materiale su cui sono incisi. I cerchi di rune essendo oggetti magici, possono essere soppressi, ma non distrutti, da *dissolvi magie* ed effetti analoghi.

Cerchi di rune multipli: Non si può creare un cerchio di rune in un luogo dove ce ne è già un altro.

Cerchi di rune e Livello di Incontro: I cerchi di rune con i giusti poteri possono influire sulla difficoltà di un incontro. Ad esempio, combattere un gruppo di troll entro i confini di un cerchio di rune che conferisce immunità al fuoco è una sfida molto più ardua che combattere i troll in condizioni normali. Se si crea un incontro con un cerchio di rune, il Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER* riporta alcuni consigli su come i fattori ambientali come il luogo e il terreno potrebbero rendere gli incontri più o meno ostili. Al di là di questo, soltanto in pochi casi un mostro beneficerà così palesemente del cerchio di rune (i troll dell'esempio di cui sopra perdono una delle loro vulnerabilità) e i PG non avranno alcuna possibilità di fare altrettanto (i troll non usano il fuoco per attaccare) da costringere il DM a modificare il GS dei nemici per tener conto del cerchio di rune.

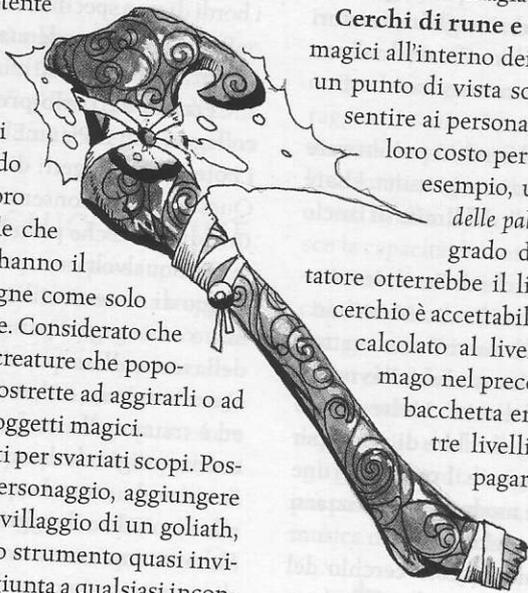


Illustrazione di C. Lukacs



Le razze di pietra, ossia nani, gnomi e goliath, e i loro affini offrono spunti talmente ricchi che un Dungeon Master può utilizzarli per rendere la campagna molto più variegata e interessante. Questo capitolo fornisce indicazioni su come adattare le regole sulle campagne della *Guida del DUNGEON MASTER* a personaggi e culture ispirate a questo libro, compresi esempi di PNG con un'ampia scelta di Gradi Sfida e una nuova sezione che descrive potenti festività religiose e razziali, adatte a qualsiasi campagna. Il capitolo inoltre comprende alcuni nuovi mostri che utilizzano la pietra delle montagne e degli ambienti sotterranei per attaccare le loro prede.

ASSEMBLARE IL GRUPPO

La *Guida del DUNGEON MASTER* illustra cinque modi base per mettere insieme un gruppo di avventurieri, e quelle stesse considerazioni si applicano a un gruppo di personaggi che comprende razze e regole tratte da questo libro come a qualsiasi altro gruppo.

Attività regionale: Una campagna incentrata sulle razze descritte in *Razze di Pietra* probabilmente si svolgerà soprattutto in luoghi estremi, quali terreni montuosi e avventure sotterranee. Questi tipi di ambienti geografici influenzano i viaggi sulle lunghe distanze, la comunicazione con le altre comunità e l'atmosfera della campagna. Confinare la maggior parte delle attività di una campagna a una regione dominata da una razza non umana è una maniera molto semplice per dare

alla campagna colore e caratteristiche peculiari. La demografia delle aree dominate dalle razze di pietra, discussa di seguito, costituisce le fondamenta di una simile campagna.

Obiettivi e punti di vista razziali: Le razze descritte in questo libro non interagiscono con le altre razze con la stessa prontezza degli umani. Anche se sono in prevalenza di indole pacifica e di allineamento legale buono, i gruppi di avventurieri che includono personaggi di una o più di queste razze spesso hanno i loro obiettivi personali e politici, che potrebbero essere molto diversi da quelli della maggior parte delle comunità umane. Un gruppo di questo tipo potrebbe persino finire lacerato dall'interno, con i suoi membri schierati su posizioni contrapposte in una disputa interrazziale.

DEMOGRAFIA

Il Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER* fornisce le linee guida per generare in modo casuale comunità di varie dimensioni e livelli. Tuttavia, le comunità descritte nel suddetto capitolo riflettono le comunità medie di una campagna fantasy "generica" e quindi considerano gli umani come la razza più numerosa in assoluto. Se si intende creare comunità razziali che riflettono un diverso tipo di popolazione, occorre utilizzare le seguenti linee guida.

COMUNITÀ NANICHE

I nani non formano quasi mai piccole comunità. Lo sforzo per costruire un complesso sotterraneo è così grande per essere intrapreso che le città sorgono soltanto nei posti più adatti. Come risultato, le comunità naniche sono in generale più popolose e isolate delle comunità umane, e di solito hanno una popolazione più omogenea. Tra le eccezioni si contano fortezze e cittadelle remote costruite dopo la fondazione di una grande città nanica. Queste costruzioni sono popolate da un numero inferiore di nani e vengono costruite per proteggere la grande città e le sue principali tratte commerciali. Inoltre, le comunità naniche hanno un limite di monete d'oro superiore a quello delle comunità di uguali dimensioni di altre razze, che aumentano la ricchezza della comunità. Vedi "Ricchezza e popolazione delle comunità", pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER*, per altre informazioni.

Si determinino i poteri centrali, l'allineamento del potere centrale e gli abitanti di più alto livello nelle comunità naniche usando le linee guida nel Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

TABELLA 8-1: GENERAZIONE CASUALE DI CITTÀ NANICHE

d%	Dimensioni città	Popolazione ¹	Limite MO ²
01-10	Fortezza	20-80	100 mo
11-20	Cittadella	81-400	200 mo
21-35	Villaggio	401-900	800 mo
36-50	Piccolo paese	901-2.000	3.000 mo
51-75	Grande paese	2.001-5.000	15.000 mo
76-85	Piccola città	5.001-12.000	40.000 mo
86-95	Grande città	12.001-25.000	100.000 mo
96-100	Metropoli	25.001+	150.000 mo

1 Popolazione adulta. Nelle comunità naniche, il numero degli individui non adulti varia tra il 15% e il 20% della popolazione adulta.

2 Le città naniche differiscono dalla Tabella 5-2: "Generazione casuale di città" (pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER*) per le armi, le armature, i gioielli e i beni di scambio in metalli preziosi, poiché il limite di monete d'oro dell'oggetto più costoso disponibile nella comunità è cinque volte il limite di monete d'oro assegnato a una città nanica di una certa dimensione. In altre parole, una cittadella nanica che avrebbe un limite di 200 mo sugli oggetti che possono essere comprati, venduti o scambiati ha invece un limite di 1.000 mo sulle armi, sulle armature, sui gioielli o sui beni di scambio in metalli preziosi. Qualsiasi altro bene o merce di scambio rispetta il normale limite di mo per una città di quelle dimensioni.

TABELLA 8-2: MESCOLOANZA RAZZIALE DELLE COMUNITÀ NANICHE

Isolata	Mista	Integrata
98% nani	90% nani	60% nani
1% gnomi	6% gnomi	20% gnomi
1% altre razze	3% umani	15% umani
	1% altre razze	5% altre razze

Anche se il DM può modificare a suo piacere il mondo della campagna, di solito l'85% delle comunità naniche è isolato, il 14% è misto e l'1% è integrato.

COMUNITÀ GNOMESCHE

Le comunità gnomesche sono in generale più piccole e vicine delle comunità di altre razze.

Si determinino i poteri centrali, l'allineamento del potere centrale e gli abitanti di più alto livello nelle comunità gnomesche usando le linee guida nel Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

TABELLA 8-3: GENERAZIONE CASUALE DI CITTÀ GNOMESCHE

d%	Dimensioni città	Popolazione ¹	Limite MO ²
01-20	Piccolo insediamento	20-80	40 mo
21-40	Borgo	81-400	100 mo
41-60	Villaggio	401-900	200 mo
61-80	Piccolo paese	901-2.000	800 mo
81-95	Grande paese	2.001-5.000	3.000 mo
96-100	Piccola città	5.001-12.000	15.000 mo
- ³	Grande città	12.001-25.000	40.000 mo
- ³	Metropoli	25.001+	100.000 mo

1 Popolazione adulta. Nelle comunità gnomesche, il numero degli individui non adulti varia tra il 25% e il 30% della popolazione adulta.

2 Le città gnomesche differiscono dalla Tabella 5-2: "Generazione casuale di città" (pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER*) per i gioielli, gli oggetti d'arte, le pergamene, le pozioni, gli oggetti alchemici o gli oggetti perfetti, poiché il limite di monete d'oro dell'oggetto più costoso disponibile nella comunità è cinque volte il limite di monete d'oro assegnato a una città nanica di una certa dimensione. In altre parole, un borgo gnomesco che avrebbe un limite di 100 mo sugli oggetti che possono essere comprati, venduti o scambiati ha invece un limite di 500 mo sui gioielli, sui tesori d'arte, sulle pozioni, sulle pergamene, sugli oggetti alchemici e sugli oggetti perfetti. Qualsiasi altro bene o merce di scambio rispetta il normale limite di mo per una città di quelle dimensioni.

3 Grandi città e metropoli gnomesche esistono soltanto dove il DM decide di collocarle e non vengono mai generate in modo casuale.

TABELLA 8-4: MESCOLOANZA RAZZIALE DELLE COMUNITÀ GNOMESCHE

Isolata	Mista	Integrata
98% gnomi	85% gnomi	45% gnomi
1% nani	5% nani	20% nani
1% altre razze	5% umani	18% umani
	3% elfi	15% elfi
	2% altre razze	2% altre razze

Anche se il DM può modificare a suo piacere il mondo della campagna, di solito il 60% delle comunità gnomesche è isolato, il 25% è misto e il 15% è integrato.

AVVENTURARSI NELLE COMUNITÀ NANICHE

A chiunque non sia un nano, la vita in una città di nani potrebbe sembrare strana. La forte accettazione (e il sostegno) della popolazione per il governo della legge, le ricchezze che fiancheggiano le strade, la cura e l'attenzione ai minimi dettagli e l'ospitalità che i non nani ricevono probabilmente sembreranno inconsuete ai viandanti. Gli stranieri sono di solito abituati a un'esistenza più precaria e meno definita da un punto di vista sociale.

Le città naniche come regola tendono in prevalenza verso centri di potere legali. In realtà, la società nanica è probabilmente una delle società più fortemente legali sul Piano Materiale. Legale buono è l'allineamento più comune delle comunità, seguito da legale neutrale e legale malvagio (vedi Tabella 8-5, di seguito). Le città naniche neutrali o caotiche non sono impossibili, ma per lo più sono proprietà fondiarie assolute senza clan o altri insediamenti nanici altrettanto atipici.

TABELLA 8-5: ALLINEAMENTO DEL POTERE CENTRALE NANICO

d%	Allineamento	d%	Allineamento
01-50	Legale buono	86-90	Neutrale malvagio
51-65	Legale neutrale	91-94	Caotico buono
66-75	Legale malvagio	95-97	Caotico neutrale
76-80	Neutrale buono	98-100	Caotico malvagio
81-85	Neutrale puro		

I personaggi che si trovano in una città nanica di allineamento buono riceveranno ospitalità completa e gratuita. Verranno invitati a fermarsi presso le persone che li hanno appena conosciuti, anche se tali inviti non vanno considerati pretesti per sembrare maleducati o trasgressori della legge. Totali sconosciuti offriranno da bere ai personaggi o racconteranno loro storie di guerra. Al tempo stesso, nessuno farà loro domande personali o si impiccherà dei loro affari.

I diritti dei molti hanno di gran lunga precedenza sui diritti dell'individuo nelle comunità naniche, e i diritti degli stranieri sono persino su un gradino inferiore di questa scala. Tanto le attività legali quanto quelle criminali vanno condotte con grande solennità e rituali della tradizione. Coloro che non sanno porgere i dovuti omaggi a tali attività saranno per contro trattati con durezza.

AVVENTURARSI NELLE COMUNITÀ GNOMESCHE

Se un aggettivo potesse descrivere una città gnomesca, questo sarebbe "intima". Le tane degli gnomi sono grandi, bene arredate e illuminate a giorno. Queste sono per lo più costituite dalle camere necessarie per le abitazioni e i laboratori dei residenti, oltre alle tipiche sale pubbliche. Gli gnomi difficilmente costruiscono nelle caverne, eccetto quando edificano città grandi. E persino in quel caso, le caverne sono ubicate in aree prevalentemente collinari (o catene montuose molto antiche) e le città sono costruite nei pressi della superficie.

Molte esperienze in una comunità gnomesca contribuiranno a far sentire uno straniero fuori posto. Innanzi tutto, qualsiasi cosa in una comunità gnomesca è costruita in scala gnomesca. Visto che gli gnomi sono tra le più piccole razze umanoidi, soltanto gli halfling si troveranno completamente a loro agio con le dimensioni dei mobili, delle porte e dei soffitti delle case nelle città degli gnomi (e gli halfling potrebbero addirittura trovare alcune cose troppo grandi per la loro taglia). I nani saranno i secondi più a loro agio, ma i loro corpi sono più tozzi, robusti e pesanti di quelli che la maggior parte dei mobili gnomeschi è in grado di reggere. Gli umani e le altre razze "alte" potrebbero sentirsi a disagio, poiché sono abituati a un mondo in cui tutto è almeno alto il doppio di tutto ciò che troveranno in una città gnomesca. Questa riduzione di taglia in genere contribuisce a stordire o a far sentire scomodi i visitatori di taglia più grande. Molti gnomi, per dare un minimo livello di comodità ai loro amici troppo grandi, costruiscono almeno una stanza in un edificio pubblico adatta alla taglia delle creature più alte, nel caso in cui un diplomatico o qualche altro visitatore importante preferisse fermarsi per la notte.

Avvengono pochi incontri in una città gnomesca. Il livello di interazione è di solito più orientato a conflitti sociali e politici, anche se un gnomo particolarmente spaccone potrebbe talvolta lanciare una sfida a duello. Viceversa, gli avventurieri nelle città o nei villaggi gnomeschi probabilmente dovranno affrontare conflitti sociali, rivalità tra maestri, diplomazia tra nazioni o mercanti padroni, e così via. Tutti sono in prevalenza di allineamento buono, ma tanto è più grande la città quanto è più probabile che gli abitanti siano invece neutrali. Città e villaggi gnomeschi malvagi sono molto rari, e sono per lo più coperti di infamia o di ingiurie da tutti gli altri gnomi.

TABELLA 8-6: ALLINEAMENTO DEL POTERE CENTRALE GNOMESCO

d%	Allineamento	d%	Allineamento
01-15	Legale buono	76-80	Neutrale malvagio
16-25	Legale neutrale	81-90	Caotico buono
26-30	Legale malvagio	91-95	Caotico neutrale
31-65	Neutrale buono	96-100	Caotico malvagio
66-75	Neutrale puro		

I personaggi che si trovano in una comunità gnomesca di allineamento buono possono aspettarsi un invito in una delle sale delle "razze alte" in un edificio pubblico, oppure un posto d'onore al prossimo spettacolo nell'anfiteatro. Tuttavia, le lanterne colorate che aiutano gli gnomi a orientarsi da un luogo all'altro saranno colorate di bianco per tutta la durata del soggiorno degli ospiti, poiché gli gnomi cercano di evitare che gli stranieri prendano troppa familiarità con la pianta dei loro edifici.

Gli ospiti dei personaggi saranno molto curiosi e porranno domande su qualsiasi argomento possibile. Evitare di rispondere è considerato un gesto scortese, se non addirittura inospitale. Se i visitatori rubano o agiscono contro i loro ospiti, di solito vengono drogati o storditi e poi portati nelle terre selvagge, lontano dalla città. Gli accessi alla città saranno occultati con nuove illusioni e ai personaggi sarà vietato l'ingresso da quel momento in poi.

I diritti dell'individuo hanno un certo peso in una comunità gnomesca, anche se devono essere bilanciati con i bisogni degli altri che vivono là. Azioni criminali e illegali sono considerate informali se sono minori o di natura privata. I crimini gravi sono invece giudicati di fronte all'intera città. Le condanne sono spesso qualche forma di umiliazione pubblica o di servizio sociale per la comunità, mentre l'esilio viene riservato ai crimini più abietti.

ESEMPI DI PNG

I seguenti PNG includono individui con cui i personaggi giocanti potrebbero interagire, e dovrebbero facilitare al DM il compito di creare e di giocare le avventure nelle terre delle razze di pietra.

I PNG qui descritti abbracciano la maggior parte dei livelli di gioco e interpretano gli archetipi standard delle razze di pietra. Anche se questi PNG hanno allineamenti buoni o neutrali, il DM può usarli come nemici semplicemente cambiando i loro allineamenti e le loro capacità basate sull'allineamento (come i domini dei chierici o i nemici prescelti dei ranger).

ESEMPI DI NANI PNG

I seguenti nani PNG rappresentano personalità importanti nella società nanica. Se indicato, usano i benefici di sostituzione opzionali descritti nella sezione "Livelli di sostituzione razziale" del Capitolo 6.

Difensore nanico (GS 12)

Il difensore nanico è un devoto protettore delle terre naniche. Potrebbe essere il capitano di una forza di guardia d'élite o un famoso e potente avventuriero. Un difensore nanico, come alleato, può consentire ai giocatori di accedere ai regni dei nani, agire come influente patrono o fornire braccia robuste. Il difensore, come antagonista, è una pericolosa minaccia in mischia capace di sostenere una straordinaria quantità di danni.

Difensore nanico: Nano guerriero 7/difensore nanico 5; GS 12; umanoide Medio; DV 1d12+3 più 6d10+18 più 5d12+15

più 3; pf 116; Iniz +3; Vel 4,5 m; CA 29, contatto 11, colto alla sprovvista 29; Att base +12; Lotta +17; Att +20 in mischia (1d10+9/x3, *ascia da guerra nanica*+2) o +14 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +20/+15/+10 in mischia (1d10+9/x3, *ascia da guerra nanica*+2) o +14/+9/+4 a distanza (1d8+4/x3, (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto); AS *ascia focalizzata*, posizione difensiva 3 volte al giorno; QS livello di sostituzione razziale (guerriero 1°), percepire trappole +1, schivare prodigioso, scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LB; TS Temp +13* (+15 contro il veleno), Rifl +5*, Vol +8* (+12 contro paura); For 20, Des 13, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Nuotare +0, Osservare +11, Saltare -13, Scalare +9, Valutare +0 (+2 pietra o metallo); Arma Specializzata (*ascia da guerra nanica*)^B, Competenza nelle Armature Naniche^{AB}, Ottimizzazione delle Armature Pesanti^{AB}, Ottimizzazione delle Armature Pesanti Superiore*, Resistenza Fisica, Robustezza, Schivare^B, Temprato dalla Battaglia*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Ascia focalizzata (Str): Questo difensore nanico ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con l'ascia da battaglia, l'ascia bipenne, l'ascia da lancio e la testa d'ascia dell'urgrosh nanico.

Posizione difensiva (Str): Tre volte al giorno, questo difensore nanico può assumere una pozione difensiva che dura per 8 round. Quando utilizza questa capacità, il difensore è impossibilitato a lasciare la posizione che sta difendendo. Le seguenti modifiche valgono fintantoché egli mantiene la posizione difensiva: pf 140; CA 33, contatto 15, colto alla sprovvista 33; Lotta +18; Att +21 in mischia (1d10+9/x3, *ascia da guerra nanica*+2); Att comp +21/+16/+11 in mischia (1d10+9/x3, *ascia da guerra nanica*+2); TS Temp +17* (+19 contro il veleno), Rifl +7*, Vol +10* (+14 contro paura); For 22, Cos 20.

Percepire trappole (Str): Questo difensore nanico ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso (Str): Questo difensore nanico può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Egli non perde il suo bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista.

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da esse può effettuare una prova di Cercare come se le stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Proprietà: Armatura da montagna+2, scudo pesante di metallo+1, *ascia da guerra nanica*+2, arco lungo composito perfetto (bonus For +4), 20 frecce, 10 frecce d'argento, 10 frecce di ferro freddo, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, guanti del potere orchesco, lenti dell'aquila, mantello della resistenza+1.

*Nuovo equipaggiamento descritto nel Capitolo 7.

Nano accolito (GS 1)

Il nano accolito è un eccellente complemento a una compagnia di nani guerrieri, poiché aggiunge un supporto curativo e magico alle capacità marziali dei nani. Se introdotto come alleato, un accolito può fornire guarigioni a buon prezzo e scrivere pergamene di 1° livello che i personaggi potrebbero voler comprare. Se presentato come antagonista, l'accolito si unisce senza esitazione ai suoi compagni nani contro gli infedeli che hanno invaso la loro patria.

Nano accolito: Nano chierico 1 di Moradin; GS 1; umanoide Medio; DV 1d8+2; pf 10; Iniz +0; Vel 6 m; CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +0; Lotta +2; Att +3 in mischia (1d8+2, mazza pesante perfetta) o +0 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante); Att comp +3 in mischia (1d8+2, mazza pesante perfetta) o +0 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante); AS scacciare non morti 1 volta al giorno (-2, 2d6-1, 1°); QS scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LB; TS Temp +4* (+6 contro il veleno), Rifl +0*, Vol +4*; For 14, Des 10, Cos 15, Int 12, Sag 15, Car 6.

Abilità e talenti: Concentrazione +6, Conoscenze (religioni) +5, Saltare -11, Sapienza Magica +5, Valutare +1 (+3 pietra o metallo); Scrivere Pergamene.

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da esse può effettuare una prova di Cercare come se le stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi da chierico preparati (3/3; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luce*; 1° - *benedizione, pietra magica**, *scudo della fede*.

*Incantesimo di dominio. **Domini:** Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Terra (scaccia le creature dell'aria o intimorisce le creature della terra 1 volta al giorno).

Proprietà: Corazza a strisce, scudo leggero di metallo perfetto, mazza pesante perfetta, balestra pesante, 10 quadrelli, *pozione di cura ferite leggere*, 100 mo.

Nano curato (GS 7)

Il nano curato conduce le normali cerimonie di culto in onore di Moradin e delle altre divinità naniche. Nelle piccole comunità è la guida spirituale di tutto il clan. Nelle comunità più grandi, può sovrintendere aree particolari della vita religiosa o templi specifici dedicati ai vari elementi della religione nanica. I personaggi giocanti potrebbero consultarlo in cerca di guarigione e di altre magie curative, che impartirà volentieri in cambio di congrue donazioni di oro, di gemme e di gioielli.

Nano curato: Nano chierico 7 di Moradin; GS 7; umanoide Medio; DV 6d8+12 più 1d10+2; pf 49; Iniz -1; Vel 6 m; CA 19, contatto 9, colto alla sprovvista 19; Att base +5; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d8+3/x3, +1 *martello da guerra*); Att comp +6 in mischia (1d8+3/x3, *martello da guerra*+1); AS scacciare non

morti 4 volte al giorno (+3, 2d6+8, 7°), specialista del martello; QS livello di sostituzione razziale (chierico 4°), scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LB; TS Temp +7* (+9 contro il veleno), Rifl +1*, Vol +8*; For 10, Des 8, Cos 14, Int 13, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +10, Percepire Intenzioni +10, Saltare -11, Sapienza Magica +5, Valutare +1 (+3 pietra o metallo); Competenza nelle Armi da Guerra (martello da guerra)^B, Mescere Pozioni, Negoziatore, Scrivere Pergamene.

Specialista del martello (Str): Questo nano curato ha il talento di Competenza nelle Armi da Guerra (martello da guerra), e ottiene inoltre un bonus di +2 ai danni quando impugna un martello da guerra in mischia.

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da esse può effettuare una prova di Cercare come se le stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/4/4/2; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - creare acqua, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, riparare; 1° - benedire l'acqua, benedizione, comprensione dei linguaggi, protezione dal male, santuario*, scudo della fede; 2° - presagio, ristorare inferiore, scudo su altri*, zona di verità; 3° - protezione dall'energia*, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, veste magica; 4° - punizione sacra*, ristorare.

*Incantesimi di dominio. **Domini:** Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1), Protezione (interdizione protettiva conferisce un bonus di resistenza +7 al prossimo tiro salvezza 1 volta al giorno).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo leggero di metallo perfetto, martello da guerra+1, pergamena di arma magica superiore, pergamena di rimuovi cecità/sordità, pergamena di divinazione, 5 libbre di argento (25 mo), bastoni divinatori (25 mo), polvere di diamante (300 mo), incenso (100 mo), 2 anelli di platino (50 mo ciascuno).

Nano esploratore di dungeon (GS 8)

Il nano esploratore di dungeon è un esperto di viaggi sotteranea e di esplorazione. Un esploratore di dungeon, come alleato, può fornire spunti d'avventura, guidare il gruppo attraverso aree pericolose e fornire braccia extra negli scontri. Un esploratore di dungeon, come antagonista, può seguire le tracce dei personaggi, tendere agguati mortali e far cadere in trappola il gruppo.

Nano esploratore di dungeon: Nano ladro 4/ranger 4; GS 8; umanoide Medio; DV 4d6+12 più 4d8+12; pf 58; Iniz +2; Vel 6 m; CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +7; Lotta +10; Att +11 in mischia (1d6+4, ascia da lancio+1) o +10 a distanza (1d6+4, ascia da lancio+1); Att comp +11/+6 in mischia (1d6+4, ascia da lancio+1), o +9/+4 in mischia (1d6+4, ascia da lancio+1) e +9 in mischia (1d6+2, ascia da lancio+1), o +10/+5 a distanza (1d6+4, ascia da lancio+1); AS stile di combattimento

(combattere con due armi), nemico prescelto goblinoidi +2, attacco furtivo +2d6; QS compagno animale, eludere, empatia selvatica +2 (-2 bestie magiche), legame con il compagno, percepire trappole +1, schivare prodigioso, scoprire trappole, scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL NB; TS Temp +9* (+11 contro il veleno), Rifl +11*, Vol +4*; For 16, Des 14, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Cercare +11, Disattivare Congegni +10, Nascondersi +11, Nuotare +7, Osservare +12, Saltare -3, Scalare +7, Scassinare Serrature +10, Sopravvivenza +11 (+13 seguendo tracce), Valutare +0 (+2 pietra o metallo); Arma Focalizzata (ascia da lancio), Combattere con Due Armi^B, Estrazione Rapida, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Ravvicinato.

Nemico prescelto (Str): Questo esploratore di dungeon ottiene il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza, quando utilizza queste abilità contro quel tipo di creatura. Ottiene lo stesso bonus ai tiri dei danni delle armi contro le creature di quel tipo.

Attacco furtivo (Str): Questo esploratore di dungeon infligge 2d6 danni extra contro avversari colti alla sprovvista entro 9 metri, oppure contro bersagli che egli attacca ai fianchi. Tutte le creature che non hanno un'anatomia riconoscibile o che sono immuni ai danni extra dei colpi critici sono immuni agli attacchi furtivi.

Compagno animale (Str): Questo esploratore di dungeon ha un tasso come compagno animale. Questa creatura è un compagno leale che lo accompagna nel corso delle sue avventure come appropriato per la sua specie; le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Tasso compagno animale: GS -; bestia magica Piccola; DV 1d8+2; pf 6; Iniz +3; Vel 9 m, scavare 3 m; CA 15, contatto 14, colto alla sprovvista 12; Att base +0; Lotta -5; Att +4 in mischia (1d2-1, artiglio); Att comp +4 in mischia (1d4, 2 artigli) e +1 in mischia (1d3-1, morso); AS ira; QS comandi bonus, olfatto acuto, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +1; For 8, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +7, Ascoltare +3, Osservare +3; Arma Accurata, Seguire Tracce^B.

Ira (Str): Un tasso che subisce danni mentre combatte, cade in preda a un'ira berserk nel suo turno successivo, artigliando e mordendo furiosamente fino alla propria morte o a quella dell'avversario. Le seguenti modifiche sono valide finché esso rimane in preda all'ira: pf 8; CA 13, contatto 12, colto alla sprovvista 10; Lotta -3; Att +4 in mischia (1d2+1, artiglio); Att comp +4 in mischia (1d2+1, 2 artigli) e -1 in mischia (1d3, morso); TS Temp +6; For 12, Cos 9. Un tasso non è in grado di porre fine di sua volontà alla sua ira.

Comandi bonus: Questo tasso è in grado di imparare due comandi in aggiunta a qualsiasi altro comando che l'esploratore di dungeon possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prove di Addestrare Animali, e non contano sul normale limite di comandi conosciuti dall'animale. L'esploratore di dungeon sceglie questi comandi bonus, che una volta scelti non possono più essere cambiati.

Olfatto acuto (Str): Può individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con il senso dell'olfatto.

Eludere (Str): Se questo esploratore di dungeon è soggetto a qualsiasi effetto che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza.

Legame con il compagno (Str): Questo esploratore di dungeon può controllare le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spronarlo" con un'azione di movimento; ottiene un bonus +4 a tutte le prove di empatia selvatica nei confronti di quell'animale.

Percepire trappole (Str): Questo esploratore di dungeon ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso (Str): Questo esploratore di dungeon può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Egli non perde il suo bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista.

Scoprire trappole: Questo esploratore di dungeon può individuare, disarmare o aggirare trappole con una CD superiore a 20. Egli può usare Cercare per trovare trappole magiche e Disattivare Congegni per disarmarle (CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearle). Se il suo risultato della prova di Disattivare Congegni eccede di 10 o più la CD della trappola, egli capisce come funziona e aggirare la trappola senza farla scattare o disarmarla.

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da esse può effettuare una prova di Cercare come se le stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Proprietà: *Cuoio borchiato*+1, *ascia da lancio*+1, *ascia da lancio perfetta d'argento*, *ascia da lancio perfetta di ferro freddo*, 10 *asce da lancio*, *mantello della resistenza*+1.

Nano fabbro arcano (GS 13)

Il nano fabbro arcano è un potente incantatore con la capacità di creare quasi tutti i tipi di oggetti magici. Un fabbro arcano, come alleato, può forgiare molti degli oggetti che i personaggi saranno interessati a comprare e potrebbe servire il gruppo in questo ruolo per un'intera campagna. Il fabbro arcano, come antagonista, potrebbe volere oggetti magici che sono in possesso dei personaggi per aumentare il suo potere personale o approfondire lo studio della magia.

Nano fabbro arcano: Nano mago 13; GS 13; umanoide Medio; DV 13d4+39; pf 73; Iniz +1; Vel 6 m; CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +6; Att +7 in mischia (1d4+1/19-20, *pugnale*+1) o +8 a distanza (1d4+1/19-20, *pugnale*+1); Att comp +7/+2 in mischia (1d4+1/19-20, *pugnale*+1) o +8 a distanza (1d4+1/19-20, *pugnale*+1); AS -; QS condividere incantesimi, legame empatico, *scrutare sul fami-*

glio, scurovisione 18 m, topo famiglia, tratti dei nani; AL NB; TS Temp +10* (+12 contro il veleno), Rifl +6*, Vol +10*, For 10, Des 13, Cos 16, Int 20, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +21, Artigianato (fabbricare armature) +12, Artigianato (fabbricare armi) +23, Artigianato (lavori in muratura) +23, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +21, Saltare -6, Sapienza Magica +23, Valutare +5 (+7 alchimia o +9 pietra o metallo); Creare Armi e Armature Magiche^B, Creare Bacchette^B, Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene^B.

Condividere incantesimi (Str): Questo fabbro arcano può condividere qualsiasi incantesimo da lui lanciato che abbia effetto su di sé, anche con il famiglia, se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo. In aggiunta, egli può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo famiglia.

Legame empatico (Sop): Questo fabbro arcano può comunicare telepaticamente con il suo famiglia fino a una distanza di 1,5 chilometri. Il padrone ha la stessa connessione del famiglia con un oggetto o un luogo.

Scrutare sul famiglia (Mag): Questo fabbro arcano può scrutare attraverso il famiglia come se lanciasse l'incantesimo *scrutare* una volta al giorno.

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da esse può effettuare una prova di Cercare come se le stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Topo famiglia: Questa creatura conferisce al suo padrone un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra. In aggiunta, il famiglia conferisce il talento Allerta finché si trova entro 1,5 metri dal padrone (il bonus di Allerta non è stato conteggiato nelle statistiche di cui sopra). Il famiglia utilizza i suoi bonus ai tiri salvezza o quelli del padrone, quali che siano i più alti. Le capacità e le statistiche del famiglia sono riassunte di seguito.

Topo famiglia: GS -; bestia magica Minuscola; DV 13; pf 36; Iniz +2; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 21, contatto 14, colto alla sprovvista 19; Att base +6; Lotta -6; Att +10 in mischia (1d3-4, morso); Att comp +10 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS -; QS eludere migliorato, olfatto acuto, parlare con i topi, parlare con il padrone, resistenza agli incantesimi 18, trasmettere incantesimi a contatto, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +9; For 2, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +14, Nuotare +10, Scalare +12; Arma Accurata.

Eludere migliorato (Str): Se il famiglia è soggetto a un attacco che normalmente consente un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, questa creatura non subisce nessun danno se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Olfatto acuto (Str): Può individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con il senso dell'olfatto.

Parlare con i topi (Str): Questo famiglia è in grado di comunicare con animali della sua specie generica (includere le varianti crudeli).

Parlare con il padrone (Str): Questo fabbro arcano e il suo famiglia possono comunicare verbalmente, come se utilizzassero un linguaggio comune. Le altre creature non sono in grado di comprendere la loro conversazione, se non utilizzando ausili magici.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Questo famiglia può trasmettere incantesimi a contatto per il suo padrone. Se il padrone e il famiglia sono in contatto quando il padrone lancia un incantesimo a contatto, egli può designare il suo famiglia come "colui che crea il contatto". Il famiglia può allora trasmettere l'incantesimo a contatto proprio come se fosse il padrone. Come di norma, se il padrone lancia un altro incantesimo prima che il contatto venga effettuato, l'incantesimo a contatto si dissolve.

Incantesimi da mago preparati (4/6/5/5/5/4/2/1; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico (2), individuazione del veleno, lettura del magico; 1° - armatura magica, dardo incantato (2), identificare, scudo; 2° - resistenza dell'orso (2), raggio rovente (2), vedere invisibilità; 3° - dissolvi magie, distorsione, palla di fuoco (2), velocità; 4° - invisibilità superiore, muro di fuoco, pelle di pietra, porta dimensionale (2); 5° - blocca mostri, cono di freddo, inviare, teletrasporto; 6° - analizzare dweomer, dissolvi magie superiore; 7° - evoca mostri VII.

Libro degli incantesimi: 0 - tutti; 1° - arma magica, armatura magica, charme su persone, colpo accurato, dardo incantato, identificare, ritirata rapida, scudo; 2° - movimenti del ragno, resistenza dell'orso, raggio rovente, vedere invisibilità; 3° - dissolvi magie, distorsione, palla di fuoco, velocità; 4° - invisibilità superiore, muro di fuoco, pelle di pietra, porta dimensionale; 5° - blocca mostri, cono di freddo, inviare, legame telepatico di Rary, teletrasporto; 6° - analizzare dweomer, camminare nelle ombre, conoscenza delle leggende, dissolvi magie superiore; 7° - evoca mostri VII, immagine proiettata.

Proprietà: Pugnale+1, fascia dell'intelletto+2, amuleto dell'armatura naturale+2, anello di protezione+2, bracciali dell'armatura+3, mantello della resistenza+1, polvere di diamante (500 mo), incenso (250 mo), 4 perle (100 mo ciascuna), lente di rubino incastonata in un piccolo cerchio d'oro (1.500 mo), 4 barre di avorio (50 mo ciascuna).

Nano sergente (GS 2)

Il nano sergente addestra ed esercita i soldati semplici delle armate naniche. Segue gli ordini dei nani tenenti (vedi sotto) che comandano squadre formate da uno a ventiquattro nani soldati. I sergenti di solito non coltivano sogni di avventura o di gloria, invece scelgono di servire e di proteggere al meglio delle loro capacità.

Nano sergente: Nano combattente 3; GS 2; umanoide Medio; DV 3d8+6; pf 19; Iniz +0; Vel 6 m; CA 19, contatto 10, colto alla sprovvista 19; Att base +3; Lotta +4; Att +6 in mischia (1d10+1/x3, ascia da guerra nanica perfetta) o +4 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante perfetta); Att comp +6 in mischia (1d10+1/x3, ascia da guerra nanica perfetta) o +4 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante perfetta); AS -; QS scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LN; TS Temp +5* (+7

contro il veleno), Rifl +1*, Vol +0*; For 13, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 6.

Abilità e talenti: Artigianato (fabbricare armature) +4, Artigianato (fabbricare armi) +4, Ascoltare +2, Osservare +2, Saltare -14, Scalare -2, Valutare +0 (+2 pietra o metallo); Allerta, Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica).

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da esse può effettuare una prova di Cercare come se le stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Proprietà: Mezza armatura, scudo pesante di metallo, ascia da guerra nanica perfetta, balestra pesante perfetta, 10 quadrelli, pozione di cura ferite moderate, 25 mp.

Nano tenente (GS 5)

Avendo servito la sua nazione o città per molti anni, il tenente è un guerriero d'élite. Se usato come alleato, un tenente può fornire un effettivo contributo marziale o aiutare i personaggi ad attraversare una città nanica. Se usato come antagonista, un tenente fornisce una pericolosa minaccia in mischia.

Nano tenente: Nano guerriero 5; GS 5; umanoide Medio; DV 2d12+6 più 3d10+9; pf 50; Iniz +5; Vel 6 m; CA 24, contatto 11, colto alla sprovvista 23; Att base +5; Lotta +8; Att +10 in mischia (1d10+3/x3, ascia da guerra nanica perfetta) o +7 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +10 in mischia (1d10+3/x3, ascia da guerra nanica perfetta) o +7 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); AS ascia focalizzata, nemici razziali; QS livelli di sostituzione razziali (guerriero 1°, guerriero 2°), scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LB; TS Temp +7* (+9 contro il veleno), Rifl +2*, Vol +2*; For 16, Des 13, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Cavalcare +11, Saltare -10, Scalare +5, Valutare +0 (+2 pietra o metallo); Attacco Poderoso^B, Competenza nelle Armature Naniche*, Incalzare^B, Iniziativa Migliorata, Ottimizzazione delle Armature Pesanti^B.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Ascia focalizzata (Str): Questo nano tenente ha un bonus di +1 ai tiri per colpire con le seguenti armi: ascia da battaglia, ascia bipenne, ascia da lancio e la testa d'ascia dell'urgrush nanico.

Nemici razziali (Str): Questo nano tenente ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni delle armi contro orchi, goblinoidi e giganti.

Tratti dei nani: I nani sono esperti minatori, perciò ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per scoprire strane opere in muratura. Un nano che semplicemente arriva a meno di 3 metri da esse può effettuare una prova di Cercare come se le stesse cercando attivamente.

Quando si trovano sul terreno, i nani ottengono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti. Hanno un bonus razziale di +1 al tiro per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani hanno un bonus razziale di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici.

Proprietà: *Armatura da battaglia*+1*, scudo pesante di metallo perfetto, ascia da guerra nanica perfetta, arco lungo composto perfetto (bonus For +3), 20 frecce, 10 frecce d'argento, 10 frecce di ferro freddo, 300 mo.

*Nuovo equipaggiamento descritto nel Capitolo 7.

GRUPPI DI NANI

I nani sono presenti in un'ampia varietà di gruppi. Questa sezione presenta alcuni tipici gruppi di nani da utilizzare nella vostra campagna, facendo riferimento agli esempi di personaggi presentati in questo libro. Ogni gruppo è definito da un Livello di Incontro (LI) o un intervallo di LI per aiutare a stimare la sua forza relativa.

Squadra di difesa del clan (LI 1-2): 1d3+1 nani combattenti (vedi pagina 189 del *Manuale dei Mostri*).

Squadra di difesa del clan d'élite (LI 10-12): 1d10+10 nani combattenti, 2 nani sergenti, 1 difensore nanico.

Pattuglia di ricognizione (LI 9-10): 1d3+1 nani sergenti, 1 guardiano del baratro (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

Guardiani del tempio (LI 7): 1d3+1 nani accolti, 1 nano curato.

Banda di armati (LI 7-8): 1d10+10 nani combattenti, 2 nani sergenti.

Banda di armati d'élite (LI 10-12): 1d10+10 nani combattenti, 2 nani sergenti, 1 fabbro guerriero (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

ESEMPI DI GNOMI PNG

I seguenti gnomi PNG rappresentano personalità importanti nella società gnomesca. Se indicato, usano i benefici di sostituzione opzionali descritti nella sezione "Livelli di sostituzione razziale" del Capitolo 6.

Gnomo cantastorie (GS 9)

Lo gnomo cantastorie è un PNG versatile che può servire come volenteroso alleato o machiavellico antagonista. Come alleato, può portare dicerie interessanti all'attenzione dei personaggi, fornire aiuto come incantatore e rispondere persino ai quesiti più oscuri in virtù della sua capacità di conoscenze bardiche. Come antagonista, uno gnomo cantastorie si dimostra un capo molto abile delle creature di basso livello, potenzia le abilità di queste ultime, ammalia e confonde i personaggi, così come costituisce una letale minaccia a distanza.

Gnomo cantastorie: Gnomo bardo 9; GS 9; umanoide Piccolo; DV 9d6+18; pf 52; Iniz +2; Vel 6 m; CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +2; Att +8 in mischia (1d4/18-20, stocco perfetto) o +10 a distanza (1d4+1/x3, arco corto+1); Att comp +8/+3 in mischia (1d4/18-20, stocco perfetto) o +8/+8/+3 a distanza (1d4+1/x3, arco corto+1); AS capacità magiche; QS livelli di sostituzione razziale (bardo 1°, bardo 6°), musica bardica 9 volte al giorno (*affascinare*, canto allucinatorio, contropaura, ispirare competenza, ispirare coraggio +2, ispirare potenza degli incantesimi), tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +6*, Rifl +9*, Vol +6*; For 10, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 8, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Camuffare +4 (+6 recitazione), Concentrazione +14, Conoscenze (storia) +16, Diplomazia +20,

Intimidire +6, Intrattenere (canto) +16, Percepire Intenzioni +11, Raggiare +16, Saltare -7; Ispirare Potenza degli Incantesimi*, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 14).

Affascinare (Mag): Questo cantastorie può affascinare fino a tre creature entro 27 metri, purché costoro possano vederlo e ascoltarlo (le creature affascinate si siedono per terra e subiscono una penalità di -4 a tutte le prove di abilità effettuate per reazione, come le prove di Ascoltare e Osservare). Il risultato della prova di Intrattenere del cantastorie è la CD del tiro salvezza sulla Volontà dell'avversario.

Qualsiasi minaccia palese spezza l'effetto. Affascinare dura 9 round.

Canto allucinatorio (Sop): Uno gnomo cantastorie può usare le sue canzoni o le sue poesie per creare una melodia soprannaturale con echi fantasma che risuonano nella mente di chi la ascolta. Sebbene la musica di per se stessa sia sconvolgente, è la componente fantasma a essere completamente terrificante, con effetti che aumentano man mano che il bardo continua a cantare. Le creature nemiche entro 9 metri dal bardo che possono udire la musica diventano scosse (Volontà CD 18 nega). Qualsiasi creatura influenzata dal canto allucinatorio (ovvero, che ha fallito il tiro salvezza iniziale sulla Volontà) che rimane all'interno della portata e ascolta la canzone per 3 round consecutivi diventa spaventata invece che scossa. L'effetto dura per l'intera esecuzione del bardo e per 1 round dopo che ha terminato, o fintantoché la creatura influenzata si muove oltre 9 metri dallo gnomo bardo.

Contropaura (Sop): Questo cantastorie può contrastare effetti magici che causano paura. Gli alleati entro 9 metri dal cantastorie che sono influenzati da un effetto di paura possono usare la prova di Intrattenere del cantastorie al posto dei loro tiri salvezza, se preferibile. Contropaura dura per 10 round.

Ispirare competenza (Sop): Qualsiasi alleato entro 9 metri che può vedere e sentire questo cantastorie ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di una particolare abilità per tutto il tempo in cui continua ad ascoltare la musica. Ispirare competenza dura fino a 20 round.

Ispirare coraggio (Sop): Gli alleati (compreso lo stesso cantastorie), che possono ascoltare il cantastorie ricevono un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +2 al tiro per colpire e al tiro dei danni. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il cantastorie e per 5 round subito dopo.

Ispirare potenza degli incantesimi (Sop): Il livello effettivo dell'incantatore degli alleati incantatori che possono ascoltare questo cantastorie aumenta di 1. L'effetto dura finché gli alleati ascoltano il cantastorie e per 5 round subito dopo.

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/4/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo, CD 15 per gli incantesimi di illusione): 0 - *luce, luci danzanti, mano magica, messaggio, presti-*

digitazione, suono fantasma; 1° - charme su persone, comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere, ritirata rapida; 2° - blocca persone, grazia del gatto, immagine minore, immagine speculare; 3° - confusione, distorsione, velocità.

Proprietà: Giaco di maglia+1, stocco perfetto, arco corto+1, 20 frecce, 10 frecce d'argento, 10 frecce di ferro freddo, amuleto dell'armatura naturale+1, mantello del carisma+2, mantello della resistenza+1.

Gnomo esploratore (GS 3)

In sella a un potente cane da galoppo, lo gnomo esploratore unisce grande mobilità a letali attacchi a distanza. Se presentato come alleato, uno gnomo esploratore può fornire spunti per le avventure, aiutare a seguire le tracce dei mostri e di altri malvagi e aiutare gli avventurieri a orientarsi nelle terre selvagge. Se presentato come antagonista, uno gnomo esploratore attacca da lontano, tira frecce ai personaggi e poi sparisce nel fitto della foresta prima che i personaggi abbiano il tempo di reagire.

Gnomo esploratore: Gnomo ranger 3; GS 3; umanoide Piccolo; DV 3d8+6; pf 23; Iniz +2; Vel 6 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +0; Att +6 in mischia (1d6+1/19-20, spada lunga perfetta) o +7 a distanza (1d6+1/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +6 in mischia (1d6+1/19-20, spada lunga perfetta) o +5/+5 a distanza (1d6+1/x3, arco lungo composito perfetto); AS stile di combattimento (tirare con l'arco), nemico prescelto gnomesco goblinoidi +3, capacità magiche; QS empatia selvatica +3 (-1 bestie magiche), livello di sostituzione razziale (ranger 1°), tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +5*, Rifl +5*, Vol +2*; For 12, Des 15, Cos 15, Int 8, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cavalcare +8, Nascondersi +12, Osservare +7, Saltare -5, Sopravvivenza +7; Combattere in Sella, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Nemico prescelto gnomesco (Str): Questo gnomo esploratore ottiene il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro quel tipo di creatura. Ottiene lo stesso bonus ai tiri dei danni delle armi contro le creature di quel tipo.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 10).

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Proprietà: Cuoio borchiato+1, spada lunga perfetta, arco lungo composito perfetto (bonus For +1), 20 frecce, 10 frecce d'argento, 10 frecce di ferro freddo, cane da galoppo con bardature di cuoio borchiato.

Gnomo guardiano (GS 7)

Uno gnomo guardiano è la guida spirituale di una piccola comunità di gnomi. Come alleato, può fornire cure versatili e produrre pergamene divine. Come antagonista, un guardiano potrebbe comandare gruppi di non morti o fornire appoggio a truppe di gnomi più mobili o più pericolose fisicamente.

Gnomo guardiano: Gnomo chierico 7 di Garl Glittergold; GS 7; umanoide Piccolo; DV 7d8+14; pf 49; Iniz +0; Vel 4,5 m; CA 22, contatto 11, colto alla sprovvista 22, Att base +5; Lotta +1; Att +7 in mischia (1d6, mazza pesante perfetta) o +7 a distanza (1d8/19-20 balestra pesante perfetta); Att comp +7 in mischia (1d6, mazza pesante perfetta) o +7 a distanza (1d8/19-20 balestra pesante perfetta); AS capacità magiche, scacciare non morti 5 volte al giorno (+2, 2d6+9, 7°); QS tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +8*, Rifl +3*, Vol +9*, For 10, Des 10, Cos 15, Int 8, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +12 (+16 quando lancia sulla difensiva), Saltare -14; Incantare in Combattimento, Scrivere Pergamene, Scudo Magico Divino*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 12).

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/4/2; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo, CD 14 per gli incantesimi di illusione): 0 - *guida, individuazione del magico* (2), *lettura del magico, luce* (2); 1° - *benedizione* (2), *comprensione dei linguaggi, protezione dal male, santuario**, *scudo della fede*; 2° - *allineare arma, blocca persone, forza del toro, invisibilità**, *resistenza dell'orso*; 3° - *dissolvi magie, epurare invisibilità, luce incandescente, protezione dall'energia**; 4° - *confusione**, *potere divino*.

*Incantesimi di dominio. **Domini:** Inganno (Camuffare, Nascondersi e Raggiare sono abilità di classe), Protezione (interdizione protettiva conferisce un bonus di resistenza +7 al prossimo tiro salvezza 1 volta al giorno).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo leggero di metallo+1, mazza pesante perfetta, balestra pesante perfetta, 20 quadrelli, 10 quadrelli d'argento, 10 quadrelli di ferro freddo, mantello della resistenza+1.

Gnomo mistificatore (GS 11)

Lo gnomo mistificatore è un individuo pieno di risorse che può adattare i suoi incantesimi e le sue abilità a quasi tutte le situazioni. Uno gnomo mistificatore come alleato può aiutare i personaggi a superare un sotterraneo pieno di trappole, sostenerli in battaglia o identificare e probabilmente acquistare oggetti magici. Uno gnomo mistificatore come antagonista può tendere agguati mortali insieme ad altri nemici, mettere alle strette il gruppo con incantesimi e attacchi a distanza, eludendo i loro contrattacchi o addirittura precedere di soppiatto il gruppo e segnalare ai nemici la presenza dei personaggi.

Gnomo mistificatore: Gnomo ladro 3/illusionista 5/mistificatore arcano 3; GS 11; umanoide Piccolo; DV 3d6+9 più 5d4+15 più 3d4+9; pf 66; Iniz +3; Vel 6 m; CA 18, contatto 15, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta +1; Att +7 in mischia (1d3/19-20, pugnale perfetto) o +10 a distanza (1d4/x3, arco corto+1); Att comp +7 in mischia (1d3/19-20, pugnale perfetto) o +10 a distanza (1d4/x3, arco corto+1); AS attacco furtivo +3d6, attacco furtivo estemporaneo 1 volta al giorno, capacità magiche; QS illusioni estese, livelli di sostituzione

razziale (illusionista 5°), prestidigitazione a distanza 1 volta al giorno, tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +6*, Rifl +10*, Vol +7*; For 10, Des 16, Cos 16, Int 18, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Artista della Fuga +10, Ascoltare +9, Cercare +18, Concentrazione +17, Conoscenze (arcano) +9, Decifrare Scritture +11, Disattivare Congegni +20, Equilibrio +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +12, Saltare -1, Sapienza Magica +17, Scassinare Serrature +19, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami); Incantesimi Focalizzati (illusione), Incantesimi Focalizzati Superiore (illusione), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Silenziosi, Scrivere Pergamene.

Attacco furtivo (Str): Questo gnomo mistificatore infligge 2d6 danni extra contro avversari colti alla sprovvista entro 9 metri, oppure contro bersagli che egli attacca ai fianchi. Tutte le creature che non hanno un'anatomia riconoscibile o che sono immuni ai danni extra dei colpi critici sono immuni agli attacchi furtivi.

Attacco furtivo estemporaneo (Str): Una volta al giorno, questo mistificatore può dichiarare che un attacco che compie sia un attacco furtivo.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto).

Illusioni estese (Sop): Per questo gnomo mistificatore, la durata di qualsiasi incantesimo di illusione che ha una durata diversa da istantanea viene raddoppiata. Un incantesimo con la durata di concentrazione continua per la durata della concentrazione del mistificatore più altri 1d4 round. Un incantesimo con una durata di concentrazione più un certo periodo di tempo continua per la durata della concentrazione del mistificatore più il doppio di questo incremento di tempo.

Prestidigitazione a distanza (Sop): Una volta al giorno, questo mistificatore può usare Disattivare Congegni, Scassinare Serrature oppure Rapidità di Mano fino a una distanza di 9 metri. Operare a distanza fa aumentare la CD della prova di abilità di 5.

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Incantesimi da mago preparati (5/6/5/5/4): tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo, CD 17 per gli incantesimi di illusione: 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, luce, mano magica, suono fantasma**; 1° - *armatura magica, charme su persone, colpo accurato, dardo incantato (2), spruzzo colorato**; 2° - *grazia del gatto, immagine speculare**; *movimenti del ragno, raggio rovente, vedere invisibilità*; 3° - *distorsione**; *palla di fuoco (2), tempesta di nevischio, velocità*; 4° - *allucinazione mortale* (2), invisibilità superiore**; *porta dimensionale*.

Libro degli incantesimi: 0 - *tutti eccetto distruggere non morti, resistenza e tocco di affaticamento*; 1° - *armatura magica, charme su persone, colpo accurato, dardo incantato, identificare, immagine silenziosa**; *spruzzo colorato**; 2° - *grazia del gatto, immagine speculare**; *movimenti del ragno, raggio rovente, vedere invisibilità*; 3° - *distorsione**; *palla di fuoco, tempesta di nevischio, velocità*; 4° - *allucinazione mortale**; *grido, invisibilità superiore**; *porta dimensionale*.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola di illusione, che è la scuola di specializzazione del personaggio. Scuole proibite: abiurazione, necromanzia.

Proprietà: Pugnale perfetto, arco corto+1, 20 frecce, 10 frecce d'argento, 10 frecce di ferro freddo, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, bracciali dell'armatura+2, fascia dell'intelletto+2, guanti della destrezza+2, lenti dellaquila, mantello del carisma+2, pozione di cura ferite leggere, arnesi da scasso perfetti.

Gnomo sergente (GS 2)

Gli gnomi sergenti addestrano i combattenti di grado inferiore e gli altri difensori della comunità. Molti preferiscono sacrificare la mobilità a discapito della protezione poiché non si aspettano di ripiegare dai loro avamposti. Invece, ci aspetta che tengano le linee mentre gli incantatori e i guerrieri armati di balestra li supportano da dietro le fila.

Gnomo sergente: Gnomo combattente 3; GS 2; umanoide Piccolo; DV 3d8+6; pf 19; Vel 4,5 m; CA 21, contatto 11, colto alla sprovvista 21; Att base +3; Lotta -1; Att +3 in mischia (1d6/19-20, spada lunga perfetta) o +5 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +3 in mischia (1d6/19-20, spada lunga perfetta) o +5 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); AS capacità magiche; QS tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +5*, Rifl +1*, Vol +2*; For 11, Des 11, Cos 14, Int 10, Sag 9, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi -11, Osservare +2, Saltare -24; Arma Focalizzata (spada lunga), Volontà di Ferro.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto).

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Proprietà: Corazza di bande, scudo torre, spada lunga perfetta, balestra leggera perfetta, 10 quadrelli, 2 pozioni di cura ferite leggere, pozione di resistenza dell'orso, 25 mo.

Gnomo tenente (GS 5)

Lo gnomo tenente di solito conduce le forze difensive o di ricognizione di una comunità gnomesca. Questi preferisce le azioni furtive alle prove di forza e gli attacchi a distanza agli scontri in mischia.

Gnomo tenente: Gnomo ranger 5; GS 5; umanoide Piccolo; DV 5d8+10; pf 36; Iniz +3; Vel 6 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta +2; Att +8 in mischia (1d4+1/19-20 spada lunga perfetta) o +11 a distanza (1d6+2/x3, arco lungo composito+1); Att comp +8 in mischia (1d4+1/19-20 spada lunga perfetta) o +9/+9 a distanza (1d6+2/x3, arco lungo composito+1); AS stile di combattimento (tirare con l'arco), nemico prescelto gnomesco goblinoidi +6, nemico prescelto gnomesco giganti +3, capacità magiche; QS compagno animale delle tane, empatia selvatica +5 (+1 bestie magiche), legame con il compagno, livelli di sostituzione razziali (ranger 1°, ranger 4°), tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +6*, Rifl +7*, Vol +2*; For 12, Des 16, Cos 15, Int 8, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Cavalcare +12, Nascondersi +15, Osservare +10, Saltare -5, Sopravvivenza +10; Arma Focalizzata (arco lungo), Combattere in Sella, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Rapido^B.

Nemico prescelto gnomesco (Str): Questo gnomo tenente ottiene il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Soprav-

vivenza quando utilizza queste abilità contro quel tipo di creatura. Ottiene lo stesso bonus ai tiri dei danni delle armi contro le creature di quel tipo.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *luci danzanti, parlare con gli animali* (solo mammiferi che vivono nelle tane, durata 1 minuto), *prestidigitazione, suono fantasma* (CD 10). Questo gnomo tenente può usare la sua capacità razziale di *parlare con gli animali* per parlare con il suo compagno a volontà.

Compagno animale tasso crudele (Str): Questo gnomo tenente ha un tasso come compagno animale. Questa creatura è un compagno leale che lo accompagna nel corso delle sue avventure come appropriato per la sua specie. Le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Compagno animale tasso crudele: GS -; bestia magica Media; DV 3d8+15; pf 28; Iniz +3; Vel 9 m, scavare 3 m; CA 16, contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d4+2, artiglio); Att comp +4 in mischia (1d4+2, 2 artigli) e -1 in mischia (1d6+1, morso); AS ira; QS comandi bonus, olfatto acuto, visione crepuscolare; ALN; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +4; For 14, Des 17, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6; Allerta, Robustezza, Seguire Tracce^B.

Ira (Str): Una volta al giorno, un tasso crudele può cadere in preda a una feroce ira che dura per 9 round. Le seguenti modifiche sono valide finché rimane in preda all'ira: pf 34; CA 14, contatto 11, colto alla sprovvista 11; Lotta +6; Att +6 in mischia (1d4+4, artiglio); Att comp +6 in mischia (1d4+4, 2 artigli) and +1 in mischia (1d6+2, morso); TS Temp +9; For 18, Cos 23.

Comandi bonus: Questo tasso crudele è in grado di imparare un comando in aggiunta a qualsiasi altro comando lo gnomo tenente possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità *Addestrare Animali*, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questo comando bonus non richiede alcun periodo di addestramento o prove di *Addestrare Animali*, e non conta sul normale limite di comandi conosciuti dall'animale. Lo gnomo tenente sceglie questo comando bonus, che una volta scelto non può più essere cambiato.

Olfatto acuto (Str): Può individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con il senso dell'olfatto.

Legame con il compagno (Str): Questo gnomo tenente può controllare le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spronarlo" con un'azione di movimento; ottiene un bonus +4 a tutte le prove di empatia selvatica nei confronti di quell'animale.

Tratti degli gnomi (Str): Gli gnomi hanno un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi. Gli gnomi hanno un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro illusioni.

Incantesimi da ranger preparati (1; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 1° - *passo veloce*.

Proprietà: Cuoio borchiato+1, spada lunga perfetta, arco lungo composito+1, (bonus For +1), 20 frecce, 10 frecce d'argento, 10 frecce di ferro freddo.

GRUPPI DI GNOMI

Gli gnomi sono presenti in un'ampia varietà di gruppi. Questa sezione presenta alcuni tipici esempi di consultazione

rapida e spunti per le vostre idee. Ogni gruppo è definito da un Livello di Incontro (LI) o un intervallo di LI per aiutare a stimare la sua forza relativa.

Compagnia di guerriglia (LI 1-2): 1d3+1 gnomi combattenti (vedi pagina 125 del *Manuale dei Mostri*).

Compagnia di guerriglia d'élite (LI 8-9): 1d10+10 gnomi combattenti, 2 gnomi sergenti, 1 gnomo tenente.

Squadra di assalto magica (LI 14): 3 gnomi sergenti, 1 burlone divino (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio"), 1 gnomo mistificatore, 1 gnomo mago delle arti d'ombra (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

Avanguardia gnomesca (LI 6): 1d3+4 gnomi esploratori, 1 gnomo tenente.

Guardiani del tempio (LI 7): 1d3+1 gnomi combattenti, 1 gnomo guardiano.

Compagnia di menestrelli girovaghi (LI 10): 1d3+1 gnomi combattenti, 1 gnomo esploratore, 1 gnomo cantastorie.

ESEMPI DI GOLIATH PNG

I seguenti goliath PNG rappresentano personalità importanti nella società goliath. Se indicato, usano i benefici di sostituzione opzionali descritti nella sezione "Livelli di sostituzione razziale" del Capitolo 6.

Goliath cacciatore (GS 2)

Il goliath cacciatore è un abile combattente delle terre selvagge. Serve la sua tribù nei gruppi di guerra, nelle forze di difesa, nelle bande di esploratori e in una varietà di altri gruppi.

Goliath cacciatore: Goliath barbaro 1; GS 2; umanoide mostruoso Medio; DV 1d12+2; pf 14; Iniz +1; Vel 9 m; CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +1; Lotta +9; Att +7 in mischia (3d6+6/x3, ascia bipenne perfetta Grande) o +2 a distanza (2d6+4/x3, arco lungo composito Grande); Att comp +7 in mischia (3d6+6/x3, ascia bipenne perfetta Grande) o +2 a distanza (2d6+4/x3, arco lungo composito Grande); AS ira della montagna 1 volta al giorno; QS analfabetismo, livello di sostituzione razziale (barbaro 1°), movimento veloce, tratti dei goliath; AL CN; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; For 19, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 13, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Percepire Intenzioni +3, Saltare +5, Scalare +5, Sopravvivenza +5; Arma Focalizzata (ascia bipenne).

Ira della montagna (Str): Questo cacciatore, una volta al giorno, può cadere in preda a un'ira della montagna che dura 7 round. Le seguenti modifiche valgono fino a quando è in preda all'ira barbarica: umanoide mostruoso Grande; pf 16; CA 13, contatto 8, colto alla sprovvista 12; Lotta +12; Att +9 in mischia (3d6+10/x3, ascia bipenne perfetta Grande) o +1 a distanza (2d6+4/x3, arco lungo composito Grande); Att comp +9 in mischia (3d6+10/x3, ascia bipenne perfetta Grande) o +1 a distanza (2d6+4/x3, arco lungo composito Grande); Spazio/Portata 3 m/3 m; TS Temp +6, Vol +3; For 25, Cos 18; Saltare +8, Scalare +8. Questo cacciatore può comunque impugnare soltanto armi di taglia Grande. Al termine della sua ira, il cacciatore diventa affaticato per la durata dell'incontro.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di questo goliath cacciatore gli consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Egli può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa

come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Egli può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Egli è automaticamente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della Guida del DUNGEON MASTER.

Proprietà: Corazza di piastre perfetta, ascia bipenne perfetta Grande, arco lungo composito Grande (bonus For +4), 20 frecce Grandi, 3 giorni di razioni, otre, zaino.

Goliath combattente (GS 1)

I goliath combattenti sono avversari formidabili. Un singolo goliath equivale a quasi due combattenti umani, e in massa possono sopraffare gli ogre e persino i giganti. Prestano servizio come guardie, soldati e cacciatori.

Goliath combattente: Goliath combattente 1; GS 1; umanoide mostruoso Medio; DV 1d8+5 più 3; pf 12; Iniz +0; Vel 6 m; CA 16, contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +1; Lotta +7; Att +4 in mischia (3d6+3/19-20, spadone perfetto Grande) o +1 a distanza (2d6+2/x3, arco lungo composito Grande); Att comp +4 in mischia (3d6+3/19-20, spadone perfetto Grande) o +1 a distanza (2d6+2/x3, arco lungo composito Grande); AS - QS tratti dei goliath; AL N; TS Temp +4, Rifl +0, Vol +0; For 15, Des 10, Cos 15, Int 9, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Saltare -10, Scalare -2, Percepire Intenzioni +2, Sopravvivenza +1; Robustezza.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di questo goliath combattente gli consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Egli può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Egli può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Egli è automaticamente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della Guida del DUNGEON MASTER.

Proprietà: Corazza di bande, spadone perfetto Grande, arco lungo composito Grande (bonus For +4), 20 frecce grandi.

Goliath evangelista (GS 8)

Il goliath evangelista fa parte di un piccolo ma crescente numero di goliath che seguono una diversa tradizione di magia divina, ossia quello del chierico. Egli è per lo più amichevole ed espansivo, anche se talvolta un po' autoritario. Spesso lo si incontra in viaggio da una tribù goliath all'altra.

Goliath evangelista: Goliath chierico 7 di Kavaki; GS 8; umanoide mostruoso Medio; DV 7d8+14 più 3; pf 52; Iniz -1; Vel 6 m; CA 21, contatto 10, colto alla sprovvista 21; Att base +5; Lotta +10; Att +7 in mischia (2d6+2, morning star+1 Grande); Att comp +7 in mischia (2d6+2, morning star+1 Grande); AS scacciare non morti 5 volte al giorno (+2, 2d6+9, 7"); QS tratti dei goliath; AL NB; TS Temp +7, Rifl +1, Vol +8; For 12, Des 8, Cos 15, Int 12, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +16 (+20 lanciare incantesimi sulla difensiva), Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +10 (+12 contro i goliath), Percepire Intenzioni +9, Saltare -10; Incantare in Combattimento, Macula dell'Auspicio*, Robustezza.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di questo goliath evangelista gli consente di funzionare in molti casi come se

fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Egli può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Egli può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Egli è automaticamente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della Guida del DUNGEON MASTER.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/4/2; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - creare acqua, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande, riparare; 1° - benedizione, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, passo veloce*, protezione dal male, scudo entropico; 2° - estasiare, forza del toro, ritarda veleno, scudo su altri*, splendore dellaquila; 3° - creare cibo e acqua, dissolvi magie, luce incandescente, volare*; 4° - porta dimensionale*, rivela bugie.

*Incantesimi di dominio. **Domini:** Protezione (interdizione protettiva conferisce un bonus di resistenza +7 al prossimo tiro salvezza 1 volta al giorno), Viaggio (libertà di movimento fino a 7 round al giorno; Sopravvivenza è un'abilità di classe).

Proprietà: Armatura completa+1, scudo leggero di metallo+1, morning star+1 Grande, anello di protezione+1, pergamena di neutralizza veleno, 25 mo.

Goliath oracolo di pietra sciamano (GS 8)

L'oracolo di pietra sciamano, un membro della società degli oracoli di pietra (vedi "Oracoli di pietra" nel Capitolo 3), cerca di proteggere i goliath e la loro progenie. Spesso viaggia in compagnia di un custode degli oracoli di pietra (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio") come parte del gruppo allargato che segue lo stesso custode.

Goliath oracolo di pietra sciamano: Goliath druido 7; GS 8; umanoide mostruoso Medio; DV 7d8+21; pf 56; Iniz -1; Vel 6 m; CA 15, contatto 9, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta +10; Att +7 in mischia (2d6+2, lancia+1 Grande); Att comp +7 in mischia (2d6+2, lancia+1 Grande); AS -; QS andatura nel bosco, compagno della terra, condividere incantesimi, empatia selvatica +10 (+6 bestie magiche), forma selvatica 3 volte al giorno (animale Piccolo o Medio), legame con il compagno, legame elementale, livelli di sostituzione razziale (druido 1°, druido 6°), passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, senso della natura, tratti dei goliath; AL N; TS Temp +9, Rifl +2, Vol +9; For 12, Des 8, Cos 16, Int 13, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +11, Ascoltare +10, Cavalcare +6, Concentrazione +13, Conoscenze (natura) +10, Guarire +8, Osservare +10, Percepire Intenzioni +5, Saltare -8, Sopravvivenza +10 (+12 in superficie); Allerta, Incantesimi Naturali, Resistenza Fisica.

Andatura nel bosco (Str): Questo sciamano può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, campi infestati e simili terreni a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e campi infestati che sono manipolati magicamente per ostacolare il movimento hanno effetto anche sullo sciamano.

Condividere incantesimi (Str): Questo sciamano può condividere con il proprio compagno animale qualsiasi incantesimo da lui lanciato che abbia effetto su di sé, purché il compagno animale si trovi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo. Il padrone può anche lanciare qual-

siasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Compagno della terra (Str): Questo sciamano ha un'aquila crudele (descritta di seguito) con il sottotipo della terra come compagno animale. Questa creatura è un compagno leale che accompagna lo sciamano nel corso delle sue avventure come appropriato per la sua specie; le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Aquila crudele compagno animale: GS -; animale Grande (terra); DV 5d8+15; pf 37; Iniz +3; Vel 3 m, scavare 3 m, volare 18 m (media); CA 21, contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +3; Lotta +13; Att +8 in mischia (1d8+6, artiglio); Att comp +8 in mischia (1d8+6, 2 artigli) e +3 in mischia (1d8+3, becco); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS -; QS comandi bonus, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; TS Temp +7, Rifl +7, Vol +3; For 22, Des 17, Cos 17, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Osservare +20; Allerta, Attacco in Volo.

Comandi bonus: Questa aquila crudele è in grado di imparare un comando in aggiunta a qualsiasi altro comando che lo sciamano possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questo comando bonus non richiede alcun periodo di addestramento o prove di Addestrare Animali, e non conta sul normale limite di comandi conosciuti dall'animale. Lo sciamano sceglie questo comando bonus, che una volta scelto non può più essere cambiato.

Padronanza della terra (Str): Questa aquila crudele ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se lei e il suo avversario sono entrambi a contatto con il terreno. Se l'avversario è in volo o nuota, il compagno subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni.

Forma selvatica (Sop): Questo sciamano può trasformarsi in un animale di taglia Piccola o Media e di nuovo in druido tre volte al giorno, come l'incantesimo *metamorfosi*.

Legame con il compagno (Str): Questo sciamano può controllare le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spronarlo" con un'azione di movimento; ottiene un bonus +4 a tutte le prove di empatia selvatica nei confronti di quell'animale.

Legame elementale (Str): Quando lancia un incantesimo *evoca alleato naturale* per evocare una creatura con il sottotipo della terra, questo oracolo di pietra sciamano può considerare l'incantesimo come se fosse la versione del successivo livello più alto di quell'incantesimo. Non può evocare creature dell'acqua, dell'aria e del fuoco.

Passo senza tracce (Str): Questo sciamano non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Questo sciamano ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di questo goliath sciamano gli consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Egli può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Egli può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Egli è automatica-

mente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Incantesimi da druido preparati (6/5/4/3/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - creare acqua, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande, riparare; 1° - contrastare elementi, individuazione di calappi e trabocchetti, parlare con gli animali, passo veloce, produrre fiamma; 2° - nube di nebbia, pelle coriacea, resistenza dell'orso, resistere all'energia; 3° - cura ferite moderate, invocare il fulmine, zanna magica superiore; 4° - tempesta di ghiaccio.

Proprietà: Corazza di piastre di pelle di drago+1, lancia+1 Grande, mantello della resistenza+1, bacchetta di intralciare (50 cariche), pozione di cura ferite gravi, 50 mp.

Goliath raziatore (GS 5)

Il goliath raziatore è un guerriero d'élite e un cacciatore della tribù. Egli può essere da solo, forse sulle tracce di un predone gigante o di un simile nemico, o come parte di un gruppo di caccia o di guerra.

Goliath raziatore: Goliath barbaro 4; GS 5; umanoide mostruoso Medio; DV 4d12+8; pf 39; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +4; Lotta +12; Att +10 in mischia (3d6+7/x3, ascia bipenne+1 Grande) o +6 a distanza (2d6+4/x3, arco lungo composito perfetto Grande); Att comp +10 in mischia (3d6+7/x3, ascia bipenne+1 Grande) o +6 a distanza (2d6+4/x3, arco lungo composito perfetto Grande); AS ira della montagna 2 volte al giorno; QS analfabetismo, movimento veloce, livello di sostituzione razziale (barbaro 1°), percepire trappole +1, schivare prodigioso, tratti dei goliath; AL CB; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +2; For 19, Des 12, Cos 15, Int 10, Sag 13, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Percepire Intenzioni +3, Saltare +8, Scalare +8, Sopravvivenza +8; Arma Focalizzata (ascia bipenne), Litodermi Pesanti*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Ira della montagna (Str): Questo raziatore, due volte al giorno, può cadere in preda a un'ira della montagna che dura 7 round. Le seguenti modifiche valgono fino a quando è in preda all'ira barbarica: umanoide mostruoso Grande; pf 47; CA 14, contatto 8, colto alla sprovvista 14; Lotta +15; Att +12 in mischia (3d6+11/x3, ascia bipenne+1 Grande) o +5 a distanza (2d6+4/x3, arco lungo composito perfetto Grande); Att comp +12 in mischia (3d6+11/x3, ascia bipenne+1 Grande) o +5 a distanza (2d6+4/x3, arco lungo composito perfetto Grande); Spazio/Portata 3 m/3 m; TS Temp +8, Vol +4; For 25, Cos 19; Saltare +11, Scalare +11. Questo raziatore può comunque impugnare soltanto armi di taglia Grande. Al termine della sua ira, il raziatore diventa affaticato per la durata dell'incontro.

Percepire trappole (Str): Questo raziatore ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso (Str): Questo raziatore può reagire ai pericoli prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente consentito di fare. Egli non perde il suo bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista.

Tratti dei goliath (Str): La statura fisica di questo goliath raziatore gli consente di funzionare in molti casi come se fosse di una categoria di taglia più grande, compreso l'utilizzo di armi fabbricate per una creatura di taglia più grande. Egli può effettuare salti in lungo e salti in alto senza rincorsa

come se effettuasse salti in lungo e salti in alto con rincorsa. Egli può intraprendere una scalata accelerata senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Scalare. Egli è automaticamente acclimatato a vivere ad altitudini elevate e non subisce le penalità per l'altitudine come indicato a pagina 90 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Proprietà: Corazza di piastre perfetta, *ascia bipenne*+1 Grande, arco lungo composito perfetto Grande (bonus For +4), 20 frecce Grandi, *pozione di cura ferite leggere*, *pozione di resistenza dell'orso*, 3 giorni di razioni, otre, zaino.

GRUPPI DI GOLIATH

I gruppi di goliath sono tanto variegati quanto i goliath che li compongono. Tuttavia, alcuni tipici esempi sono forniti di seguito per consultazione rapida e per fornire nuovi spunti alle vostre idee. Ogni gruppo è definito da un Livello di Incontro (LI) o un intervallo di LI per consentirvi di stimare la sua forza relativa.

Squadra di cantori dell'aurora (LI 10-11): 1d3+1 goliath cacciatori, 1 goliath cantatore dell'aurora (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

Battuta di caccia (LI 2-4): 1d3+1 goliath cacciatori.

Battuta di caccia d'elite (LI 13-15): 1d6+2 goliath cacciatori, 2 goliath arcieri degli altopiani (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

Squadra di oracoli di pietra (LI 11-12): 1d3+1 goliath combattenti, 1 goliath custode degli oracoli di pietra (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio"), 1 goliath oracolo di pietra sciamano.

Banda di armati (LI 12-14): 1d6+2 goliath combattenti, 2 goliath razziatori, 1 goliath arciere degli altopiani (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

Banda di armati uccisori di giganti (LI 13-14): 1d4+1 goliath combattenti, 1d4+1 goliath razziatori, 1 goliath liberatore (vedi Capitolo 5: "Classi di prestigio").

FESTIVITÀ

Spesso trascurate in molte campagne, le festività forniscono un modo semplice e interessante per veicolare la cultura e le credenze di una razza. Quando gli avventurieri giungono in una comunità gnomesca durante la caotica e sfrenata Danza delle Luci, non possono fare a meno di notare che le illusioni intorno a loro sembrano più avvincenti e interessanti; la cultura gnomesca sembrerà quindi più completa e sviluppata.

Le festività non dovrebbero essere eventi comuni e, nella maggior parte dei casi, nulla accade per caso. La maggior parte delle culture dovrebbe avere tre o quattro celebrazioni principali all'anno, ma ogni DM ha ampie possibilità di andare

oltre queste linee guida per le razze o le culture speciali. Una festività che si celebra soltanto una volta ogni quattrocento anni potrebbe avere più poteri (e di conseguenza effetti di gioco più sostanziali) di una celebrazione annuale. Allo stesso modo, una celebrazione che si tiene tutti i mesi avrà maggiori probabilità di influenzare un'avventura di una festività che si celebra soltanto una volta all'anno, e perciò avrà un ruolo molto più importante nella campagna.

Le festività possono anche servire per caratterizzare i gruppi all'interno di una razza o di una cultura; ovviamente le festività religiose sono gli esempi più comuni di questo tipo di celebrazioni, ma le gilde, i clan o qualsiasi altro gruppo potrebbero avere le loro particolari ricorrenze. Queste possono gettare una luce molto interessante in un contesto in cui sono molto diverse dalla cultura prevalente che le circonda. Ad esempio, se i nani del clan Ironweave non venerano Moradin, potrebbero essere esclusi dai Giorni della Forgia. Questi costumi insoliti potrebbero causare continue tensioni o persino conflitti tra i clan che li adottano.

La sezione seguente descrive festività di esempio che è possibile includere nella propria campagna. Anche se le festività sono suddivise per razza, è possibile combinarle a piacere oppure creare le proprie festività se meglio si prestano a un'altra razza o cultura all'interno della campagna. Nessuna delle festività descritte di seguito è stata assegnata a giorni specifici del mese o dell'anno, lasciando la possibilità di collocarle nel calendario come si preferisce.

FESTIVITÀ NANICHE

Nonostante la loro stoica condotta e la loro reputazione di solito arcigna, i nani celebrano un grande numero di festività. Molte di queste festività sono specifiche di una clan o di una gilda particolare, e passano inosservate persino alla maggior parte dei nani. Queste festività minori, siano esse una semplice preghiera all'inizio della settimana consacrata a un riverito antenato o un rituale più elaborato per celebrare la fondazione di una gilda, attraggono la natura legale e il senso dell'onore dei nani. La maggior parte dei nani celebra l'insieme ridotto di festività descritte di seguito.

Giorni della Forgia: Nei primi giorni del mondo, Moradin forgiò la razza nanica a sua immagine e somiglianza e per proteggerla la mise nel cuore della terra che aveva creato. Tutti gli anni, in occasione dell'anniversario della forgiatura di Moradin, i nani celebrano le loro grandi qualità creando oggetti di valore e di bellezza squisiti. Molti fabbri producono i loro lavori migliori durante questo breve periodo dell'anno, e alcuni arrivano al punto di programmare i loro progetti più impegnativi in occasione di questa festività. I Giorni della Forgia sono giorni di fatica e di lavoro, ma i nani celebrano

TABELLA 8-8: ESEMPI DI BENEFICI DELLE FESTIVITÀ

Celebrazioni	Stagione	Durata	Benefici
Famosa scoperta magica	Qualsiasi	1 notte	Bonus di +1 al livello dell'incantatore
Guerra, battaglia famosa	Qualsiasi	1 giorno	Bonus di +2 alla Costituzione
Memoriale di guerra	Qualsiasi	1 giorno	Bonus di morale +1 ai tiri salvezza
Rinnovo o rinascita	Primavera	3 giorni	Bonus di +2 al Carisma
Celebrazione della natura	Primavera	1 settimana	Bonus di +1 alle prove di Addestrare Animali e di empatia selvatica
Istruzione, sapere	Estate	2 giorni	Bonus di competenza +1 alle prove di Conoscenze
Esplorazione, scoperta	Estate	1 settimana	Bonus di morale +1 alle prove di Sopravvivenza
Fortuna, sorte	Autunno	1 giorno	Bonus di fortuna +1 ai tiri salvezza
Mietitura	Autunno	3 giorni	Bonus di morale +1 alle prove di Professione
Morte, fine	Inverno	1 giorno	Bonus di morale +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura
Rinnovo, l'anno nuovo	Inverno	1 settimana	Bonus di morale +1 alle prove di Percepire Intenzioni

lo stesso, cantando mentre lavorano e lavorando fino a notte fonda.

Nel corso dei Giorni della Forgia, tutti i nani ottengono un bonus di morale +1 alle prove di Artigianato.

Martello Caduto: Commemorare i giorni dei caduti e le ricorrenze delle battaglie più famose è una parte consistente e rilevante della tradizione nanica, e molte celebrazioni minori di questo tipo sono vantate da un singolo clan o da più nazioni. La più importante celebrazione di questi eventi è Martello Caduto. Martello Caduto, anche conosciuta come i Giorni della Pietra, commemora l'ultima battaglia delle tre legioni di nani, guidate dal grande Durek Fellhammer, contro due orde di orchi e goblin intenzionate a invadere tutte le terre civilizzate. Martello Caduto è un evento di due giorni che si tiene una volta all'anno.

Nel corso dei giorni di Martello Caduto, i nani ottengono un bonus di morale +1 a tutti i tiri dei danni delle armi da mischia.

Valanga: In origine, questa celebrazione iniziò come una lenta e sobria celebrazione che molti nani credevano avesse il potere di prevenire valanghe, crolli e simili disastri naturali tipici delle montagne e delle regioni sotterranee abitate dai nani. Man mano che la tradizione crebbe, tuttavia, divenne più una celebrazione che un presagio, e gli aspetti cerimoniali sparirono quasi del tutto. Anche se porta ancora il nome di Valanga, questa festività di un giorno non ha quasi più nulla in comune con le sue origini.

Nel giorno di Valanga, i nani ottengono un bonus di +3 ai tiri per colpire quando attaccano alla carica (invece del normale bonus di +2), ma in questo modo subiscono anche una penalità di -3 alla CA fino all'inizio del loro turno successivo.

FESTIVITÀ GNOMESCHE

Le festività gnomesche celebrano la vita e l'arguzia, e la maggior parte di esse prevede la musica come parte della cerimonia.

Danza delle Luci: La Danza delle Luci è una celebrazione lunga una settimana che si tiene a metà primavera. Gli gnomi passano questo tempo con musica allegra, danze e illusioni meravigliose. Molte comunità gnomesche tengono competizioni per vedere chi riesce a produrre le illusioni più imponenti. I membri delle altre razze spesso seguono con fatica la Danza della Luci per la totale prevalenza di magia illusoria e il grande numero di scherzi in cui indulgono gli gnomi durante questa festività.

Nel corso della settimana della Danza delle Luci, sommare +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro le illusioni lanciate dagli gnomi. Questo bonus è cumulabile con il normale bonus di +1 che tutti gli gnomi sommano alla Classe Difficoltà degli incantesimi di illusione che essi lanciano.

Giorno del Silenzio: La vita, per molti gnomi, è pacifica e piena di esperienze. Per quanto piacevole sia questa vita, gli gnomi imparano che nulla va dato per scontato, soprattutto per il Giorno del Silenzio. Nel Giorno del Silenzio, gli gnomi non parlano, non ridono o non scherzano in alcun modo. Questo giorno è fatto per meditare in pace, pregare e ricordare a se stessi che la vita non è sempre facile.

Il divieto di parlare durante il Giorno del Silenzio si estende all'utilizzo delle componenti verbali degli incantesimi. In casi estremi, uno gnomo può infrangere questo

divieto, ma subito dopo subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza per tre giorni.

Tumanor: Tumanor, celebrata in memoria di un famoso bardo, è una ricorrenza fatta di regali e di generosità. È tipico per gli gnomi regalare qualcosa di valore personale a un individuo di cui hanno grande rispetto, e molti gnomi sottolineano questo aspetto regalando piccoli presenti a tutti i loro amici per fare in modo che questi ultimi sappiano quanto sono importanti per gli gnomi e meritevoli del loro rispetto.

Nel corso di Tumanor, gli gnomi ottengono un bonus di morale +1 alle prove di Diplomazia.

FESTIVITÀ GOLIATH

Anche se i loro paesi e villaggi non hanno ancora raggiunto le dimensioni o le ricchezze delle grandi città umane, i goliath hanno una cultura ricca e interessante, piena di tradizioni e di cerimonie importanti. Molte delle festività goliath hanno in comune la celebrazione delle fatiche più ardue o della sopravvivenza nelle lande più ostili.

Esodo di Inverno: Molte tribù goliath intraprendono un breve ma pericoloso viaggio durante la prima settimana di inverno. Nei tempi passati, dopo avere cacciato buona parte della selvaggina in una regione per tutto l'autunno, ogni tribù goliath spostava il suo villaggio semipermanente un po' più a sud per garantirsi battute di caccia più stabili nei mesi rigidi. Anche se oggi giorno poche tribù affrontano tale viaggio, questa settimana di viaggio e di privazioni è lo stesso onorata e osservata dalle tribù goliath.

Nel corso dell'Esodo di Inverno, i goliath ottengono resistenza al freddo 5.

Furia: Furia, una delle poche celebrazioni goliath di carattere marziale, è un tempo di grande pericolo per i nemici dei goliath, poiché essi sono pieni fino all'orlo di rabbia e del desiderio di annientare quelli che hanno fatto loro del male. Nell'arco di questi tre giorni, i goliath sono più facilmente irascibili e molto più inclini del solito a ricorrere alle maniere forti contro i loro nemici.

Nel corso di Furia, i goliath barbari ottengono un bonus di morale +1 ai tiri per colpire quando sono in preda all'ira.

Picchi: Molte tribù goliath celebrano una festività di due giorni a metà dell'estate per dichiarare e apprezzare la gioia assoluta di vivere in cima alle montagne. I goliath si arrampicano e saltano tra i picchi per pura gioia e divertimento e non per cacciare. Molte delle più grandi scalate della storia goliath si sono svolte nel corso dei Picchi, ed è tipico per una tribù goliath tenere gare di scalata e altre competizioni atletiche durante questa festività.

Nel corso della celebrazione dei Picchi, i goliath ottengono un bonus morale di +1 alle prove di Equilibrio, Saltare e Scalare.

ALTRE FESTIVITÀ

Creare nuove festività per la propria campagna è relativamente facile. Anche se molte festività non hanno effetti di gioco associati a esse, quelle che li hanno possono ben presto diventare eventi importanti nella campagna.

Quali che siano la razza, la classe o il retaggio culturale, nessun personaggio dovrebbe avere accesso a più di tre festività maggiori con effetti di gioco. Inoltre, occorre fare attenzione a dare benefici di combattimento significativi alle festività che durano per più di uno o due giorni.

CREATURE DI PIETRA

I nani, gli gnomi, i goliath e le altre razze di pietra affrontano svariati predatori pericolosi e creature malvagie votate alla loro distruzione. Come se eserciti di schiavi illithid, assassini drow, bande di giganti armati e simili non fossero sufficienti, questa sezione descrive nuovi nemici in agguato nell'ombra delle montagne più impervie o delle viscere della terra.

Tuttavia, le razze di pietra hanno anche nuovi amici, compresi alcune potenziali cavalcature e un alleato celestiale.

AQUILA CRUDELE

Animale Grande

Dadi Vita: 5d8+15 (37 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 18 m (media)

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +4 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/+12

Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d8+5)

Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d8+5) e becco +2 in mischia (1d8+2)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +3

Caratteristiche: For 20, Des 19, Cos 17, Int 2, Sag 14, Car 6

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +20

Talenti: Allerta, Attacco in Volo

Ambiente: Montagne temperate

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-10 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa aquila enorme ha piume lucenti e spesse che accentuano la sua massa e la sua potenza fisica.

Aquila crudele

Le aquile crudeli sono la versione più grande e potente delle aquile comuni. I clan goliath più potenti allevano le aquile crudeli come cavalcature e le utilizzano per esplorare le catene montuose in cui vivono.

Un'aquila crudele è alta fino a 3,6 metri con un'apertura alare che raggiunge i 6 metri. Un'aquila crudele adulta pesa fino a 300 kg.

Combattimento

Un'aquila crudele, come la sua specie più piccola, di solito scende in picchiata sulle sue prede. Quando è costretta a combattere a terra, un'aquila crudele utilizza il suo becco e i suoi artigli con grande efficacia.

Abilità: Le aquile crudeli hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare.

Addestrare un'aquila crudele

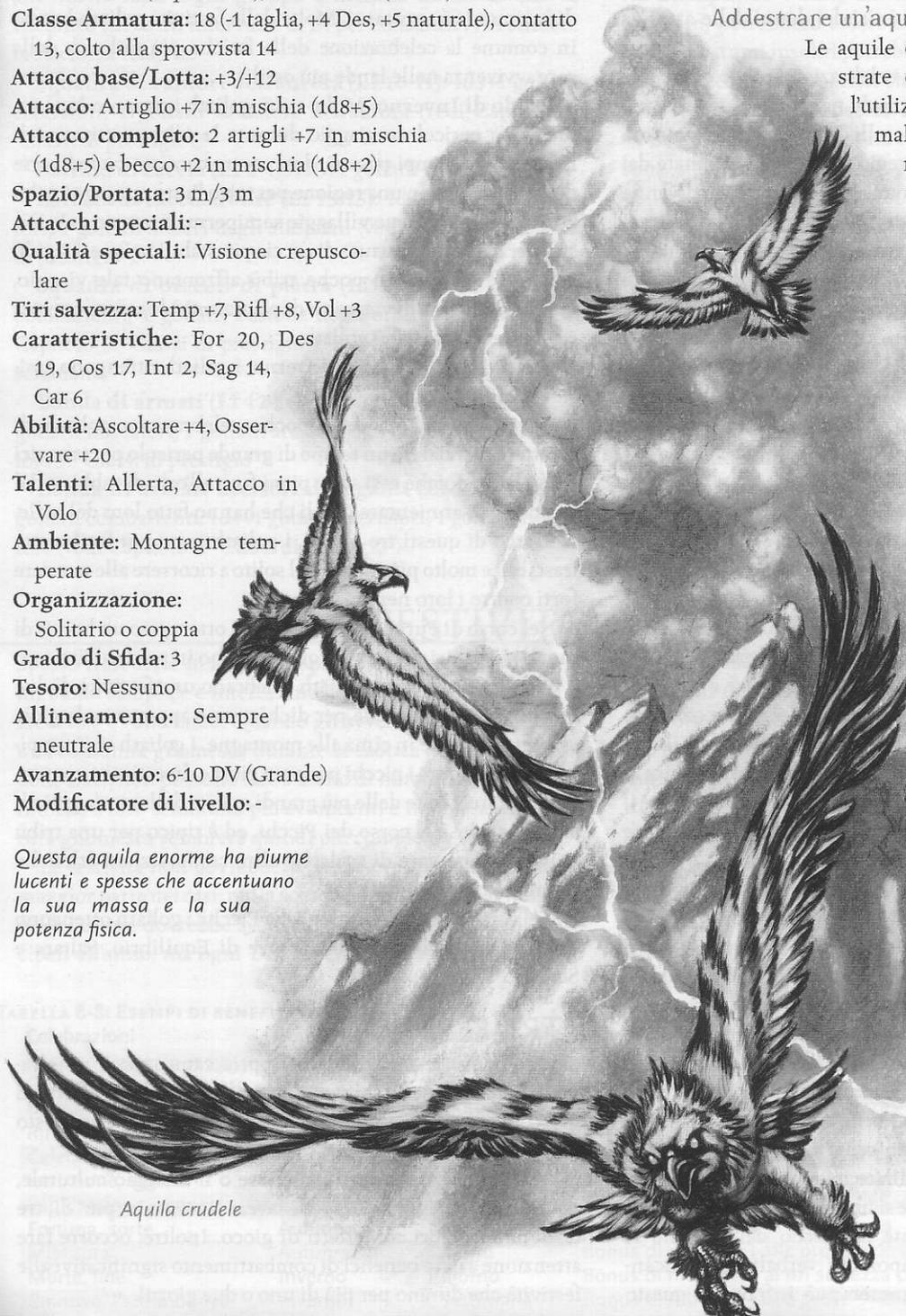
Le aquile crudeli possono essere addestrate come gli altri animali con l'utilizzo dell'abilità Addestrare Animali. Cavalcare un'aquila crudele richiede una sella esotica o un'apposita sella da volatile (vedi Capitolo 7: "Equipaggiamento e magia" per i dettagli).

Le uova di aquila crudele valgono 2.500 mo ciascuna, mentre i pulcini costano 4.000 mo ciascuno. Gli addestratori professionisti si fanno pagare 250 mo per allevare o addestrare un'aquila crudele.

Capacità di trasporto: Un peso fino a 180 kg costituisce un carico leggero per un'aquila gigante; 181-360 kg un carico medio; 361-540 kg un carico pesante.

Aquile crudeli come compagni animali

Un'aquila crudele può essere scelta come compagno animale da un druido di 4° livello o superiore. Il livello del druido va considerato inferiore di tre livelli ai fini del calcolo delle statistiche e delle capacità speciali del compagno.



ARCONTE MARTELLO

Esterno Grande (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale, Terra)

Dadi Vita: 10d8+60 (105 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m in corazza di piastre (6 quadretti), velocità base 9 m

Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +9 naturale, +5 corazza di piastre, +2 scudo pesante), contatto 9, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +10/+21

Attacco: Martello da guerra +17 in mischia (2d6+7/x3) o lancia celestiale +9 a distanza (2d8+7 più 2d6 sacri)

Attacco completo: Martello da guerra +17/+12 in mischia (2d6+7/x3) o lancia celestiale +9 a distanza (2d8+7 più 2d6 sacri)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Lancia celestiale

Qualità speciali: Aura di minaccia, cerchio magico contro il male, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, linguaggi, padronanza della terra, resistenza agli incantesimi 18, riduzione del danno 10/male, scorrere sulla terra, scurovisione 36 m, teletrasporto

Tiri salvezza: Temp +13 (+17 contro il veleno), Rifl +7, Vol +9

Caratteristiche: For 24, Des 11, Cos 23, Int 13, Sag 14, Car 10

Abilità: Artigianato (lavorare pietre) +14, Ascoltare +15, Cercare +14, Conoscenze (dungeon) +14, Osservare +15, Percepire Intenzioni +15, Saltare +14, Scalare +20, Valutare +14

Talenti: Arma Focalizzata (martello da guerra), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (martello da guerra), Incalzare

Ambiente: Sette Cieli Ascendenti di Celestia (sotterranei)

Organizzazione: Solitario o plotone (3-5)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuna moneta, doppio dei beni, oggetti standard

Allineamento: Sempre legale buono

Avanzamento: 11-20 DV (Grande); 21-30 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

La creatura dinnanzi a voi risplende di potere angelico, tuttavia la sua forma tozza e la sua pelle rocciosa sembrano solidamente impregnate del potere della terra.

Gli arconti martello, potenti creature celestiali con una grande affinità per la terra, combattono fianco a fianco degli alleati nani, gnomi e goliath per sradicare il male dai recessi più nascosti della terra. Gli arconti martello, originari del piano di Celestia, vedono la terra come un paradiso perduto che è stato contaminato dalla piaga dei drow, dei mind flayer e di altre creature perverse. Gli arconti martello, forti di volontà e di braccio, non perdono quasi mai tempo a parlare, preferendo

invece gettarsi nella mischia con i loro martelli da guerra per spazzare via tutti i nemici.

Un arconte martello si presenta come un umanoide tozzo e robusto alto tra 2,4 e 2,7 metri. Il suo torace muscoloso si appoggia su gambe corte ma potenti, e la sua pelle sembra più un carapace roccioso che la pelle di un umanoide. Un arconte martello è completamente glabro, e i contorni del suo viso e dei suoi arti sono molto più taglienti di quelli di qualsiasi mortale, come se fossero le faccette di un cristallo. La carnagione degli arconti martello varia da un profondo marrone polveroso a un lucido nero di ossidiana levigata.

Gli arconti martello parlano Celestiale, Infernale, Draconico e Terran, ma sono in grado di parlare con quasi tutte le creature in virtù della loro capacità di linguaggi.

Combattimento

Gli arconti martello combattono con brutale efficienza. Gli arconti martello, fiduciosi nelle loro considerevoli difese naturali, di solito si gettano alla carica contro l'avversario più pericoloso in campo e lo tempestano di colpi con il loro martello. Anche se amano buttarsi in mischia, gli arconti martello usano la loro intelligenza e la capacità di scorrere sulla terra per mettersi in posizioni di vantaggio quando possibile oppure per ritirarsi quando necessario.

Le armi naturali di un arconte martello, come pure quelle che impugna, devono essere considerate di allineamento legale e buono allo scopo di superare la riduzione del danno.

Lancia celestiale (Sop): Un arconte martello con un'azione standard può creare e tirare una lancia dentellata di pietra celestiale. Questa lancia infligge 2d8 danni + il modificatore di Forza dell'arconte + 2d6 danni extra contro le creature malvagie. La lancia sparisce alla fine del turno dell'arconte, che sia stata usata o meno.

L'arconte martello può usare questa capacità solamente se è a contatto con il terreno.

Capacità magiche: A volontà - aiuto, individuazione del male; 3 volte al giorno - muro di pietra, scolpire pietra. 10° livello dell'incantatore.

Padronanza della terra (Str): Un arconte martello ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario è in volo o nuota, l'arconte subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni. (Questi modificatori non sono inclusi nella sezione delle statistiche.)

Scorrere sulla terra (Sop): Un arconte martello può scorrere attraverso la terra con la stessa facilità di un elementale della terra. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce crepe o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contiene un arconte martello mentre scorre attraverso la terra getta indietro di 9 metri la creatura, stordendola per 1 round a meno che essa non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempora con CD 15.



Arconte martello

Tratti degli arconti: Gli arconti martello possiedono i seguenti tratti degli arconti.

– *Aura di minaccia (Sop):* Un'aura di giustizia circonda l'arconte che combatte o si adira. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 metri da un arconte, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per resistere agli effetti di quest'aura. Coloro che falliscono il tiro salvezza, subiscono una penalità di -2 agli attacchi, alla CA e ai tiri salvezza per 24 ore o finché non mettono a segno un colpo contro l'arconte che ha generato l'aura. Una creatura che ha resistito o ha spezzato l'effetto è immune agli effetti dell'aura di quello stesso arconte per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

– Immunità all'elettricità e alla pietrificazione.

– Bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro il veleno.

– *Cerchio magico contro il male (Sop):* Un effetto di *cerchio magico contro il male* circonda costantemente l'arconte martello (livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita dell'arconte). (I benefici difensivi derivanti dal cerchio non sono conteggiati nella tabella delle statistiche dell'arconte martello.)

– *Teletrasporto (Sop):* Gli arconti martello possono utilizzare *teletrasporto superiore* a volontà come l'incantesimo (14° livello dell'incantatore), eccetto che la creatura può trasportare solo se stessa e oggetti fino a un massimo di 25 kg.

– *Linguaggi (Sop):* Tutti gli arconti possono parlare con qualsiasi creatura che abbia una propria lingua, come se usassero l'incantesimo *linguaggi* (14° livello dell'incantatore). Questa capacità è sempre attiva.

Evocare un arconte martello

Nani, gnomi e goliath incantatori possono evocare un arconte martello con l'incantesimo *evoca mostri VIII*.

DRACO DI PIETRA

Draco Medio (Terra)

Dadi Vita: 6d12+24 (63 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 12 m

Classe Armatura: 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Morso +9 in mischia (1d8+3 più 1d6 acido)

Attacco completo: Morso +9 in mischia (1d8+3 più 1d6 acido), 2 artigli +7 in mischia (1d6+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Agguato, morso acido

Qualità speciali: Immunità al sonno e alla paralisi, scalare perfetto, scurovisione 36 m, sensibilità alla luce, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos 19, Int 14, Sag 12, Car 14

Abilità: Ascoltare +12, Cercare +11, Intimidire +11, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +12, Saltare +16, Scalare +11, Sopravvivenza +10

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Seguire Tracce^B

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 cuccioli)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 7-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande)

Modificatore di livello: +4

Questo rettile di taglia umana si muove con una velocità e una grazia che mascherano la sua indubbia forza. Lungo oltre due metri e mezzo, questo drago con le squame grigie ha artigli lunghi e affilati e zanne potenti e schiaccianti.



Draco di pietra

I drachi di pietra vivono sottoterra in profondità e cacciano tanto gli animali selvatici quanto gli ignari minatori. I drachi di pietra, anche se non raggiungono mai la taglia o la venerabile età dei draghi puri, condividono la possanza fisica e i brillanti intelletti di questi ultimi. I drachi di pietra, in modo diverso dai draghi puri, non desiderano tesori e raramente attaccano per ragioni diverse dalla voracità.

Un draco di pietra è simile a un rettile con le squame grigie e la taglia di un cane molto grosso. Le sue squame lucenti risaltano la sua velocità e la sua forza, e i suoi lunghi artigli possono scavare la pietra solida con facilità.

I drachi di pietra parlano Draconico e Sottocomune.

Combattimento

I drachi di pietra vivono nell'ombra, si nascondono nei pertugi o si arrampicano sui soffitti sopra le teste delle loro ignare prede. Visti i loro sotterfugi e l'astuzia, il combattimento di solito si svolge nei termini stabiliti dai drachi di pietra. Un draco di pietra, per ingaggiare una lotta, si getta sull'avversario che vorrebbe divorare, cercando di colpire in fretta e poi mettersi fuori dalla sua portata.

Agguato (Str): Ogni volta che un draco di pietra mette a segno una carica contro un avversario colto alla sprovvista, infligge danni raddoppiati con il suo morso.

Morso acido (Str): Un draco di pietra infligge 1d6 danni da acido extra con ogni morso messo a segno.

Scalare perfetto (Str): Un draco di pietra si muove con agilità perfetta mentre si arrampica. Si può muovere a piena velocità lungo soffitti, sporgenze e altre superfici inclinate o verticali senza effettuare prove di Scalare, e non deve effettuare una prova di Scalare per evitare di perdere la presa quando subisce danni.

Sensibilità alla luce (Str): I drachi di pietra sono abbagliati in presenza di luce del sole intensa o se sono nel raggio di un incantesimo *luce diurna*.

Abilità: Un draco di pietra ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Non deve mai effettuare una prova di Scalare in virtù della sua capacità di scalare perfetto.

SEGUGIO SOTTERRANEO

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 6d10+18 (51 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +6/+16
Attacco: Morso +11 in mischia (2d6+9)
Attacco completo: Morso +11 in mischia (2d6+9)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Addestrabile, olfatto acuto, scurovisione 36 m, sensibilità alla luce, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 23, Des 13, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 6
Abilità: Ascoltare +3, Osservare +3, Saltare +18, Sopravvivenza +2*
Talenti: Allerta, Combattere nei Tunnel, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce^B
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o branco (2-5)
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa creatura assomiglia a un grosso cane con il pelo arruffato grigio e gli occhi di colore giallo paglierino. Sebbene sia alto quasi come un cavallo, cammina con il suo corpo muscoloso radente al suolo.

I segugli sotterranei, allevati dai nani per servire come cavalcature e sentinelle sotterranee, sono compagni leali e fedeli. Unità di cavalleria montate su segugli sotterranei pattugliano le caverne sotterranee vicino alle città naniche, e i nani esploratori più esperti spesso fanno affidamento ai loro compagni segugli sotterranei.

I segugli sotterranei sono alti al garrese fino a 1,2 metri e pesano oltre 400 kg. Man mano che un segugio sotterraneo invecchia, il suo muso imbianca.

Combattimento

I segugli sotterranei addestrati sono coraggiosi e leali e sono capaci di aiutare il loro padrone o cavaliere in combattimento. I segugli sotterranei selvatici cacciano in branco come i lupi, attaccano e tormentano le loro prede di continuo finché queste ultime sono troppo stanche per reagire.

Addestrabile (Str): Un segugio sotterraneo è più facile da addestrare e allevare delle bestie magiche in generale. Le prove di Addestrare Animali per addestrare o allevare un segugio sotterraneo non vengono aumentate di 5. I nani ricevono un bonus di circostanza +2 a tutte le prove di Addestrare Animali effettuate per addestrare o allevare un segugio sotterraneo.

Sensibilità alla luce (Str): I segugli sotterranei sono abbagliati in presenza di luce del sole intensa o se sono nel raggio di un incantesimo luce diurna.



Segugio sotterraneo

Abilità: I segugli sotterranei hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Saltare.

*I segugli sotterranei ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando seguono tracce con il loro olfatto acuto.

Addestrare un segugio sotterraneo

Un segugio sotterraneo serve con piacere come cavalcatura o animale da guardia, ma va in ogni caso addestrato. Addestrare un segugio sotterraneo richiede tanto tempo quanto lo specifico addestramento a cui viene sottoposto. Vedi la descrizione dell'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore* per ulteriori informazioni su come addestrare e allevare animali e bestie magiche. Cavalcare un segugio sotterraneo richiede una sella esotica.

I cuccioli di segugio sotterraneo hanno un valore di mercato di 4.000 mo ciascuno. Gli addestratori professionisti si fanno pagare 250 mo per allevare o addestrare un segugio sotterraneo.

Capacità di trasporto: Un peso fino a 270 kg costituisce un carico leggero per un segugio sotterraneo; 271-540 kg un carico medio; 541-810 kg un carico pesante. Un segugio sotterraneo può trascinare fino a 4 tonnellate.

SUSSURRO DELLA TERRA

Elementale Medio (Extraplanare, Incorporeo, Terra)

Dadi Vita: 4d8+4 (22 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: Volare 12 m (perfetta) (8 quadretti)

Classe Armatura: 20 (+6 Des, +4 deviazione), contatto 20, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/-

Attacco: Tocco incorporeo +9 in mischia (1d4 Des)

Attacco completo: Tocco incorporeo +9 in mischia (1d4 Des)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Avarizia, capacità magiche, controllare creature della terra, danni alla Destrezza, paura delle caverne, pietrificazione

Qualità speciali: Trattati degli elementali, tratti degli incorporei, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +7, Vol +3

Caratteristiche: For -, Des 22, Cos 13, Int 13, Sag 15, Car 18

Abilità: Ascoltare +9, Concentrazione +8, Osservare +9

Talenti: Capacità Focalizzata (*avarizia*), Combattere alla Cieca

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 5-12 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Questa creatura, una fatua luminescenza appena visibile, ha un profilo tarchiato e il portamento roccioso di un elementale della terra, senza però avere la massa o la solidità di quest'ultimo.

I sussurri della terra, malvagie creature provenienti dal Piano Elementale della Terra, conducono i minatori incontro a una fine prematura, infestano le creature con un'avarizia violenta e irrazionale e trasformano in pietra coloro che li combattono. Anche se sono intelligenti, i sussurri della terra odiano tutte le creature corporee, e gli elementali cercano di farli impazzire con l'avarizia o la paura.

Queste creature incorporee sembrano evanescenti elementali della terra. Hanno corporatura tozza e robusta, e tuttavia del tutto incorporea. Attraversano le sostanze solide con facilità e preferiscono passare il tempo incapsulati nella roccia viva.

Queste evanescenti apparizioni elementali, tanto malvagie quanto qualsiasi demone o diavolo, si attribuiscono il perverso ruolo di vendicare la terra contro coloro che predano i suoi tesori. Anche se odiano tutte le altre creature viventi, con la possibile eccezione degli elementali della terra, i sussurri della terra odiano i minatori più di ogni altra creatura, e fanno il possibile per uccidere quelli che fanno questo lavoro.

I sussurri della terra parlano Comune, Nanico, Gnomesco, Gol-Kaa e Terran.

Combattimento

I sussurri della terra preferiscono attaccare dalle ombre in tutti i casi possibili. Serpeggiano attraverso la roccia solida e assalgono le creature ogni volta che possono. Queste creature di solito ingaggiano il combattimento utilizzando la loro capacità di *paura delle caverne* per separare i gruppi di nemici e poi impiegano la loro capacità di *avarizia* contro quello che sembra il combattente in mischia più forte, con l'intenzione di mettere il guerriero contro i suoi alleati. Anche se i sussurri della terra amano trasformare in pietra i viandanti solitari

e i minatori perduti con il loro tocco che danneggia la Destrezza, di solito ricorrono al confronto fisico come ultima risorsa o nelle situazioni in cui hanno la certezza della vittoria.

Avarizia (Mag): Un sussurro della terra con un'azione standard può rendere estremamente avara qualsiasi creatura entro 9 metri. La creatura sotto gli effetti della capacità di *avarizia* deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18, o attaccare la creatura più vicina che possiede metalli preziosi o minerali di valore. La creatura influenzata attacca con forza bruta, anche se non è obbligata a lanciare incantesimi contro la creatura che trasporta il metallo o i minerali di valore. Questo effetto dura per 1d4+1 round. Un tiro salvezza effettuato con successo significa che la creatura diventa immune all'*avarizia* di quel sussurro della terra per 24 ore, ma non alla capacità di *avarizia* degli altri sussurri della terra. *Avarizia* è una capacità che influenza la mente. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Nei casi in cui la creatura influenzata si trovi di fronte a più fonti di ricchezza, il sussurro della terra sceglie il bersaglio della creatura influenzata.

Capacità magiche: A volontà - *scoprire pietra*; 3 volte al giorno - *muro di pietra, rocce aguzze* (CD 20). 10° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Controllare creature della terra (Sop): Un sussurro della terra può intimorire e controllare creature della terra allo stesso modo in cui un chierico malvagio intimorisce o controlla non morti. Un sussurro della terra intimorisce creature della terra come se fosse un chierico di livello pari ai suoi Dadi Vita (4° livello per un normale sussurro della terra).

Un sussurro della terra può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma (7 volte al giorno per un normale sussurro della terra).

Danni alla Destrezza

(Sop): Un sussurro della terra infligge 1d4 danni alla Destrezza ogni volta che colpisce con il suo attacco di tocco incorporeo.

Una creatura la cui Destrezza viene ridotta a 0 da questo attacco deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 o pietrificarsi. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Paura delle caverne (Mag): Un sussurro della terra con un'azione standard può far credere a una creatura entro 9 metri che sarà portata via e allontanata per sempre dalle profondità della terra. La creatura vittima della capacità di *paura delle caverne* deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o cadere in preda al panico (vedi pagina 300 della Guida del DUNGEON MASTER). A differenza dei normali effetti del cadere in preda al panico, la creatura influenzata non scappa in una direzione qualsiasi. Al contrario, cerca quanto più possibile di correre in profondità. Quando si trova di fronte una cava, un crepaccio o



Sussurro della terra

altre superfici troppo ripide da superare, allora cerca di scalarle. Se la creatura incontra un bivio e non sa quale strada potrebbe portarla ancora più in profondità, allora sceglie una via a caso. Un tiro salvezza effettuato con successo significa che la creatura diventa immune a *paura delle caverne* di quel sussurro della terra per 24 ore, ma non alla capacità di *paura delle caverne* degli altri sussurri della terra.

Questa capacità funziona soltanto sottoterra. Se la creatura influenzata viene spinta o spostata con la forza all'aria aperta, diventa tremante. Questo effetto dura per 1 minuto.

Paura delle caverne è una capacità di paura che influenza la mente. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

VERME TREMULO

Bestia magica Media

Dadi Vita: 2d10+4 (15 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadretti), scavare 6 m

Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/+3

Attacco: Morso +3 in mischia (1d4+1) o raggio sonoro +3 contatto a distanza (1d8 sonoro)

Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d4+1) o raggio sonoro +3 contatto a distanza (1d8 sonoro)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Raggio sonoro

Qualità speciali: Addestrabile, percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +1

Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6

Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +3

Talenti: Combattere alla Cieca

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

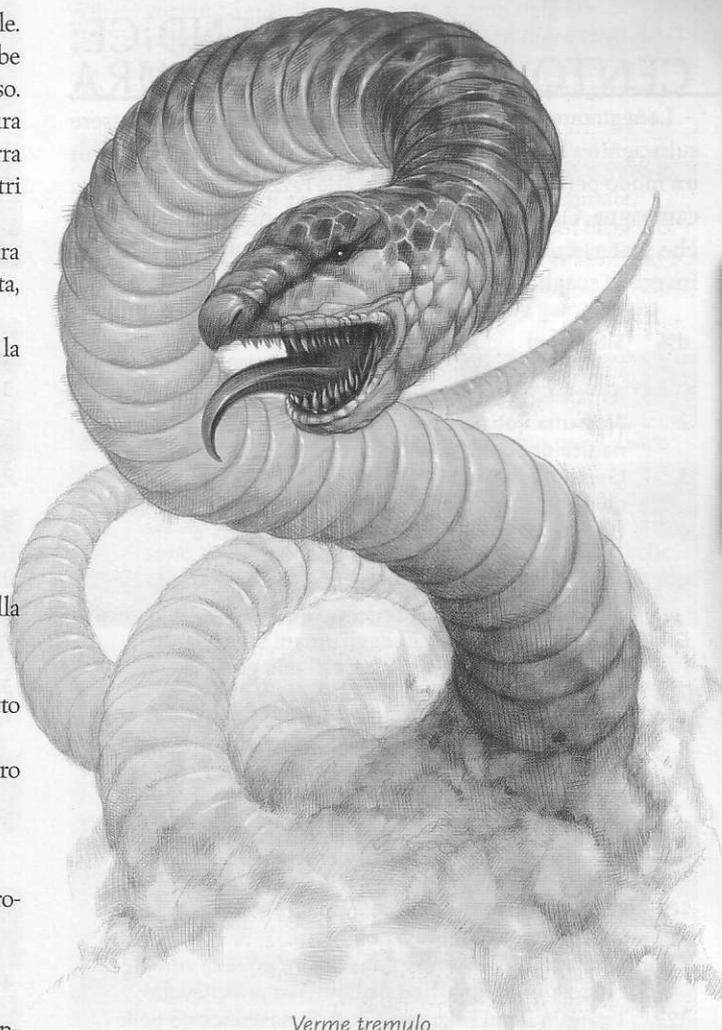
Questa grossa creatura vermiforme è in proporzione più lunga dell'altezza media di un uomo adulto. Solleva la sua testa come se volesse colpire, ma poi i suoi denti si ritirano.

I vermi tremuli sono vermi insoliti e lenti spesso utilizzati dall'omonima cavalleria gnomesca. Gli gnomi sfruttano la capacità di scavare dei vermi in molti modi. In tempo di pace, usano le loro uniche cavalcature per cercare minerali e filoni metalliferi e, in tempo di guerra, per scavare oltre le linee nemiche e infiltrarsi nei campi dei nemici.

I vermi tremuli raggiungono i 3 metri di lunghezza e gli esemplari adulti arrivano a pesare fino a 90 kg. Sono coperti di anelli asciutti, gommosi e hanno odore di terra. La bocca di un verme tremulo è dotata di due file di denti molto piccoli che può ripiegare all'interno quando emette il suo raggio sonoro.

Combattimento

I vermi tremuli di solito evitano di combattere se possono. Quando sono costretti a combattere un predatore sotterraneo o



Verme tremulo

quando sono condotti in battaglia da un cavaliere o da un allevatore, i vermi tremuli si basano sui loro raggi sonori come principale forma di attacco.

Raggio sonoro (Sop): Un verme tremulo può emettere questo raggio dalla sua bocca una volta per round, con un raggio di 9 metri e nessun incremento di gittata.

Addestrabile (Str): Un verme tremulo è più facile da addestrare e allevare della maggior parte delle altre bestie magiche. Le prove di Addestrare Animali per addestrare o allevare un verme tremulo non sono aumentate di 5. Gli gnomi ricevono un bonus di circostanza +2 a tutte le prove di Addestrare Animali effettuate per addestrare o allevare un verme tremulo.

Addestrare un verme tremulo

Un verme tremulo può essere addestrato utilizzando l'abilità Addestrare Animali. Cavalcare un verme tremulo richiede una sella esotica (vedi Capitolo 7: "Equipaggiamento e magia").

Una larva di verme tremulo ha un valore di mercato di 1.500 mo, e un esemplare giovane costa 2.500 mo. Gli addestratori professionisti si fanno pagare 125 mo per allevare o addestrare un verme tremulo.

Capacità di trasporto: Anche se non sono quadrupedi, i vermi tremuli sono in grado di trasportare carichi più pesanti di quelli che sollevano le creature con la stessa Forza. Un peso fino a 35 kg costituisce un carico leggero per un verme tremulo; 36-70 kg un carico medio; 71-100 kg un carico pesante. Un verme tremulo può trascinare fino a 562,5 kg.

APPENDICE: CENTO IDEE D'AVVENTURA

La seguente lista di idee per le avventure dovrebbe essere sufficiente a ispirare qualsiasi Dungeon Master alla ricerca di un modo per dare maggiore peso alle razze di pietra nella sua campagna. Ogni idea è legata al risultato di un d% per coloro che preferiscono generare casualmente un'idea di avventura invece di sceglierne una che sembra interessante.

d%	Situazioni
1	I pozzi più profondi di una città nanica si stanno lentamente prosciugando.
2	Nessuna notizia è più giunta da una vicina città nanica dopo un recente terremoto.
3	Orchi predoni attaccano un villaggio goliath ormai da diverse settimane.
4	Un gruppo di esploratori delle profondità è scomparso da tre giorni.
5	Voci preoccupanti di gruppi di ogre sempre più organizzati iniziano a serpeggiare in una città nanica.
6	I nani un tempo alleati degli umani si rifiutano di vendere armi nell'imminenza di una guerra.
7	Numerosi elfi scuri sono stati sorpresi mentre cercavano di intrufolarsi in una città nanica.
8	Gli animali delle tane fuggono dalla regione a un ritmo impressionante e si rifiutano di spiegare agli gnomi il motivo della loro fuga.
9	Un eccentrico nano del sogno druido va dicendo che una vicina montagna presto erutterà per la prima volta.
10	Una cittadella nanica abbandonata è stata invasa da un'armata di tenebrosi non morti.
11	Una tribù goliath deve consegnare uova di aquila crudele a un'altra tribù distante ma amichevole.
12	I gargun ferini migrano a sud. Si nascondono nelle caverne e parlano della "morte fredda".
13	I mind flayer stanno raccogliendo un'orda di umanoidi malvagi nelle caverne situate nelle profondità di una città nanica.
14	Un nano paladino sogna di condurre un grande esercito nelle montagne.
15	I nani continuano a tagliare la legna da una foresta vicino alla loro cittadella, e molti incantatori elfi dai grandi poteri paventano di farli desistere con una punizione esemplare.
16	Un piccolo avamposto nanico ha scoperto una modesta vena di mithral, ma non ha la forza per proteggerla dai potenziali predoni.
17	Una banda di gnomi malvagi in sella agli ankheg semina scompiglio tra i villaggi e le città di una certa regione.
18	Uno gnomo bardo, conosciuto per le sue fandonie, sostiene di conoscere l'ubicazione di una tomba antica colma di tesori.
19	Un goliath sciamano cerca aiuto per rinvenire un cerchio di rune perduto.
20	Una comunità gnomesca cerca aiuto per esplorare un complesso di grotte limitrofe.
21	Alcuni gnomi pastori di recente hanno perso le loro pecore nei pressi di un'antica foresta.
22	Un nano mago ha bisogno di componenti rare per le sue ricerche.
23	Un gruppo di nani e di gnomi minatori ha bisogno di una scorta fino a una miniera distante.
24	Nonostante le normali temperature per la stagione, la neve e il ghiaccio di una vicina montagna non si sciolgono e molti temono un lungo periodo di siccità.
25	Un potente goliath signore della guerra ha chiamato a sé molte tribù e vuole dichiarare guerra a un vicino regno umano.
26	Una banda di gnomi in sella a vermi tremuli minaccia di scavare sotto le mura di una città e di farla crollare se non saranno pagati per la loro "protezione".
27	Uno gnomo alchimista ha scoperto un nuovo metodo per forgiare il metallo e gli artigiani nani vogliono fare in modo che questo metodo non si diffonda.
28	Il magma risale lentamente in superficie fino alle fondamenta di una fortezza nanica. Se non sarà fermato, i nani dovranno abbandonare le loro antiche sale.
29	Un goliath paladino ha bisogno di aiuto per sconfiggere il drago bianco che ha raso al suolo il suo villaggio.
30	Uno gnomo stregone è scomparso.
31	Gli elementali della terra minacciano di far crollare una miniera nanica.
32	Una bulette devasta i terreni coltivati degli gnomi.
33	I ladri hanno violato le difese di una cittadella nanica per la prima volta nella sua storia.
34	Un villaggio di gnomi ha scoperto la tomba di un antico re umano.
35	Un famoso nano fabbro ha trascritto tutte le sue tecniche e desidera donarle a un re umano.
36	Un draco di pietra semina il terrore nei campi coltivati umani.
37	Un nano paladino deve ritrovare uno scettro, una corona e un'ascia, tutti di grande potere, per risollevarlo un regno decadente.
38	Una colonna scolpita con i sacri nomi degli antenati è scomparsa dalla sala delle udienze di un clan nanico.
39	Un potente gnomo illusionista ha costruito una torre piena di specchi magici, di illusioni e di spazi extradimensionali.
40	Un gruppo di gnomi bambini ha scoperto una statua che si anima con la luna piena e parla di un tesoro a lungo dimenticato.
41	Uno gnomo bardo ha affascinato un potente gigante della pietra e non sa cosa farsene.
42	Un potente nano chierico si ritira, provocando una lotta di potere tra i suoi successori.
43	Una tribù di goliath vorrebbe insediarsi entro le mura di una città umana.
44	Elfi cavalieri di grifoni e goliath cavalieri di aquile crudeli si accusano a vicenda di essere stati attaccati gli uni dagli altri.
45	Uno gnomo guerriero famoso per la sua abilità con i coltelli da lancio è a capo di un'imponente spedizione nelle viscere della terra.
46	Una comunità di gnomi organizza giostre d'armi e gare atletiche.
47	I mostri fuggono da una vicina foresta, intimoriti dal "ladro di anime".
48	Le armi forgiate da un gruppo di nani sono più affiliate e letali che mai, ma coloro che le usano sono perseguitati dalla malasorte.
49	Il capitano di una compagnia di ventura gnomesca cerca un buon fornitore di cavalli e armi.
50	Un animale scavatore amichevole è disposto a scavare un tunnel enorme per un gruppo di nani, purché questi gli procurino rari minerali che si trovano soltanto nelle regioni remote del continente.
51	Un gruppo di gnomi burloni ha mandato su tutte le furie abitanti di un villaggio umano.
52	Le rovine di una favolosa città gnomesca, colma di magia illusoria, giacciono sul fondo di un grande lago.
53	Le illusioni lanciate dagli gnomi di un piccolo villaggio hanno iniziato ad avverarsi.
54	Una foresta si è improvvisamente riempita di creature pericolose che minacciano i terreni di caccia di molti goliath.
55	Un'enorme nube soffocante di polvere si è depositata su un'ampia superficie, seppellendo molte città naniche e villaggi gnomeschi.

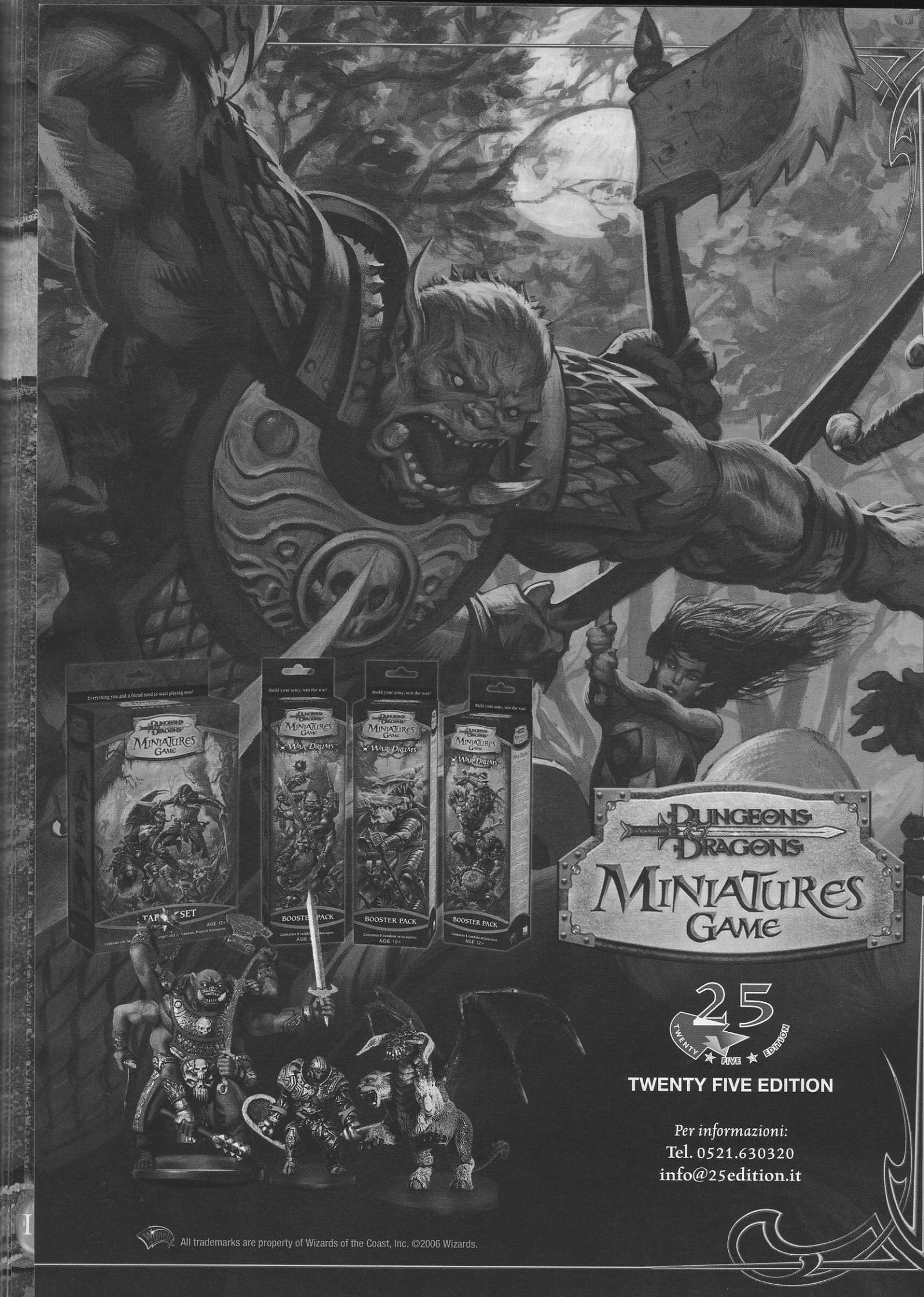
- 56 È stata rinvenuta la tomba di un famoso mago fabbro.
- 57 Alcuni gnomi bardi hanno perso il potere delle loro capacità di musica bardica.
- 58 Una volta l'anno, i nani mercanti vengono in città per vendere le loro merci, e quel giorno di mercato è molto vicino.
- 59 Un guerriero goliath sta raccogliendo un'armata di umanoidi e giganti.
- 60 Tutte le divinazioni sulle regioni del nord hanno smesso di funzionare.
- 61 Un clan di nani famoso per i suoi maghi è svanito all'improvviso.
- 62 Alcuni gnomi hanno inventato un nuovo tipo di golem.
- 63 Due eserciti di nani si affrontano in campo aperto in una vallata montana.
- 64 Due potenti barbari avventurieri si mettono alla ricerca di un antico tesoro.
- 65 Gnomi chierici malvagi evocano un potente spirito della terra per attaccare i villaggi confinanti.
- 66 Alcuni gnomi illusionisti vendono merci false e poi scappano dalla città.
- 67 Un delegato goliath presso la città è morto in circostanze misteriose.
- 68 Una città nanica è stata inconsapevolmente fondata sulle rovine di un tempio yuan-ti.
- 69 Man mano che i lavori di un grosso tempio sotterraneo si avvicinano alla loro conclusione, gruppi di elementali della terra si raccolgono attorno alle sue mura.
- 70 Tempeste di insolita violenza si abbattono su molte tribù goliath.
- 71 Un potente lich ha evocato un'orda di non morti contro una città nanica.
- 72 Uno gnomo bardo dopo avere ammaliato molti abitanti del luogo è scomparso con loro.
- 73 Gli incantesimi hanno smesso di funzionare nei paraggi di un villaggio goliath.
- 74 Alcuni esploratori goliath riferiscono di numerose creature selvatiche a nord che sembrerebbero essere dei mezzo-draghi.
- 75 Uno gnomo bardo famoso per il suo ingegno è morto da poco, lasciando in eredità una scatola enigmatica che nessuno riesce ad aprire.
- 76 Uno gnomo borgomastro vuole più sicurezza per una festa speciale che è in procinto di organizzare.
- 77 Alcuni nani minatori hanno scoperto una ricca vena aurifera, ma taluni gnomi indovini sostengono che l'oro non dovrebbe essere estratto.
- 78 Alcuni mostri, impazziti per qualche misteriosa malattia, emergono dalle viscere della terra per attaccare gli ignari viandanti.
- 79 Voci ricorrenti di un deposito di armi magiche di fattura nanica hanno attirato un gran numero di avventurieri nella regione.
- 80 Alcuni goliath scalatori hanno avvistato uno strano uomo scimmia aggirarsi tra le vette delle montagne.
- 81 Una serie di rune splendidi all'ingresso di una caverna avverte che un antico male giace al suo interno.
- 82 Un gruppo di gnomi neonati ha le iridi gemmate. Molti gridano al miracolo, ma le divinazioni tacciono.
- 83 Una banda di goliath barbari assale una carovana di mercanti.
- 84 Un gruppo di gnomi addestra i cani da galoppo più forti e feroci al mondo.
- 85 Una carovana di gnomi mercanti ha bisogno di protezione per traghettare le proprie merci lungo un fiume pericoloso.
- 86 I goliath guerrieri chiedono un pedaggio per il valico di un passo in alta montagna.
- 87 Un meccanismo titanico di origine sconosciuta giace sepolto sotto una grande montagna. I suoi ingranaggi sono sempre più lenti e molti nani sono convinti che se si fermerà il mondo smetterà di girare.
- 88 Si dice che uno gnomo assassino molto quotato sia nei paraggi.
- 89 Un villaggio gnomesco è infestato da formiche giganti.
- 90 Si dice che un solitario goliath sciamano sia il solo a conoscere l'antidoto contro un potente veleno resistente alla magia.
- 91 Un'antica maledizione aleggia su una verdeggianti vallata che molti vorrebbero altrimenti colonizzare.
- 92 Un'aquila gigante cerca guerrieri capaci di seguirla fino alla cima di una pericolosa montagna.
- 93 Uno gnomo spadaccino ha bisogno di aiuto per liberare il suo villaggio da un demone intrappolato in questo piano.
- 94 Ignoti hanno rubato il liuto magico di uno gnomo.
- 95 Uno gnomo inventore afferma di poter costruire una nave volante.
- 96 Gli gnomi di una certa famiglia sono in realtà tutti orsi mannari.
- 97 Un goliath mago vuole convincere una parte del suo popolo a seguirlo nella città umana in cui si è stabilito.
- 98 Un nano chierico scatena una guerra santa contro gli orchi.
- 99 Un nano mago malvagio vende oggetti e armi difettosi a un gruppo di avventurieri incauti.
- 100 Alcuni gnomi mercanti sono disposti a pagare gli avventurieri per liberare e rendere sicura una tratta commerciale che conduce fino a una lontana città.

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti

0521.630320

Visita il sito web www.25edition.it



DUNGEONS & DRAGONS MINIATURES GAME



TWENTY FIVE EDITION

Per informazioni:
Tel. 0521.630320
info@25edition.it

Eroi scolpiti nella pietra

Avventurieri coraggiosi emergono dalle caverne sotterranee, dai canali rocciosi e dalle montagne scoscese per aumentare le fila delle popolazioni nerborute, stirpi affini alla terra stessa. I campioni di queste razze di pietra, i cui nomi sono scolpiti nella leggenda, traggono la forza e il coraggio dalle rocce, assieme a tutte le capacità che consentono loro di sopravvivere in un mondo così ostile.

Questo supplemento per il gioco di D&D® contiene informazioni dettagliate sulla psicologia, la società, la cultura, le tradizioni, il folclore e gli altri aspetti delle razze di pietra: nani, gnomi e goliath, una nuova razza descritta in questo manuale per la prima volta. In aggiunta alle nuove sottorazze e alle razze di mostri giocabili come personaggi, *Razze di Pietra* contiene anche nuove classi di prestigio, talenti, incantesimi, oggetti magici, mostri e regole per i cerchi di rune magiche.

Per utilizzare questo supplemento, un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore™*, della *Guida del DUNGEON MASTER™* e del *Manuale dei Mostri™*.
Un giocatore necessita del solo *Manuale del Giocatore*.



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

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-165-2



9 788882 881658

Prezzo: € 29,95