

DUNGEONS
DRAGONS® Supplemento

RAZZE delle
TERRE SELVAGGE™



Skip Williams



RAZZE delle
TERRE SELVAGGE™

Skip Williams

Indice

Introduzione	4	Classi di mostro	91	Halfling monaco	159
Che cos'è una razza delle terre selvagge.....	4	Centaurio	92	Raptoran chierico	160
Contenuti di questo libro	4	Felinide	96	Raptoran guerriero	161
Cosa è necessario per giocare	4	Gnoll	99	Raptoran stregone	162
Capitolo 1: Elfi	5	Killoren	102	Capitolo 7: Equipaggiamento e magia	163
Un giorno qualunque	5	Statistiche di base	106	Armi	163
Descrizione	6	Capitolo 5: Classi di prestigio	107	Modifiche alle armi	166
Psicologia	8	Artiglio tempestoso	108	Armature	167
Vita degli elfi	10	Campione di Corellon Larethian	111	Modifiche alle armature	167
Società e cultura degli elfi	15	Gerofante arcano	115	Materiali da armatura speciali	168
Elfi e altre razze	18	Pegno celeste	121	Equipaggiamento	169
Religione	19	Pugnale fruscante	126	Oggetti magici	170
Alobal Lorfiril	20	Ruathar	131	Capacità speciali delle armi	170
Corellon Larethian	20	Rubafortuna	135	Armi specifiche	171
Deep Sashelas	21	Viandante selvatico	139	Capacità speciale delle armature	171
Elebrin Liothiel	21	Capitolo 6: Opzioni dei personaggi	145	Armature specifiche	172
Hanali Celanil	22	Abilità	145	Oggetti meravigliosi	173
Lolth	22	Addestrare Animali	145	Nuovi incantesimi	173
Sehanine Moonbow	23	Equilibrio	146	Arma ritornante	174
Vandria Gilmadrith	23	Scalare	147	Evoca falco crudele	174
Storia e folclore degli elfi	25	Sopravvivenza	147	Evoca roc fedele	175
Linguaggio	29	Talenti	148	Padronanza del cielo	175
Città e insediamenti degli elfi	32	Agile Atleta	148	Polvere alla polvere	175
Creare personaggi elfi	34	Arciere Difensivo	148	Prontezza aerea	175
Capitolo 2: Halfling	37	Balzo del Felinide	148	Velo silvestre	175
Un giorno qualunque	37	Carica in Picchiata	148	Vista del rapace	176
Descrizione	39	Cecchino Esperto	148	Volo tenace	176
Psicologia	40	Collera Condivisa	148	Nuovi poteri psionici	176
Vita degli halfling	43	Colpo Coordinato	148	Boomerang telecinetico	176
Società e cultura degli halfling	46	Combattere fra i Piedi	148	Freccia vivente	176
Halfling e altre razze	50	Elfo Dilettante	149	Impulso contrario	176
Religione	51	Ferocia dello Gnoll	149	Capitolo 8: Campagne nelle terre selvagge	177
Yondalla	52	Fortuna di Dallah Thaur	149	Assemblare il gruppo	177
Dallah Thaur	52	Incantare in Battaglia	150	L'ambientazione	178
Arvoreen	53	Killoren Antico	150	Demografia	178
Brandobaris	53	Killoren Cacciatore	150	Comunità elfiche	178
Cyrollalee	53	Killoren Distruttore	150	Comunità halfling	178
Sheela Peryroil	53	Magia della Terra	150	Comunità raptoran	179
Urogalan	53	Mente Focalizzata	150	Avventure nelle comunità elfiche	179
Linguaggio	59	Nato per Volare	151	Avventure nelle comunità halfling	180
Carovane e paesi degli halfling	61	Percezione di Yondalla	151	Esempi di PNG	181
Creare personaggi halfling	63	Piè Leggero	151	Esempi di PNG elfi	181
Capitolo 3: Raptoran	65	Riflessi Aerei	152	Gruppi di elfi	182
Un giorno qualunque	65	Scatto del Polso	152	Esempi di PNG halfling	182
Descrizione	66	Schivare Rapido	152	Gruppi di halfling	183
Psicologia	69	Superiorità Aerea	152	Esempi di PNG raptoran	183
Vita dei raptoran	70	Tiro Spiovente	152	Gruppi di raptoran	184
Società e cultura dei raptoran	72	Travolgere del Centauro	152	Giorni festivi	184
Religione	76	Volare Migliorato	152	Festività degli elfi	185
Venerazione della natura	76	Talenti tattici	153	Festività degli halfling	185
Pantheon dei raptoran	77	Arciere dei Boschi	153	Festività dei raptoran	186
Storia e folclore dei raptoran	80	Branco di Lupi	153	Altre festività	186
Linguaggio	81	Combattente Alato	153	Amici delle terre selvagge	186
Creare personaggi raptoran	90	Confondere i Grandi e Grossi	154	Brixashulty	186
Capitolo 4: Altre razze	91	Livelli di sostituzione razziale	154	Chordevoc	188
Utilizzare questo capitolo	91	Elfo mago	155	Falco crudele	189
		Elfo paladino	156	Segugio elfico	189
		Elfo ranger	157	Appendice 1: Cento idee per avventure	192
		Halfling druido	157	Appendice 2: PNG per GS	192
		Halfling ladro	158		

Introduzione

Razze delle Terre Selvagge è un supplemento di regole per il gioco di interpretazione di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS®. Si tratta principalmente di una fonte focalizzata su nuove opzioni e regole ampliate per i giocatori di D&D i cui personaggi siano elfi o halfling, oltre che per giocatori interessati a nuove razze quali gli alati raptoran. I Dungeon Master possono sfruttare questo volume come fonte per avventure che si svolgono in città-albero elfiche, in mezzo a carovane di halfling o nelle abitazioni a strapiombo dei raptoran.

CHE COS'È UNA RAZZA DELLE TERRE SELVAGGE?

Le regioni selvagge di molti mondi di D&D sono abitate non solo da animali selvatici e mostri devastatori ma anche da una varietà potenzialmente sconcertante di razze senzienti. Questo volume si concentra su tre di quelle razze: gli elfi delle grandi foreste, che costruiscono le loro civiltà in armonia con i ritmi naturali delle zone selvagge; gli halfling, i cui stili di vita nomade portano a viaggiare attraverso terre inesplorate; e i raptoran, che vivono in abitazioni a strapiombo lontani da terre civilizzate.

Anche se la sua enfasi principale si concentra su queste tre razze, questo volume illustra anche altre razze che abitano in territori selvaggi. Questi comprendono folletti (killoren), umanoidi selvaggi (felinidi e gnoll) e umanoidi mostruosi (centauri). In questo volume si trovano anche gli animali che servono tradizionalmente come compagni di queste razze selvagge.

CONTENUTI DI QUESTO LIBRO

Provate a guardare al di là delle mura delle grandi città umane che considerate la vostra casa. Cosa si vede? Una vasta zona di terre selvagge si stende fino a incontrare l'orizzonte e nelle sue impervie profondità gli elfi affinano la loro antica magia, gli halfling si dilettano a scoprire cosa si trovi oltre la prossima collina e i raptoran stringono patti con gli elementali dell'aria per raggiungere il cielo. Afferrate la vostra tenda e il vostro giaciglio... è ora di incontrare i popoli che chiamano casa queste grandi distese selvagge.

Razze delle Terre Selvagge si apre con uno sguardo approfondito sulla cultura, sulle tradizioni e sulle credenze degli elfi, la razza che nel *Manuale del Giocatore* sembra ispirare il fascino maggiore. Creativi, contemplativi, riservati e risoluti, gli elfi dimostrano una predilezione per la magia arcana che supera tutte le razze comuni, ciononostante sono anche feroci combattenti. I giocatori di personaggi elfici troveranno abbondanti suggerimenti per l'interpretazione di ruolo, dai più comuni modi di dire e proverbi a suggestive leggende elfiche.

Laddove gli elfi tendono a insediarsi nelle loro antiche foreste, gli halfling spesso vivono per strada. Le terre selvagge, dopotutto, sono un parco divertimenti. Pratici, seducenti,

curiosi e versatili, gli halfling sono probabilmente la più spensierata delle razze comuni, lenti all'ira ma cauti nei loro rapporti. Per loro, casa è ovunque capiti di trovarsi. Cosa si prova ad appartenere a una tale cultura nomade? *Razze delle Terre Selvagge* aiuta i giocatori con personaggi halfling a esplorare le sfumature della società degli halfling e a comprendere il loro punto di vista unico sulla vita gitana e il loro approccio alla religione e alla devozione.

Forse la più misteriosa delle razze selvagge, i raptoran sono umanoidi aviari conosciuti per la loro saggezza, devozione, cautela e ferocia in battaglia. Attribuiscono un grande valore alla libertà, seguita dagli insegnamenti dei loro amati dei, e onorano gli antichi patti con i signori degli elementali che garantiscono loro il potere di volare. *Razze delle Terre Selvagge* offre un primo rapido sguardo su questa nuova razza, rivelando tutte le informazioni di cui necessita un giocatore per creare un personaggio raptoran e interpretare al tavolo di gioco un membro della loro cultura unica e complessa.

Razze delle Terre Selvagge accenna brevemente a parecchie altre razze comuni nei territori selvaggi, compresi centauri e gnoll. Reintroduce i felinidi, che sono apparsi per la prima volta nel *Manuale delle Miniature* e fa un po' di luce sui killoren: una razza di folletti completamente nuova, incarnazioni viventi dello spirito delle terre selvagge. Ogni razza in questo capitolo include statistiche di gioco complete con un'enfasi sui personaggi giocanti, compresi classi di mostro e modificatori di livello per le razze più potenti.

Razze delle Terre Selvagge comprende anche nuove opzioni per i personaggi il cui retaggio risiede nei luoghi selvaggi del mondo. Nuovi talenti e classi di prestigio possono potenziare un personaggio già esistente o aiutare a ispirare la concezione di un nuovo personaggio. Le informazioni culturali presentate riguardo a ogni razza sono state pensate per stimolare l'interpretazione di ruolo al tavolo da gioco. Possono anche aiutare un Dungeon Master a creare incontri interessanti, avventure e intere campagne in mezzo alle razze delle terre selvagge. Il volume si conclude con vari consigli per il DM su come formare un gruppo di avventurieri dalle varie razze selvagge e creare avventure all'interno o vicino ai luoghi che essi chiamano casa.

COSA È NECESSARIO PER GIOCARE

Razze delle Terre Selvagge utilizza le informazioni contenute nei tre manuali base di D&D: *Manuale del Giocatore*, *Guida del DUNGEON MASTER* e *Manuale dei Mostri*. Tuttavia, i giocatori che creano personaggi sfruttando le opzioni presentate in questo volume possono cavarsela anche solo con il *Manuale del Giocatore*.

Razze delle Terre Selvagge fa riferimento anche ad altri supplementi di D&D, compresi *Razze di Pietra*, *Perfetto Combattente*, *Perfetto Arcanista*, *Perfetto Avventuriero*, *Abissi e Inferi* e il *Manuale delle Miniature*. Questi riferimenti non sono necessari per l'utilizzo di questo volume e i lettori dovrebbero considerarli opzionali.

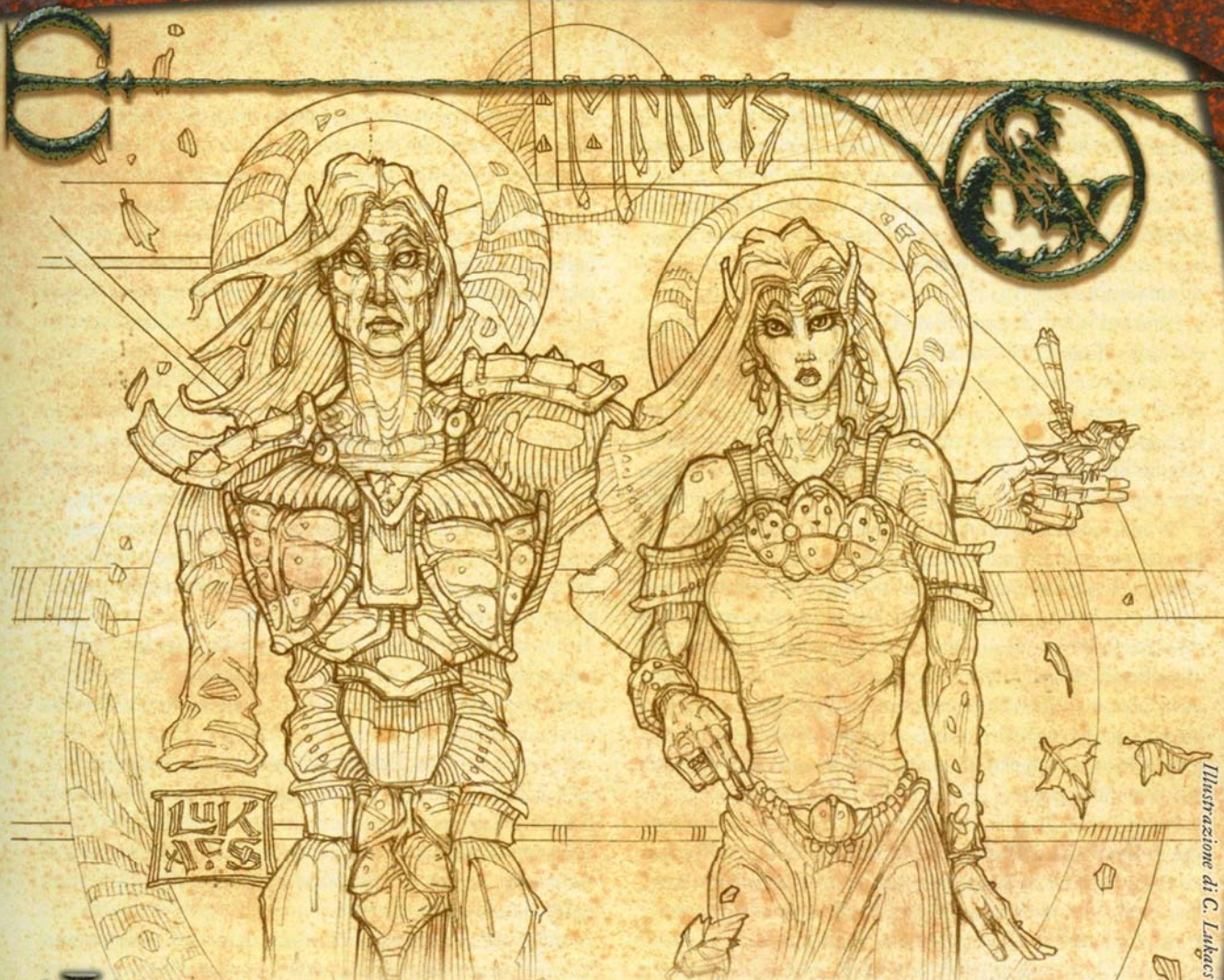


Illustrazione di C. Lukacs

Tra le razze delle terre selvagge nel gioco di DUNGEONS & DRAGONS®, la più conosciuta è senz'altro quella degli elfi. Eleganti, agili e snelli, gli elfi sono esseri dalla bellezza ultraterrena, quasi universalmente impegnati a vivere in armonia con la natura. Pochi esterni possono apprezzare la profondità e la ricchezza di una cultura più vecchia di migliaia di anni rispetto alla loro o la complessità di un popolo che vive per centinaia e centinaia d'anni.

Anche se gli elfi sono creature molto indipendenti che danno grande valore alle conquiste personali, le loro città sono davvero il culmine della civiltà. Questo capitolo apre uno scorcio sul mondo elfico e offre una struttura su cui i giocatori e i DM possono espandere le loro campagne.

UN GIORNO QUALUNQUE

Mentre il bagliore roseo dell'alba illumina la sua camera, Tharivol Siannodel si risveglia lentamente dalla sua trance. Sorridendo alla luce mattutina del sole che inonda il suo volto, ricorda le sue riflessioni fatte durante il sogno ad occhi aperti. Aveva meditato sulla sua infanzia, ricordando un gioco che faceva un tempo con la sua sorella minore, in cui entrambi nascondevano primule nel loro villaggio e osservavano chi le trovava. Drusilia Amakiir, la Guardiana della Natura del villaggio, trovava talmente tanti fiori che con essi preparava una collana e la donava ai due bambini. Questi ultimi non capivano mai come potesse trovare così tanti fiori; pensavano di essere stati molto attenti a nasconderli.

Tharivol si stiracchia languidamente, scivola fuori dal letto e afferra i vestiti. La sua prozia, Caewenan Meliamne,

il di lei consorte e i suoi cugini si sarebbero ben presto svegliati, e voleva sorprenderli con la colazione. Dopo avere indossato rapidamente casacca e calzoni, Tharivol si mette il mantello blu e sgattaiola silenziosamente fuori dalla stanza nella casa-albero della famiglia. Scendendo senza un rumore sulla piattaforma inferiore, apre la porta e respira l'aria fresca del mattino. Ah, l'odore dei gigli nell'aria: la sua prozia coltivava i gigli più belli del reame! Attraversa il ponte di corde e assi, oltre la casa dei vicini, con un allegro saluto alla sua amica Jyllia, che si è appena affacciata alla finestra. Scende rapidamente lungo la scala vicina al loro albero, salta a terra e si dirige verso i frutteti.

Gli alberi da frutta nell'orto della comunità non sono distinti per specie. Invece, seguendo le consuetudini elfiche, sono sparpagliati e mescolati ad alberi di legno duro, per ricordare la casualità della natura. Fermandosi solo per salutare la Guardiana della Natura del villaggio, Tharivol entra nel frutteto per raccogliere qualche frutto per la colazione. Mele, pere, melograni e prugne sono finiti nella sua borsa, seguiti da bacche di rovo dai rampicanti attorcigliati sugli alberi più anziani. Sulla via verso casa, raccoglie un po' di grano e qualche erba aromatica dall'orticello di famiglia. Gettandosi la borsa sulle spalle, sale con agilità lungo la scala e ritorna a casa.

In cucina, macina il grano e taglia la frutta, quindi aggiunge l'acqua e le erbe aromatiche fino a farne una pastella leggera. Versa le porzioni di miscuglio su una graticola riscaldata, ed ecco pronte le frittelle mattutine, impilate su un piatto e pronte da gustare.

"Mmmm, colazione!" dice Heiven, il cugino di Tharivol, sfregandosi le mani mentre entra nella stanza. Ben presto l'intera famiglia si riunisce intorno al tavolo.

"Le tue doti culinarie stanno migliorando," dice la prozia mentre aiuta Tharivol a sparcchiare. "Così come la tua bravura con l'arco. Ieri ti ho osservato mentre eri nel campo di addestramento."

Lieto per le lodi di Caewenan, Tharivol afferra l'arco lungo e la spada lunga che il consorte di Caewenan gli ha prestato ed esce per andare ad addestrarsi con le armi.

Jyllia e suo cugino Quarion si uniscono a lui, e i tre amici arrivano insieme al campo di addestramento degli arcieri. La lezione di oggi sarebbe stata impegnativa: colpire un disco lanciato in aria dall'istruttore.

"Prima dovete vedere il bersaglio," pronuncia affabilmente il giovane chierico di Vandria Gilmadrith. "Non tirate alla cieca se non siete in grado di individuare dove si trova il disco in qualche altro modo. Le munizioni sono troppo preziose per essere sprecate in tempo di guerra." Nonostante ciò, Tharivol con una smorfia chiude gli occhi la volta successiva in cui il disco solca l'aria. Ascoltando con attenzione, segue mentalmente il percorso del bersaglio in base al suono che emette mentre rotea in aria. Rilasciando al momento giusto la corda tesa dell'arco, ode il suono appagante del disco che si frantuma.

"Sono impressionato," dice il Maestro d'Armi, che sta osservando l'esercizio. "Non tutti hanno affinato il loro udito fino a questo punto. Credo sia tempo che tu serva nella milizia." Tharivol è contentissimo, e promette di fare rapporto la mattina successiva, per ricevere un incarico.

"La milizia!," esclama Jyllia. "Vorrei potermi unire anch'io." I tre terminano l'addestramento con i bersagli e si dirigono verso l'armeria, per far pratica con le spade. Dopo un breve riscaldamento, si dividono in coppie per addestrarsi. Jyllia si comporta molto bene nel combattimento corpo a corpo, e sconfigge Tharivol in tre affondi su quattro. L'istruttore scuote la testa, aggiusta la posizione di Tharivol e controlla l'equilibratura della sua arma. Ma è tutto inutile; Jyllia continua a far mostra di sé, e Tharivol si merita un po' di addestramento supplementare.

Jyllia e Quarion attendono che Tharivol termini; poi i tre si allontanano in cerca di cibo per il pranzo. Mangiucchiando le bacche dei cespugli intorno all'insediamento, piselli freschi del giardino di Jyllia e una pagnotta che Caewenan aveva cotto il giorno prima, chiacchierano a lungo dei loro altri progetti. Jyllia sta studiando gioielleria con il nonno di Quarion, e ha quasi finito un braccialetto di argento con incastonata una venturina. Quarion vuole costruirsi casa non appena abbia raggiunto l'età giusta, per cui sta studiando architettura con il Mastro Costruttore. Dal canto suo, Tharivol studia la magia con la sua prozia. Fino ad ora, ha imparato diversi trucchetti ed è sulla buona strada per imparare la vera magia.

Dopo che i tre hanno finito di mangiare, Jyllia prega Tharivol di dilettarli con uno spettacolo di magia, e lui li asseconda con qualche prestidigitazione che ha attirato una piccola folla di loro amici. Alcuni di questi si sono messi in mostra a loro volta con i loro trucchetti, e ben presto lo spettacolo spontaneo comincia ad attirare diversi adulti, alcuni dei quali creano qualche illusione per vivacizzare la festa.

Al termine dello spettacolo di magia, i tre amici si separano. Tharivol va a trovare la prozia nel suo laboratorio, mentre scrive pergamene. Impugnando penna e pergamena, Tharivol lavora alla trascrizione di alcuni dei suoi trucchetti sulle pergamene.

Dopo un'ora di quest'attività, Caewenan inizia a insegnargli le parole necessarie per l'incantesimo *sonno*. "Cerca di carpirne il potere con la mente," dice la prozia, incoraggiandolo mentre il giovane prova a imparare le parole arcane dal libro di lei.

Tharivol tenta, e riesce a percepire un'energia da qualche parte all'esterno, un'energia quasi palpabile, ma che in qualche modo sfugge alla sua presa. Le parole non sembrano adattarsi ai gesti; e poi quand'è che bisogna spargere la sabbia? Tenta più volte senza successo. Proprio quando sta per rinunciare, riesce! La comprensione invade la sua mente, mentre si impadronisce dell'energia dell'incantesimo e vi avvolge intorno la mente. In cerca di un bersaglio, Tharivol scorge l'usignolo in gabbia che sua zia tiene nel laboratorio, pronuncia l'incantesimo e la creatura mette la testa sotto l'ala, e si addormenta.

Traboccante d'orgoglio, Tharivol trascrive l'incantesimo nel proprio libro degli incantesimi e lo mette via fino a domani. Non vede l'ora di mostrare a Jyllia quello che è in grado di fare!

Ora, però, la sera si sta avvicinando rapidamente, ed è previsto un ballo nell'area comune sotto la luna piena. Wylmara sarebbe stata presente... e magari stavolta avrebbe danzato con lui.

Tharivol scende al piano di sotto e si serve diverse fette del fagiano arrosto che suo cugino ha preparato, riempiendo il resto del piatto con verdure fresche colte dal giardino di famiglia. Come dessert, si prepara un budino di frutta con il resto delle bacche che ha raccolto a pranzo. Quindi si ritira nella sua stanza a dipingere.

Tharivol ha imparato a dipingere nella casa di suo nonno, l'ultimo luogo in cui era stato cresciuto, trovandola un'attività piacevole e rilassante. Un senso di piacere lo riempie mentre raccoglie il pennello e si concentra sul paesaggio a cui sta lavorando: una veduta del sole al tramonto sui campi fuori dal villaggio. Può vedere la scena dalla sua finestra, e quella notte il cielo sembra carico di tinte stranamente brillanti di arancione, rosa e malva.

Nel momento in cui sente che i musicisti all'esterno stanno accordando gli strumenti, si cambia in fretta, indossa i suoi pantaloni di cuoio e la camicia ricamata, ed esce per andare al ballo. Wylmara è già lì, e accetta l'invito di Tharivol a danzare. Dopo un ballo, si allontana piroettando in un ballo solitario, e anche gli anziani l'applaudono quando termina. Poi Tharivol balla con Jyllia, e più tardi si unisce a un complicato ballo di gruppo con altri giovani. Gli elfi danzano a lungo nella notte, fino a quando la luna piena non si è alzata in cielo.

Infine, i ballerini cominciano a tornare alle loro case, uno alla volta. Stanco ma felice, Tharivol sale nella sua stanza e si sdraia a riposare. Sa cosa vuole ricordare quella notte: il brivido nel memorizzare il suo primo vero incantesimo. Eppure, nessun elfo può prevedere quale ricordo sarebbe affiorato durante la sua trance, e quindi Tharivol riassapora la giornata per un momento prima di cominciare la sua meditazione.

DESCRIZIONE

Gli elfi sono bassi e snelli se paragonati agli umani. La loro altezza varia da 135 cm a 165 cm, e di norma pesano tra i 47,5 e i 67,5 kg. Maschi e femmine di solito hanno la stessa altezza, anche se i maschi tendono ad essere un po' più muscolosi. I corpi flessuosi degli elfi sono ben proporzionati, e i loro movimenti sono quasi soprannaturali nella loro grazia. La

maggior parte degli elfi alti ha pelle chiara e capelli scuri, ma in molte società esistono anche tinte più chiare di capelli. Nessuno dei due sessi presenta peli facciali, e le fattezze degli elfi sono ben definite ed eleganti, seppure un po' più spigolose di quelle degli umani. I loro occhi a mandorla di solito sono verdi, ma possono anche essere azzurri, dorati, argentei o color lavanda. Le orecchie sono appuntite verso l'alto: un fattore che secondo molti determina il loro udito sviluppato.

ABBIGLIAMENTO

Gli elfi si vestono con abiti semplici e confortevoli, che però si adattano sempre all'eleganza del loro aggraziato portamento. Lino, seta, cotone e lana sono tessuti comuni per gli abiti elfici, e gli elfi hanno sviluppato l'abilità di tessere anche le fibre naturali più ruvide creando filati incredibilmente delicati con cui sanno creare abiti leggeri ma straordinariamente resistenti. Il cuoio e la pelliccia vengono regolarmente utilizzati per fornire ai vestiti resistenza e protezione. Il cuoio è sempre conciato per dare un tessuto raffinato e morbido. Le pellicce forniscono calore ed eleganza, e gli elfi spesso le incorporano nei loro abiti. Le pellicce più soffici, come quella di coniglio e di lince, vengono preferite a quella dell'orso o ad altre più grezze. Anche la seta di ragno, alcuni muschi e le fibre dei gambi dei fiori vengono intessuti negli abiti. La lanugine del cardo trattata con la magia è il materiale preferito per i mantelli elfici, anche se la creazione di questo tessuto è un procedimento lungo. Di tanto in tanto, alcune fibre diverse vengono tessute insieme per creare oggetti interessanti al tatto, o per combinare le caratteristiche di materiali diversi per fini pratici. Gli elfi confezionano tutti i loro abiti, considerando inferiori i prodotti tessili delle altre razze dal punto di vista della qualità e della manifattura. Occasionalmente commerciano materiali grezzi con gli insediamenti umani, ma raramente scambiano gli abiti finiti.

I colori e gli stili dei vestiti variano a seconda del gusto individuale. Molti elfi preferiscono i toni spenti che li aiutano a mimetizzarsi con la foresta circostante; altri amano indossare colori vivaci che variano in gradazione dai toni pastello a quelli metallizzati. Le tinture vengono estratte da molte fonti naturali, per lo più vegetali. Anche gli abiti con più colori sono ragionevolmente comuni, sebbene le trame di questi colori siano raramente geometriche. Gli elfi preferiscono campioni di colorazione che imitino il terreno di una foresta chiazzata dal sole o le nuvole spinte dai venti in un cielo tempestoso.

Gli elfi considerano il decoro e l'eleganza stilistica come segni di una società molto civile, oltre che dichiarazioni di individualità. Una tunica, un mantello o un paio di pantaloni può essere arricchito di ricami, incastonato con minuscole gemme o decorato con pezzettini di legno liscio. In alternativa, un capo di vestiario può essere tagliato o cucito in modo molto scenografico. I ricami possono variare da un bordino fatto con una trama contrastante fino a un disegno fantasioso mostrato in bell'evidenza su una manica o un corpetto. A volte tra gli elfi più ricchi vengono utilizzati fili metallici per tali decori, ma più spesso si scelgono come motivi ornamentali i colori della natura (dai toni spenti della terra ai colori accesi del sole, del mare o dei fiori brillanti). Anche cuoio e pelliccia possono essere tinti, ma spesso questi materiali vengono lasciati allo stato naturale e poi decorati in altri modi.

Le chiusure di metallo sono rare. I metalli di base non vengono quasi mai usati nell'abbigliamento elfico, sebbene i metalli preziosi possano servire da ornamento. Di solito, le vesti elfiche sono allacciate con ganci o bottoni fatti di legno levigato; sono molto comuni anche ossa intagliate o fibbie di avorio e cinghie di cuoio.

Le calzature di solito sono stivali fatti di morbido cuoio fissato su soles robuste fatte di legno o cuoio indurito; a volte per scopi cerimoniali si usano calzature più eleganti. Spesso, come calzature leggere per ballare e per altri scopi che richiedono solo minime protezioni, si usano soles di cuoio assicurate alla pianta del piede mediante lunghe cinghie di cuoio allacciate al polpaccio. Di tanto in tanto i nobili elfi utilizzano, durante gli affari di stato, scarpe di foggia fantasiosa ricavate dal cristallo o da altre sostanze preziose.

Tutti gli abiti elfici, che siano per cerimonie importanti o attività quotidiane, sono concepiti puntando alla facilità d'uso e di movimento. Per un elfo, un vestito che leghi, impedisca i movimenti, non riesca a fornire il calore o la protezione adeguata nella situazione per cui è stato pensato, o che in qualche modo interferisca con la vita di ogni giorno è meno che inutile. Anche la silenziosità è un fattore chiave, e pertanto gli elfi evitano le vesti che producono più rumore del fruscio delle foglie.

Quasi tutti gli elfi indossano gioielli di qualche tipo. I materiali possono essere di valore eccezionale o meno, ma vengono sempre lavorati per migliorare la loro bellezza, piuttosto che lasciati al loro aspetto rustico e naturale. Diademi, collane, orecchini, braccialetti, bracciali, cavigliere e anelli sono tra gli oggetti più comuni. Le fogge sono sempre leggere ed eteree, piuttosto che appariscenti o ingombranti, e molte rispecchiano la natura, in modo diretto o stilizzato. Sono diffusi anche pendenti d'oro o d'argento a forma di fiori o uccelli, così come diademi d'argento le cui linee ricordano il fluire dell'acqua. Le gemme sono spesso incorporate nel disegno dei gioielli, di solito in un modo che li integra con l'oggetto nel suo complesso. Le gemme enormi, appena levigate e rozza mente incastrate in cornici d'oro battuto sono adatte a umani e nani; gli elfi prediligono la leggerezza, la delicatezza e la perizia artistica per i loro gioielli.

Le vesti tipiche per un membro di entrambi i sessi consistono in una tunica e pantaloni coperti da un mantello. La tunica di solito è fatta di un tessuto leggero e dalla trama fitta come lino, cotone o seta, e i pantaloni spesso sono fatti di lana tessuta fine e a maglia stretta. I mantelli sono di tessuto robusto perché servono a una varietà di scopi. Un elfo può indossare un mantello per il calore, avvolgersi al suo interno per riposare, oppure stenderlo a terra per sedersi sopra. I mantelli da viaggio di solito sono tinti di verde, marrone o una combinazione di queste tinte, per mimetizzarsi nella foresta, mentre i mantelli indossati dai nobili entro i sicuri confini di una città elfica possono avere colori brillanti ed essere decorati con eleganza. I mantelli sovente sono bordati con pelliccia o piume, e gli elfi provenienti dai climi più freddi spesso indossano mantelli fatti con un certo tipo di pelliccia e bordati da un altro tipo più leggero.

Le vesti e le gonne tagliate con eleganza sono tra gli abiti preferiti dagli elfi che partecipano a funzioni cerimoniali e dai maghi che lavorano nelle loro case. Tali vesti si prestano bene a stili e colori insoliti, nonché a decorazioni di vario

tipo. Spesso vengono tagliati in modo da mostrare il petto, le gambe o l'addome.

Gli elfi si vestono in maniera appropriata al clima, quindi è raro che debbano utilizzare le vesti di altre razze, a meno che non visitino ambienti completamente alieni alla loro cultura.

CURA DI SÉ

Il tanto decantato individualismo elfico dà vita a una devozione alla cura personale che non trova riscontri presso la maggior parte delle altre razze. Il forte rispetto degli elfi per se stessi genera un desiderio innato di curarsi del proprio corpo, in particolare dal momento che i corpi degli elfi devono durare per centinaia d'anni.

Pertanto, la cura quotidiana del corpo diviene quasi un rituale in molte comunità elfiche. Gli elfi fanno il bagno tutti i giorni in corsi d'acqua naturali quali laghi, fiumi o stagni. Possono fare il bagno con altri della loro specie oppure da soli, secondo le preferenze personali, e molti spesso cambiano gusti in base alle circostanze e al loro umore. Unirsi a un altro elfo che fa il bagno senza chiedergli il permesso è considerato particolarmente maleducato. Non vi sono regole sociali che impediscano di fare il bagno con il sesso opposto, anche se ciò rappresenta un livello d'intimità che raramente si trova al di fuori della famiglia.

Gli elfi preparano vari tipi di sapone a partire dai materiali vegetali che si degradano naturalmente nell'acqua. Pertanto, la loro inclinazione alla pulizia approfondita non provoca danno alcuno a piante o animali che vivano nei corsi d'acqua in cui fanno il bagno gli elfi.

Diversamente da molte altre razze, gli elfi si prendono particolarmente cura anche dei loro denti. Una o due volte al giorno, masticano rametti verdi, utilizzandone le punte smussate tra un dente e l'altro per eliminare i resti di cibo e far risplendere i denti. Questo tipo di attenzione fa sì che gli elfi generalmente perdano i denti solo a causa di ferite o incidenti.

Molti elfi hanno capelli lunghi che mantengono spazzolati e lucidi. Ci vuole molto tempo a spazzolare trecce così lunghe e sottili, ma gli elfi non se ne preoccupano, poiché considerano questa attività un altro rituale quotidiano. Il ritmo della spazzolatura induce uno stato di calma che molti elfi trovano utile per riflettere sui loro problemi, e apprezzano la sensazione tattile. Dopo averli spazzolati, i capelli vengono acconciati in un qualsiasi modo che soddisfi il singolo elfo. Alcuni, in particolare i guerrieri, intrecciano in parte i capelli per evitare che infastidiscano il viso. Altri li raccolgono sulla testa, li legano con fili di perle o altre gemme, o li acconciano in forme artistiche con mollette ingioiellate.

La pratica dei tatuaggi non è ignota agli elfi, ma molti trovano che queste alterazioni siano troppo permanenti per i loro gusti. Un elfo adulto che sceglie di tatuarsi la pelle sta affermando qualcosa di se stesso che durerà probabilmente per centinaia d'anni, e quindi il disegno scelto è sempre uno che rispecchia davvero la sua personalità e i suoi gusti. D'altro canto, dipingere la pelle con l'henné e altre tinture lavabili è un'usanza piuttosto diffusa. Gli elfi spesso creano disegni elaborati e artistici sulla pelle, per il puro gusto di farlo, sebbene alcuni si decorino con disegni scelti per fini particolari, come matrimoni, funerali, avventure o altri eventi che modificano la vita. I piercing sul corpo non sono rari

quanto i tatuaggi; molti elfi si dilettano a creare nuovi spazi sul corpo per mostrare un bel gioiello.

La trama fitta di molti abiti elfici li rende resistenti a macchie e sporcizia, e quindi gli elfi raramente sembrano sudici, anche dopo avere dormito per terra in una foresta. Spesso ci vuole molto tempo per cucire e decorare un vestito elfico, e quindi tendono a trattare gli abiti con rispetto. Lavano regolarmente i loro abiti in ruscelli o laghi e spesso li trattano con una sostanza speciale fatta di olio vegetale che previene le macchie.

PSICOLOGIA

Più di qualsiasi altro singolo fattore, un rispetto innato per l'individualismo condiziona il comportamento di un elfo. Sebbene gli elfi vivano in comunità, ogni individuo mira all'autosufficienza oltre che all'armonia con la natura e con le creature a lui affini. Questo atteggiamento genera il presupposto che anche gli altri esseri siano altrettanto in grado di badare a se stessi se non sono malati o feriti, cosa che talvolta fa sembrare gli elfi sprezzanti, insensibili e poco collaborativi verso gli umani, i nani e altre razze meno caotiche. In realtà, gli elfi non sono meno disponibili ad aiutare chi è in difficoltà di qualsiasi altra razza di allineamento buono, ma il loro rispetto per gli altri spesso li spinge a non offrire aiuto a quanti sembrano più o meno capaci e che non hanno richiesto alcun aiuto.

Il forte senso individualistico che pervade la natura elfica dà origine anche a un forte desiderio di esprimersi. Considerata l'attitudine naturale degli elfi per le arti, tale espressione si manifesta spesso nella scultura, nella pittura, nella tessitura, nella musica, nell'architettura, nella decorazione dei giardini, nella più prelibata arte culinaria, nella narrazione, nella recitazione, nella danza o in qualsiasi altra attività artistica. Può anche condurre a un disaccordo pronunciato con le figure più autorevoli, e anche a occasionali opinioni espresse con particolare fervore. I nani, riservati per natura, spesso interpretano tali esplosioni come un segno di incapacità a controllare le proprie emozioni, ma per un elfo non riuscire a esprimere le proprie opinioni rappresenta una stolta repressione del sé.

Gli elfi considerano la libera espressione di dolore o gioia non solo come un diritto personale, ma anche come una necessità sociale. Non esiste alcun biasimo per un elfo che rida o pianga in pubblico, o che induca gli altri al riso o al pianto mediante una storia o una canzone. Il fatto che molti elfi siano a loro agio nell'esprimere le proprie emozioni contribuisce a renderli ottimi bardi o attori. Ciononostante, molti elfi che trascorrono del tempo con i membri di altre razze imparano a tenere a freno le loro emozioni in pubblico, ricorrendo spesso a un umorismo quasi cinico per mascherare le emozioni più profonde.

La riservatezza è un problema molto avvertito dagli elfi, e l'individuazione degli spazi personali è un'espressione fondamentale dell'individualità. Gli elfi imparano sin dalla nascita a stabilire un loro spazio e a rispettare quello degli altri. Pertanto, avvicinarsi troppo a un elfo (o peggio ancora, toccarne uno) senza alcun invito è considerato l'apice della maleducazione. Poiché molte comunità elfiche si stabiliscono in zone selvagge, raramente lo spazio è un problema. Per tale motivo, ogni individuo dispone almeno di una propria stanza, se non di un'intera casa. La camera privata di un elfo è un'estensione del suo spazio personale, e l'ingresso è vietato

a chiunque, a meno che non vi sia il permesso esplicito di entrare. Quando le dimensioni di una comunità diventano ingombranti e minacciano la sostenibilità delle risorse circostanti, un contingente di giovani adulti spesso si separa per andare in cerca di un nuovo territorio.

PROSPETTIVA A LUNGO TERMINE

Il loro arco di vita molto lungo consente agli elfi di adottare una prospettiva a lungo termine praticamente in ogni ambito. È raro che gli elfi vadano di fretta, poiché preferiscono prendere il tempo necessario a contemplare un'azione e le sue potenziali conseguenze, prima di effettuarla. Anche se altre razze spesso sostengono che in questo modo si lasciano scappare molte opportunità, gli elfi sanno che le opportunità si ripresentano quasi sempre, se passa abbastanza tempo, e che le opportunità colte senza riflettere spesso si tramutano in errori.

Concentrarsi su una prospettiva a lungo termine significa che gli elfi, pur essendo generalmente simpatici agli altri, impiegano molto tempo per farsi degli amici o dei nemici, e ricordano sia i favori sia le offese per secoli. Fidarsi degli altri è difficile per una razza così autosufficiente, e fidarsi degli individui di altre razze è particolarmente difficile, perché si sa che la vita più breve delle altre razze impone un punto di vista molto più limitato e le rende più inclini ad agire frettolosamente.

La durata della vita elfica è anche la causa della loro natura generalmente simpatica. Anche se le vere amicizie si cementano in tempi molto lunghi, gli elfi trovano prudente comportarsi con gentilezza verso gli altri, perché sanno che i rancori possono durare secoli. Pertanto, evitare la scortesia significa spesso non farsi un nemico. Questa parte della loro natura, combinata con la loro bellezza quasi soprannaturale, fa sì che gli elfi riescano ad accattivarsi le simpatie dei membri di altre razze, che per lo più li considerano compagni piacevoli e divertenti, seppure un po' distaccati ed esageratamente pedanti.

NON SPECIALIZZAZIONE

La natura per nulla frettolosa degli elfi, combinata alla loro predilezione per l'autosufficienza, risulta nella curiosa mancanza di specializzazione che pervade la maggior parte delle comunità elfiche. Ogni elfo preferisce portare a termine di persona tutti i compiti legati alla vita di ogni giorno, senza preoccuparsi del tempo necessario. Di conseguenza, un elfo che desidera costruire una casa per prima cosa consulterà altri elfi che abbiano già fatto questa esperienza. Da loro apprende le basi della falegnameria, del disegno architettonico e della carpenteria, così come le caratteristiche degli alberi e del terreno circostante che potrebbero condizionare i suoi piani. Sarà lui stesso a progettare la struttura, accertandosi di aver considerato tutte le possibilità e incluso le caratteristiche strutturali desiderate. Successivamente raccoglierà i materiali nella foresta, li preparerà e comincerà a costruire. Fino a quando la casa non sarà terminata, dormirà all'aperto, in una stanza nella casa dei suoi familiari oppure in una struttura grezza costruita come rifugio temporaneo. L'elfo non si preoccupa se il suo progetto richiede cinque mesi o cinque anni; l'unico obiettivo importante è costruire la struttura secondo i suoi personali desideri.

Questo desiderio di completa autosufficienza (o, come sostengono alcuni, auto-indulgenza) implica che molti elfi in una qualsiasi comunità comincino la loro carriera con gradi

in molte diverse abilità, poiché hanno trascorso un tempo notevole a lavorare in una certa varietà di mestieri. Una competenza di base con le abilità richieste per la vita quotidiana è di almeno uno o due gradi, e spesso un elfo non raggiunge un'esperienza maggiore a questa in una particolare abilità. Alcuni, tuttavia, si specializzano almeno in parte semplicemente perché trascorrono più tempo ad eseguire attività che sono loro congeniali, piuttosto che altre meno interessanti. Ad esempio, un elfo potrebbe dilettarsi nella pittura, mentre un altro potrebbe trarre grande godimento dalla preparazione di pasti sopraffini. Anche se il cibo del cuoco sarà più gustoso di quello dell'artista, entrambi saranno in grado di preparare un pasto perfettamente commestibile.

Sebbene gli elfi sembrano spesso spensierati e indulgenti verso se stessi, possono essere molto concentrati e inflessibili quando sono coinvolti in particolari progetti. Un elfo che costruisca una casa potrebbe dimenticarsi di tutto il resto, perdendo ogni contatto con familiari e amici, fermandosi solo per raccogliere un po' di cibo quando la fame minacciasse la sua concentrazione e la sua salute. È raro che gli elfi si preoccupino dei familiari che "scompaiono" nel loro lavoro per lunghi periodi, ben sapendo che torneranno con nuove storie da raccontare e nuovi lavori da mostrare quando avranno completato i loro progetti. Gli elfi però tengono d'occhio, in maniera discreta e riservata, i membri della comunità che si assentano, per assicurarsi che non subiscano alcun incidente. Disturbare la concentrazione di un elfo assorbito nel suo lavoro, ad ogni modo, è qualcosa che va semplicemente evitata.

VALORI ELFICI

Molte razze dalla lunga vita a un certo punto cominciano ad annoiarsi delle loro esistenze, ma raramente è così per gli elfi. Il loro amore per il mondo naturale consente loro di godere di ogni nuova alba, mentre ascoltano il canto degli uccelli e sentono la rugiada mattutina sui piedi come se fosse la prima volta. Le lunghe separazioni da amici fraterni che sono partiti all'avventura o che hanno collaborato a realizzare lunghi progetti vengono ricompensate da giorni e notti di rinnovato cameratismo. Inoltre, c'è sempre qualcosa di nuovo da imparare, nuove strade da esplorare o nuovi compagni con cui trascorrere alcuni anni. La noia è pressoché sconosciuta agli elfi, che si considerano responsabili del loro divertimento tanto quanto dei loro pasti.

La mancanza di avidità mostrata da molti elfi deriva proprio dalla loro autosufficienza oltre che dal loro rispetto per gli altri esseri e per il mondo naturale. Educati sin dalla nascita al fatto che le loro comunità devono essere sostenibili, prendono solo ciò di cui hanno bisogno per le loro vite e i loro progetti. Tutti gli elfi hanno gli stessi diritti per avere sostentamento, e prendere più del necessario significa interferire con quel diritto. Per lo stesso motivo, gli elfi piantano nuovi alberi quando ne tagliano alcuni, e si assicurano che le risorse utilizzate dalle comunità vengano continuamente rinnovate e rifornite. Agire in modo diverso significherebbe segnare il destino della loro razza oltre che delle altre, e gli elfi mostrano scarsa pazienza con quei popoli che non capiscono questa semplice verità.

Siccome gli elfi non hanno bisogno di rispettare confini precisi come quelli occupati dai nani e non possiedono società molto specializzate, per loro è semplice e logico porre i bisogni dell'individuo al di sopra di quelli del gruppo. Ogni elfo per

lo più si prende cura di sé, anche se tutti contribuiscono ai bisogni della comunità in un modo o nell'altro. Le dispute si verificano con minore frequenza rispetto ad altre comunità umanoidi, perché gli elfi in genere si preoccupano dei diritti e dei confini altrui, e cercano di andare d'accordo con chiunque. Quindi, le leggi, anche se esistono, vengono fatte rispettare più alla leggera che negli insediamenti umani, poiché ogni situazione viene considerata unica. Tutti coloro che non si sentono soddisfatti dalla risoluzione di una disputa in una comunità elfica sono liberi di andarsene. Non vi è alcun marchio di infamia per chi si comporta così, ma un elfo che entra in una nuova comunità spesso viene trattato con un certo riserbo per alcune decadi, fino a quando i suoi vicini non imparano a conoscerlo bene.

Le virtù principali per un elfo sono la capacità di prendersi cura di se stesso, l'abilità con la magia e le arti, e un alto livello di creatività personale. I membri delle razze meno "civilizzate" (ovvero più posate) vengono considerati con un divertimento compiaciuto dagli elfi. Allo stesso modo, un elfo considerato frivolo da altre razze potrebbe essere trattato come un genio creativo dal suo popolo.

Seppure molti elfi diano importanza alla libertà d'espressione e alla creatività, altri trovano un certo sollievo in uno stile di vita meno caotico. In particolare, gli elfi che desiderano dedicare la vita intera alla ricerca di una singola arte potrebbero cercare le comunità umane in cui possono comprare i prodotti delle abilità altrui, piuttosto che consacrare un periodo di tempo, per quanto breve, a diventare completamente autosufficienti. Tali elfi di solito mantengono il loro atteggiamento generalmente simpatico, ma molti sono talmente concentrati sulla loro arte da trascurare le interazioni sociali necessarie per una comunità specializzata. Anche in questo caso, gli elfi tendono a integrarsi piuttosto facilmente nelle comunità non elfiche, rispetto ad altre razze. In particolare, collegare il mondo elfico e quello umano non è molto difficile, mentre inserirsi in una comunità talmente ordinata quanto quella dei nani è un'impresa per qualsiasi elfo.

Gli elfi tendono ad essere piuttosto tolleranti nei confronti delle altre razze, anche quelle che conducono esistenze rigidamente regolate. Questo atteggiamento deriva dalla salda convinzione elfica nella scelta individuale. Se una persona o anche un intero gruppo di persone desidera legarsi a un altro, è libero di farlo, fintantoché non calpesta il diritto altrui ad agire altrimenti. A prescindere dalla propria opinione sulla gente che incontra, un elfo ben educato ritiene che gli usi e costumi dei suoi compagni non siano affar suo. Un vecchio adagio elfico recita: "Solo a chi è concesso di compiere i propri errori potrà mai raggiungere il vero successo."

Consigli per l'interpretazione: Molti elfi scelgono di andare all'avventura per una parte della loro vita quando sono giovani adulti, sia per vedere il mondo che per fare nuove esperienze. Gli elfi che vanno all'avventura per un po' di tempo ricevono quasi sempre un caldo benvenuto da parte delle loro comunità quando decidono di interrompere provvisoriamente o definitivamente la vita da avventuriero.

Anche se gli elfi tendono a pensare soprattutto a se stessi e a volte possono sembrare sprezzanti, di norma sono compagni con cui è divertente viaggiare. Molti, però, all'inizio non sono abituati a collaborare con altri in gruppi e devono capire che gli altri, pur essendo specialisti in qualche campo,

possono essere utili l'uno all'altro in un modo impossibile a un qualsiasi tuttofare.

Sebbene tutti gli elfi siano molto indipendenti, altri aspetti del loro carattere individuale devono essere definiti nei dettagli. Qual è la personalità del personaggio? Da che tipo di luogo proviene, e com'è considerato da familiari e amici rimasti a casa? Sente il bisogno di essere completamente autosufficiente, o preferirebbe collaborare con altri per bilanciare le forze e debolezze altrui? Fino a che punto ritiene che la libertà personale sia più importante dei bisogni del gruppo?

VITA DEGLI ELFI

La vita di un elfo può sembrare idilliaca e tranquilla agli estranei, e certamente molti elfi godono di lunghi periodi di beatitudine spensierata. Tuttavia, come tutti i mortali, gli elfi aspirano alla grandezza, affrontano conflitti e dispute e segnano il passare del tempo con rituali appropriati alla loro cultura.

La civiltà elfica è tra le più ricche di tutte le razze umanoidi. La loro lunga aspettativa di vita consente di perseguire i propri interessi per periodi più lunghi rispetto agli umani e di perfezionare le abilità acquisite. Il risultato è una cultura complessa, versata nelle arti, nella conoscenza e in tutte le caratteristiche che si trovano nelle più grandi civiltà.

ARTI E MESTIERI

A differenza dei nani, gli elfi danno valore all'arte in sé e per sé. Un oggetto d'arte non ha bisogno di alcuna utilità a parte la sua bellezza, affinché una comunità elfica lo apprezzi. Gli elfi si appassionano anche nel trasformare oggetti comuni in pezzi d'arte. Gli oggetti di immediata utilità sono ottimi in caso di emergenza, ma perché non renderli anche belli? Creare un oggetto funzionale ma brutto è considerato segno di imperdonabile pigrizia e spreco di tempo e risorse.

Le arti figurative vengono molto apprezzate dalla società elfica, e se ne trovano numerosi esempi in ogni casa. Pittura, scultura, tessitura, sartoria alla moda, metallurgia, fabbricazione di armi e armature, oreficeria, fabbricazione di ceramiche e tante altre attività artigianali sono considerate forme di auto-espressione in cui ogni elfo dovrebbe essere competente. Trasporre i propri sentimenti in un oggetto di bellezza permanente viene considerato un grande risultato nella cultura elfica.

L'architettura è una delle più apprezzate arti elfiche, e progettare edifici aggraziati e dotati di stile è un sogno cui aspirano molti giovani elfi. In molti casi, i "palazzi" elfici più belli sono quelli che sembrano adattarsi senza sforzo all'ambiente naturale: case costruite sui rami degli alberi, caverne scolpite nel cristallo e pergolati agghindati con fiori nelle zone selvagge. La decorazione di questi edifici in genere è semplice ma elegante, in un modo che esalta ma non soverchia le linee portanti della struttura.

Anche la musica è una forma di espressione artistica molto amata, e gli elfi bardi hanno perfezionato la loro arte portandola ad altissimi livelli. La musica elfica può essere ritmica e allegra, triste e cupa, oppure in qualsiasi stile intermedio. Gli elfi sfruttano flauti, liuti, arpe ed esotici strumenti a corda molto più di tante altre culture, mentre non amano i corni rumorosi e gli strumenti a percussione. Le loro predilezioni in fatto di strumenti e stili compositivi si combinano per produrre le delicate melodie che li rendono giustamente famosi.

Anche il teatro è un'arte apprezzata e riconosciuta nelle comunità elfiche, e molti insediamenti organizzano rappresentazioni durante l'anno. Molti elfi adorano recitare e diventano sufficientemente esperti, e questa abilità risulta piuttosto utile quando bisogna condurre negoziati delicati con altre razze.

Gli elfi hanno portato una forma di espressione, la parola scritta, a un livello superiore a quello di molte altre razze. Pochi altri popoli posseggono tradizioni orali ricche quanto quella elfica, ma il popolo di Corellon ha trasformato la scrittura in una vera e propria arte. La grafia scorrevole e il linguaggio lirico sono la

cornice di una poesia e una prosa di inestimabile bellezza, piena di profonde emozioni che raramente si riscontrano in razze dalla vita più breve. Gli elfi vivono a lungo e vedono molte cose, ma invece che indurirli, le esperienze servono ad arricchire le loro anime. Solo attraverso la scrittura i loro più profondi sentimenti si esplicitano davvero, poiché tendono a stare attenti a ciò che dicono ad alta voce, in particolare se vi sono degli estranei.

Molti elfi redigono diari personali, in cui registrano le attività quotidiane o settimanali. Scrivere un diario è quasi un'attività rituale: un tempo dedicato alla riflessione, durante il quale un elfo prova a scoprire il significato degli eventi del giorno e a raccontarli con le parole giuste, in modo che il lettore si senta come se fosse presente alla scena. A volte nei diari si usano dei versetti, ma molti preferiscono la prosa lirica. I diari degli elfi che sono morti spesso vengono tramandati di mano in mano agli altri membri della famiglia come se fossero cimeli di grande valore, e gli elfi in vita spesso si scambiano i diari per tenersi aggiornati sulla vita altrui o per ottenere suggerimenti su come creare oggetti mai realizzati prima.

Quasi ogni forma d'arte o di mestiere è presente nelle comunità elfiche. I raduni spontanei di musicisti o artisti sono comuni, e alcune di queste occasioni si sono evolute sino a diventare eventi annuali. I visitatori gironzolano nell'area in cui gli artisti si radunano, commentando, visitando e in genere apprezzando l'arte che viene mostrata o eseguita. Alcuni raduni richiedono che gli oggetti d'arte vengano creati su due piedi, da artisti individuali o da gruppi. Scultori,

pittori e architetti spesso prendono parte a tali eventi, come anche artigiani di vari tipi. Gli oggetti così creati di solito vengono donati alla comunità intera o presentati come doni per familiari, amici o nobili. Le uniche ricompense attribuite nei raduni d'arte degli elfi sono acclamazioni e corone speciali con rami intrecciati di salice, ma i benefici ufficiosi di tali vittorie sono immensamente più pregiati. L'elfo il cui lavoro sia stato premiato in tal modo è il ben venuto in tutte le comunità elfiche della regione.

TECNOLOGIA E MAGIA

Molti estranei pensano che gli elfi possiedano ben poca tecnologia, ma è vero il contrario. L'amore tradizionale degli elfi per l'apprendimento, l'arte e la magia ha condotto questo popolo ad applicarsi

con ardore a molte forme di artigianato, in particolare quelle che sfociano nella creazione di oggetti necessari ma anche robusti, durevoli e di bell'aspetto. Poiché armi, armature, fortificazioni e murature sono fin troppo necessarie

per la sicurezza della comunità, gli elfi hanno studiato a lungo le arti della metallurgia, dell'ingegneria e dell'architettura militare, con l'intento di produrre opere che dimostrassero sia l'abilità del creatore sia la sua attenzione all'aspetto estetico. La propensione elfica a imparare a fare le cose da

solli assicura che queste tecniche siano ben diffuse tra la popolazione e che esistano almeno un paio di maestri per ogni tipo di artigianato.

Gli elfi preferiscono la magia ai macchinari, e preferirebbero sviluppare un incantesimo o una sostanza alchemica piuttosto che un dispositivo meccanico per svolgere una particolare funzione. I costrutti potenziati magicamente, come ad esempio i golem, sono rari ma non sconosciuti tra gli elfi. Questi ultimi non colgono l'utilità di dispositivi che facciano risparmiare tempo o lavoro, poiché dispongono di tutto il tempo necessario a conseguire i loro obiettivi. Tuttavia, apprezzano i congegni che sappiano proteggere le persone amate e le loro proprietà, quando sono lontani per lunghi periodi.

L'adozione di innovativi prodotti magici o tecnologici spesso avviene molto rapidamente tra gli elfi, che sono affascinati dalle nuove scoperte e impazienti di provarle. Tuttavia, capita di rado che vengano fatte aggiunte durevoli all'arsenale elfico, poiché gli elfi sono altrettanto impazienti di provare



L'architettura elfica è una meraviglia per gli occhi

il congegno o l'incantesimo successivo e ad abbandonare il vecchio se si dimostra meno efficace.

La magia per gli elfi è necessaria tanto quanto l'aria. Anche coloro che non diventano maghi, stregoni o bardi di solito considerano la magia come parte della loro vita quotidiana e la utilizzano sotto forma di oggetti magici. Per il modo elfico di pensare, non c'è quasi nulla che non possa essere svolto completamente o in parte dalla magia.

A causa della loro natura fortemente individualistica, gli elfi sviluppano di frequente nuovi incantesimi e creano nuovi oggetti magici. La loro bravura nel manipolare la magia è leggendaria, anche se non tutti gli elfi scelgono la magia arcana come area di interesse.

Le comunità elfiche sono cosparse di magia sotto molti aspetti. *Fiamma perenne* fornisce illuminazione di notte in numerose strade, mentre *levitazione* dà accesso alle case sugli alberi per coloro che non desiderano incoraggiare i visitatori mediante scale appoggiate nei dintorni. I genitori sanno dove trovare i loro figli grazie a *chiaroudienza/chiaroveggenza*, e gli amanti comunicano mediante *messaggio* e *inviare*. Se la magia può rendere più facile o più ricca la vita in un qualche modo, gli elfi ci hanno già pensato.

Gli elfi utilizzano la magia arcana in tutte le sue forme, anche se il mestiere del mago è quello più comune da padroneggiare. Gli stregoni sono considerati dotati di talento ma alla stregua di dilettanti, e forse un po' pigri dato che la loro selezione di incantesimi è così limitata. Molti elfi stregoni si specializzano nella magia da combattimento o elementale, e alcuni combinano la magia arcana con altre professioni non magiche, come il guerriero, il ladro o il ranger. Tali elfi multiclasse di tanto in tanto sfruttano gli incantesimi per potenziare le loro altre doti di nascosto, senza mai ammettere di conoscere la magia. Gli elfi stregoni avventurieri spesso offrono i propri servizi come mercenari o mastri artigiani a coloro che vivono in superficie.

La maggior parte degli elfi incantatori arcani sono maghi. A dispetto della natura caotica innata a molti elfi, lo studio e la disciplina richiesti per imparare l'arte dei maghi si adattano bene al loro senso di un tempo quasi infinito e alla profonda concentrazione personale. Coloro che scelgono questo cammino si applicano con grande zelo ad apprendere i segreti dell'arte. Poiché hanno molto più tempo per perfezionare le loro abilità rispetto agli umani, gli elfi tendono a raggiungere alti gradi di competenza con la magia, anche se vengono distratti da altri impegni per un certo periodo. I collegi di magia esistono in quasi tutte le città elfiche di qualsiasi dimensione, e molti elfi maghi si avvalgono delle risorse disponibili per queste scuole. Molti, però, trovano limitanti queste istituzioni, e pertanto vanno in cerca di maghi solitari con cui accrescere la loro istruzione e alla fine intraprendere le ricerche per conto loro.

Gli elfi incantatori non mostrano particolari preferenze per alcuna scuola di magia, ma i praticanti della necromanzia sono alquanto rari, poiché gli elfi tendono verso allineamenti buoni. L'ammaliamento è quasi naturale per gli elfi, molti dei quali sono capaci di affascinare altre creature anche senza usare alcuna magia, semplicemente in virtù del loro fascino personale e della natura socievole. I divinatori e gli evocatori sono molto apprezzati nelle comunità elfiche per le loro rispettive capacità di avvisare sui pericoli in arrivo e di creare oggetti ed effetti utili. Gli invocatori vengono trattati

con un po' meno di timore riverenziale da parte degli elfi che non dalle altre razze, poiché gli elfi sono abituati agli effetti magici e tendono ad attribuire maggior valore all'utilità e alla bellezza che non al potere distruttivo.

Molti elfi maghi si costruiscono torri o roccaforti in cui condurre le loro ricerche magiche. Tali strutture sono spesso situate in luoghi lontani dalla comunità, per evitare di mettere in pericolo gli altri con esperimenti andati storti.

AMORE

Gli elfi idealizzano il concetto di amore romantico tanto quanto gli umani, se non di più. Ogni generazione dedica a questo forte sentimento canti, storie e poemi. Nondimeno, per gli elfi l'amore è più preoccupante che per gli umani, perché amare un'altra persona tanto a lungo da condividere un'intera esistenza significa rinunciare a un certo grado di quell'indipendenza tanto apprezzata dagli elfi. Perciò, sebbene il concetto di amore affascini questo popolo perennemente curioso, molti non hanno particolare fretta di trovarlo e abbracciarlo. I corteggiamenti tra le coppie elfiche di solito sono lunghi, e spesso durano decenni prima che i fidanzati decidano di sposarsi.

Paradossalmente, gli elfi spesso trovano più facile legarsi in lunghe relazioni romantiche con umani piuttosto che con altri elfi. I cinquant'anni o giù di lì che potrebbe durare tale unione prima della morte del partner umano non sono niente più che un piacevole intermezzo per un elfo, non più del tempo necessario a produrre un capolavoro artistico o a imparare un nuovo mestiere. Rimanere focalizzati su un singolo compagno per quel periodo di tempo è relativamente semplice per un elfo, e gli consente di comprendere meglio le vite e i pensieri delle razze meno longeve.

Un matrimonio tra elfi, invece, è un impegno che dura secoli e che non si prende mai alla leggera. Gli amoreggiamenti poco impegnativi e anche le relazioni a lungo termine tra gli elfi sono molto più comuni dei matrimoni veri e propri. I bambini nati da tali unioni informali non sono considerati negativamente, poiché una nuova vita è sempre la bene accetta in praticamente qualsiasi comunità elfica, quale che sia il rapporto che l'ha creata.

Sebbene gli elfi raggiungano la maturità fisica all'età di 25 anni, i matrimoni non avvengono quasi mai a tale giovane età. In pratica, gli elfi con meno di 100 anni vengono considerati troppo giovani per sposarsi e fortemente scoraggiati dal prendere in considerazione un tale impegno permanente fino a quando non abbiano qualche altro decennio di esperienza per poter comprendere se stessi. Per il corteggiamento non è richiesto alcun consenso dei genitori o del clan; un elfo adulto è libero di unirsi a chiunque accetti le sue attenzioni, anche se appartiene a un'altra razza. Gli elfi non hanno praticamente mai fatto matrimoni combinati, poiché questo concetto è diametralmente opposto alla loro idea di libertà individuale.

Un matrimonio elfico è una cerimonia che può assumere molte forme. Spesso è un rituale celebrato alla presenza dell'intera comunità, ma può consistere semplicemente in due elfi che pronuncino le parole che li legano per sempre l'uno all'altra senza alcun testimone tranne gli alberi e l'erba. Molti matrimoni elfici vengono officiati da un sacerdote di una qualsiasi divinità ritenuta appropriata dalla coppia (molto spesso Hanali Celanil, ma a volte Corellon Larethian). I due

elfi scrivono e pronunciano i loro voti, e il sacerdote utilizza le loro parole per sigillare l'unione. Pertanto, uno scambio di voti equivale a uno scambio di essenze vitali, che li lega per sempre l'uno all'altra. Di solito non ci si scambiano doti, a meno che il matrimonio venga considerato di importanza politica, ma si usano comunemente dei doni per la coppia appena sposata da parte della comunità.

Anche se è raro che gli elfi si disamorino o che si risposino dopo la morte del consorte, spesso trascorrono un po' di tempo lontani l'uno dall'altra, in modo da rinfrescare la relazione. Tali "vacanze" contribuiscono a mantenere fresco e vitale il matrimonio, consentendo a ciascun partner di crescere indipendentemente dall'altro.

Gli estranei spesso credono erroneamente che gli elfi non provino grande amore per la famiglia, gli amici e la comunità, poiché possono abbandonare la loro casa per diversi anni, solo per seguire i propri desideri. Tuttavia, anche se è innegabile che siano egocentrici, gli elfi di solito mantengono un affetto profondo per le loro famiglie e i loro amici. La portata di tale affetto si misura nel fatto che sono disposti a lasciar andare i loro amati, confidando che torneranno per trascorrere altro tempo insieme a loro. Senza dubbio quando un elfo che è rimasto assente dalla sua comunità per un lungo periodo di tempo decide di tornare a casa, ben poco può ostacolarlo, e la gioia dei suoi amati al suo ritorno è senza limiti. Spesso il ritorno di un membro a lungo assente da una comunità e pieno di storie di viaggi da raccontare è coronato da festeggiamenti che si prolungano per settimane. Tali racconti servono ad arricchire la comprensione e il sapere dell'intera comunità.

Riproduzione

Anche se un elfo raggiunge la maturità mentale e fisica all'età di 25 anni, pochissimi elfi diventano genitori fino a quando non arrivano a un'età molto maggiore. Raramente gli elfi si sentono pronti a metter su casa e famiglia prima dei 100 anni, e molti smettono di avere bambini poco dopo avere raggiunto l'età di 200 anni. I bambini elfi non sono tanto numerosi quanto ci si aspetterebbe, considerata la durata degli anni necessari ad allevare un bambino, poiché gli elfi sono meno fertili degli umani e delle razze che vivono meno a lungo. Una coppia umana tipica potrebbe avere da uno a quattro bambini nel corso di un decennio, ma a una coppia elfica potrebbero servire cinquant'anni per avere lo stesso numero di bambini.

ELFI E MATURITÀ

La Tabella 6-4 del *Manuale del Giocatore* suggerisce che gli elfi non raggiungono la loro piena crescita fisica fino all'età di 110 anni, come minimo. Questo però non è completamente esatto. L'età iniziale casuale fornita per gli elfi è semplicemente l'età in cui molti elfi avventurieri si sentono pronti a lasciare le loro foreste e vagare un po' per il mondo. Non pochi elfi hanno cominciato la loro carriera da avventurieri in un'età molto più giovane.

I bambini elfi di solito crescono rapidamente quanto i bambini umani fino all'età di 15 anni circa; un ragazzino elfico di 10 anni e un suo coetaneo umano sono pressoché della stessa taglia e hanno una maturità mentale ed emozionale simile. L'elfo sarà un po' più basso e meno robusto del suo amico umano, e verosimilmente sarà più paziente, ubbidiente e autosufficiente, grazie all'educazione ricevuta in una comunità elfica.

Gli elfi hanno un periodo di gestazione di circa nove mesi, proprio quanto gli umani e altre creature di taglia simile. Una volta che nasce un bambino, i genitori di norma lo allevano per i primi anni, e poi lo affidano a una serie di parenti più anziani fino a quando non raggiunge la maturità. Questa pratica fa sì che al bambino vengano insegnate diverse competenze, e consente ai genitori di tornare a seguire i propri interessi. Inoltre, incoraggia i giovani elfi a sviluppare il loro senso di individualità e un certo livello di indipendenza personale.

ELFI IN GUERRA

Gli elfi considerano la guerra come l'ultima risorsa per risolvere le dispute. Pur non essendo affatto codardi, sanno che la loro vita può durare centinaia di anni, e non hanno voglia di metterla a repentaglio per stupide questioni. Poiché virtualmente tutti gli elfi sono d'accordo su questo punto, quasi mai un elfo entra in guerra con altri della sua razza, tranne che per schermaglie periodiche tra gli elfi di superficie e i drow. Lo stesso sentimento impedisce agli elfi di dichiarare guerra ad altri esseri, a meno che la situazione non sia particolarmente grave e il destino del mondo sia in bilico.

Non tutti gli esseri senzienti condividono il credo elfico di "vivi e lascia vivere". Tribù di orchi, nani rinnegati e anche reami umani dediti all'imperialismo hanno a lungo bramato le terre e le risorse elfiche, e molti hanno cercato di conquistare i possedimenti dei loro pacifici vicini per mezzo delle armi. Di conseguenza, anche se amano la pace, gli elfi devono possedere difese adeguate per i loro insediamenti.

Tutti gli elfi imparano a usare l'arco e la spada mentre sono ancora giovani, così da poter aiutare a difendere i loro terreni ancestrali da invasori di ogni tipo. Tale addestramento comincia sia per i maschi che per le femmine all'età di circa 15 anni.

Data la loro generale riluttanza a rischiare la vita se non è indispensabile, la prima linea difensiva degli elfi di solito è l'arco lungo, che consente loro di uccidere i nemici da una certa distanza. (Questa tattica è particolarmente efficace nelle circostanze in cui possono utilizzare la visione crepuscolare per decimare gli avversari prima che il nemico possa a sua volta individuare gli elfi.) La cultura elfica non disprezza il valore di un combattente che uccide i suoi nemici a distanza. Dopotutto, consentire a un nemico più grande e più forte di entrare in mischia è una follia, non un gesto di coraggio. Gli avversari che riescono a minacciare un elfo in mischia di

Gli umani terminano la loro fase di crescita intorno ai 20 anni, ma per gli elfi è necessario un periodo leggermente più lungo, poiché è raro che raggiungano l'altezza e il peso definitivo prima dei 25 anni. Dopo quel momento, gli elfi rimangono virtualmente immuni al passaggio del tempo, decennio dopo decennio. Nemmeno un altro elfo è in grado con uno sguardo di dire se un esponente della sua razza ha 25, 50 o 100 anni. Qualche minuto di conversazione, naturalmente, dissolve il mistero; gli elfi acquisiscono esperienza, grazia, maturità emotiva, pazienza e saggezza durante questi decenni senza età. Ad ogni modo, alcuni elfi sembrano incredibilmente maturi per la loro età, e alcuni romanzetti elfici narrano la storia di un elfo addolorato di 150 anni che riscopre la vita e la gioia grazie a una nuova amante di appena 25 o 30 anni che però ha la maturità di un'elfa centenaria.

solito vengono accolti con una spada lunga o uno stocco che si muovono a velocità fulminea.

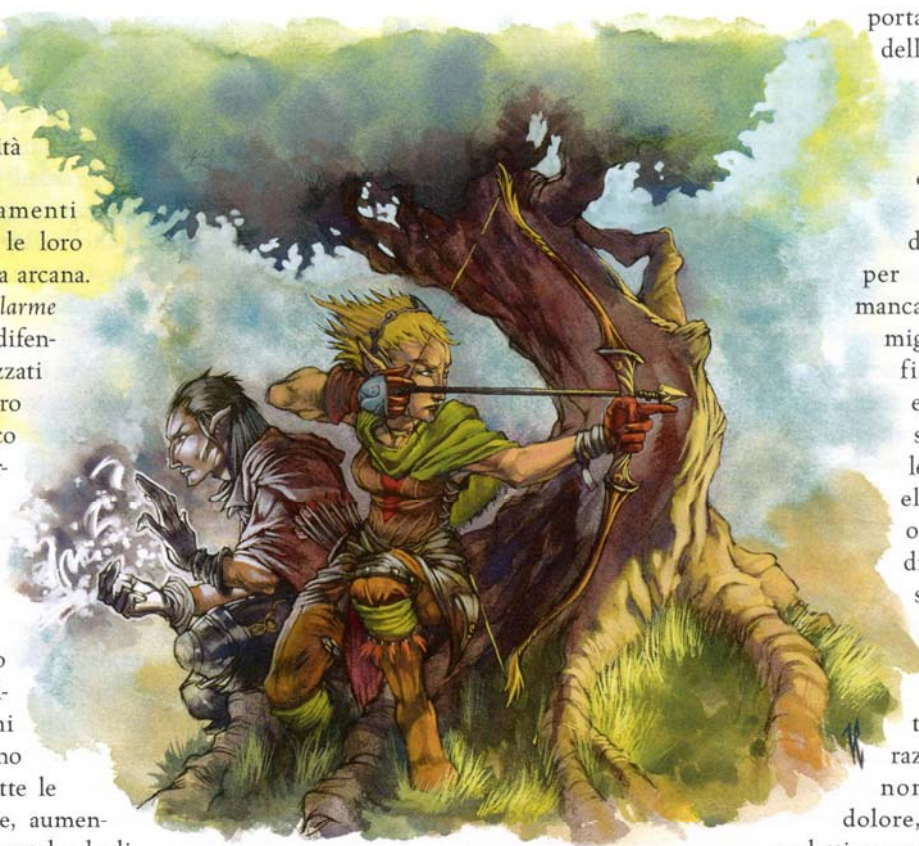
Molti insediamenti elfici aumentano le loro difese con la magia arcana. Gli incantesimi *allarme* e altri *dweomer* difensivi vengono piazzati intorno al perimetro del territorio elfico per avvertire dell'arrivo di intrusi, e gli elfi maghi utilizzano regolarmente *scrutare* per assicurarsi che i loro confini siano ben protetti. Inoltre, gli elfi maghi e stregoni prendono sempre parte a tutte le principali battaglie, aumentando l'efficacia mortale degli elfi arcieri con invocazioni a distanza come *palla di fuoco*, *cono di freddo* e altri incantesimi danneggianti.

Molti elfi passano ad altre professioni meno orientate al combattimento, dopo avere completato il loro iniziale addestramento con le armi, ma alcuni intraprendono il cammino del combattente, sfruttando la loro agilità e astuzia naturale per difendere le loro terre di origine. Tali elfi possono pattugliare i perimetri delle loro terre in compagnie militari indipendenti o servire con un esercito informale nelle loro città. Un elfo combattente con una certa esperienza in tasca potrebbe scegliere di diventare un viandante selvatico (vedi pagina 139), muovendosi in lungo e in largo per la foresta, oppure diventare il capo dell'esercito locale e fornire un addestramento militare ai giovani elfi. Qualcuno sceglie di portare le proprie doti sulla strada, diventando un avventuriero appena raggiunge l'età adulta.

INVECCHIAMENTO E MORTE

Gli elfi sono benedetti da una longevità straordinaria e da un invecchiamento semplice e aggraziato, che non prevede alcuna devastante malattia, infermità o atrofia che colpisce le altre genti. Il tempo non comincia neanche a toccare un elfo fino a quando questi non supera il secolo e mezzo. Per due intere vite umane, a volte tre, l'elfo rimane nel pieno della sua giovinezza, e i suoi tratti sono praticamente gli stessi di quelli di un giovane elfo ventenne.

Col tempo anche gli elfi invecchiano, ma il loro invecchiamento assume una forma sconosciuta presso le altre razze. I loro volti rimangono privi di rughe, i capelli senza una traccia di grigio, la pelle liscia e forte, ma gli elfi di mezz'età cominciano a sviluppare una specie di aura eterea o qualità ultraterrena, man mano che i loro spiriti bruciano di una luce più forte e accesa di quanto i loro corpi possano sop-



L'arsenale elfico include un ampio uso della magia e degli archi

portare. Nel corso delle loro vite, gli elfi affrontano una trasformazione da esseri in carne e ossa ad esseri di spirito e luce, per intendersi in mancanza di termini migliori. La forza fisica, l'agilità e la resistenza scompaiono lentamente (gli elfi perdono e ottengono punti di caratteristica sulla Tabella 6-5 nel *Manuale del Giocatore*, proprio come tutte le altre razze), ma gli elfi non patiscono dolore, infermità o malattia quando invecchiano.

Anche se i corpi si indeboliscono, godono di buona salute e bellezza fisica fino al momento della morte.

Anche se gli osservatori esterni possono essere ingannati dall'apparente giovinezza di un elfo anziano, l'elfo stesso non lo è. Un'elfa spadaccina non passa i suoi ultimi decenni a cercare di restare la guerriera che era un tempo. Invece, man mano che la sua prestanza fisica decade, lascia i suoi compiti da combattente a elfi più giovani e più vigorosi e passa ad assumere ruoli e responsabilità diversi: spesso a istruire coloro che desiderano seguire le sue orme, o magari sviluppando una passione artistica.

Sebbene gli elfi abbiano vite estremamente lunghe rispetto a molti altri umanoidi, non sono comunque immortali. Certo non corteggiano la morte e cercano di evitare incontri prematuri, ma non temono in particolar modo la fine dei loro giorni. Accettano invece la morte come parte naturale del ciclo di vita. Il loro profondo rispetto per la natura assicura che molti non cerchino modi innaturali per preservare la vita (come, ad esempio, diventare un lich) quando i loro corpi cominciano a deperire.

Un numero ristretto di elfi s'imbarca in un viaggio conclusivo quando pensa che la fine sia prossima. Tali elfi spesso viaggiano tra i piani in cerca della favolosa terra elfica di Arvandor, il piano nativo di Corellon Larethian, il Creatore degli Elfi. Molti trascorrono gli ultimi anni nelle loro case in compagnia di familiari e amici. La morte in combattimento è considerata onorevole se la battaglia era combattuta per una giusta causa, ma una tale morte non viene comunque mai ricercata. Gli elfi non condividono la mentalità nanica del morire combattendo; preferiscono, invece, andarsene dal mondo in pace e tranquillità.

In molte comunità elfiche i funerali sono cerimonie semplici con l'obiettivo di accelerare il percorso dell'anima

sulla sua strada e di riunire il corpo con il mondo naturale. Quando un elfo muore, la famiglia e gli amici ungono il corpo con oli preziosi e lo vestono con i suoi vestiti preferiti. Spesso appuntano fermagli sui capelli del morto, da conservare come ricordi personali delle persone amate. Il corpo in seguito viene adagiato in un catafalco in cima a un albero alto e lasciato all'aperto per una notte. Chi piange la morte dell'elfo può venire a rendere omaggio durante questo lasso di tempo, e chi è vicino al defunto di solito intona canti elfici di lutto, melodie senza parole di tale straziante pena che gli estranei che le ascoltano non dimenticano mai la loro ossessiva bellezza. Al mattino successivo, un chierico di Sehanine Moonbow o di Corellon Larethian esegue una cerimonia celebrativa per indicare la dipartita del morto da questo mondo verso il successivo. Il rituale culmina con il lancio dell'incantesimo *polvere alla polvere* (vedi pagina 175), che dissipa il cadavere ai venti. Questo incantesimo assicura che nessun vile necromante possa violare i resti, evita la necessità di creare una tomba e accelera il processo di riunione del corpo del defunto con il mondo naturale. Dopo che le ceneri sono volate via, la comunità organizza letture di poesie, mostre di opere d'arte e altri eventi culturali in onore del defunto.

Se un elfo dovesse morire in una situazione in cui ostentare il corpo al cielo sia impraticabile e non vi siano chierici a prendersi cura dei resti, il corpo viene semplicemente avvolto in un telo pulito e poi bruciato. La tomba viene indicata in modo che i resti possano essere recuperati e trattati in modo appropriato in seguito.

A prescindere da come si dispone dei resti, le persone care creano un santuario in memoria dell'elfo morto, durante i mesi successivi. Il sito è sempre un luogo naturale: un albero cavo, una piccola caverna o un punto tranquillo vicino a un torrente impetuoso. Ogni membro della comunità che lo desidera può creare un oggetto d'arte (una statuetta, un gioiello, un poema o un altro ricordo artistico) e collocarlo nel santuario. Gli elfi particolarmente famosi spesso vengono commemorati con pitture murali o anche altri oggetti d'arte creati dalla comunità intera.

SOCIETÀ E CULTURA DEGLI ELFI

Le comunità elfiche sono molto meno strutturate rispetto agli insediamenti di creature più legali. Anche se tendono ad essere aggregazioni poco coese di individui piuttosto che clan ben ordinati, gli abitanti condividono comunque obiettivi comuni e collaborano quando è necessario. Le tradizioni sono linee guida, non regole, e le nuove idee che offrono metodi migliori per organizzare la vita di gruppo sono sempre ben accette.

La sezione seguente descrive in dettaglio la struttura generale della società elfica, ma anche questioni più umili che si presentano nella vita quotidiana di un elfo.

Consigli per l'interpretazione: Questa sezione tratta gli aspetti quotidiani della società elfica, gli elementi che vengono considerati di conoscenza comune e i presupposti di base che gli elfi formulano sul mondo. Prendere in considerazione quali di questi presupposti sono accettati dal personaggio, quali no, e quanto possa essere di mentalità aperta verso modi alternativi proposti da altre razze.

COMUNITÀ NON SPECIALIZZATE

Diversamente dalle comunità di quasi tutte le altre razze umanoidi, le comunità elfiche evitano per lo più la specializzazione. In altre parole, nessuno persegue una professione a esclusione di tutti gli altri. Non esiste un macellaio, un fornaio, un fabbro o un armaiolo. Piuttosto, ogni cittadino trova o crea da solo ciò che gli serve. Ogni elfo impara come cucinare un pasto accettabile, come creare abiti e armi utilizzabili, come raccogliere cibo dalla foresta, come curare le ferite e come costruirsi un riparo.

Se un elfo dovesse ammalarsi o essere inabile, i suoi amici e familiari si mettono al lavoro per provvedere ai suoi bisogni fintantoché quello non guarisce. Ci si aspetta che il malato ripaghi quel debito fornendo servizi a coloro che ne hanno bisogno all'interno della comunità, ma non esistono requisiti condizionanti. Se però non riesce a ripagare il debito agli occhi della comunità, si può aspettare di non ricevere più aiuto in occasioni future.

Si presuppone che gli elfi acquisiscano da soli le materie prime necessarie al loro lavoro. Tuttavia, quando si hanno piccole scorte di un materiale particolare, vengono riunite provviste comunitarie. Qualsiasi elfo nella comunità ha libero accesso a tali provviste e può prendere ciò che gli serve. Se le risorse di una comunità si esauriscono, l'ultimo individuo che ha avuto accesso alle provviste viene incaricato di rifornirle, senza curarsi di quanta strada debba fare per eseguire il compito.

A causa della loro quasi totale autosufficienza, gli elfi raramente hanno bisogno di acquistare qualcosa da qualcun altro. Pertanto, il denaro serve a ben poco nella società elfica. Molti elfi possiedono qualche moneta ottenuta grazie a un'avventura o alla vendita di merci ad altre razze, ma un elfo può sopravvivere tranquillamente all'interno della sua comunità senza possedere nemmeno una moneta. Per un elfo, la bellezza vale molto più del denaro.

Nonostante il fatto che chiunque possa occuparsi dei propri bisogni basilari in una comunità elfica, vi è comunque un minimo grado di specializzazione, dovuto al fatto che certi elfi preferiscono determinate attività e sono più bravi di altri a compierle. Ad esempio, un elfo potrebbe appassionarsi alla progettazione e alla costruzione di edifici, mentre un altro potrebbe preferire la creazione di tessuti. Una soluzione naturale è che il primo elfo costruisca una casa per il secondo (dopo avere completato la sua), mentre il secondo fornisce al primo abiti e biancheria per la durata del progetto. Tali baratti sono comuni all'interno di qualsiasi comunità elfica e vengono considerati una soluzione elegante che consente a ciascun individuo di seguire le proprie passioni. Tuttavia, non ci si aspetta mai che un singolo elfo fornisca un servizio particolare all'intera comunità, e non si può stabilire un accordo se entrambi i partiti non concordano sui termini.

CAP I

Anche se esistono famiglie reali elfiche, il governo non viene necessariamente trasmesso di padre in figlio, come avviene spesso nei territori umani. I capi di una comunità elfica sono generalmente scelti per acclamazione; sono le persone da cui gli abitanti si recano per le loro dispute o i problemi che affliggono l'intera comunità. Molti re e regine famosi hanno ottenuto la loro posizione attraverso un uso efficace della magia o della strategia in tempi di guerra, ma alcuni vengono

scelti per la loro saggezza nel risolvere le diatribe e per la loro capacità di assumersi le responsabilità in caso di problemi.

Di tanto in tanto si verificano delle abdicazioni, e i governanti semplicemente si dimettono quando si stancano di condurre gli affari di stato. Di tanto in tanto, un governante rispetta tanto la saggezza di un particolare consigliere da condividere con lui il governo della comunità.

I successori spesso sono membri della famiglia del capo attuale, o della sua cerchia di amici, poiché imparano presto come guidare una comunità di individui molto indipendenti. Quando la regina è impegnata, è naturale che chieda aiuto a suo figlio o al suo consorte. Il governante attuale può anche suggerire un successore alla comunità. Anche se è raro che gli abitanti rifiutino un successore nominato, non hanno alcun obbligo ad accettarlo.

È raro che vi siano conflitti per il governo; quando si verificano, non sono quasi mai risolti con metodi violenti. I capi non sono così importanti per gli elfi, estremamente indipendenti, quanto lo sono invece per i membri di razze più legali, e le dispute per tali posizioni di autorità non valgono il rischio di una vita. Nei casi in cui vi siano diversi candidati che mirano a una posizione di autorità, ciascuno presenta le proprie qualifiche alla comunità in un grande raduno e gli abitanti scelgono tra gli aspiranti. Tali raduni spesso sono caratterizzati dall'appassionata oratoria dei candidati e occasionalmente da una missione. Se una contesa si riscaldasse tanto da dividere nettamente la comunità, uno dei candidati potrebbe decidere di andarsene, portando con sé i suoi seguaci, per andare a fondare una nuova comunità.

Un re o una regina degli elfi di solito governa solo una comunità. Non esistono re supremi, imperatori o altri regnanti di questo tipo, poiché un'autorità centralizzata è estranea all'animo caotico degli elfi. Ogni comunità è autonoma, ma può commerciare con altre città elfiche e perfino con gli insediamenti di altre razze. Tuttavia, se diventasse necessario, ogni comunità può sopravvivere autonomamente. Un governante elfico può stringere alleanze per conto della sua comunità, ma non per le altre. Una struttura così decentralizzata spesso confonde le altre razze; per gli elfi, è semplicemente una questione di praticità.

Si presume che un comandante elfico faccia da mediatore nel caso di conflitti importanti, si occupi del benessere della comunità, controlli che l'espansione non minacci le risorse naturali dell'area e assicuri difese adeguate. Può richiedere a ogni individuo di contribuire alla raccolta di risorse per la comunità secondo necessità, e coscrivere delle truppe per la difesa comune. Rappresenta la comunità negli accordi con altre razze e altri insediamenti elfici. Ciononostante, è anche libero di perseguire i suoi interessi quando il tempo lo permette, proprio come qualsiasi altro elfo. Inoltre, se non decide di andare all'avventura, è raro che ottenga maggior ricchezza di qualsiasi altro elfo.

Come ci si potrebbe aspettare, i governanti elfici di norma consultano una cerchia di anziani o consiglieri quando devono prendere decisioni. Tuttavia, chiunque nella comunità desideri dare consigli al governante su un particolare argomento è libero di farlo. Il governante è libero di consultarsi con coloro di cui rispetta il parere, e molti capi tendono a consultare ripetutamente le stesse persone. Non vi è alcun limite stabilito al numero di consiglieri che un re o una regina possono avere, e il numero in genere oscilla nel tempo. Molti

reggenti consultano i membri della loro famiglia per avere dei consigli, e qualcuno si consulta regolarmente anche con gli individui che lo osteggiano maggiormente, in modo da mostrare l'equità che ci si attende in un capo.

STRUTTURA DELLA COMUNITÀ

Di solito un nobile, con il consiglio di un gruppo informale di confidenti, guida una comunità di elfi. Il titolo del nobile varia a seconda delle dimensioni della comunità; un nobile che governa un villaggio o un paese generalmente viene chiamato lord o lady, il governatore di una città è un principe o una principessa, mentre chi governa un reame più grande è un re o una regina. I consiglieri di un reggente di solito sono conosciuti come anziani, a prescindere dalla loro età. Possono o meno essere membri del suo nucleo familiare, e non devono necessariamente essere tutti elfi. In particolare, i governanti che hanno assaporato la vita da avventuriero spesso invitano i loro vecchi compagni a vivere nella comunità elfica, oppure a trascorrere lunghi periodi di vacanza. Tali compagni spesso vengono annoverati tra i consiglieri del governatore.

Funzionari

Anche se nominalmente il governatore è incaricato di tutte le principali funzioni della comunità, che riguardano il cibo, le abitazioni, la difesa, la giustizia e l'addestramento, la pratica quotidiana di tali funzioni è delegata ad altri all'interno della comunità. Quasi tutte le comunità possiedono un capitano della guardia, un capomastro, un sovrintendente alle provviste, un guardiano della natura, un custode del sapere, un maestro d'armi e un sommo sacerdote. Tecnicamente, tutti questi funzionari, tranne il sommo sacerdote, vengono nominati dal governatore, ma in realtà il titolo viene conferito all'elfo che esegue più spesso l'incarico in questione. Il funzionario mantiene poi il titolo fino al momento in cui non si ritira dall'incarico o non viene riconosciuto come incompetente dal governante.

Capitano della guardia: Questo funzionario comanda le pattuglie che controllano l'area intorno all'insediamento. Si assicura che le pattuglie coprano equamente tutta l'area desiderata, riceve i loro rapporti e trasmette tutte le informazioni utili al governatore e agli anziani. Quando si verificano grandi raduni, il capitano della guardia può assegnare una pattuglia di guardie che mantenga l'ordine.

Le pattuglie di guardia di norma consistono in una manciata di elfi combattenti capitanati da un combattente o guerriero con un po' più di esperienza. La pattuglia sorveglia l'eventuale arrivo di intrusi, bestie predatrici e tutto ciò che risulta insolito, come ad esempio le morie ingiustificate di alberi. Nessuna creatura viene sfidata a meno che non sembri probabile che si stia avvicinando a una distanza definita dalla comunità degli elfi. Una sfida di solito consiste in un tiro di avvertimento accompagnato dall'esortazione verbale a tenersi alla larga, se l'intruso è un essere senziente. I gruppi di guardia possono essere assegnati a missioni di caccia nelle foreste, se nella comunità scarseggiano le scorte di carne.

Capomastro: Il capomastro coordina le costruzioni all'interno di una comunità elfica. Chiunque desideri costruire un edificio o un'altra struttura deve consultarsi con lui e convincerlo che il sito scelto sia adatto, prima di poter intraprendere i lavori. Il capomastro si accerta che i nuovi edifici non siano troppo vicini gli uni agli altri e si armonizzano

dal punto di vista estetico con la città. Su richiesta, può anche fornire consigli e guida nel processo di costruzione. Il capomastro decide quando una comunità ha raggiunto la massima dimensione sostenibile, sulla base delle risorse a disposizione. Quando si verifica un tale fenomeno, non si possono più costruire nuove case all'interno dell'area. Gli elfi che desiderino costruire nuove abitazioni devono andarsene e trovare un altro luogo in cui fondare una comunità.

Sovrintendente alle provviste: Il sovrintendente alle provviste, incaricato di mantenere scorte di cibo e acqua sufficienti a sostenere la comunità durante periodi di siccità o altre catastrofi, controlla periodicamente le scorte di carne e frutta secca, di radici vegetali e di grano presenti nella comunità, oltre che le cisterne in cui viene raccolta l'acqua piovana. Controlla anche le provviste raccolte per accertarsi che non si siano deteriorate, non siano state avvelenate o rese in qualche altro modo inutilizzabili. Quando le provviste scendono al di sotto dei livelli necessari per sostenere l'intera comunità per tre mesi, il sovrintendente alle provviste riferisce al governatore dell'ammacco, che invia delle pattuglie in cerca di cibo.

In alcune comunità, il sovrintendente alle provviste controlla anche le scorte di provviste non commestibili, come olio per lanterne, legna da ardere, oggetti alchemici, pergamene, inchiostro, attrezzi e armi. Altre comunità delegano la responsabilità su tali oggetti a ufficiali diversi oppure non si preoccupano proprio di controllarle, e i singoli cittadini sono responsabili dell'approvvigionamento di tali materiali.

Guardiano della natura: Questo funzionario ha la responsabilità di assicurarsi che gli elfi vivano armoniosamente con la natura nell'area. Spesso si tratta di un druido, che sovrintende ai giardini della comunità e si occupa della fauna e flora locale. Si accerta anche che la comunità reintegri le risorse che sfrutta, e che la sua presenza non danneggi il mondo naturale.

Custode del sapere: Il custode del sapere raccoglie e archivia le conoscenze e i progressi magici della comunità e li registra per i posteri. Custodisce le pergamene e i tomi che contengono tale sapere in una grande biblioteca centrale aperta a tutti i cittadini. Ogni tanto, la biblioteca può essere aperta agli estranei che hanno necessità speciali, ma solo con il permesso del custode del sapere.

Maestro d'armi: Il maestro d'armi addestra i giovani elfi della comunità all'uso delle armi, e insegna loro l'autodifesa. Sotto la sua tutela, i giovani imparano a muoversi senza far rumore tra gli alberi e a mimetizzarsi tra gli arbusti dopo avere attaccato. Pianifica anche spedizioni di caccia, di esplorazione o per altri scopi. In alcune comunità, il maestro d'armi controlla l'armeria, e si assicura che le armi utilizzate dalle pattuglie di guardia siano affilate e pronte per essere usate in qualsiasi momento.

Sommo sacerdote: Il sommo sacerdote di una comunità elfica di solito è il chierico più anziano di Corellon Larethian, anche se l'incarico può essere affidato a un chierico di una qualsiasi divinità venerata dalla comunità. Il sommo sacerdote coordina le funzioni dei vari templi per assicurarsi che i bisogni spirituali della comunità vengano soddisfatti. Officia alla maggior parte dei matrimoni e dei funerali, personalizzandoli per le famiglie e gli individui specifici coinvolti. In tempo di guerra o di difficoltà, il sommo sacerdote coordina non solo i chierici della sua chiesa ma anche quelli di altre chiese nella comunità, per fornire guarigione, cibo di emergenza e altro aiuto.

Giustizia

Quando tra gli elfi sorge una disputa che i contendenti non sono in grado di risolvere, possono portare il problema davanti a tre o più anziani qualsiasi, dopo averli convinti a radunarsi nello stesso luogo. Tutte le parti della contesa devono concordare sugli anziani scelti.

In molte comunità, ogni fazione della disputa sceglie due padrini che siano informati sulla situazione. Uno di questi padrini espone la querelle agli anziani, per conto del querelante o dell'imputato, di cui non si fa il nome. In tal modo, teoricamente gli anziani non dovrebbero conoscere la persona che stanno giudicando. I padrini presentano le prove e le testimonianze come richiesto, e poi gli anziani emettono una sentenza che viene considerata vincolante. Solo il governatore può sovvertire la decisione degli anziani, e può scegliere se ascoltare o meno un appello.

FAMIGLIE DEGLI ELFI

I visitatori di una comunità elfica spesso rimangono stupiti dall'apparente mancanza di vita familiare. In realtà, gli elfi amano le loro famiglie tanto quanto gli umani o i nani: semplicemente non sentono il bisogno di trascorrere tutto il loro tempo con i parenti. Dopotutto, in una vita che dura centinaia di anni, c'è molto tempo per la famiglia e anche per gli altri interessi.

Le coppie di elfi sposati di solito stabiliscono una dimora comune, ma alcuni mantengono anche le loro residenze individuali in cui potersi ritirare quando desiderano un po' di distanza dal consorte. Le coppie non sposate a volte stabiliscono dimore comuni, ma più spesso continuano a mantenere le loro case e coabitano nell'una o nell'altra.

Si suppone che un'elfa incinta riduca le sue attività quanto è necessario per assicurare la nascita di un bambino in buona salute. Dato che i bambini non sono comuni tra gli elfi, ogni nuova vita è preziosa per la comunità. Pertanto, ognuno contribuisce a prendersi cura della madre in attesa, e anche del bambino dopo il parto.

I bambini vengono sempre riconosciuti da entrambi i genitori e accolti dalla comunità con grandi festeggiamenti. I bambini mezzelfi nati all'interno della comunità spesso vengono accolti con la stessa gioia con cui si accolgono gli elfi puri. Quando nasce un bambino, i genitori di solito lo allevano insieme all'incirca per i primi dieci anni di vita, che siano sposati o meno. Da quel momento in poi, il bambino diventa di responsabilità dell'intera comunità. Il piccolo vive nella casa di uno dei due genitori (chiunque tra i due voglia fornire al bambino una casa) ma è libero di giocare con gli altri bambini elfi e di visitare gli altri adulti come desidera. I membri della comunità fanno a turno per sorvegliare i bambini che giocano e per tutelare la loro sicurezza. Qualsiasi adulto può insegnare o punire qualsiasi bambino, e tutti nella comunità conoscono i genitori di ogni bambino.

Quando raggiunge i 20 anni, un figlio generalmente viene affidato a un parente più anziano, nella stessa comunità o in un'altra. Questo parente è uno che ha il tempo e l'energia per insegnare al giovane tutti i segreti di un mestiere. Un figlio può essere affidato a diversi parenti prima di crescere definitivamente, e imparare diverse abilità e conoscenze familiari da ciascuno. Non è insolito per gli elfi ripetere questo processo di affidamento e di studio per i primi cento anni della loro vita. Tuttavia, nei periodi particolarmente

pericolosi, il bisogno di combattenti può condurre i giovani elfi ad accollarsi responsabilità da adulti rapidamente quasi quanto un umano.

Quando diventa adulto, un giovane elfo di solito è libero di scegliere di abitare in una delle case di famiglia in cui è stato allevato. Può scegliere tra le case offerte oppure costruirsi la sua casa fin da subito. La maggior parte, comunque, sceglie di abitare con un parente più anziano per qualche tempo o di andare all'avventura per alcuni anni.

A causa della stretta convivenza con diversi membri della famiglia, gli elfi tendono a sviluppare forti legami con le loro famiglie, anche se la loro natura indipendente impedisce che si sentano fisicamente vincolati a una persona o a un luogo. Gli elfi spesso viaggiano per lunghi periodi durante la loro vita adulta, e poi ritornano con storie da raccontare ai loro cari. Anche se si sente la mancanza degli elfi assenti, le famiglie sanno che alla fine torneranno, se non capita loro alcuna sventura.

Gli elfi anziani spesso si ritirano nei loro possedimenti nella comunità, dopo avere vissuto una vita lunga e intensa. Molti mantengono fino alla fine un legame con la famiglia e gli amici. Liberi dai problemi della vecchiaia, gli elfi anziani rimangono perfettamente autosufficienti fino alla fine dei loro giorni. Gli elfi anziani vengono onorati da tutti, e la mancanza di rispetto a un elfo anziano è considerata una seria infrazione all'etichetta. Poiché gli elfi mantengono le loro capacità mentali per tutta la vita, gli anziani spesso sono considerati una miniera di conoscenze. Molti dettano le loro memorie ai giovani elfi, in modo da preservarle per i posteri.

ELFI E ALTRE RAZZE

A causa della loro bellezza fisica e del temperamento generalmente mite, gli elfi sono benaccetti da quasi tutti gli altri esseri senzienti. Riescono a trovare qualcosa in comune con la maggior parte degli esseri che incontrano, e tendono ad accentuare gli aspetti positivi ogniqualvolta trattano con altre razze.

Le comunità elfiche spesso formano alleanze con gli umani e i raptoran che vivono nei dintorni, a beneficio di tutti quelli coinvolti. Quando una guerra minaccia una comunità vicina, gli elfi provano sempre prima a negoziare, sperando di evitare un conflitto aperto. Anche se non sono disposti a cedere i loro diritti legittimi, provano a cercare una soluzione utile per entrambe le parti. Solo in rari casi non riescono ad accordarsi con i loro nemici.

Gnomi: Anche se molti gnomi sono abili nell'uso della magia arcana, pochi mostrano la serietà necessaria a svelarne i segreti. Gli gnomi tendono a trattare la magia come niente più che trucchetti da salotto con cui confondere e divertire i compagni, anziché studiarla in profondità ed estorcere i suoi segreti dal cosmo, come fanno gli elfi. Naturalmente, gli gnomi vivono un po' meno degli elfi, e quindi non ci si può aspettare che si occupino di un qualsiasi argomento con la profondità che può avere un elfo. Eppure, anche gli umani trattano la magia con maggior rispetto degli gnomi.

Anche se gli elfi possono considerare gli gnomi triviali e alquanto frivoli, riconoscono in loro un amore per la musica che è pari al loro. La musica gnomesca non si limita agli ossessivi ritornelli che caratterizzano le melodie elfiche, e gli gnomi hanno sviluppato un'abilità artistica incomparabile

con i suoni. Gli gnomi bardi sono sempre i benvenuti nelle comunità elfiche, e alcuni partecipano anche ai festival delle arti, a fianco degli elfi.

Halfling: La maggior parte degli elfi non sa come considerare gli halfling. I piccoletti sembrano incredibilmente affascinanti, e molti elfi sono ben lieti di stare in loro compagnia. D'altro canto, gli elfi spesso hanno la sensazione che gli halfling in qualche modo si trattengano... cosa che spesso è vera. Gli halfling in un certo senso sono intimoriti dagli elfi e tendono a comportarsi nel miglior modo possibile quando sono in loro compagnia. Questa reticenza ad essere davvero se stessi da parte degli halfling spesso induce gli elfi a considerarli piuttosto noiosi, ma questa impressione non potrebbe discostarsi di più dalla realtà. Quando gli halfling trascorrono lunghi periodi di tempo nei regni degli elfi, tendono a uscire dal loro guscio e a rivelare la loro reale natura amante del divertimento. Tuttavia, molti halfling limitano le loro visite a questi posti, a causa del loro naturale desiderio di vedere e fare una miriade di cose diverse.

Gli elfi apprezzano la capacità degli halfling di inserirsi in qualsiasi gruppo e di affascinare gli altri, inducendoli con parole mielose a guardare le cose dal loro punto di vista. Capiscono anche, però, che parole mielose e mani lunghe procedono spesso di pari passo, e quindi è raro che gli elfi invitino gli halfling a visitare luoghi che ospitano i loro più preziosi artefatti. Gli elfi rispettano anche il desiderio degli halfling di evitare i conflitti: un atteggiamento che condividono, anche se non per le stesse ragioni.

Grazie alla loro natura affascinante, alle storie interessanti che raccontano e alle merci di scambio che portano con sé, gli halfling sono sempre benaccolti nelle comunità elfiche. Di tanto in tanto, gli elfi cercano l'aiuto degli halfling per quelle avventure in cui le loro particolari abilità sarebbero utili.

Mezzelfi: Gli elfi considerano i mezzelfi come parenti che meritano un benvenuto nelle loro comunità. Molti li considerano con un velo di pietà, perché il loro sangue elfico promette bene, ma quello umano li condanna a una morte rapida. Altri percepiscono in loro una tensione e un piacere per la vita che raramente si vede negli elfi.

Considerata la tendenza degli elfi all'individualismo, sarebbe errato presumere che tutti gli elfi provino gli stessi sentimenti per qualcosa. Ci sono sempre quelli che trovano difficile non tener conto del retaggio di un mezzelfo, e lo considerano impuro, inferiore o ripugnante, a seconda delle circostanze della nascita del bambino. Anche per coloro che non sono turbati dai genitori non elfi di un bambino, può essere difficile negare le differenze fisiche tra i bambini elfi e quelli mezzelfi. Anche solo su questa base, alcuni elfi adulti hanno difficoltà a nascondere il loro sdegno e la loro pietà per un bambino che non riesce a competere con i suoi pari: questo è un fardello pesante da sopportare per un bambino di qualsiasi razza.

Al di là di queste considerazioni, gli elfi si rifiutano di inserire i mezzelfi in un'unica categoria, e accordano a ciascuno il rispetto individuale che merita ogni elfo. In particolare, gli elfi capiscono bene che alcuni mezzelfi non condividono il loro punto di vista caotico, anche se spesso sono i più affini ai loro punti di vista rispetto alle altre razze. Per questo motivo, gli elfi trovano che i mezzelfi siano utili intermediari nelle negoziazioni con alcune razze di allineamento legale.

Mezzorchi: L'inimicizia razziale tra elfi e orchi risale alla creazione delle due razze e alla leggendaria battaglia tra Corellon Larethian e Gruumsh, la divinità degli orchi. Secondo la leggenda, gli elfi nacquero dalle gocce del sangue che Corellon versò durante la battaglia che combatté con l'avversario. Poiché il Creatore degli Elfi sconfisse Gruumsh, strappando l'occhio del suo nemico con un colpo di spada lunga, gli elfi sono convinti della loro innata superiorità sui bestiali orchi. Ciononostante, gli orchi hanno dichiarato guerra agli elfi più di ogni altra razza, e raramente un confronto termina senza spargimento di sangue. Considerata la loro storia, molti elfi non nutrono alcuna fiducia o simpatia per questi brutali umanoidi, e considerano la prole mezzosangue dei loro nemici con malcelato sospetto. Un elfo può anche salutare un mezzorco con una certa gentilezza, ma in quel momento la sua mano sarà in genere sull'elsa della spada.

Poiché gli elfi credono molto nel potere dell'individuo di superare ogni ostacolo, un singolo elfo in genere è incline a concedere il beneficio del dubbio a un singolo mezzorco. Poche vere amicizie possono nascere tra queste razze, ma è possibile che si verifichi un certo spirito cameratesco.

Nani: Considerati i punti di vista completamente diversi di elfi e nani, non è strano che le relazioni diplomatiche tra le due razze siano difficili. I nani sacrificano gli individui in favore del gruppo, mentre gli elfi fanno l'opposto. Entrambi i sistemi si adattano bene alla razza che li utilizza, ma questa importante differenza rende difficile per i due gruppi un accordo su progetti specifici. Gli elfi tendono a considerare i nani come creature austere e prive di senso dell'umorismo, mentre i nani trovano che gli elfi siano capricciosi, volubili e irresponsabili, considerata la loro apparente mancanza di attenzione per la famiglia. A dispetto delle differenze, entrambe le razze concordano su molti punti rilevanti, perché entrambe sono fondamentalmente votate al bene. Anche se possono urlare, imbronciarsi e scagliarsi insulti l'un l'altro nel cuore dei negoziati, si guardano reciprocamente le spalle quando devono fronteggiare minacce esterne.

Raptoran: Gli elfi condividono con i raptoran un alfabeto e un amore per le terre incontaminate, e a volte le due razze firmano patti di mutuo soccorso, nonostante il senso del territorio tipico dei raptoran. I singoli raptoran ed elfi tendono ad andare d'accordo, visto che sono entrambi divertiti dal pensiero a breve termine che caratterizza gli umani e altre razze.

Umani: L'enorme varietà delle culture umane affascina gli elfi, che apprezzano l'individualità in quanto tale. Tra tutte le razze umanoidi, gli umani mostrano la maggiore adattabilità e flessibilità, così come una passione per la vita che non si riscontra in molti regni elfici. Sicuramente queste qualità attirano gli elfi verso gli umani, con una forza tale che esiste un numero relativamente alto di incroci tra queste due razze.

D'altro canto, gli elfi trovano che gli umani siano in qualche modo privi di cultura, semplicemente perché non vivono abbastanza da acquisire l'ammirazione che gli elfi nutrono per le arti. Gli umani non possiedono la prospettiva a lungo termine che caratterizza gli elfi, un fatto che frustra parecchio questi ultimi. Gli umani spesso non si preoccupano se la terra possa sostenere la diffusione della loro civiltà a lungo termine, poiché non saranno personalmente presenti per assistere ai risultati. I loro figli o nipoti potrebbero magari assistere al declino di fertilità di un terreno troppo coltivato o alla graduale alterazione di un lago che una volta abbondava

di pesci e che si trasforma in un buco nero a causa della pesca eccessiva e dell'inquinamento, ma i responsabili di tali crimini saranno morti da tempo. Tuttavia, questi cambiamenti possono accadere durante l'arco di vita di un singolo elfo, e pertanto questi si sentono responsabili di essere i buoni custodi del territorio.

Gli umani dimostrano una tendenza a combattere tra loro che gli elfi trovano indisponente, per non dire altro. Una razza che consuma se stessa come fanno gli umani è praticamente incomprensibile per gli elfi; gli umani sembrano capaci quasi quanto gli orchi di distruggersi l'un l'altro per problemi stupidi. Molte razze hanno un'inimicizia di lunga data per qualche altra razza, ma tra tutte le razze civilizzate solo gli umani si uccidono tra loro con tale slancio.

Ciononostante, quali che siano i punti deboli dell'umanità, si tratta comunque di una razza giovane con un grande potenziale. Molti elfi considerano un loro dovere guidare gli umani verso un grado di civiltà più elevato, come si potrebbero guidare i propri figli nell'acquisizione del sapere. Pertanto, molte comunità elfiche trattano gli umani con un grado di indulgenza che viene spesso riservato ai bambini. Altri, riconoscendo negli umani una grande forza e prodezza con le armi, cercano di allearsi con loro su base paritaria, per fondere la saggezza dei comandanti elfi con l'abilità e la ferocia delle truppe umane, in modo da creare una combinazione quasi imbattibile.

Consigli per l'interpretazione: Le generalizzazioni precedenti rappresentano il modo in cui probabilmente un membro medio della società elfica considera qualcuno di una determinata razza. Poiché non esistono membri medi di una società, ma solo individui, spetta al giocatore decidere quanto siano appropriati tali commenti. Il personaggio condivide gli stereotipi presentati sopra? E se no, perché? C'è stato qualcosa nel passato del personaggio che ha cambiato il suo punto di vista su una particolare razza?

RELIGIONE

La religione è un aspetto estremamente intimo della vita di un elfo. Tutti gli elfi ascoltano durante la loro giovinezza le leggende narrate sugli dei, e tutti vengono a contatto con chierici e rituali sin da tenera età. Il significato di queste tradizioni varia, per un singolo elfo, in base alle sue esperienze e alla sua mentalità.

I servizi religiosi organizzati si svolgono solo nei giorni sacri e per eventi speciali quali matrimoni e funerali. Molti individui si recano al tempio quando si sentono dell'umore adatto, più o meno di frequente a seconda dell'individuo. Molti templi offrono ben pochi precetti educativi, tranne che per i dogmi di un particolare culto, poiché gli elfi possono ricevere la loro educazione praticamente da chiunque all'interno della comunità. Le offerte alle chiese sono volontarie, ma molti templi e santuari possiedono molte ricchezze sotto forma di servizi e opere d'arte donate dai membri riconoscenti della comunità. Infatti, molti artigiani elfici pensano che creare un'opera che serva a decorare un tempio costituisca l'apice della loro carriera.

I chierici di ogni tempio sono presenti per tutti i principali giorni di festeggiamento in una comunità elfica. Sebbene le loro benedizioni siano parte delle cerimonie, questi atti vengono considerati come il personale contributo dei chierici

più che come necessità religiose. I matrimoni elfici di solito prevedono che un chierico di Hanali Celanilo o di Corellon Larethian unisca la coppia. Un funerale elfico adeguato richiede la presenza di un chierico di Sehanine Moonbow o di Corellon Larethian per disporre dei resti con un incantesimo *polvere alla polvere* e per confortare la gente in lutto, assicurandola che il defunto è andato a riunirsi con Corellon e le altre divinità elfiche.

ALOBAL LORFIRIL

Semidivinità (Caotico Buono)

La baldoria, l'edonismo e gli eccessi di tutti i tipi sono la sfera di competenza di Alobal Lorfiril, noto come il Festaiolo e il Mago Festoso. È il più giovane tra i Seldarine (vedi "Origini mitologiche", pagina 25), e spinge i propri seguaci a trarre il massimo piacere possibile da ciascun momento. La responsabilità è per il domani; perché non trascorrere l'oggi godendosi buon cibo, ottimo vino, amicizia e amore?

Alobal non blandisce i suoi seguaci a diventare intossicati fino al punto di provocare danni a sé o ad altri, né perdona la ricerca del piacere personale a spese degli altri. Insegna che si può rinviare a domani ciò che si dovrebbe fare oggi, e che gli elfi non devono mai avere fretta. Sprecare il presente in lavori faticosi è inutile e quasi peccaminoso.

Il Mago Festoso ha l'aspetto di un grazioso elfo con occhi d'oro scintillante, e gli piace la magia quando è utilizzata per divertire, per creare la bellezza o per migliorare il piacere delle attività quotidiane. Le illusioni utilizzate per divertimento, piuttosto che come semplici inganni, sono molto usate tra i suoi seguaci, così come le trasmutazioni che servono a migliorare gli oggetti d'arte e le evocazioni mirate a ottenere un compagno divertente per un po' di tempo.

Area di influenza: Edonismo, allegria, magia, baldoria.

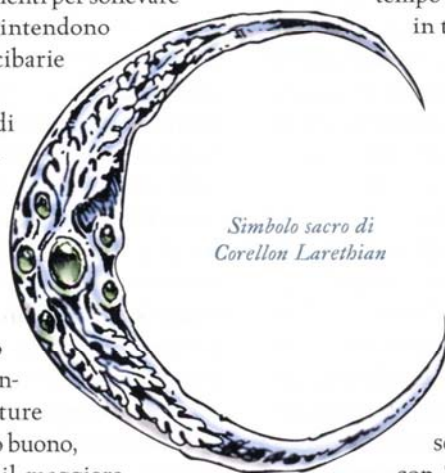
Domini: Bene, Caos, Inganno, Magia.

Addestramento dei chierici: I chierici di Alobal cominciano il loro addestramento ospitando feste spontanee e spettacoli magici nelle loro comunità. Man mano che acquisiscono potere e importanza, presiedono alle funzioni della comunità, forniscono intrattenimenti per sollevare gli animi dei malati e dei feriti, e sovrintendono alla produzione di vini, dolci e altre cibarie consumate solo per diletto.

Missioni: I seguaci del Festaiolo di solito intraprendono missioni per recuperare oggetti d'arte che forniscono diletto a coloro che li possiedono, vanno alla ricerca di vini magici e cibi rari, competono nei giochi e ricercano metodi magici per ridurre il carico lavorativo quotidiano dell'elfo comune. Tali missioni spesso comprendono consultazioni con altre creature longeve, come i draghi di allineamento buono, a proposito di ciò che fornisce loro il maggiore piacere e la più grande soddisfazione.



Simbolo sacro di
Alobal Lorfiril



Simbolo sacro di
Corellon Larethian

Preghiere: Le preghiere ad Alobal spesso formulano richieste in termini di piacere. Una preghiera comune recita: "Fa' ch'io sollevi la coltre che attanaglia i miei compagni/Con un calice, una risata e un canto,/Per farli ridere per l'intera notte."

Santuari: È raro che i seguaci di Alobal fondino dei templi; molti non possiedono la tempra necessaria a lavorare sodo. Spesso creano piccoli santuari dentro taverne, radure e luoghi dalla bellezza selvaggia. Un santuario ad Alobal spesso nasconde grandi scorte di vino, frutta candita e altri confetti, oltre che pergamene di incantesimi utilizzati di frequente dai seguaci. I santuari di Alobal spesso vengono mascherati per mezzo della magia, e appaiono come alberi con foglie dei colori dell'arcobaleno, o come altri oggetti strani ma piacevoli.

Rituali: I seguaci di Alobal venerano il loro dio ogni volta che bevono un sorso di vino, assaggiano un cibo prelibato, scambiano qualche racconto con un amico o partecipano a un'attività piacevole. La semplice invocazione del nome del dio in tali occasioni conta come venerazione della divinità.

Araldo e alleati: L'araldo di Alobal sul Piano Materiale è un elfo illusionista di 10° livello/ladro di 10° livello. I suoi alleati sono eladrin bralani, lillend o eladrin ghaele, e planetar.

Arma preferita: Pugnale.

CORELLON LARETHIAN

Divinità Maggiore (Caotico Buono)

Corellon Larethian è descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*. Il Creatore degli Elfi governa tutte le cose care all'anima degli elfi: la magia, la musica, le arti, l'artigianato, la bellezza, l'individualismo e la poesia. Rappresenta anche le guerre combattute per una giusta causa. La sua nemesi è Gruumsh, il dio degli orchi, che un tempo perse un occhio a causa della lama saettante di Corellon.

Area di influenza: Elfi, magia, musica, arti.

Domini: Bene, Caos, Guerra, Protezione.

Addestramento dei chierici: Poiché gli elfi sono molto longevi, i chierici di Corellon possono permettersi di trascorrere anni a osservare le reclute potenziali prima di iniziarle ai misteri della fede. Una volta che un nuovo aspirante chierico accetta l'invito di unirsi al clero, trascorre molto tempo a meditare, in tranquilli studi accademici e in tentativi artistici.

Missioni: Corellon desidera proteggere il popolo elfico da ogni danno. A parte ciò, vuole riportare a loro i capolavori artistici della tradizione elfica che sono andati perduti, e cerca di contrastare i drow in ogni occasione. I seguaci di Corellon si ritrovano a proteggere villaggi dalle incursioni degli gnoll, a rubare da templi malvagi per recuperare antichi tomi elfici del sapere e a distruggere fortezze sotterranee piene di sacerdotesse vampire drow.

Preghiere: Le preghiere a Corellon sono sempre in Elfico. Cominciano spesso con "Hei-Corellon shar-shelevu," che significa "Corellon, possa la tua grazia garantire..."

Templi: In una città di elfi, il tempio dedicato a Corellon Larethian è spesso una meraviglia in alabastro di minareti e balaustre. Nelle comunità più piccole, il tempio prende spesso forma di una grande casa-albero nella foresta a decine di metri dal suolo. Molti templi sono entusiasti di aiutare in tutti i modi possibili gli elfi che viaggiano, e anche le altre razze, a patto che combattano contro gli odiati drow. I templi di Corellon spesso sono anche armerie, nelle città più piccole.

Rituali: I rituali di Corellon sono integrati nella società elfica, poiché celebrano le nascite, onorano i credenti defunti e benedicono i matrimoni. Prima di una battaglia, i seguaci spesso recitano la Litanie delle Frecce.

Araldo e alleati: Corellon usa elfi celestiali chierici di 20° livello come suoi araldi. Questi individui sono sempre arcieri di grande esperienza. I suoi alleati comprendono eladrin bralani, eladrin ghaele e planetar.

Arma preferita: Spada lunga.



Simbolo sacro di
Deep Sashelas

DEEP SASHELAS

Divinità Intermedia (Caotico Buono)

Il Signore del Sottomare è il patrono degli elfi acquatici. Insieme alla sua consorte Trishinia, Regina dei Delfini, governa il mondo subacqueo e crea visioni sempre cangianti di straordinaria bellezza sottomarina.

Deep Sashelas ha l'aspetto di un bell'elfo acquatico con pelle di color acqua marina e fluenti capelli blu-verdastri. Di solito indossa un'armatura di cuoio fatta di pelle di squalo e decorata con pinne e altri fronzoli. Deep Sashelas è un capo carismatico e un creatore ispirato, ma è anche volubile e capriccioso, come mostrano i molti racconti sulle sue avventure amorose con sirene, elfi acquatici mortali e altre adorabili creature degli abissi.

Area di influenza: Oceani, elfi acquatici, creazione, conoscenza.

Domini: Acqua, Bene, Caos, Protezione.

Addestramento dei chierici: I chierici di Deep Sashelas sono per lo più elfi acquatici, ma anche gli elfi di superficie venerano questo dio. Tutti i suoi chierici sanno nuotare, e spesso agiscono da mediatori tra le razze acquatiche e quelle non acquatiche. Si oppongono ai sahuagin e spesso portano la guerra direttamente a casa dei loro nemici.

Missioni: I seguaci di Deep Sashelas spesso intraprendono delle missioni per recuperare oggetti magici che controllano creature acquatiche, per attaccare le roccaforti dei sahuagin o per stringere alleanze tra gli elfi e altre razze, sia in superficie che sott'acqua.

Preghiere: I seguaci del Principe Delfino invocano il loro dio prima di cominciare nuovi progetti artistici e poi al loro compimento, e quando si preparano a portare guerra ai nemici degli elfi acquatici. Le preghiere a Deep Sashelas invocano sempre la bellezza del mondo sottomarino e spesso chiedono una guida per preservarla. Una preghiera comune recita: "Signore



Simbolo sacro di
Elebrin Liothiel

ELEBRIN LIOTHIEL

Divinità Intermedia (Caotico Buono)

Conosciuto come il Giardiniere Celestiale, Elebrin Liothiel è il dio elfico dei frutteti, dei giardini e dei raccolti. Questa divinità pastorale rappresenta l'abbondanza della natura e la sua capacità di provvedere a coloro che vivono in armonia con essa.

Elebrin ha l'aspetto di un giovane elfo che indossa una tunica e pantaloni dalle sfumature dorate. Il suo mantello ha il colore delle foglie verdi primaverili con ricamati viticci rampicanti, e porta un bastone robusto fatto di legno di sorbo rosso. Un diadema di viticci pieni di foglie adorna le sue tempie.

Il Giardiniere Celestiale ha creato l'albero di *saelas* come regalo per gli elfi, e si occupa con particolare attenzione dei boschetti di *saelas*. (La parola in Elfico *saelas* si traduce "legno selvatico" in Comune; per informazioni sulle proprietà del legno selvatico, vedi pagina 168). Inoltre, Elebrin sorveglia i giardini, i frutteti e i boschetti vicini agli insediamenti elfici, assicurando abbondanti raccolti per coloro che piantano e curano i germogli in armonia con la natura. Anche i giardini ornamentali rientrano tra i suoi interessi, così come tutte le piantagioni decorative.

Area di influenza: Natura, giardini, frutteti, raccolti.

Domini: Bene, Caos, Sole, Vegetale.

Addestramento dei chierici: I chierici di Elebrin si occupano dei giardini e dei frutteti

del Sottomare, mantieni la mia determinazione forte come le maree, e il mio braccio armato: veloce come un'anguilla, così che io possa preservare la grandezza del reame sotto le onde."

Santuari: Molti santuari dedicati al Principe Delfino sono costruiti sul fondo del mare o su scogliere rocciose, ma altri si trovano su coste aride. Costruiti con conchiglie, coralli e legna di deriva, sono abbelliti dalle creazioni artistiche degli elfi. Una pozza di acqua cristallina funge da altare vero e proprio.

Rituali: I chierici di Deep Sashelas celebrano i rituali in occasione di maree particolarmente alte o basse, note come Alto Flusso e Basso Riflusso. Durante queste cerimonie si compiono offerte di oggetti preziosi provenienti dal mare e si creano grandi opere d'arte, mentre i chierici eseguono danze marine durante le quali nuotano secondo schemi predeterminati con i delfini e intonano canti che ricordano l'infrangersi delle onde sulla riva.

Araldo e alleati: Un elfo acquatico celestiale chierico di 20° livello funge da araldo di Deep Sashelas. I suoi alleati comprendono tritoni, orche celestiali e capodogli celestiali avanzati. (Deep Sashelas spesso invia delle bestie magiche come alleati planari, contrariamente alla descrizione dell'incantesimo.)

Arma preferita: Tridente.

comuni di un insediamento elfico, e studiano come piantare i germogli per armonizzarli con la natura, piuttosto che entrare in conflitto con altre crescite naturali. Man mano che acquisiscono esperienza, assistono il Guardiano della Natura nel piantare giardini, catalogare nuovi tipi di piante e farle crescere in maniere decorative.

Missioni: I seguaci di Elebrin spesso intraprendono missioni che riguardano la ripulitura di un'area inaridita da qualche malvagità o l'acquisizione di germogli o talee di qualche nuova forma di vita vegetale. Possono anche imbarcarsi in missioni mirate a trovare cibo per altre comunità elfiche o anche per insediamenti umani colpiti da carestie o altre sventure.

Preghiere: Le preghiere del Giardiniere Celestiale di solito riguardano la salute delle foreste e della vita vegetale, o sono richieste di pioggia, sole o altre condizioni climatiche necessarie. Quale che sia il loro contenuto, l'elfo che le formula ha sempre tra le mani un pezzo di *saelas* o di una pianta vivente. Gli elfi spesso si recano in boschetti di *saelas* o nei frutteti per offrire le loro preghiere a Elebrin.

Santuari: I santuari dedicati a Elebrin di solito sono semplici piattaforme costruite su alberi alti, anche se alcuni sono edifici di una stanza, con un'intera volta di *saelas* a chiuderli. In ciascuno il suolo è terroso, e ospita piante molto accudite e di ogni specie, che crescono in abbondanza in tutti i punti, tranne alcuni passaggi sgombri per consentire di accedere all'altare. Spesso le offerte di armi, armature e attrezzi fatti di *saelas* vengono custoditi vicino all'altare.

Rituali: I chierici del Giardiniere Celeste benedicono le nuove piantagioni, le foreste in cui andranno costruiti nuovi insediamenti elfici, e i raccolti provenienti sia da giardini curati che da foreste selvagge.

Araldo e alleati: Un elfo druido di 20° livello è l'araldo di Elebrin. Gli alleati che invia sono ninfe mezzo-celestiali, treant mezzo-celestiali e corsieri celestiali. (Elebrin spesso invia delle bestie magiche come alleati planari, contrariamente alla descrizione dell'incantesimo.)

Arma preferita: Bastone ferrato.

HANALI CELANIL

Divinità Intermedia (Caotico Buono)

Dea dell'amore e della gentilezza, la Dama Cuordoro ha l'aspetto di un'elfa dai capelli dorati e dalla straordinaria beltà, con indosso una semplice veste bianca e splendidi gioielli d'oro. Indulgente e generosa, impersona il romanticismo, la bellezza e la gioia dell'animo elfico, ed è la divinità patrona per i giovani amanti.

A differenza degli dei dell'amore di altre razze, Hanali Celanil non è gelosa né esigente, anche se tende ad essere un po' vanitosa. Promuove la creazione della bellezza in tutte le sue forme, il godimento dell'amore di per sé e l'indulgenza verso le trasgressioni poco importanti.

Area di influenza: Amore, romanticismo, bellezza, ammalementi, maestria negli oggetti magici, belle arti, artisti.

Domini: Bene, Caos, Magia, Protezione.

Addestramento dei chierici: I chierici della Dama Cuordoro cominciano le loro carriere occupandosi dei giardini, creando e collezionando splendidi oggetti d'arte (in particolare gioielli) e perfezionando la cura del proprio corpo, in modo da poter dare il massimo della loro bellezza. Man mano che aumentano di livello, presiedono ai matrimoni e ad altri riti di passaggio, benedicono i raduni di artisti, perseguono e incoraggiano la crescita dell'amore nelle loro congregazioni. I chierici della Dama Cuordoro danno sempre rifugio e soccorso ai giovani amanti che cercano il loro aiuto.

Missioni: Le missioni per Hanali Celanil possono richiedere la creazione o il recupero di un oggetto magico che riguarda l'amore o la bellezza, missioni diplomatiche per stringere alleanze con potenti creature buone, o l'acquisizione di opere d'arte uniche e splendide. Riguardano anche l'abbellimento di un'area o di una creatura meritevole.

Preghiere: I seguaci di Dama Cuordoro pregano di essere guidati nelle questioni di cuore, per ciò che concerne la bellezza o per le doti personali nel produrre opere d'arte eccezionali. Una preghiera comune recita: "Dama Cuordoro, lascia che la tua bellezza si infonda nella mia anima, e che il tuo amore sia la mia guida verso la verità."

Santuari: I santuari dedicati a Hanali sono meraviglie architettoniche decorate con i più bei ritratti, le più splendide sculture di cristallo, gioielli d'oro e di cristallo e collezioni di gemme scintillanti. Spesso si trovano in radure dove dimorano gli artisti, o in luoghi di naturale bellezza.

Rituali: I chierici del Cuore Dorato organizzano frequenti feste e danze improvvisate per sollevare gli animi delle loro comunità. Celebrano anche un rituale noto come i Segreti del Cuore una volta al mese alla luce della luna piena. Durante tali rituali, i seguaci dedicano oggetti di grande bellezza alla loro dea, gli artisti presentano i loro lavori più recenti alla comunità, mentre gli amanti si fidanzano.

Araldo e alleati: L'araldo di Hanali Celanil è un elfo celestiale mago di 20° livello. I suoi alleati comprendono unicorni o pegasi celestiali, lillend e corsieri celestiali. (Hanali Celanil spesso invia delle bestie magiche come alleati planari, contrariamente alla descrizione dell'incantesimo.)

Arma preferita: Pugnale.



Simbolo sacro di Hanali Celanil

LOLTH

Divinità Intermedia (Caotico Malvagio)

Lolth, la Regina delle Fosse delle Ragnatele Demoniache, era originariamente la sposa di Corellon, ma questi la cacciò dai Seldarine (vedi "Origini mitologiche", pagina 25) quando si convertì al male. Fu Lolth a diffondere per prima il male tra gli elfi e a separare i drow dal resto della loro razza, migliaia di anni or sono. Adesso il suo obiettivo è sfruttare i drow per conquistare gli enormi reami cavernosi che si estendono al di sotto della superficie terrestre. Lolth si diletta a mettere alla prova i suoi seguaci aizzandoli l'uno contro l'altro, in modo che il più forte possa eliminare il più debole.

Lolth ha l'aspetto di una splendida drow molto alta, o di un massiccio ragno nero con la testa di una drow.

Area di influenza: Drow, ragni, oscurità.

Domini: Distruzione, Inganno, Male.

Addestramento dei chierici: Più di qualsiasi altra divinità, Lolth si rallegra nel mettere continuamente alla prova i suoi chierici, che sono esclusivamente femmine, e spesso le istiga l'una contro l'altra o contro i membri della loro stessa famiglia. Ogni chierica di Lolth sa che il cammino verso una promozione contempla il pugnalarle alle spalle i propri superiori, e allo stesso modo ogni chierica sa bene che i suoi sottoposti stanno tramando per fare la stessa cosa con lei.

Missioni: Lolth ha imposto ai suoi seguaci l'incarico di conquistare la vasta rete di caverne dei reami sotterranei, oltre che di uccidere gli elfi di superficie. Missioni tipiche includono attaccare una comunità di drow rivale, devastare la tana di un mind flayer in cerca della sua magia e costruire un artefatto che trasformi in ragni gli elfi di superficie.

Preghiere: Le preghiere a Lolth, sempre formulate in Elfico, spesso presentano la frase "Elliya Lolthu", che significa "Mettimi alla prova, Lolth."

Templi: I templi consacrati a Lolth tra i drow in genere dominano (in tutti i sensi della parola) le comunità che li circondano. Tali templi sono difesi da ragni seguaci, abili e furbi, ma servono anche da depositi di sapere oscuro e magia potente.

Rituali: Lolth utilizza un certo numero di rituali competitivi per identificare i seguaci particolarmente meritevoli. Quanti hanno successo in questi rituali (di cui la maggior parte implica duelli magici o combattimenti all'ultimo sangue) ottengono l'accesso a magie più potenti. Quanti falliscono vengono degradati, uccisi o trasformati in drider.

Araldo e alleati: Un demone bebilith con 18 Dadi Vita è un araldo comune per Lolth. I suoi alleati sono demoni succubi, demoni bebilith e demoni marilith.

Arma preferita: Pugnale.

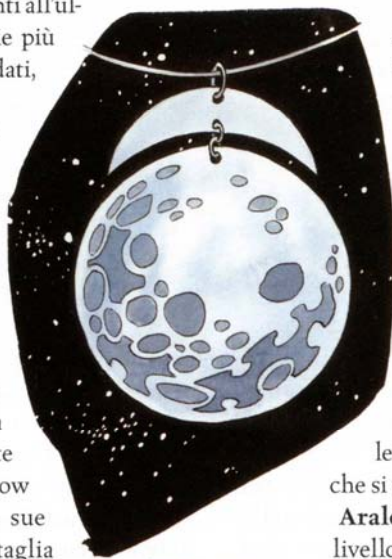
SEHANINE MOONBOW

Divinità Intermedia (Caotico Buono)

La Figlia dei Cieli Notturmi tiene sotto il proprio controllo la morte, i sogni e la bellezza della notte. Attualmente consorte di Corellon Larethian, Sehanine Moonbow gli ha conferito la forza attraverso le sue lacrime nel corso della sua grande battaglia contro Gruumsh durante la Prima Guerra. È lei che facilita il passaggio degli elfi morenti e dei loro spiriti verso la loro ricompensa finale. Quando un elfo si avvicina alla morte per vecchiaia, malattia o per qualche altro mezzo non violento, un'opaca luna crescente bianca come il latte spesso appare nelle lenti dei suoi occhi: la caratteristica "falce di luna" di Sehanine da cui deriva il suo nome. In quei momenti, la dea spesso invia all'elfo morente una visione del mondo dell'aldilà per infondergli speranza e forza durante il passaggio.



Simbolo sacro di Lolth



Simbolo sacro di Sehanine Moonbow

La Signora dei Sogni governa anche il sonno, i sogni e le rivelazioni mistiche. È molto raro che parli direttamente con i suoi seguaci, preferendo far conoscere la sua volontà mediante sogni, visioni mistiche e viaggi dello spirito.

Sehanine ha l'aspetto di un'elfa dalla bellezza eterea con i capelli candidi e gli occhi azzurri. Di solito indossa una veste argentata con sopra un gioiello d'argento con la forma di una luna piena.

Area di influenza: Misticismo, sogni, morte, viaggi, trascendenza, luna, stelle, cielo.

Domini: Bene, Caos, Conoscenza, Viaggio.

Addestramento dei chierici: I chierici di Sehanine Moonbow iniziano la loro carriera accudendo i santuari dei morti e fornendo consiglio ai membri della comunità sul significato dei loro sogni.

In seguito, possono servire come consiglieri spirituali per i loro compagni elfi, presiedere ai funerali, difendere le loro comunità dalle incursioni di non morti e compiere divinazioni in nome dei capi che devono prendere una decisione.

Missioni: I seguaci di Sehanine Moonbow spesso intraprendono missioni per distruggere non morti, recuperare i cadaveri di elfi deceduti che non hanno avuto un funerale appropriato oppure ritrovare conoscenze arcane perdute concernenti illusioni o divinazioni.

Preghiere: Le preghiere rivolte alla Figlia dei Cieli Notturmi sono spesso espresse con indovinelli e utilizzano termini relativi alla luna, alle stelle e alla notte. Una preghiera comune pronunciata prima di intraprendere un progetto artistico o una missione speciale recita: "Possano i tuoi sacri raggi lunari guidarmi a una più profonda comprensione, e la tua luce siderale rivelarmi l'ignoto."

Santuari: I templi di Sehanine sono posizionati in modo da essere immersi nella luce della luna piena quando brilla. Un tempio è spesso decorato con argento e seleniti e il soffitto ha un'apertura che rivela il cielo stellato. Un tempio generalmente è circondato da un giardino di fiori che sbocciano di notte.

Rituali: I chierici della Signora dei Sogni presiedono ai funerali e benedicono quanti sono in procinto di intraprendere viaggi spirituali di qualsiasi tipo. Una volta al mese, celebrano le Beatificazioni Lunari, una festa celebrata alla luce della luna piena. Altri giorni sacri commemorano le eclissi lunari, le unioni di corpi astrali o altri eventi celestiali che si verificano a intervalli non frequenti.

Araldo e alleati: Un elfo fantasma chierico di 10° livello/mago di 10° livello è l'araldo di Sehanine sul Piano Materiale. I suoi alleati comprendono eladrin bralani, eladrin ghaele e planetar.

Arma preferita: Bastone ferrato.

VANDRIA GILMADRITH

Divinità Intermedia (Legale Neutrale)

La guerra non è mai auspicabile, ma a volte è necessaria. Quando il conflitto armato è inevitabile, gli elfi pregano Vandria Gilmadrith per una strategia prudente e una vittoria con perdite minime.

Figlia di Corellon Larethian avuta con la sua consorte originaria Araushnee, Vandria un tempo era spensierata e vivace come qualsiasi altro membro dei Seldarine (vedi "Origini mitologiche", pagina 25). Tuttavia, quando Araushnee sferrò un assalto traditore contro i Seldarine, Vandria raccolse le forze per difendere le altre divinità elfiche. La conseguente carneficina la rese per sempre cupa e cementò il suo impegno ad aiutare il suo popolo nei momenti in cui diventa inevitabile impugnare le armi.

Come Corellon Larethian, Vandria Gilmadrith è una divinità della guerra, ma dove Corellon impersona la gloria del combattimento individuale, Vandria incarna la strategia, le tattiche, le alleanze e la stretta collaborazione sul campo di battaglia. Tali aspetti della guerra intrinsecamente legali sono estranei all'anima caotica dell'elfo, quindi Vandria di norma ha ben pochi seguaci di razza elfica. Perfino gli elfi, però, a volte devono imparare a collaborare per il bene superiore e i suoi seguaci spuntano come non mai quando la guerra si profila all'orizzonte. Conosciuta come Cuore d'Acciaio per la sua natura risoluta e protezione affidabile, Vandria rappresenta la capacità degli elfi di indurire i loro cuori spensierati e fare causa comune nei periodi burrascosi.

Vandria ha l'aspetto di un'elfa di mezza età con i capelli candidi raccolti in una severa treccia, che presenta un'espressione di torva e dolente rassegnazione. Sulla schiena spunta un paio di ali piumate grigie come l'acciaio e il capo è protetto da un elmo d'argento decorato senza visiera. La sua cotta di maglia elfica risplende di una luce radiosa e in combattimento essa brandisce un arco lungo e uno spadone.

Vandria sente su di sé la morte di ogni elfo che muore sul campo di battaglia, il dolore di ogni elfo mutilato in combattimento e il cordoglio di tutti coloro che perdono i propri cari in guerra. Pertanto, il suo principale interesse è di prevenire la guerra e di accorciarla quando diventa necessaria. Sempre vigile, sorveglia il giungere dei pericoli che minacciano la razza elfica. Sul campo di battaglia, gli elfi a volte dichiarano di vederla mentre ripiega le sue ali intorno a un'unità minacciata per proteggerla, oppure mentre indica la posizione di un nemico nascosto.

In quanto l'unica divinità di allineamento legale nel pantheon elfico, Vandria mantiene il proprio controllo sulle leggi, sui contratti, sulle alleanze e su tutti gli altri tipi di accordi formali. Gli anziani che valutano il giusto giudizio nelle dispute la invocano sempre e la pregano di dare loro la saggezza per dispensare i castighi con equità. Gli elfi che hanno bisogno di prendere decisioni cruciali a volte cercano il suo consiglio quando si trovano di fronte a una scelta difficile.

A causa del cordoglio che prova quando la guerra reclama la sua gente, Vandria Gilmadrith è anche conosciuta come la Signora dell'Afflizione. Tutti quelli che si affliggono, che sia per una perdita violenta o per il normale scorrere del tempo, pregano che essa dia loro conforto.

Area di influenza: Guerra, protezione, giustizia, afflizione, vigilanza, decisione.

Domini: Guerra, Legge, Protezione.

Speciale: Vandria non accetta chierici malvagi. I suoi chierici possono essere neutrali, legali neutrali, legali buoni o neutrali buoni.

Addestramento dei chierici: I chierici di Vandria Gilmadrith iniziano il loro addestramento servendo nella ronda di guardia, sedendo con gli anziani mentre ascoltano le dispute, apprendendo il più possibile sui nemici tradizionali degli elfi e fungendo come cantori ai funerali. Man mano che avanzano di livello, possono guidare le pattuglie di guardia, servire come padrini per le parti lese che espongono i loro casi davanti agli anziani, aiutare a puntellare le difese di una comunità e assistere il maestro d'armi nell'addestrare i giovani elfi nell'uso delle armi. Quando incombe la minaccia di una guerra, i chierici di Vandria aiutano il reggente a stringere alleanze e pianificare strategie. Inoltre, istruiscono gli elfi combattenti sulle tecniche di combattimento ravvicinato. Come sono propensi a dire ai combattenti che tendono troppo verso l'indipendenza sul campo di battaglia, "Una raffica di frecce è meglio di molti tiri singoli." Dopo una battaglia, i chierici di Vandria recuperano i morti dal campo di battaglia.

Missioni: Le missioni per Vandria spesso richiedono agli avventurieri di visitare regnanti di altre terre in spedizioni diplomatiche, rintracciare i fuorilegge, recuperare proprietà rubate o raccogliere informazioni cruciali per evitare o vincere una guerra.

Preghiere: Siccome Vandria preferisce la difesa all'attacco, le preghiere che le vengono rivolte spesso prendono la forma di promesse di difendere gli altri. "Fa' che il mio braccio non vacilli," recita una preghiera comune, "affinché le vite affidatemi non vadano perse." Una preghiera per ricevere aiuto nel giudicare o per aiutare a prendere una decisione potrebbe essere espressa così: "Fa' che i miei occhi vedano con chiarezza e che il mio cuore sia duro come l'acciaio."

Templi: I templi dedicati al Cuore d'Acciaio di solito sono fortezze nascoste la cui posizione è conosciuta solo dai suoi seguaci e dal suo clero. Situati in caverne difendibili, sotto alberi enormi o in vallate nascoste, i templi di Vandria sono stracolmi di armi e provviste perché possano fungere da ultimo rifugio per l'intera comunità. Alcuni dei suoi santuari sono poco più di semplici case-albero posizionati in punti chiave vantaggiosi così che i suoi seguaci siano in grado di vedere il pericolo all'orizzonte.

Rituali: I chierici di Vandria benedicono le alleanze e convalidano i contratti. Inoltre, benedicono le truppe che vanno in battaglia e celebrano funzioni religiose in memoria di coloro i cui cadaveri non possano essere recuperati dal campo di battaglia.

Araldo e alleati: Un elfo celestiale guerriero di 10° livello/viandante selvatico di 10° livello (vedi pagina 139) funge da araldo per Vandria sul Piano Materiale. I suoi alleati sono formian sorveglianti, formian capitani ed eroi arconti segugio.

Arma preferita: Arco lungo.



Simbolo sacro di Vandria Gilmadrith

STORIA E FOLCLORE DEGLI ELFI

Gli elfi dichiarano di essere la prima razza mortale al mondo, e probabilmente hanno ragione. Sicuramente hanno sviluppato civiltà complesse molto prima che la specie umana camminasse sulla terra, e potrebbero perfino avere addomesticato foreste antichissime, come affermano alcune delle loro leggende. Sebbene non si sentano legati ad alcun luogo particolare e possano abbandonare un insediamento quando l'area non soddisfa più le loro necessità, alcune delle loro città, stando a quel che si dice, sono esistite praticamente fin dall'alba dei tempi (e nessuno può dimostrare il contrario). Anche se alcune consuetudini possono cambiare col passare del tempo, la cultura elfica rimane tra le più ricche che una qualsiasi razza possa vantare.

Nessuno sa esattamente quando i primi elfi misero piede nella prima foresta, ma la leggenda racconta che gli elfi nacquero nel periodo immediatamente successivo a una battaglia divina tra due potenti divinità. Che questa storia e altre leggende tramandate da padre in figlio siano o meno veritiere, spiegano parecchie cose riguardo alla ragione per cui l'animo elfico apprezzi la libertà più di ogni altra cosa, come si sviluppò lo stile di combattimento elfico e come gli elfi arrivarono a possedere la loro affinità per la magia e la natura.

Consigli per l'interpretazione: Sebbene gli elfi non siano creature molto legate alla tradizione, le loro leggende sono comunque parte della loro identità razziale. Qual è la leggenda preferita dal personaggio? C'è una figura leggendaria da cui trae ispirazione? Pensa di creare nuove leggende di persona, fondate sulle sue imprese personali?

ORIGINI MITOLOGICHE

All'alba dei tempi, gli dei sorsero completamente formati dal vuoto primordiale. Tutti questi primi dei erano parimenti trasfusi del potere del cosmo, e ognuno rivendicava la propria giurisdizione su certi aspetti dell'universo. In uno spirito di collaborazione che da allora non si è mai più

visto, costruirono insieme il mondo, separando la materia dall'energia, le terre dal mare e il cielo dalla terra.

Gli dei più saggi si riunirono e si chiamarono i Seldarine o Fratelli e Sorelle delle Foreste. Mentre gli altri dei litigavano sulla custodia dei vari aspetti dei mondi che avevano creato tutti insieme, i Seldarine sfruttarono il loro potere per coprire le terre aride del mondo con lussureggianti foreste, verdi praterie, fiori di incredibile bellezza e animali di ogni genere. Moradin, Yondalla e Garl Glittergold si allearono con i Seldarine, rivendicando come loro le montagne, le pianure, le colline e le aree sotterranee del nuovo mondo. Quando Gruumsh, il dio malvagio che in seguito diede vita alla razza

orchestra, comprese che per lui non era rimasta alcuna buona porzione del mondo, divenne verde dalla rabbia. Prendendo le caverne, i dirupi rocciosi e le sezioni di oscurità sottostanti che nessun altro voleva, iniziò a meditare la propria vendetta.

Gruumsh decise di costruirsi una magnifica fortezza direttamente sulla superficie del mondo che gli altri dei avevano rivendicato. Sradicò dal terreno gli alberi imponenti che abbellivano le foreste. Uno dopo l'altro, staccò i rami e li pose uno sopra l'altro per formare una grande struttura grezza che ospitasse gli eserciti che intendeva creare. In questo modo, Gruumsh ripulì chilometri e chilometri di terreni boschivi, lasciandosi alle spalle aridi deserti

in cui niente sarebbe mai più cresciuto. Corellon Larethian, signore e creatore delle vaste foreste della terra, gli ordinò di smettere, ma il dio degli orchi rispose catturando Araushnee, una dea dalla bellezza oscura che era la consorte di Corellon, e imprigionandola dentro la sua scarna fortezza.

Corellon non sarebbe caduto così facilmente in preda alla collera. Scegliendo un alto albero perfetto, ne modellò il fusto in un magnifico arco lungo e creò dai suoi rami un fascio di frecce infallibili. Dalla cima di una montagna lontana parecchi chilometri incoccò una freccia nel suo arco e tirò contro la fortezza di Gruumsh. Continuò a tirare una freccia dopo l'altra, e ognuna delle sue frecce si infilava in qualche fessura tra i ceppi centrando il bersaglio, e trafiggendo il corpo del dio degli orchi fino a che il suo



Gruumsh fugge da una selva di frecce

sangue non cominciò a scorrere a fiotti, indebolendo la base sabbiosa su cui aveva edificato. Infine attorno a Gruumsh crollò la fortezza, permettendo ad Araushnee di fuggire.

Adirato, Gruumsh afferrò la morning star e si mise a correre sul terreno per affrontare il suo nemico, mentre le frecce di Corellon continuavano a bersagliarlo. Le due divinità si scontrarono con una tale furia da far tremare il mondo nato da poco. Combattono furiosamente per un giorno e una notte. Araushnee, che sperava che la morte di Corellon le potesse dare l'opportunità di assurgere a regina dei Seldarine, aiutava di nascosto il dio degli orchii. Gli altri dei si unirono alla battaglia da entrambe le parti, e piovve fuoco dal cielo. La battaglia divina continuò a lungo, e da allora fu conosciuta come la Prima Guerra.

Alla fine, gli altri dei cominciarono a ritirarsi, dopo avere consumato la loro forza e la loro collera. Gruumsh e Corellon continuarono a combattere, con il potere del dio degli orchii che cresceva nel buio della notte mentre Corellon acquisiva forza durante il giorno. Alla fine, la superiore forza fisica di Gruumsh cominciò a prevalere sulla lama guizzante di Corellon, e il dio degli orchii sfruttò al massimo il proprio vantaggio. Corellon volse al cielo il volto straziato e sanguinante, e le lacrime di Sehanine Moonbow, un'altra dei Seldarine, caddero su di esso, dandogli la forza di sferrare un colpo finale. Voltandosi nuovamente verso il suo nemico, Corellon strappò via l'occhio di Gruumsh con un solo colpo di spada ben assestato. Il signore degli orchii ululò dal dolore e fuggì dal campo di battaglia. Da allora Gruumsh è conosciuto come Un Occhio, e nutre e alimenta il proprio odio per i Seldarine negli oscuri recessi del mondo, meditando vendetta.

Corellon raccolse il terreno che aveva assorbito il suo sangue e le lacrime di Sehanine e lo plasmò in forma di esseri mortali di bellezza ultraterrena, che chiamò elfi. Corellon modellò gli elfi a immagine di ciascun membro dei Seldarine, poi li mise sulla terra perché fossero i suoi aiutanti. Trasfusi del potere divino del sangue e delle lacrime degli dei, gli elfi assunsero il controllo delle foreste, dei mari e dei cieli sulla terra.

Il voltafaccia di Araushnee non rimase impunito. Per il suo tradimento, Araushnee venne cacciata dai Seldarine e trasformata in una demoniaca forma aracnoide. Dandosi il nome di Lolth, fece appello agli elfi creati a sua immagine, i drow, e si ritirò con essi sotto la superficie terrestre. Sehanine Moonbow, le cui lacrime avevano infuso forza in Corellon nel momento del bisogno e la cui luce argentea aveva rivelato la malvagità di Araushnee, divenne la nuova consorte di Corellon.

Vedendo le creazioni dei Seldarine, gli altri dei si affrettarono a imitarle. Tuttavia, ebbero troppa fretta, e ognuna delle loro creazioni non fu altro che un'imitazione difettosa e disperata dei magnifici elfi. A causa di questi difetti, le altre razze non potevano vivere così a lungo come gli elfi né raggiungere lo stesso apice di civilizzazione. Comunque, gli elfi si dimostrarono gentili con quelle razze che avevano un buon cuore e li aiutarono a insediarsi. Gli orchii, però, cercano sempre di vendicarsi sugli elfi per la mutilazione del loro dio, e le due razze da allora hanno nutrito un'ostilità profondamente radicata.

LEGGENDE

Gli elfi non hanno così tante leggende come nani, gnomi e halfling, ma quelle che adottano sono attentamente preservate e trasmesse da una generazione all'altra. Siccome gli elfi hanno una vita più lunga delle altre razze mortali, i loro

racconti sono passati attraverso meno generazioni; pertanto, rimangono più vicini alla "verità" di quanto non lo siano le storie di altri popoli, che sono liquidate dagli elfi come semplice mitologia.

Gli elfi hanno elevato la narrazione delle storie ad arte eccellente, e la praticano quasi tutti, non solo i bardi e i trovatori. Molti giovani elfi aspirano al genere di eroismo descritto nei racconti, ma altri semplicemente amano ascoltare i loro compagni che narrano le storie sotto le stelle.

Molte storie elfiche raccontano di eroi, poteri magici e grandi gesta del passato. Alcuni sono racconti moraleggianti con l'intento di evitare che i giovani elfi agiscano in modo troppo affrettato o si fidino con troppa facilità. Numerosi elfi imparano tutte le storie classiche della loro razza prima di raggiungere i 50 anni, ma nuovi eroi creano sempre nuove leggende da raccontare sotto il cielo stellato.

Quelle che seguono sono alcune delle più popolari leggende elfiche mai raccontate. Gli elfi le considerano tutte vere, per quanto ne sanno.

Le mele di Ephinia

Tanto tempo fa, esisteva un'elfa di nome Ephinia che amava sia il mondo naturale che la magia arcana. Col passare dei secoli, le sue doti nel coltivare e far crescere vegetali e nel creare nuovi incantesimi aumentarono fino a che Ephinia non divenne la più celebrata elfa della sua città. I suoi giardini erano luoghi di selvaggia bellezza dove i fiori più graziosi crescevano a profusione e la terra produceva i frutti più deliziosi apparentemente al suo comando. Tutti sapevano che le sue piante erano toccate dalla magia, poiché chi altri se non lei poteva far crescere gigli bordati d'argento, noci di tutti i colori e girasoli che cantavano rivolti al cielo? Alcuni nella sua città dicevano che i suoi giardini erano innaturali, ma molti consideravano i suoi risultati come una perfetta fusione di natura e magia.

Nel fiore degli anni, Ephinia realizzò la sua più grande opera: un albero che produceva mele fatte di rubino. L'albero divenne il capolavoro del suo giardino, ed Ephinia fu acclamata regina per la sua prodezza magica. La città elfica prosperò sotto la sua saggia guida, e tutto procedette al meglio per i successivi duecento anni.

Alla fine, però, la città fu vittima di tempi difficili. Un grande drago verde si stabilì nella foresta vicina, e le sue abitudini predatrici fecero fuggire la selvaggina dall'area e avvelenarono la terra. Sulla scia del drago giunsero gli orchii e iniziarono a scacciare gli umanoidi amichevoli con cui gli elfi commerciavano. Ephinia creò uno scudo magico sulla città che fosse in grado di respingere i non elfi; la sua magia continuava a nutrire il suo popolo, sebbene la città fosse isolata da tutte le altre razze. Diversi elfi si misero in viaggio per uccidere il drago nella speranza di liberare la loro città, ma nessuno fece ritorno.

Un giorno giunse in città un giovane elfo che si faceva chiamare Ervadrith, e che dichiarava di essere un pronipote di uno degli anziani. Disse che i suoi genitori erano stati uccisi dal drago verde mentre lo stavano accompagnando in città. Fu adottato nonostante la mancanza di un membro della famiglia che potesse presentarlo in modo adeguato. Ervadrith dimostrò un acuto interesse per il giardinaggio, e alla fine si guadagnò il diritto di occuparsi del giardino della regina insieme al di lei figlio Hionyron, che era il guardiano della natura della città.

Pochi giorni dopo, Hionyron fu trovato morto accanto a un cratere dove si ergeva il prezioso albero delle mele. Ervadrith e l'albero erano spariti. E sparito era anche lo scudo magico che proteggeva la città, come divenne ben presto chiaro quando il drago verde sorvolò l'insediamento e non esitò ad attaccare. Ephinia e il suo popolo opposero una coraggiosa difesa, ma la maggior parte della popolazione venne trucidata e la città fu ridotta in rovina. Perfino Ephinia scomparve, per non essere mai più rivista. Tutto ciò che rimase del suo giardino fu un unico virgulto di salice piangente con le fronde annerite.

Gli elfi sopravvissuti si misero in viaggio per scoprire cosa fosse accaduto. Nei loro viaggi attraverso il territorio ormai sconvolto, non scoprirono alcuna traccia delle mele di rubino, né alcuna prova che fosse mai esistito un elfo di nome Ervadrith, neppure quando si spinsero fino al paese da cui dichiarava di provenire. Il mistero non fu risolto fino a quando un coraggioso elfo di nome Fermandor non si avventurò sotto la superficie con una banda di avventurieri umani e nani, poiché essi trovarono una grandiosa città di drow con una mela di rubino incastonata in ogni cancello.

Ricostruire la storia richiese non poco tempo, ma alla fine l'ardita banda scoprì che Ervadrith era stato un drow, alterato magicamente per sembrare un elfo di superficie. Il drago verde aveva intravisto l'albero scintillare nel giardino della regina quando aveva sorvolato la città e da allora aveva bramato il prezioso albero più unico che raro per il proprio tesoro. Incapace di superare le difese della città, strinse un patto con una banda di drow che attraversavano l'area in una missione esplorativa: se gli avessero riportato l'albero ed eliminato lo scudo magico, lui avrebbe raso al suolo la città dei loro odiati nemici.

I drow accettarono, e l'Ervadrith alterato superò facilmente le interdizioni della città, che non impedivano il passaggio degli elfi scuri. Nell'attesa del momento opportuno, Ervadrith distillò un veleno con cui uccidere il guardiano della natura e preparò un vaso speciale in cui trasportare l'albero. Dopo avere ucciso Hionyron, colse due mele dall'albero e se le mise in tasca, poi sfruttò la magia arcana per ridurre l'albero alle dimensioni di un fiore, che trapiantò nel vaso. Prima di sgattaiolare via durante la notte, pugnalò Ephinia mentre era in trance, così da negare lo scudo alimentato dalla sua stessa essenza. Dopo avere consegnato l'albero al drago, chiese il compimento del loro accordo.

Gli elfi tentarono di recuperare l'albero delle mele, ma il drago era troppo potente, e tutti gli elfi, tranne una, furono trucidati. L'unica sopravvissuta della città di Ephinia ora vaga per il mondo in cerca di compagni che possano aiutarla a uccidere il drago e a recuperare l'albero.

Spunti per l'avventura: L'unica sopravvissuta della dimenticata città elfica supplica i PG che la aiutino a uccidere il drago, che ha ormai raggiunto l'età di antico. Il tesoro della creatura è stato arricchito da molte mele di rubino, ma l'albero è morto parecchio tempo fa poiché il drago non è stato in grado di dargli sostentamento nella velenosa palude in cui vive. Un alto e aggraziato salice piangente domina le rovine della vecchia città degli elfi, e ogni elfo che si fermi in trance sotto di esso sente la voce di Ephinia, che piange per la perdita di suo figlio e della sua città.

Alain e Alarin, gli uccisori di giganti

Molto tempo fa, in una comunità elfica ai margini di una grande foresta, un'elfa di nome Melissina diede alla luce due gemelli. I bambini sono sempre visti come un dono in una comunità elfica, e i gemelli sono abbastanza rari da essere considerati una benedizione degli dei. I bambini furono chiamati Alain e Alarin, e ben presto divennero i beniamini dell'intera città.

I due ragazzi crebbero forti, snelli e intrepidi come solo i giovani elfi riescono a essere. La comunità considerava le loro infantili buffonate con perplessità, e tutti li viziavano. Tutti, tranne la loro cugina più giovane Maeve, le cui abilità con le armi erano deplorable. Maeve era gelosa dei gemelli, e cercava tutte le scuse per sminuire le loro imprese e metterli nei guai con gli anziani. Tuttavia, aveva ben poche possibilità di riuscire nel suo primo intento, poiché entrambi i ragazzi eccellevano in qualsiasi cosa tentassero. Erano particolarmente abili con l'arco, e ben presto si unirono alle pattuglie della comunità, insistendo sull'assegnazione alla stessa pattuglia.

Maeve sapeva che i ragazzi non potevano resistere a un mistero, quindi fece di tutto per allontanarli dai loro compatrioti mentre erano di guardia, nella speranza che incontrassero un qualche problema che non riuscissero a gestire, o alla peggio che si guadagnassero i rimproveri del capitano della guardia.

Un giorno, Maeve lasciò con molta attenzione una scia di impronte che portavano a una piccola pozza di sabbie mobili che aveva scoperto vicino al bordo di un acquitrino. I ragazzi notarono la scia e si allontanarono dal gruppo per seguirla. Invece di cadere nelle sabbie mobili, arrivarono giusto in tempo per salvare un umano che si era ritrovato per sbaglio nelle sabbie mobili provenendo dall'altra parte. L'umano si rivelò essere il figlio di un re, e promise solennemente la propria amicizia per la comunità elfica e inviò doni alla città in segno di gratitudine.

Un'altra volta, Maeve diffuse la voce di un albero che sussurrava vicino al bordo di uno strapiombo. La strada che imbroccarono i suoi cugini per andare a indagare li condusse vicino ad alcuni orchi che stavano distruggendo ad accettate l'albero di una driade. I due giovani scacciarono gli umanoidi malvagi e chiesero l'aiuto del guardiano della natura per curare l'albero, guadagnando così un'altra preziosa amica per la comunità.

Finalmente, Maeve scovò la possibilità di liberarsi dei suoi fastidiosi cugini una volta per tutte. Mentre raccoglieva muschio per il giardino di sua zia in una piccola vallata, le capitò di vedere una coppia di giganti delle colline che esploravano una caverna nel fianco di una collina. Mentre li osservava, i due si insediarono nella caverna e cominciarono a raccogliere cibo. Notando i loro movimenti, l'elfa girò intorno all'area fino a che non avvistò una piccola banda di orchi a caccia di selvaggina. Seguendoli da una certa distanza, raccolse una punta di lancia spezzata, se la mise in tasca e la piantò sul sentiero tra la città e la nuova tana dei giganti.

Dopo essere tornata in città, disse al capitano della guardia che una piccola pattuglia di orchi stava facendo razzia sulle colline. Il capitano inviò la pattuglia dei gemelli e, come aveva previsto Maeve, i due giovani elfi notarono la punta di lancia spezzata e si allontanarono da soli in cerca



I giganti impegnati nella vana ricerca di Alarin e Alain

degli orchi. Ciò che trovarono fu la coppia di giganti delle colline affamati già partiti in direzione della città degli elfi. I gemelli si nascosero rapidamente nel sottobosco sui due lati del sentiero, ma i giganti avevano già avvistato Alain. "Vieni qui, piccolo elfo!" ruggirono mentre caricavano il cespuglio dentro al quale era sparito Alain.

Improvvisamente, una freccia trafisse la gamba del gigante maschio. "Sono qui, zoticoni!" urlò Alarin dalla sua posizione dall'altra parte del sentiero. I giganti si voltarono e partirono alla carica verso Alarin, che si acquattò velocemente nella boscaglia che lo nascondeva. Nel frattempo, Alain, che si era spostato più lontano mentre i giganti erano distratti, scagliò una freccia contro la femmina. "Ma siete ciechi? Sono qui!" gridò.

Avanti e indietro i giganti continuavano a caricare, ricevendo frecce da entrambi i gemelli e ruggendo di frustrazione perché la loro preda continuava a sbucare fuori prima da una parte e poi dall'altra. I due fratelli condussero i giganti in un percorso a zig-zag indietro verso il sentiero che aveva imboccato la pattuglia, facendo più rumore possibile.

Il capo della pattuglia ben presto udì la confusione e si diresse a indagare. Quando vide i due giganti tormentati dai gemelli e comprese dove li stavano portando, ritornò di corsa dalla sua unità e disse agli elfi di iniziare a raccogliere cespugli per nascondere una grande fossa naturale vicino al fondo di una collina rocciosa. Lavorando rapidamente, coprono la fossa così bene che neppure la loro gente avrebbe potuto capire dov'era. Poi gli elfi si nascosero dietro agli alberi e attesero.

I gemelli spinsero i giganti sempre più vicino alla trappola. Quando giunsero a portata di vista della pattuglia, il capo fece un segnale usando un richiamo per uccelli. Alain e Alarin capirono e condussero i giganti verso la fossa nascosta. Come previsto, il gigante femmina camminò in pieno sui cespugli che la nascondevano e precipitò nella fossa. Il maschio, però, vacillò in modo precario sul bordo.

Ansioso di finire il lavoro, Alain balzò in avanti e spinse violentemente il gigante, facendolo cadere nella fossa. Sfortunatamente, il gigante riuscì ad afferrare Alain e a trascinarlo dentro anche lui.

Pensando rapidamente, Alarin raggiunse il bordo della fossa e scagliò una freccia. Urlando di rabbia, il gigante lasciò andare Alain nel tentativo di afferrare il dardo. Alain saltò dall'altra parte della fossa e fu aiutato a mettersi in salvo dai suoi compagni. Quando i due giganti si alzarono in piedi, arrivavano ben oltre il bordo della fossa, ma gli elfi erano pronti. Scagliando una raffica dopo l'altra di frecce, si tennero a distanza dai giganti, che non potevano inseguirli finché non fossero usciti dalla fossa. Quando finalmente ci riuscirono, le frecce letali degli elfi li avevano già quasi finiti. I giganti crollarono solo a pochi passi dalla fossa, con le frecce conficcate in quasi ogni parte del corpo.

I gemelli furono acclamati per il loro coraggio nel salvare la città dai giganti e per avere escogitato rapidamente di condurre i mostruosi nemici verso gli altri elfi. Alain e Alarin affinarono ulteriormente le loro abilità nella guardia cittadina prima di andarsene per conto loro a fare gli avventurieri.

Spunti per l'avventura: Diventata oramai una maga di un certo potere, Maeve porta ancora rancore nei confronti dei cugini, che hanno ottenuto fama e fortuna nella loro carriera da avventurieri prima di ritirarsi e condividere il governo della loro città. Di recente, i due hanno inviato una loro nipote nella residenza di un re umano con cui sperano di cementare un'alleanza, mentre il figlio del re è venuto ad abitare presso gli elfi. Maeve ingaggia direttamente o indirettamente i PG per "liberare la principessa elfica tenuta prigioniera dagli umani e riportarla al suo popolo." In effetti, la fanciulla si lascia "liberare" se arrivano gli eroi, poiché si è

ormai stufata della vita con gli umani, che insistono perché mantenga un programma regolare. Se i PG dovessero avere successo, il ritorno della fanciulla sarà visto come un insulto al regno umano e una situazione decisamente imbarazzante per i gemelli.

LINGUAGGIO

L'Elfico è un antico linguaggio di lirica bellezza. Sebbene gli studiosi non riescano a concordare se si sia sviluppato prima l'Elfico o il Nanico, entrambi sono tra i più vecchi linguaggi scritti e parlati e servono anche come lingue madri per una varietà di linguaggi di altre razze. La scrittura Elfica costituisce la base per le forme scritte di Silvano, Aquan e Sottocomune.

L'Elfico è un linguaggio fluido, ricco di delicate intonazioni e complesso dal punto di vista grammaticale e sintattico. Ha poche parole per terra, pietra, operosità o ingegneria, ma moltissime per albero, fiore, natura e bellezza. È decisamente inadeguato per parlare di lavoro o meccanica, e infatti parecchia terminologia per tali argomenti viene adattata dal Comune o dal Nanico; l'Elfico non si presta per niente ad aridi argomenti tecnici.

Tuttavia, nessun altro linguaggio esprime emozioni, bellezza, filosofia o teorie così bene come l'Elfico. Il linguaggio consente un ottimo grado di differenziazione tra i vari tipi di vegetali e animali, caratteristiche naturali, schemi meteorologici e altre materie legate alla natura. Inoltre, esprime gioia, dolore, amore e altre profonde emozioni con una chiarezza e vitalità che nessun altro linguaggio riesce a ottenere. La sua qualità lirica e varietà di frasario lo rende ideale per ballate, poesia e prosa. I bardi apprezzano le canzoni nel linguaggio Elfico, che riescano o meno a comprendere la lingua, siccome i suoi toni si prestano molto bene alla musica e ai ritmi complessi.

L'Elfico è anche molto adatto alla magia poiché può esprimere con precisione idee e concetti che non possono essere osservati. Siccome i maghi e gli altri incantatori arcani che vogliono sviluppare incantesimi devono rendere con concetti i risultati desiderati con perfetta chiarezza, non ci si stupisce che gli elfi abbiano notevoli doti per la ricerca magica.

Le parole in Elfico possono essere di qualsiasi lunghezza. Le doppie vocali sono comuni, così come le parole che sembrano avere un loro ritmo o allitterazione innato. Le parole a volte vengono combinate per esprimere uno specifico significato, ma i modificatori di solito sono parole separate che seguono la parola a cui si riferiscono. I soggetti sono spesso omessi dalle frasi, soprattutto quando sono pronomi. Le parole derivate (cioè parole legate ad altre dal punto di vista linguistico) sono comuni, e nella forma parlata del linguaggio possono essere raggiunti livelli complessi di significato semplicemente grazie all'intonazione. Qualche linguista di altre razze ha teorizzato che gli elfi possano condurre allo stesso tempo due conversazioni completamente slegate tra loro, semplicemente variando l'intonazione delle parole che le compongono. Ben poche prove sono state trovate a sostegno di questa affermazione, ma non vi è alcun dubbio che i significati delle parole in Elfico e le emozioni che veicolano siano rafforzati dal modo in cui vengono pronunciate.

L'Elfico parlato ha una cadenza che lo rende piacevole all'ascolto, quasi come una canzone che viene recitata invece che cantata. Quando accompagnato dalla musica, l'Elfico può far spuntare le lacrime perfino al più stoico degli ascoltatori.

La letteratura in Elfico è vasta e complessa poiché praticamente tutti gli elfi hanno tempo di scrivere almeno un racconto epico, una canzone o un poema nel corso della loro lunga vita. Sebbene la tradizione orale sia forte nella razza elfica, molte storie vengono sia trascritte che trasmesse oralmente, dando loro un fondamento più solido rispetto alle razze che dipendono principalmente dall'oralità. Praticamente tutti nella società elfica sanno leggere e scrivere e molti leggono per puro piacere oltre che per dovere. Siccome gli elfi attribuiscono valore sia alla libertà personale che al talento letterario, i passatempi solitari come la lettura per interesse personale sono piuttosto popolari nelle comunità elfiche. L'educazione elfica richiede sia i libri che l'insegnamento interattivo pratico perché gli elfi credono che debbano essere sfruttati tutti i sensi nell'apprendimento.

FRASARIO ELFICO

Le seguenti frasi e locuzioni sono comuni nella cultura elfica, quindi i PG elfi di tanto in tanto potrebbero pronunciarle. Ogni personaggio può utilizzare le reali parole in Elfico oppure le traduzioni in Comune, in base al suo stile al tavolo da gioco.

Lida inorum saenes. Una traduzione letterale di questa frase in Elfico sarebbe "La forza è nel cuore del legno." Viene usata in due modi, distinti per intonazione. Un uso significa che la vera forza viene dall'interiorità, dalle profondità nascoste dell'anima di una persona. L'altro uso significa che gli oggetti fatti con calma e attenzione, sviluppati a fondo, sono i migliori e i più forti.

Sharti tra fanil, niffi orisa. "Dove cade l'albero, cresce il seme." Il fallimento iniziale può aprire la strada a nuove opportunità che alla fine possono condurre al successo. Dopotutto, un albero caduto sparge comunque i suoi semi in lungo e in largo, e da questi possono nascere nuovi alberi.

Gar veri tani veritam siffi, e ta veri Garni veritam eso siffi. *Odelhir, niefendil gar fer ta, sil inti millentu.* "Un gufo che fa una vita da volpe è uno sciocco, e viceversa. Nell'oscurità della luce lunare, non si riesce a distinguere un gufo da una volpe, ma sia il gufo che la volpe sanno la differenza." Questa formula piuttosto contorta significa che va bene fare a modo proprio se si sa cosa si sta facendo. Un gufo è molto bravo a fare il gufo, e raramente può apparire come uno sciocco o fare qualcosa di molto sbagliato se fa le cose che gli sono più congeniali. Solo l'individuo stesso sa se è un gufo o una volpe. Altri potrebbero pensare di saperlo e chiamarlo sciocco, ma in tal caso sono loro a fare i gufi che interpretano i ruoli delle volpi.

Shunti iltem ili resoshi nu, pellinta wylintha hiine venisu kiins. "Quando qualcuno ti dà delle speranze, cerca di vedere cosa il tuo consigliere ha tenuto per sé." Consiglio e aiuto possono essere offerti per molte ragioni, non sempre altruistiche. Perfino il miglior consiglio o aiuto può pretendere un grosso costo o sacrificio, sia per chi lo offre che per chi lo accetta.

Shiorell nuwenta rah siilen e muden avel. "L'accontentarsi è una bestia che divora lo spirito e smorza la spada." Questa frase avverte che chi si accontenta tende verso la piatezza e

spesso diffida dell'originalità. Di conseguenza, si dovrebbe sempre fare ogni sforzo per perfezionare ciò che è imperfetto e arricchire ciò che è apparentemente perfetto.

Menartu wytalimen nilaamin, sil niefendil mertel exanimos nuvendi. "Alcune conoscenze sono pericolose, ma nessuno è mai morto per un eccesso di saggezza." A volte è possibile che si conoscano fin troppe cose per il proprio bene, ma si è sempre ripagati dall'affinare il proprio giudizio e dall'ampliare la propria comprensione.

Nielen sofema iltem veris zel heri iaa. "Non lamentarti mai perché vivi in tempi austeri." È nei tempi duri che vengono compiute grandi gesta, quindi bisogna essere felici di avere l'opportunità di lasciare il proprio segno nel mondo.

Vivendi thosel sennivi, nievana sen fis. Elrad losi sennivi, nievana jen skiimer lareth. "Una polla d'acqua limpida è gradevole, a prescindere dalla profondità. Una foglia verde è graziosa, a prescindere dalla brevità della giornata." Questa frase esorta chi la sente ad apprezzare la bellezza così com'è, senza preoccuparsi troppo di cosa ci sia sotto o di quanto possa durare. Il riferimento alla durata della giornata allude all'arrivo dell'autunno, un evento che non sottrae bellezza all'estate e che infatti possiede un suo fascino.

Avel niemel sikki mor hiedoso welsa, op avel inorum nekra. "Una spada nascosta non è meno affilata di una spada sguainata, o di una nel fodero." Bisogna sempre stare attenti ai pericoli nascosti, e ai pericoli presenti ma tenuti sotto controllo.

TABELLA 1-2: PREFISSI

d%	Prefisso	Significato
1	Ael	Cavaliere
2	Aer	Legge, ordine
3	Af	Anello
4	Ah	Scaltro, furbo
5	Al	Mare
6	Am	Cigno
7	Ama	Bellezza, bello
8	An	Mano
9	Ang	Scintillio
10	Ansr	Runa
11	Ar	Oro, dorato
12	Ari	Argento
13	Arn	Sud
14	Aza	Vivere, vita
15	Bael	Guardiano
16	Bes	Giuramento
17	Cael	Arciere, freccia
18	Cal	Fede
19	Cas	Messaggero
20	Cla	Rosa
21	Cor	Leggenda, leggendario
22	Cy	Onice
23	Dae	Bianco
24	Dho	Falcone
25	Dre	Segugio
26	Du	Mezzaluna
27	Eli	Azzurro, blu
28	Eir	Affilato
29	El	Verde
30	Er	Cinghiale
31	Ev	Cervo
32	Fera	Campione
33	Fi	Pioggia

d%	Prefisso	Significato
34	Fir	Oscurità
35	Fis	Luce
36	Gael	Pegaso
37	Gar	Gufò
38	Gil	Grifone
39	Ha	Libero, libertà
40	Hu	Cavallo
41	Ia	Giorno
42	Il	Foschia
43	Ja	Bastone
44	Jar	Colomba
45	Ka	Drago
46	Kan	Aquila
47	Ker	Incantesimo
48	Keth	Vento
49	Koeh	Terra
50	Kor	Nero
51	Ky	Rubino
52	La	Notte
53	Laf	Luna
54	Lam	Est
55	Lue	Enigma
56	Ly	Lupo
57	Mai	Morte, uccisore
58	Mal	Guerra
59	Mara	Sacerdote
60	My	Smeraldo
61	Na	Antico
62	Nai	Quercia
63	Nim	Profondo
64	Nu	Speranza, speranzoso
65	Ny	Diamante
66	Py	Zaffiro

d%	Prefisso	Significato
67	Raer	Unicorno
68	Re	Orso
69	Ren	Ovest
70	Rid	Lancia
71	Ru	Sogno
72	Rua	Stella
73	Rum	Prato
74	Ry	Giada
75	Sae	Legno
76	Seh	Morbido
77	Sel	Alto
78	Sha	Sole
79	She	Età, tempo
80	Si	Gatto, felino
81	Sim	Nord
82	Sol	Storia, memoria
83	Sum	Acqua
84	Syl	Fatato
85	Ta	Volpe
86	Tahl	Lama
87	Tha	Vigile, vigilanza
88	Tho	Vero, verità
89	Ther	Cielo
90	Thro	Sapere, saggio
91	Tia	Magia
92	Tra	Albero
93	Ty	Cristallo
94	Uth	Mago
95	Ver	Pace
96	Vil	Dito, punta
97	Von	Ghiaccio
98	Ya	Ponte, sentiero, strada
99	Za	Reale
100	Zy	Avorio

SCRITTURA ELFICA

L'alfabeto Elfico è composto da sessantadue caratteri, che comprendono almeno quattro versioni di ogni vocale usata in Comune. La scrittura è fluente ed espressiva come il linguaggio parlato, e ci vogliono anni per imparare a renderla in modo appropriato.

NOMI DEGLI ELFI

I nomi sono piuttosto importanti per gli elfi, che seguono la consuetudine di scegliere nomi propri associati a specifiche qualità o peculiarità. Pronunciati in Elfico, i nomi naturalmente hanno un suono esotico e lirico per l'orecchio non elfico.

TABELLA 1-1: PRIMO TIRO

d%	Risultato
01-40	Tirare una volta sulla Tabella 1-2 e una volta sulla Tabella 1-3
41-70	Tirare una volta sulla Tabella 1-2 e due volte sulla Tabella 1-3
71-90	Tirare una volta sulla Tabella 1-2 e una volta sulla Tabella 1-3 per un primo nome, poi una volta sulla Tabella 1-2 e una volta sulla Tabella 1-3 per un secondo nome
91-100	Tirare una volta sulla Tabella 1-3, aggiungere un apostrofo, poi tirare una volta sulla Tabella 1-2 e due volte sulla Tabella 1-3

TABELLA 1-3: SUFFISSI

d%	Suffisso	Significato
1	-ae (-nae)	Sussurro
2	-ael	Grande
3	-aer/-aera	Cantante, canzone
4	-aias/-aia	Compagno, marito/moglie
5	-ah/-aha	Bacchetta
6	-aith/-aira	Casa
7	-al/-ala (-la, -lae, -llae)	Armonia
8	-ali	Ombra
9	-am/-ama	Viandante
10	-an/-ana (-a, -ani, -uanna)	Costruire, costruttore
11	-ar/-ara (-ra)	Uomo/donna
12	-ari (-ri)	Primavera
13	-aro (-ro)	Estate
14	-as (-ash, -sah)	Arco, fabbricante di frecce
15	-ath	Da, di, con
16	-avel	Spada
17	-brar (-abrar, -ibrar)	Artigianato, artigiano
18	-dar (-adar, -odar)	Mondo
19	-deth (-eath, -eth)	Eterno
20	-dre	Fascino, affascinante
21	-drim (-drimme, -udrim)	Volo, aviatore
22	-dul	Radura
23	-ean	Cavalcata, cavaliere
24	-el (-ele/-ela)	Falco
25	-emar	Onore
26	-en	Autunno
27	-er (-erl, -ern)	Inverno
28	-ess (-esti)	Elfi, elfico
29	-evar	Flauto
30	-fel (-afel, -efel)	Lago
31	-hal (-ahal, -ihal)	Pallido, impalpabile
32	-har (-ihar, -uhar)	Saggezza, saggio
33	-hel (-ahel, -ihel)	Tristezza, lacrime
34	-ian/-ianna (-ia, -ii, -ion)	Signore/Signora
35	-iat	Fuoco
36	-ik	Potenza, possente
37	-il (-iel, -ila, -lie)	Regalo, donatore
38	-im	Dovere
39	-in (-inar, -ine)	Fratello, germano, sorella
40	-ir (-ira, -ire)	Crepuscolo
41	-is (-iss, -ist)	Pergamena
42	-ith (-lath, -lith, -lyth)	Bambino, giovane
43	-kash (-ashk, -okash)	Fato
44	-ki	Vuoto, silenzio
45	-lan/-lanna (-lean, -olan, -ola)	Figlio/figlia
46	-lam (-ilam, -ulam)	Giusto
47	-lar (-lirr)	Splendore
48	-las	Selvaggio
49	-lian/-lia	Padrone/Padrona
50	-lis (-elis, -lys)	Brezza

Il generatore casuale di nomi presentato è inteso a dimostrare una gamma di potenziali scelte di nomi. Il DM deve sentirsi libero di inventare delle proprie voci per le tabelle.

Ogni nome elfico è composto da un prefisso (dalla Tabella 1-2) e da uno o più suffissi (dalla Tabella 1-3). Nel caso dei suffissi, sono state inclusi finali maschili e femminili dove appropriato. In alcuni casi sono anche state fornite grafie alternative.

È possibile creare un nome elfico tirando sulla Tabella 1-1 e poi seguendo le indicazioni risultanti con tiri aggiuntivi sulle Tabelle 1-2 e 1-3. Se si preferisce, è anche possibile scegliere una serie di definizioni congeniali e assemblare un nome che le armonizzi.

d%	Suffisso	Significato
51	-lon (-ellon)	Capo
52	-lyn (-llin, -lihn)	Dardo, raggio
53	-mah/-ma (-mahs)	Magio
54	-mil (-imil, -umil)	Legame, promessa
55	-mus	Alleato, camerata
56	-nal (-inal, -onal)	Distante, lontano
57	-nes	Cuore
58	-nin (-nine, -nyn)	Rito, rituale
59	-nis (-anis)	Alba
60	-on/-onna	Fortezza, custode
61	-or (-oro)	Fiore
62	-oth (-othi)	Portale
63	-que	Dimenticato, perso
64	-quis	Cantilena, salmodia
65	-rah (-rae, -raee)	Bestia
66	-rad (-rahd)	Foglia
67	-rail/-ria (-aral, -ral, -ryl)	Caccia, cacciatore
68	-ran (-re, -reen)	Lacci, catene
69	-reth (-rath)	Arcano
70	-ro (-ri, -ron)	Camminatore, camminate
71	-ruil (-aruil, -eruil)	Nobile
72	-sal (-isal, -sali)	Miele, dolce
73	-san	Bevanda, vino
74	-sar (-asar, -isar)	Cerca, cercatore
75	-sel (-asel, -isel)	Montagna
76	-sha (-she, -shor)	Oceano
77	-spar	Pugno
78	-tae (-itae)	Amato, amore
79	-tas (-itas)	Muro, difesa
80	-ten (-iten)	Filatoio
81	-thal/-tha (-ethel/-etha)	Guaritore, guarigione
82	-thar (-ethar, -ithar)	Amico
83	-ther (-ather, -thir)	Armatura, protezione
84	-thi (-ethil, -thil)	Ala
85	-thus/-thas (-aethus, -aethas)	Arpa, Arpista
86	-ti (-eti, -til)	Occhio, vista
87	-tril/-tria (-atri, -atril/atria)	Danza, danzatrice/danzatore
88	-ual (-lua)	Sacro
89	-uath (-luth, -uth)	Lancia
90	-us/-ua	Cugino, parente
91	-van/-vanna	Foresta
92	-var/-vara (-avar, -avara)	Padre/Madre
93	-vain (-avain)	Spirito
94	-via (-avia9)	Buona sorte, fortuna
95	-vin (-avin)	Tempesta
96	-wyn	Musica
97	-ya	Elmo
98	-yr/yn	Latore
99	-yth	Popolo, gente
100	-zair, -zara (-azair/-ezara)	Fulmine

Se il giocatore ha creato un nome casuale e non gli piace la sua definizione, può provare a modificare l'ordine delle parole. È anche possibile utilizzare la definizione proprio come punto di partenza per il significato di un nome. Spesso le definizioni possono essere combinate in un modo poetico per risultati migliori. Nel caso di un nome con tre o più sillabe, si può provare a tralasciare una o più delle definizioni. Ad esempio, Anenfel potrebbe significare "la Mano del Lago d'Autunno," "il Lago della Mano d'Autunno," "Mano dell'Autunno" o semplicemente "Lago d'Autunno." Non ci si deve preoccupare di due nomi che hanno lo stesso significato o che hanno due definizioni per un nome solo; l'Elfico è un linguaggio pieno di finezze e sfumature.

CITTÀ E INSEDIAMENTI DEGLI ELFI

Gli elfi fanno in modo che gli insediamenti esistenti ne creino di nuovi per una varietà di ragioni, di cui la più comune è la sostenibilità. Gli elfi controllano con molta attenzione lo sfruttamento delle risorse delle loro città. Quando il capomastro o il guardiano della natura stabilisce che una popolazione ha raggiunto le dimensioni massime che le vicine risorse possono sostenere, una parte di questa gente deve spostarsi per fondare una nuova città.

La selezione di un luogo per un nuovo insediamento è un processo lungo che implica il contributo di tutti i potenziali colonizzatori. Il posto deve essere difendibile, possedere una sorgente d'acqua disponibile e altre risorse, ed essere esteticamente piacevole. Il terreno dovrebbe essere fertile e in grado di sostenere una certa varietà di vegetali. Idealmente, il posto dovrebbe essere boschivo, ma gli elfi possono anche costruire città nei deserti, nelle pianure e in ambienti subacquei. Infine, dovrebbero essere prontamente disponibili le materie prime per la creazione delle arti e dei mestieri così essenziali per la vita degli elfi.

Di seguito viene descritto un tipico insediamento elfico, come riferimento per i DM che desiderano crearne uno loro e come luogo da usare in una campagna che presenta degli elfi.

ECONOMIA DEGLI ELFI

L'economia elfica si basa principalmente sui regali reciproci e sul baratto. Sebbene oro e argento in una società elfica siano rari tanto quanto in qualsiasi altro reame di superficie, gli elfi raramente necessitano di denaro per comprare qualcosa; producono autonomamente praticamente tutto ciò di cui hanno bisogno. Siccome un elfo può preferire un tipo di lavoro rispetto a un altro e quindi sviluppare una maggiore abilità nell'eseguirlo, a volte barattano le loro abilità con altri elfi in modo tale che tutti possano perseguire le proprie passioni il più possibile. Oro, argento e le pietre preziose sono apprezzate per la loro bellezza, anche se gli elfi comprendono l'attrazione che tali materiali esercitano su altre razze e a volte li usano come doni per cementare alleanze o ringraziare benefattori che non sono della loro razza.

Oltre a scambiarsi l'uno con l'altro merci e servizi, gli elfi molto spesso si fanno dei regali. Non c'è alcun obbligo per un elfo che riceve un regalo prezioso di ricambiare con uno di uguale valore, ma uno di pari bellezza e fattura è la norma. Non è necessaria un'occasione speciale per scambiarsi regali, ma festival, vacanze e celebrazioni improvvisate sono occasioni comuni per lo scambio di doni tra amici e persone amate. Gli elfi non pagano tasse, ma sono ugualmente responsabili per il mantenimento delle riserve della comunità. Raramente accumulano fortune personali in oro, argento e altri materiali preziosi per altri, indipendentemente dalla loro condizione sociale all'interno della comunità.

Molte comunità elfiche coniano alcune monete per utilizzarle negli scambi con altre razze, sebbene siano ugualmente disposti a barattare prodotti finiti con altri popoli. Le comunità elfiche non mantengono una tesoreria centrale, poiché nessun elfo vuole la responsabilità di proteggerla da quanti ne bramerebbero il contenuto. Invece, creano monete coniate solo quando ne hanno bisogno. Qualche raro elfo si interessa all'arte numismatica ed eccezionalmente

produce bellissime monete, ma molti non vedono il motivo di produrre e accumulare oro sotto forma di monete quando potrebbe invece essere lavorato per creare bellissimi gioielli. Gli elfi sanno quanto oro c'è in qualsiasi moneta producano, ma accettano le valutazioni delle altre culture invece che imporre la loro.

ESEMPIO DI INSEDIAMENTO: ACQUETORTUOSE

Acquetortuose è costruito tra gli alberi di una vecchia foresta attraversata da un fiume che forma un percorso ad anfratti. Il terreno è ricco e gli alberi si ergono almeno 30 metri sopra il terreno. I tronchi misurano tra i 180 e i 240 centimetri di larghezza, a volte anche più.

Il fiume in alcuni punti è più largo e in altri più stretto, ma ha un'ampiezza media di circa 6 metri e una profondità pressappoco di 3 metri. A est del fiume c'è un promontorio alto 24 metri. La sua presenza sarebbe difficilmente notata visto che è più basso della maggior parte degli alberi, ad eccezione di una imponente quercia cava in cima ad esso.

Come per molte città elfiche, chi visita Acquetortuose raramente nota il paese fino a quando non vi giunge all'interno. Le case e le altre strutture sono costruite in cima agli alberi, e le scale di corda che consentono di accedervi possono essere arrotolate in alto quando inutilizzate. Ponti fatti di corde e assi collegano i vari edifici e servono come camminatoi attraverso tutto il villaggio.

Una tipica casa-albero è composta da una o più piattaforme collegate da scale. Molte hanno pareti fatte di assi di legno e soffitti che possono essere ritirati per lasciare varie stanze a cielo aperto in caso di bel tempo. Le stanze possono essere formate da pareti di legno permanenti o da pannelli appesi. Dipinti, murali e affreschi spesso decorano gli interni.

Tempio di Corellon/Armeria: Il Tempio di Corellon Larethian ad Acquetortuose è una struttura a piattaforma costruita sopra tre grandi alberi in cima al promontorio. Con la capacità di ospitare l'intera comunità in caso di emergenza, il tempio è stracolmo di provviste basilari. L'area di culto è una stanza spaziosa con un soffitto retrattile e un altare modellato da *saelas*. (Per informazioni sui *saelas*, vedi "Legno selvatico", pagina 168.) Alcuni rami degli alberi spuntano attraverso varie parti del pavimento, e le pareti che li collegano sono decorate con disegni realistici di rami e foglie.

Una sezione del tempio serve come armeria e area di raccolta per la guardia cittadina. Archi, frecce, spade lunghe e varie altre armi sono depositate qui; i chierici novizi di Corellon le mantengono sempre in perfetto stato.

I chierici di Corellon possiedono tutti una stanza nel tempio, ma alcuni hanno anche una casa in paese. Il Sommo Sacerdote di Acquetortuose, Aryn Silverstar, occupa la più grande di queste stanze e l'ha decorata perché sembri il cielo all'alba.

Luogo di ritrovo: Questa grande area aperta appena sotto il promontorio è visibile solo dall'alto. Serve come luogo per riunioni, eventi teatrali, letture di poesia, balli e altri raduni spontanei dei cittadini. Il terreno è coperto da un tappeto erboso e vari fiori contornano gli alberi circostanti, nonostante i molti piedi che calpestanto l'area.

Dimora del reggente: Panadil Nightbreeze, il Re di Acquetortuose, abita con la sua famiglia in questa grande ma non pretenziosa casa-albero a tre livelli. Sua moglie Tynowen e i due figli Morfindil e Galadan vivono qui con Bylil e Rengil,

Acquetortuose



i figli di parenti che li hanno affidati al re. Un giardino piuttosto grande con piante rampicanti, ortaggi e ogni genere di giglio immaginabile cresce intorno alla base del loro albero. Una piattaforma sul retro della struttura si protende sopra il luogo di ritrovo, permettendo al re di rivolgersi in modo conveniente ai cittadini.

Depositi della comunità: I depositi della comunità di frutta secca, carne essiccata, radici commestibili, conserve e altre cibarie non deperibili sono situati in questa struttura a due livelli in cima ad un albero particolarmente alto in un'ansa del fiume. Scale di corda tutto intorno al tronco consentono un rapido accesso ma possono essere tirate su in caso di minaccia pericolosa.

Sotto l'albero c'è il pozzo della comunità. Questa sorgente d'acqua viene usata soprattutto per i giardini, anche se un sistema a carrucola consente agli elfi di tirare su l'acqua fin dentro alle loro case-albero senza dover lasciare la sicurezza della cima degli alberi.

Poligono degli arcieri: A ovest del fiume c'è una grande area aperta con una serie di bersagli a una estremità. Il maestro d'armi conduce qui l'addestramento degli arcieri per i giovani elfi del villaggio, e i membri della guardia fanno pratica in questa area per affinare le loro abilità.

Frutteto/Giardino commemorativo/Concimaia: A ovest del fiume, appena a sud del paese, c'è un frutteto coltivato e curato dal guardiano della natura del paese. Gli alberi non sono piantati in file, e non sono organizzati per tipo. Invece, sono disposti in modo artistico per assomigliare a un boschetto naturale e disseminati di alberi a legno duro, compresi gli aceri bianchi. More rampicanti salgono lungo molti dei tronchi, mentre bassi cespugli di bacche punteggiano le aree scoperte tra gli alberi.

Gli elfi possono raccogliere tranquillamente la frutta nel frutteto, e qualsiasi produzione abbondante viene seccata o usata per fare le conserve e per essere poi messa nei depositi della comunità alla fine della stagione del raccolto.

Dall'altra parte del fiume rispetto al frutteto c'è il giardino commemorativo, dove sono eretti santuari in onore degli elfi trapassati all'altro mondo. I santuari sono piccole nicchie scavate nei tronchi degli alberi, piccole strutture fatte di pietra o *saelas* poggiate sul terreno, oppure contenitori aperti che penzolano dai rami più bassi di piccoli alberi. Ogni santuario contiene una raffigurazione dell'elfo defunto, il suo nome, e varie opere artistiche e ricordi ivi posti dai suoi cari.

I sentieri attraverso il giardino commemorativo sono bordati di cespugli fioriti e accuditi con molta cura. Alcune panche qua e là permettono ai visitatori di fermarsi e riflettere.

A nord del frutteto c'è una fossa per il concime dove la comunità getta tutti i rifiuti organici. Il guardiano della natura si occupa della fossa e distribuisce alla comunità il fertilizzante che ne risulta.

Biblioteca: Dalla parte opposta del fiume rispetto ai depositi della comunità, annidato in un'altra ansa del fiume, c'è un alto albero che sostiene la biblioteca della comunità. La biblioteca contiene una copia di ogni poema, storia o altra opera letteraria che i membri della comunità abbiano mai prodotto. Parecchie sezioni sono dedicate agli scritti magici. Qui si trovano le pergamene di tutti gli incantesimi arcani che i membri della comunità desiderano condividere, organizzati per scuola. Qui sono custoditi anche parecchi trattati sui metodi di ricerca, sulla filosofia della magia e sugli utilizzi

dei vari incantesimi. La biblioteca contiene anche disegni e piantine per future espansioni della comunità.

Aviario dei gufi: Acquetortuose è la casa di gufi di ogni genere. Gli abitanti del paese spesso addomesticano e addestrano queste creature per trasportare messaggi, cacciare piccola selvaggina e perlustrare l'area di notte in cerca di intrusi. L'aviario è una immensa struttura a un vano unico su di un albero, alta tre piani e con svariati rami che si infilano attraverso fessure nelle pareti e servono come posatoi naturali. I gufi di solito provvedono a se stessi, ma quando scarseggiano le prede, gli abitanti forniscono cibo e acqua ai loro gufi in questa struttura. Questi gufi sono addestrati a rispondere a comandi base, quali "vieni," "caccia," e "perlustra," impartiti da qualsiasi elfo. La maggior parte dei gufi fa il nido e cresce i piccoli all'interno della struttura poiché fornisce riparo dagli elementi e la sicurezza del numero.

Radura dell'artigiano/Boschetto di saelas: A nord del promontorio e sullo stesso lato del fiume si trova la radura dell'artigiano. Gli elfi vi si recano per creare opere d'arte in un'ambientazione pacifica dove possono incontrarsi con altri artisti e ispirarsi ognuno con il lavoro dell'altro. Qui sono in mostra permanente numerose sculture, insieme a case-albero in miniatura fatte come modellini per dimostrare caratteristiche architettoniche. Ogni giorno, vari membri della comunità possono essere incontrati qui mentre dipingono, scolpiscono oppure lavorano il metallo alla forgia situata dal lato più lontano. Qui si verificano spontaneamente letture di poesia.

Appena a nord della radura dell'artigiano si trova il boschetto di *saelas* della comunità. Qui gli alberi sono stati modellati in varie forme fantasiose. Molti dei loro rami suggeriscono oggetti riconoscibili quali armi, armature, mobili, scalette, utensili da cucina o qualcos'altro che un elfo potrebbe desiderare di creare col legno.

Cisterna: In cima al promontorio che sovrasta il villaggio c'è un albero particolarmente alto. Vicino alla cima c'è una piccola piattaforma e una semplice pompa. Il tronco cavo di questo grande albero serve come grossa cisterna per raccogliere l'acqua piovana. Questa riserva d'acqua è utilizzabile per le emergenze nel caso il fiume e il pozzo vengano mai compromessi. Qui l'acqua può anche essere pompata attraverso una serie di tubi di legno fino a un sistema a spruzzo per bagnare le case sottostanti in caso di incendio.

Stalle/Canili: Appena a sud del poligono degli arcieri si trovano parecchi edifici a terra che servono sia come rifugio in caso di brutto tempo per i cavalli della comunità che come allevamento per i segugi elfici (vedi pagina 189).

Ruote ad acqua: In due punti del fiume sono situate due ruote ad acqua che forniscono energia per macinare il grano, far funzionare le pompe e le carrucole che sollevano materiali da costruzione e oggetti pesanti sulle cime degli alberi.

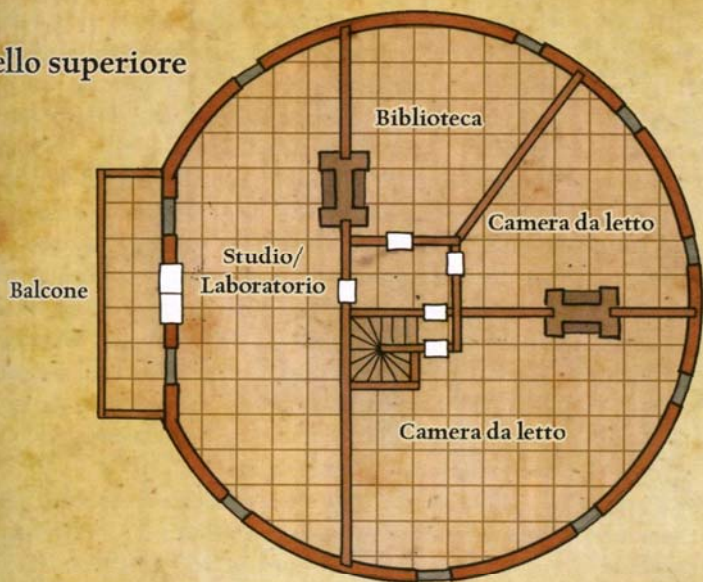
CREARE PERSONAGGI ELFI

Gli elfi sono sempre personaggi interessanti da interpretare in una campagna. Sono ben educati, piacevoli e di solito tolleranti nei confronti dei costumi altrui. Inoltre, sono incantatori eccezionalmente dotati, letali nel combattimento a distanza e capaci di mantenere la posizione anche in mischia.

Gli elfi sono ben conosciuti da chiunque abbia giocato in un'ambientazione fantasy, e tutti sanno quali siano il loro aspetto e comportamento generali. Ciononostante, possono

Tipica abitazione elfica

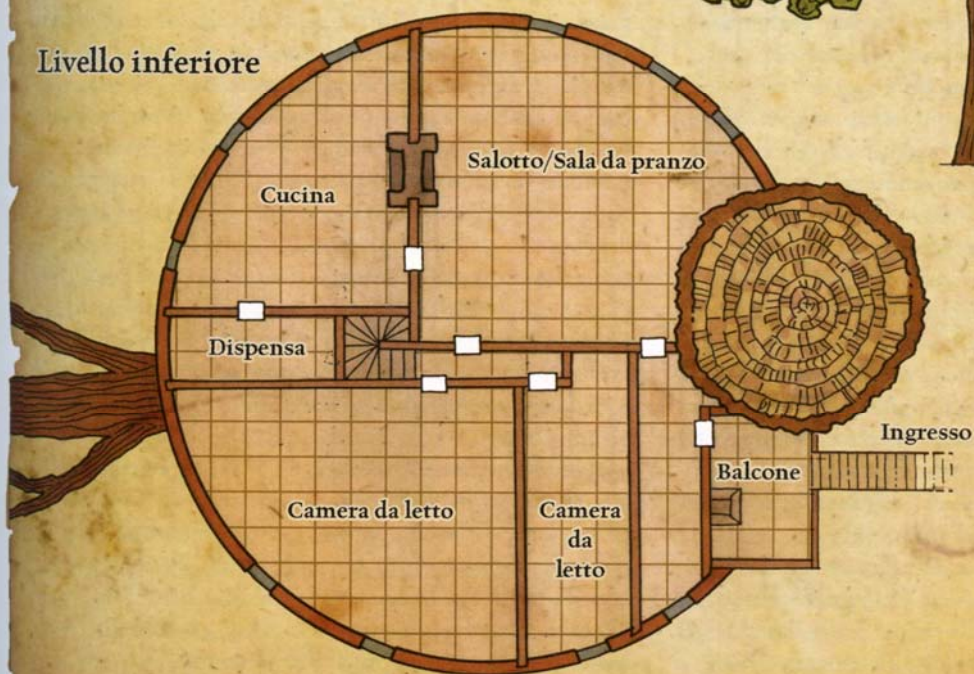
Livello superiore



Vista laterale



Livello inferiore



1 quadretto = 1,5 metri

differenziarsi quanto uno vuole, in base alle loro classi e vicende personali. La tendenza razziale degli elfi verso il caos implica che ogni elfo è unico. L'elfo mago è un tipo classico, come lo sono il ranger/arciere e il bardo. Gli elfi paladini e barbari sono rari, ma i ladri sono abbastanza comuni.

Indipendentemente dalla classe scelta, si dovrebbe prendere in considerazione di spendere qualche punto abilità per Cercare, anche se per il personaggio è un'abilità di classe incrociata. Grazie alla capacità razziale dell'elfo di effettuare una prova di Cercare per trovare porte segrete ogniqualvolta passa entro 1,5 metri da una, un elfo con un alto modificatore di Cercare può essere preziosissimo in un gruppo di avventurieri. Anche Ascoltare e Osservare sono buone opzioni, perché il bonus razziale che riceve il personaggio aumenta già di per sé quelle abilità.

Come elfo, il personaggio si qualifica per alcuni talenti specifici e classi di prestigio (descritte in questo volume) che sono inaccessibili a PG di altre razze.

Talenti: Elfo Dilettante, Mente Focalizzata, Piè Leggero.

Classi di prestigio: Campione di Corellon Larethian, viandante selvatico.

ELFI COME PERSONAGGI

Grazie alle loro caratteristiche razziali e alle predilezioni culturali, gli elfi diventano maghi eccellenti. Tuttavia, il bonus di Destrezza dell'elfo gli rende un buon servizio anche come arciere o ladro, aprendogli una vasta gamma di opzioni di classe.

Barbaro: Gli elfi barbari sono piuttosto rari, poiché la penalità alla Costituzione dell'elfo rende il combattimento in mischia alquanto problematico e poiché gli elfi sono rinomati per il loro alto livello culturale. Però, il bonus di Costituzione derivante dalla capacità di ira della classe può compensare quella penalità almeno temporaneamente. Gli elfi barbari generalmente provengono da tribù isolate che sono regredite dal loro precedente livello di civilizzazione nel corso dei secoli.

Bardo: Gli elfi bardi sono molto rispettati nelle loro comunità, e molti hanno carriere lunghe e impressionanti come avventurieri. La gran bellezza per cui gli elfi sono giustamente famosi li rende i benvenuti in quasi qualsiasi comunità, così come le ballate che scrivono nella loro lingua lirica. Gli elfi sono abbastanza competenti nel sollevare il coraggio dei loro compagni in combattimento, oltre che nell'incrementare la loro competenza in varie abilità.

Chierico: Gli elfi chierici spesso usano *favore divino*, *scudo entropico* e *scudo della fede* in combattimento. *Arma spirituale* è un ottimo compagno per gli attacchi a distanza. Anche *luce incandescente* è ottima per gli elfi chierici perché generalmente hanno buoni bonus di attacco a distanza. Come chierici, gli elfi possono svolgere ruoli di supporto particolarmente forti per i loro gruppi.

Druido: Molti elfi scelgono il cammino del druido semplicemente perché la loro razza è molto vicina alla natura. Con le loro competenze razziali nell'uso dell'arco e della spada, gli elfi possono essere eccezionalmente efficaci come druidi.

Guerriero: Gli elfi guerrieri di solito preferiscono le armi a distanza, in particolare l'arco lungo. Il bonus razziale alla Destrezza li rende arcieri straordinari, anche se possono mantenere la posizione nel combattimento in mischia. La loro apparente fragilità fisica non si traduce in una penalità alla Forza, quindi possono essere efficaci con quasi qualsiasi arma da guerra. La loro penalità alla Costituzione, però,

significa che non possiedono i punti ferita per sopportare il combattimento in mischia così bene come molti altri guerrieri, quindi sono tanto saggi da tenersi lontano dalla portata della mischia il più a lungo possibile.

Ladro: Il ladro è una buona scelta per gli elfi perché il loro bonus razziale alla Destrezza migliora sia la Classe Armatura che molti dei loro modificatori di abilità. I loro bonus razziali alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare, inoltre, rendono loro un buon servizio come ladri. In aggiunta, gli elfi ladri possono infiltrarsi praticamente in qualsiasi società poiché gli elfi sono benaccetti presso moltissime razze.

Mago: Il mago è la classe preferita degli elfi, e per un buon motivo: si addestrano nell'uso della magia praticamente fin dalla nascita. La loro lunga prospettiva di vita si presta molto bene al mestiere del mago, che implica lunghi studi e apprendimento sui libri. Molti elfi maghi accumulano un significativo numero di incantesimi per il loro libro degli incantesimi nel corso della loro vita. Quanti scelgono talenti di creazione oggetto possono fabbricare un gran numero di oggetti magici per loro uso personale e anche per venderli fuori dalla comunità. Molti elfi maghi fanno ricerche per nuovi incantesimi e creano nuovi oggetti, impiegando decenni per perfezionare le loro tecniche.

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

Monaco: Molti elfi sono caotici, quindi ben pochi perseguono il cammino del monaco. Tuttavia, quei pochissimi elfi che traggono piacere dall'ordine scoprono che la loro competenza razziale con l'arco e il loro bonus alla Destrezza li rende più efficienti di molti monaci con le armi a distanza, e il bonus di Destrezza migliora la Classe Armatura e la loro efficacia con certe capacità da monaco.

Paladino: Come per i monaci, ben pochi elfi diventano paladini a causa del loro requisito di allineamento. Quanti scelgono questo cammino spesso venerano una divinità associata con qualche altra razza, poiché gli dei elfici non comprendono alcuna divinità legale buona. Alcuni diventano seguaci di Vandria Gilmadrith, sebbene sia una divinità legale neutrale, siccome molti aspetti del suo dogma attraggono la natura del paladino. Una tale scelta di carriera spesso separa decisamente un elfo paladino dalla sua comunità perché egli tende a sembrare troppo contegnoso. Come per gli elfi guerrieri, gli elfi paladini sono molto efficaci con le armi a distanza e tendono a evitare il combattimento in mischia.

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

Ranger: Il cammino del ranger è una scelta comune per gli elfi, che trovano diletto nelle terre boschive. Gli elfi ranger proteggono le loro comunità oltre che la foresta circostante, e sfruttano al meglio la specialità da arciere del ranger. Il combattimento a due armi è una scelta meno efficace per gli elfi ranger poiché la loro penalità alla Costituzione li rende meno efficienti nel combattimento in mischia.

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

Stregone: Gli elfi stregoni spesso gravitano verso incantesimi simili ad armi e incantesimi che potenziano le armi, come ad esempio, *freccia acida di Melf*, *colpo accurato*, e incantesimi a raggio. *Grazia del gatto* si aggiunge al bonus naturale di Destrezza di un elfo stregone rendendolo ancora più efficace.

Illustrazione di C. Lukacs



Curiosi e attivi, aperti ma riservati, gli halfling sono tra le razze meno facili da comprendere in una campagna di DUNGEONS & DRAGONS®. Bassi di statura e dal cuore intrepido, gli halfling sono sempre in movimento, a casa in tutte le terre ma senza considerarne loro nessuna. Molte altre razze hanno una visione distorta degli halfling, nonostante la loro natura generalmente socievole e la loro onnipresenza.

Siccome gli halfling raramente mettono radici, tendenzialmente sanno moltissime cose del mondo e dei suoi popoli. Tuttavia, queste conoscenze non li rendono mai stanchi o stufo del mondo; la loro innata curiosità e l'ottimismo permettono loro di vedere ogni giorno come una nuova opportunità. Infatti, è raro che un halfling si lasci sfuggire un'opportunità, indipendentemente dal pericolo che potrebbe comportare.

Questo capitolo apre uno scorcio sul mondo degli halfling e offre una struttura su cui i giocatori e i DM possono espandere le loro campagne.

UN GIORNO QUALUNQUE

Melo Brownthistle si sveglia nel momento in cui un sottile raggio di luce colpisce il cuscino. La luce del sole brilla attraverso parecchie fessure nell'intelaiatura del carro della sua famiglia, creando un abbagliante spettacolo di raggi di luce e polvere. Stiracchiandosi fino alla sua completa altezza di quasi un metro, si gira e annusa l'aria. "Biscotti appena fatti e pancetta!" grida, spalancando gli occhi.

Dopo avere indossato i consumati pantaloni di lino marrone e una vivace camicia verde con lunghe maniche ampie, si pettina e raccoglie i capelli in dozzine di trecce minuscole, di

cui ognuna fermata con una spilla di perla. Quindi stringe la camicia con una striscia di stoffa azzurra, lega un fazzoletto blu sulla testa con un'angolazione simile a quella dei corsari, e si infila gli stivali neri alti fino al ginocchio.

Scuote la sua sorellina per svegliarla, quindi esce nella fresca aria mattutina a osservare l'accampamento. Ventidue carri sono sparsi qua e là sul prato erboso dove si sono fermati la scorsa notte, posizionati in modo da poterli facilmente spostare per formare un cerchio più compatto, dovessero presentarsi problemi. Capre, pony e cavalli brucano pacificamente lì vicino, e qualche maiale sgambetta nel fango all'estremità dell'accampamento. Zio Gren si sta affacciando intorno allo zoccolo di uno dei loro pony che sembra avere sviluppato un'andatura leggermente zoppicante, e Thea Brushwhisper, il capo carrettiere, sta parlando con uno del clan Hillrover riguardo al loro carro. I bambini stanno giocando a rincorrersi in modo disordinato nello spazio aperto al centro del campo, e qualcuno sta cucinando la colazione davanti a ogni carro.

"Non startene lì a sognare ad occhi aperti," dice sua madre bruscamente dietro di lui. "Vai a prendere un po' d'acqua al torrente così posso fare il caffè." Afferrando un secchio, Melo corre a fare quel che gli è stato detto.

Al torrente, si ferma a chiacchierare per un po' con i suoi amici Ien e Cala. "Papà ci ha procurato un paio di conigli per cena ieri notte," racconta Cala.

"Spero che stasera riusciremo a procurarci un po' di pollo quando arriviamo a Everfall," risponde Ien. "Sono solo sette o otto ore da qui ormai."

Melo ricorda con affetto la città umana di Everfall, dove la sua carovana si era fermata per qualche settimana all'incirca due anni addietro. La gente era sembrata amichevole, almeno per un po', e tutti avevano mangiato abbondantemente con il denaro guadagnato nell'aiutare con il raccolto di patate della città... senza dimenticare le patate che avevano ottenuto come bonus.

Infine, Melo e i suoi amici tornano all'accampamento: la colazione è pronta. "Era ora," dice sua madre con stizza, mettendo a bollire l'acqua. Ma poi sorride quando Melo le mostra le bacche che lui e i suoi amici hanno raccolto sulla strada del ritorno. Ben presto l'intera famiglia comincia a mangiare i biscotti con burro fresco, pancetta croccante e bacche con panna fresca.

Dopo colazione, Melo pulisce i tavoli mentre sua madre e suo padre cominciano a ricaricare tutto sul carro. La scorsa notte avevano tirato fuori solo lo stretto indispensabile: i vestiti sporchi da lavare nel torrente, pentole e tegami per cucinare e gli attrezzi per pulire i finimenti. Pery, la sorella di Melo, raccoglie il bucato asciutto che era steso e lo carica sul carro.

Quando i piatti e le pentole sono tutti caricati, Thea passa a ispezionare il carro. "Faresti meglio a far riparare quella ruota quando arriviamo a Everfall, Galan," dice, indicando la ruota posteriore sinistra del carro. "Non può durare altri settantacinque chilometri."

"Me ne occupo domani mattina come prima cosa," promette suo padre.

Qualche minuto dopo, i carri partono. La famiglia di Melo prende il suo solito posto verso la fine della carovana mentre iniziano a muoversi. Suo padre guida, e sua madre rimane seduta nel retro con Melo e sua sorella. Melo ripara un fini-

mento strappato mentre sua madre impartisce lezioni a Pery di lettura e numeri. Ogni tanto, Melo solleva le dita dietro la schiena di sua madre per suggerire la risposta a Pery. Più tardi, sua madre comincia a cucire un nuovo paio di pantaloni per Melo, usando il lino che aveva tessuto nel loro ultimo accampamento prolungato.

Dopo un pranzo di manzo essiccato e panini duri, Melo striscia sul davanti del carro per sedersi vicino a suo padre. Mentre i chilometri passano, i due si raccontano delle storie a vicenda e cantano varie canzoni. Maiali, capre, mucche e altri animali trotterellano accanto ai carri, fermandosi per brucare un po' e poi accelerando per rimettersi al passo quando il serrafila li sospinge.

Nel tardo pomeriggio, raggiungono il campo aperto fuori da Everfall, dove Fattore Ephraim permette loro di accamparsi. La gente sa che l'ospitalità del fattore è legata al fatto che Thea Brushwhisper ha fatto un favore al buon fattore qualche anno addietro catturando e riportandogli il suo prezioso toro. Nessun altro riusciva ad avvicinarsi alla bestia, ma Thea riuscì ad avvicinarsi camminando e cantando per tutto il tempo, e il toro l'ha seguita fin nel suo recinto come un agnellino. Il fattore era stupefatto, ma tutti nella carovana sapevano che Thea ci sapeva fare con gli animali. Come ha sempre detto

Illustrazione di V. Rams



Mentre il suo cane effettua un esercizio, un halfling alleggerisce le tasche di un astante

Mamma, fare dei favori agli altri di solito ti crea degli amici, e avere degli amici in molti posti è importante.

Dopo avere aiutato i suoi genitori a scaricare per la notte, Melo si allontana per andare a far pratica con le armi. L'arma di stasera è la balzarella, che Melo ama in modo particolare. Tuttavia, sta incontrando qualche problema nel farle prendere distanza, quindi Cala gli mostra come usare il polso per dare un po' di potenza extra al lancio. Melo dopo le spiegazioni colpisce un piccione in volo con il primo lancio.

Dopo avere ripulito il piccione e avere dato a sua madre la carcassa, Melo si fa un bagno nel torrente al confine del campo e indossa dei vestiti dai colori smorti. Lui e suo padre camminano fino a Everfall e vanno a vedere la loro taverna preferita. Mentre suo padre racconta fandonie di ogni sorta per intrattenere i locali, Melo taglia le corde di qualche borsa rigonfia e si procura qualche moneta. È attento a sfilacciare i fili dei lacci che tengono a posto le borse e a lasciare qualche moneta, così che i proprietari possano pensare che i lacci si siano rotti e che qualche moneta sia rotolata fuori. Quindi ritorna da suo padre, e insieme rientrano all'accampamento.

Sulla via del ritorno, lui e suo padre scivolano dentro al granaio di un contadino e ne fuoriescono con un sacco pieno di ortaggi freschi, qualche uovo e un paio di polli, con il collo perfettamente spezzato. Melo voleva arraffare un po' di pane appena sfornato messo a raffreddare sul davanzale della finestra del contadino, ma suo padre lo ha trattenuto. "Abbiamo un sacco di roba, Melo. Prendere più del necessario è un invito a farsi catturare."

Quella notte al campo, Melo stipa le monete di cui si è appropriato nel nascondiglio segreto dentro al carro. Lui e la sua famiglia banchettano con piccione e pollo, fagioli, carote e biscotti col burro. Il dolce è una torta fatta col resto delle bacche che Melo aveva raccolto quella mattina.

Dopo cena, tutti aiutano a lavare i piatti e poi la famiglia si unisce al resto della carovana intorno al fuoco. Parecchie persone pizzicano un vivace motivetto con i loro strumenti a corda, e il resto degli halfling inizia a ballare. Quando finiscono le energie, cadono esausti al suolo, fanno girare bottiglie di birra casalinga, e cominciano a raccontare delle storie. Questa parte della giornata è la preferita di Melo. I racconti del prozio di Melo, il famoso ladro, e della sua bisbisnonna, una maestra della truffa con raggiro, lo ispirano a compiere anche lui grandi gesta un giorno.

Mentre un tetto di stelle brilla sulla sua testa, Melo ritorna nel carro e si spoglia. Dopo essersi infilato una camicia da notte, si rannicchia nel letto per dormire. Fuori si sente ancora un musicista solitario che suona un lento motivo lieve, e un uccello notturno canta su un albero vicino al carro. La mente di Melo danza con sogni di grandi avventure che un giorno intraprenderà e finalmente si abbandona al sonno.

DESCRIZIONE

Gli halfling sono bassi e nerboruti, alti all'incirca 90 cm e del peso che varia da 15 a 17,5 kg. Le femmine sono leggermente più basse dei maschi, ma meno forti. I corpi sono ben proporzionati, sebbene le teste siano piuttosto allungate rispetto a quelle degli umani. Vivono più a lungo degli umani, raggiungendo la maturità a 20 anni e spesso andando ben oltre i 100 anni di vita.

Molti halfling hanno pelle rossastra, occhi scuri e capelli neri lisci, anche se in molte società sono conosciute sfumature più chiare di capelli. I maschi spesso hanno le basette, anche se non fanno quasi mai crescere barba o baffi. Tutti gli halfling preferiscono portare i capelli lunghi, spesso raccolti in trecce o pettinati con una foggia elaborata. I loro tratti sono più delicati di quelli degli umani, e le orecchie sono allungate e leggermente appuntite.

ABBIGLIAMENTO

Gli halfling preferiscono vestiti semplici e comodi che possono sopportare fango, sangue, pioggia, neve e l'usura che è provocata dalla vita dei viaggiatori. I tessuti derivano da fonti naturali, più comunemente lana, lino e cotone. Gli halfling spesso usano il cuoio per i loro vestiti per dare forza e resistenza al tempo. Questo cuoio di solito è ricavato da pelle di mucca, cavallo o capra, e può essere sottile e morbida oppure spessa, rigida e resistente, in base all'uso che se ne vuole fare. La pelliccia viene usata raramente, e poi solo per i bordi o per avere caldo, generalmente sotto forma di intere pelli di animali usate come coperte.

Gli halfling producono autonomamente molti dei loro tessuti, ma spesso ottengono rifornimenti extra di tessuti finiti da altre razze mediante il commercio o il furto diretto.

Molti halfling esprimono la loro individualità indossando vestiti dai colori vivaci con fogge sgargianti. Gli abiti multicolori sono comuni, e i disegni variano dal geometrico all'astratto. Quando gli halfling colorano le loro stoffe, usano tinte ricavate dalle piante che hanno raccolto lungo il percorso. Quando commerciano per trovare stoffe finite, cercano tonalità scintillanti e stoffe con disegni fantasia di ogni sfumatura. Molti halfling tengono anche dei vestiti tinta unita neri o marroni da usare per le attività clandestine di notte. Molti halfling adulti possiedono anche un semplice mantello voluminoso di colore scuro in cui possono avvolgersi quando si nascondono.

Gli halfling considerano i loro abiti come un'estensione del loro stile personale. Un halfling di entrambi i sessi può indossare un'ampia tunica con svolazzanti maniche sfrangiate legata con una cintura sopra pantaloni alquanto stretti, più un panciotto di cuoio o tessuto.

I ganci possono essere fatti di metallo, legno levigato, osso o avorio lavorato; sono comuni anche i lacci di cuoio. Le donne halfling spesso indossano camiciotti larghi da contadino allacciati con strisce di stoffa colorate sopra una o più lunghe gonne ampie in vivaci colori sgargianti. I vestiti di solito sono abbelliti da ricami, spesso in un disegno geometrico rappresentativo del clan in particolare; panciotti di cuoio e punte degli stivali spesso sono goffrati.

Gli halfling di entrambi i sessi portano i capelli in numerose trecce oppure legati in code di cavallo e altre fogge mediante strisce di cuoio tinto. Molti si coprono la testa con sciarpe sgargianti o grandi cappelli per riparare gli occhi dal sole. I gioielli, più sono scintillanti meglio è, sono popolari sia presso i maschi che presso le femmine, e qualsiasi halfling può indossare orecchini, una o più collane, braccialetti o anelli e fermagli per i capelli tutto contemporaneamente, preoccupandosi ben poco di come stiano insieme gli accessori. Molti gioielli degli halfling sono fatti di legno intagliato, vetro variopinto, perline di legno oppure oro o argento sbalzato in cui sono incastonate

pietre preziose. Generalmente lo stile è sfarzoso e pesante, anche se non così squadrato come quello dei gioielli dei nani. Gli halfling spesso integrano i loro ornamenti con gioielli sottratti ad altre razze.

Molti halfling indossano sandali quando c'è bel tempo, ma la maggior parte possiede anche stivali di cuoio resistente da usare in caso di tempo inclemente e su terreni difficili.

Tutti i vestiti degli halfling sono pensati per la facilità di movimento e appropriati alla stagione. Quando è necessario muoversi silenziosamente, gli halfling a volte indossano cuoio oliato o tessuti molto morbidi per evitare di fare rumore. Gli halfling che vivono in grandi città dove predomina un'altra razza possono adottare alcuni aspetti dello stile dell'altra razza, ma preferiscono comunque colori più vivaci rispetto a molti degli altri umanoidi.

CURA DI SÉ

Gli halfling incontrati per strada sono impolverati come qualsiasi altro viaggiatore, ma sono piuttosto pignoli sul lavarsi e sulla cura del corpo quando se ne presenta l'opportunità. Una carovana di halfling può spostarsi per giorni prima di incontrare un fiume o un lago in cui fare il bagno, ma quando ne trovano uno, gli stanchi passeggeri dei carri invariabilmente si accampano e si ripuliscono.

In tutti i carri halfling vengono trasportate giare d'acqua, sia da bere che per pulirsi con spugnature sulla strada. Qualche raro halfling viaggiatore si è equipaggiato con ingegnosi sistemi con pompa e spruzzatore che servono da docce rudimentali. Tuttavia, tali misure sono bel lungi dal piacere di un bagno in acque cristalline. Maschi e femmine stabiliscono zone separate per fare il bagno quando si accampano vicino all'acqua, ma parecchi membri dello stesso sesso possono fare il bagno insieme.

Gli halfling producono una rozza forma di sapone dal grasso animale sciolto e da minerali naturali. Questo sapone funziona bene sia per l'igiene personale che per lavare i vestiti, ma tende ad essere piuttosto aggressivo. Di conseguenza, gli halfling spesso commerciano con razze più stanziali per avere sapone di qualità migliore.

Che ci sia o meno acqua disponibile, gli halfling si sciolgono i capelli tutte le notti e li pettinano per disfare i nodi. Una tale cura della propria persona spesso è un rituale condiviso dagli amanti o dai membri di una famiglia, che chiacchierano e si scambiano storie sulla giornata mentre si pettinano i capelli a vicenda.

I vestiti vengono cambiati tutti i giorni, quando è possibile, e lavati ogni volta che si trova una sorgente d'acqua. Molti halfling hanno anche una certa cura dei loro stivali, poiché calzature di eccellente qualità possono evitare infortuni a quanti viaggiano molto.

Alcuni halfling sfoggiano tatuaggi come forma di abbellimento personale, ma molti li evitano perché i tatuaggi rendono un individuo immediatamente riconoscibile. L'ultima cosa che vuole un tipico halfling è di avere un viso che chiunque può identificare proprio grazie alla descrizione di un tatuaggio. Sebbene anche gli sgargianti abiti degli halfling siano riconoscibili, spesso servono per confondere gli inseguitori in cerca di ladri perché possono essere cambiati o tolti rapidamente. I piercing, in particolare alle orecchie e alle sopracciglia, sono un poco più comuni dei tatuaggi.

PSICOLOGIA

Il richiamo della strada libera è musica per le orecchie di un halfling. Sebbene la vita del viaggiatore imponga molte privazioni, la maggior parte degli halfling le sopporta a cuor leggero per il beneficio della libertà che concede il non avere fissa dimora. Possono accamparsi ovunque trovino un posto sicuro, rimanere per tutto il tempo che vogliono, poi caricare tutto sul carro e proseguire quando ne sentono l'impulso. Cosa si potrebbe desiderare di meglio?

UN POPOLO OPEROSO

La maggioranza degli halfling vive in carovane che viaggiano in campagna, accampanosi qua e là per quantità variabili di tempo prima di proseguire. Quando una carovana di halfling si accampa all'interno o vicino a una comunità di altri umanoidi, gli halfling si preoccupano di rendere la loro permanenza il più favorevole possibile per la popolazione insediata. Gli halfling adulti sani e robusti si fanno ingaggiare come lavoratori temporanei, guadagnandosi il pane a cottimo per qualsiasi lavoro che vada dall'edilizia ai lavori nella fattoria. Offrono anche una certa varietà di servizi a qualsiasi città vicina al loro accampamento, lavorando come calzolari, stagnini, venditori ambulanti, birrai, tessitori o qualsiasi tipo di artigiano che possa mancare in città al momento. Una tale organizzazione può continuare per qualche settimana, prima che gli halfling carichino tutto sui carri e proseguano per la loro strada.

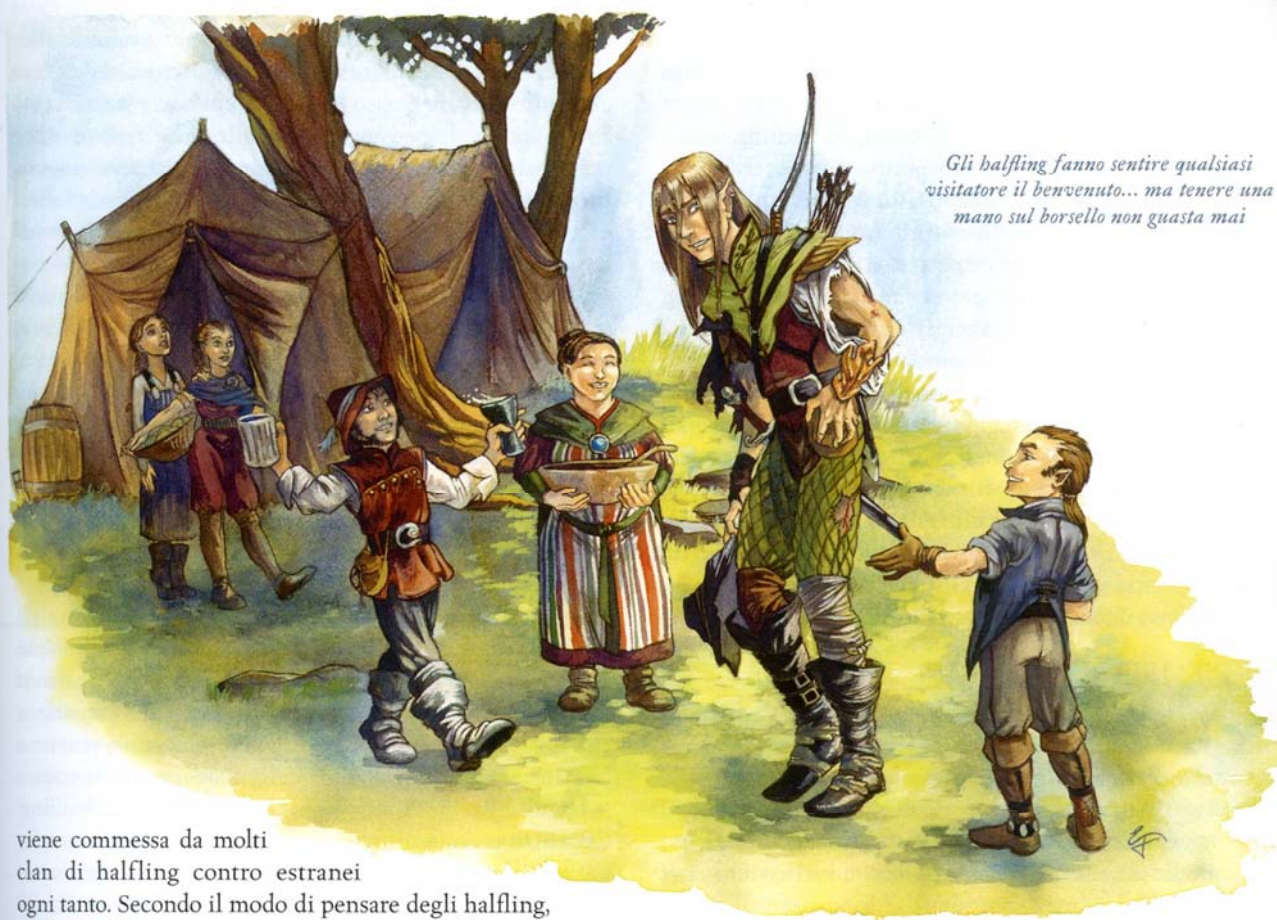
Gli halfling tendono anche a distribuire favori con generosità nella vicina comunità, sapendo che se dovessero sorgere problemi, avranno tantissimi devoti sostenitori che li difendono dalle accuse infondate (o anche fondate). Tali favori possono prendere la forma di aiuto a persone in difficoltà, sconti sui servizi per quanti non hanno molto denaro da spendere e piccoli regali alla gente che li ha trattati in modo particolarmente gentile... o sgarbato. In questo modo, gli halfling si rendono benaccetti ovunque scelgano di accamparsi.

Gli halfling che lavorano con un compenso trattano con attenzione le entrate che ricevono, nutrendo prime le loro famiglie e mettendo via il resto dei loro guadagni nel loro carro fino a che non possono nascondere in un posto sicuro, preferibilmente presso un halfling stanziale di cui si fida.

L'ALTRA PARTE DELLA LEGGE

Il fatto che loro stessi possiedano solo una quantità minima di beni porta gli halfling a guardare le proprietà degli altri in modo differente rispetto a quello di molte razze. Per molti halfling, i beni altrui non sono altro che un'ulteriore risorsa che loro possono sfruttare. Possono guadagnarsela con l'onesto lavoro, commerciare per ottenerla o estrarla per conto loro... rubandola. Naturalmente, ogni halfling è un individuo; alcuni considerano che la cosa più semplice sia essere scrupolosamente onesti, mentre qualcun altro è completamente disonesto. Molti, però, hanno solo una traccia di ladrocinio nell'animo. Quando hanno bisogno di cibo o denaro e non vedono un modo semplice per ottenerlo, si sentono liberi di servirsi dei beni di quanti, secondo la loro opinione, hanno più di quanto sia necessario.

Sono anche contenti di defraudare gli altri delle loro ricchezze in vari modi. Ogni classica truffa con raggio (dal vecchio gioco dei bussolotti alla vendita porta a porta di false pozioni d'amore alla vendita di terreni che non possiedono)



Gli halfling fanno sentire qualsiasi visitatore il benvenuto... ma tenere una mano sul borsello non guasta mai

viene commessa da molti clan di halfling contro estranei ogni tanto. Secondo il modo di pensare degli halfling, qualcuno abbastanza sciocco da pensare che chiunque possa ottenere qualcosa in cambio di niente merita di non ottenere niente in cambio di qualcosa. Ciononostante, gli halfling si assicurano sempre che alcune delle loro transazioni siano reali e oneste, e che alcuni "clienti" in realtà traggano profitto dal trattare con loro. Poi, se quelli che sono stati imbrogliati dovessero in realtà scoprire l'inganno, molte altre persone saranno disponibili a difendere gli halfling e tenere nascosta la questione fino a che non sono riusciti a scappare.

Gli halfling che si appropriano dei beni altrui o che imbrogliano i clienti capiscono che stanno infrangendo le leggi locali e che tali pratiche non li rendono molto popolari presso i loro vicini. Ma finché non si fanno cogliere in flagrante e nessuno viene danneggiato da un tale incidente, non la considerano una cosa sbagliata. Dopotutto gli halfling, secondo il loro punto di vista, si sentono decisamente in credito col mondo.

Questo atteggiamento libero e disinvolto nei confronti delle proprietà altrui, combinato con il fascino innato e la disponibilità ad aiutare degli halfling, spinge le altre razze a considerarli con un misto di dubbio, esasperazione e perplessità. Una città gravemente danneggiata da alluvioni o tempeste può accettare di buon grado l'aiuto di una carovana di halfling durante la ricostruzione, poi avere un atteggiamento più freddo nei confronti degli halfling quando la crisi è stata superata. Gli halfling comprendono tali cambiamenti di atteggiamento e proseguono per la loro strada quando diventa evidente che non sono più benvenuti, preoccupandosi di non tagliare mai completamente i ponti né dare a una città un reale motivo per odiare la loro specie. Va sempre a beneficio di qualsiasi gruppo di halfling assicurarsi che le future carovane che visiteranno la città siano benaccolte, poiché una di quelle carovane potrebbe essere la loro.

ESPRESSIONE PERSONALE

Anche se sono meno fieramente individualisti degli elfi, gli halfling sentono un forte bisogno di espressione personale. La loro scelta nel vestiario riflette questo atteggiamento, così come la loro capacità di godere di varie arti e mestieri. Gli halfling generalmente esprimono apertamente la loro opinione. Un halfling che non è d'accordo con l'affermazione di qualcun altro lo fa presente quasi sempre. Di solito in modo educato, sebbene una discussione accalorata possa portare alcuni a dimenticare le buone maniere. Gli halfling esprimono liberamente le loro emozioni all'interno delle comunità, anche se la loro esperienza con la finzione li induce a temperare le loro reazioni quando trattano con altre razze.

La riservatezza personale è praticamente inesistente in una carovana. In ogni carro di solito vive una famiglia intera, e i vicini possono cambiare tutti i giorni, in base a come è disposto l'accampamento. Le conversazioni in un carro raramente possono essere sentite da un altro mentre sono per strada, ma non è sempre il caso nell'accampamento. Di conseguenza, ognuno tende a sapere tutto di tutti gli altri e chiunque si sente libero di offrire consigli a chiunque altro.

Anche lo spazio personale è praticamente inesistente. Gli halfling entrano ed escono continuamente dal carro l'uno dell'altro per chiacchierare o esaminare i beni di proprietà altrui. A volte le storie di come certi oggetti siano venuti in possesso di un halfling possono richiedere ore ed essere un intrattenimento per l'intero clan.

PROSPETTIVA A BREVE TERMINE

Sebbene gli halfling abbiano una prospettiva di vita più lunga degli umani, sono comunque creature dalla vita breve se paragonati a razze quali gli elfi. Quindi, gli halfling hanno la tendenza ad assumere una prospettiva a breve termine in un modo molto simile agli umani. Tuttavia, sono più attenti ad assicurarsi di essere ben accetti in futuro di quanto non tendano ad essere gli umani, e più attenti nei confronti dell'ambiente di quanto non lo siano i mezzorchi. Gli halfling, però, non fanno grandi sforzi per assicurarsi la sostenibilità delle loro comunità poiché raramente rimangono nello stesso posto a lungo. Traggono tutto quel che possono dall'ambiente circostante, e poi semplicemente se ne vanno se non dovesse più essere in grado di fornire loro sostentamento. Non piantano alberi per sostituire quelli che abbattano, né seminano raccolti per sostituire quelli che consumano. Gli halfling non prendono dal territorio più di quanto non sia loro necessario e lasciano che sia la natura a ripristinare qualsiasi area che hanno sfruttato.

APERTURA E RISERBO

Gli halfling sono noti per la loro natura socievole e il loro atteggiamento aperto e amichevole verso gli stranieri. A meno che non rappresenti un pericolo evidente, un viaggiatore di qualsiasi razza che si avvicini a un accampamento o insediamento di halfling può aspettarsi un caldo benvenuto e un invito a condividere fuoco, cibo e birra scura. Tali incontri estemporanei generalmente sono pieni di storie, canzoni e divertimento. Tuttavia, riflettendo successivamente sulla conversazione, uno straniero potrebbe realizzare che gli halfling non hanno detto quasi nulla di importante su di loro. Infatti, praticamente chiunque abbia un contatto prolungato con gli halfling ha una fastidiosa sensazione che stiano nascondendo qualcosa.

Gli halfling hanno sviluppato la raffinata arte della conversazione priva di contenuto. Sebbene parlino prontamente e apertamente con gli stranieri su molti argomenti, evitano con arte di rispondere a domande da parte di stranieri sui loro clan, dimore, abitudini, famiglie e altre questioni personali. Un tale riserbo si è sviluppato negli halfling nel corso di varie generazioni come meccanismo di difesa per evitare che "clienti" insoddisfatti e nemici riescano a rintracciare halfling specifici. Anche se un halfling può raccontare una storia lunga e divertente su uno sventurato parente, gli ascoltatori sono spesso stupiti dal realizzare più tardi che non hanno neppure un indizio su come trovare o identificare la persona che è stata derisa nella storia.

TRATTI DEGLI HALFLING

Parte della ragione per cui gli halfling preferiscono trascorrere la vita per strada è la loro instancabile curiosità. Molto semplicemente essi devono vedere cosa c'è dietro la prossima curva... e la prossima, e la prossima, e la prossima. Un halfling saluta ogni nuovo giorno con un'eccitazione raramente riscontrabile tra gli umani poiché lo riconosce come una nuova opportunità per avventure... e un'opportunità non colta è un'opportunità perduta. Gli halfling sono abbastanza scaltri da riconoscere i trucchi la maggior parte delle volte e raramente si fanno imbrogliare con l'inganno, ma anche così, molti si abbandonano comunque a un trucco, giusto

per vedere cosa viene dopo. Un halfling non sopporta l'idea di una caverna inesplorata, una porta chiusa o un forziere chiuso a chiave: semplicemente deve riuscire a vedere cosa c'è dentro. Ficare il naso in posti in cui non è stato invitato a volte potrebbe essere uno sbaglio; altre volte, farlo potrebbe portare ricchezza, nuovi amici, od opportunità per avventure. Infatti, gli halfling preferiscono l'attività invece dell'attesa e i guai invece della noia perché fare qualcosa è sempre più interessante che non fare niente.

Sebbene gli halfling non agiscano stupidamente quando incombe un pericolo, dimostrano ben poca paura della morte o dell'ignoto. La morte non è altro che la prossima grande avventura, e l'ignoto ha più o meno le stesse probabilità di un grave pericolo di contenere ricchezze favolose. Questa combinazione di curiosità e temerarietà li rende compagni difficili per quanti appartengono a razze più caute. Spesso i membri di un gruppo di avventurieri scoprono che mentre loro stavano discutendo delle varie opzioni, il loro compagno halfling ha già aperto la porta e reso irrilevante la loro discussione.

Nonostante la loro natura apparentemente impulsiva, gli halfling possono focalizzare intensamente la loro attenzione su compiti che richiedono concentrazione. Che stia riparando un'arma alla forgia o scassinando una serratura, l'attenzione che un halfling dedica a un compito che vuole portare a termine è forte tanto quanto quella di qualsiasi altra razza.

Un alto livello di attività è peculiare di molti halfling. Carichi di energia, difficilmente rimangono seduti a non far nulla. Dal loro corpo sembra irradiare agitazione, ed essi sono propensi a contorcersi, dimenarsi e ad altre indicazioni fisiche del bisogno di muoversi. Gli halfling che intraprendono il cammino del ladro imparano a mediare fino a un certo punto tali reazioni allo scopo di sviluppare la loro furtività, ma molti conservano il loro entusiasmo per l'attività per tutta la vita.

Sebbene non siano esageratamente avidi, gli halfling amano accumulare ricchezze tanto quanto gli umani. Spendono pochissimo di quello che accumulano, preferendo risparmiarne la maggior parte per assicurarsi una confortevole pensione o uno stabile approvvigionamento di cibo per la loro famiglia. Tuttavia, amano la vista delle gemme, lo scintillio dell'oro e soprattutto la gioia di scoprire cosa può fare un nuovo oggetto magico. Gli oggetti magici rinvenuti vengono inclusi dagli halfling nei momenti di intrattenimento per i loro clan, creando illusioni o dissolvendoli nell'aria al momento giusto.

Gli halfling sono attenti ai bisogni del gruppo oltre che a quelli dell'individuo; nessuno dei due è più importante ogni volta. A volte i bisogni di un individuo devono avere maggior peso di quelli del gruppo, in particolare se la persona è meritevole o talentuosa. Altre volte, ha la precedenza il benessere del clan. Gli halfling hanno un certo talento per valutare le situazioni e formulare giudizi senza essere intralciati dai pregiudizi che mostrano comunemente i nani troppo chiusi o gli elfi troppo indulgenti con se stessi.

Le maggiori virtù per un halfling sono uno spirito avventuroso, una buona disponibilità a lavorare e una marcata dedizione alla famiglia e agli amici. Gli halfling che vanno all'avventura sono considerati eroi perché riportano indietro ricchezza e, ancora più importante, storie da raccontare.

Consigli per l'interpretazione: Gli halfling sono particolarmente adatti per la vita da avventurieri, considerando il loro spirito vagabondo, la loro curiosità, la loro mancanza di

paura e il loro forte bisogno di nuove esperienze. Gli halfling che abbandonano il clan per andare all'avventura non solo sono accolti a braccia aperte ma anche celebrati come eroi quando ritornano.

Gli halfling generalmente sono piacevoli compagni di viaggio, anche se la loro inclinazione a ficcarsi nei guai tende a provocare un occasionale fastidio nei loro compagni. Tuttavia, essi capiscono che i gruppi di avventurieri devono collaborare e sono piuttosto abili nel rispondere alle minacce contro i loro compagni senza farsi distrarre.

Anche se tutti gli halfling sono curiosi, attivi, inclini a ficcarsi nei guai e impavidi, altri aspetti di un personaggio singolo richiedono una maggiore definizione. Com'è la personalità del personaggio? Proviene da una carovana o da un insediamento? Come lo considerano i suoi amici e la sua famiglia? Sente il bisogno di dimostrare quanto vale, o è solo in cerca di tesori e avventure?

VITA DEGLI HALFLING

Molti stranieri credono che gli halfling conducano una vita spensierata, libera da preoccupazioni e responsabilità. Come accade spesso, però, la verità è piuttosto differente. Anche se avere solo pochissimi beni evita molti dei problemi affrontati da popoli più stanziali, gli halfling devono sopportare il freddo, le notti di pioggia, la fame quando scarseggia il cibo, gli attacchi da parte di mostri nelle zone selvagge, i carri bloccati nel fango, i sentieri rocciosi e una generica mancanza di riservatezza. Il fatto che possano affrontare tali difficoltà e mostrare comunque lo spensierato sorriso che molta gente associa al loro viso è un tributo allo spirito degli halfling.

La cultura degli halfling non è così vecchia o sviluppata come quella degli elfi, ma la sua diversificazione offre una sua ricchezza. Come una coperta cucita da molte mani, la cultura degli halfling

è un mosaico di diversi stili, arti e atteggiamenti. Sebbene molti halfling sposino gli stessi principi generali, ogni carovana (o nave a vela, per gli halfling di mare) forma una sottocultura a sé stante, con peculiari usi, regole di comportamento, rituali e perfino schemi linguistici. Gli halfling riconoscono questa diversità e sono sempre desiderosi di imparare gli usi e costumi di altri della loro specie. Il costante ricambio tra la gente in ogni carovana assicura che ogni sottocultura continui a crescere ed evolvere.

Molti halfling adottano professioni da non combattenti come fabbri, mandriani o qualche altra funzione all'in-

terno della carovana. Un'alta percentuale a un certo punto abbandona la carovana per andare all'avventura. Il bisogno dell'halfling di vedere cosa c'è oltre la prossima curva oppure dietro alla prossima porta non ha mai un'utilità così marcata come nella carriera dell'avventuriero.

ARTI E MESTIERI

Come gli umani e i nani, gli halfling di solito si specializzano in mestieri e professioni, con ogni persona che occupa una nicchia necessaria nella comunità e fornisce un servizio particolare per tutta la vita. Ogni carovana ha un fabbro, un carraio, un costruttore di carri, un macellaio, vari cuochi, cacciatori, addestratori di animali, filatori, tessitori, sacerdoti, stagnini, gioiellieri e manovali generici. Praticamente tutti gli halfling PNG in una carovana si specializzano in un'abilità primaria e acquisiscono uno o due gradi in parecchie altre che hanno sviluppato nel caso qualcuno debba sostituire un altro membro della carovana che sia malato o inabile. Tali abilità secondarie tornano assai utili agli halfling anche quando si accampano vicino ad altre comunità umanoidi a cui possono offrire i loro servizi a pagamento.

I mestieri sono lo sfogo primario per il lato creativo di un halfling. Gli halfling creano ben poca arte per il piacere di farlo; di solito si trae poco denaro da tali sforzi. Perché spendere settimane a creare un bel dipinto o statua che dovrà poi essere portato in giro per mesi e mesi, occupando spazio prezioso nel carro di qualcuno? Meglio intagliare e dipingere giocattoli per bambini e venderli alla prossima sosta. Tuttavia, gli halfling amano abbellire gli oggetti che usano nella vita quotidiana. Alcuni realizzano dipinti di notevole bellezza sui lati dei loro carri; altri creano gioielli o ricamano abiti per loro uso personale. Un tale sfruttamento delle capacità creative di qualcuno dà beneficio sia all'individuo che alla comunità. Carri dai colori vivaci possono suscitare l'attenzione di altri

umanoidi, attirandoli nell'accampamento, così

che gli halfling possano facilmente fare affari con loro.

Allo stesso modo, vestiti e gioielli che fanno colpo a volte suggeriscono più uno stile di vita prospero che da vagabondo, cosa che tende a mettere a loro agio gli uomini d'affari più stanziali.

Produzione di tessuti, creazione di abiti, metallurgia, creazione di gioielli, fabbricazione di armi e armature, lavorazione del legno, cottura e pittura della ceramica e altre di queste attività sono tutte considerate espressioni fattibili del proprio io artistico, e perfino la pittura ha una

sua collocazione quando usata per l'abbellimento di oggetti altrimenti utili o per profitto. L'abilità nell'architettura è praticamente sconosciuta tra gli halfling, poiché veramente pochi di loro costruiscono strutture permanenti.



Una halfling commerciante utilizza il suo carro per mostrare i prodotti

La musica è una forma di arte che ogni halfling può apprezzare. Non solo aiuta a guadagnare un po' di soldi ma solleva anche gli spiriti dopo una lunga e dura giornata di viaggio. Fornisce il contesto per ballare, un vizio di cui gli halfling sono particolarmente amanti. Solo quando il bisogno di silenzio è grande un halfling fa a meno della sua musica. Qualcuno nell'accampamento sta quasi sempre suonando un motivetto, e mentre la carovana è per strada, cantare, fischiare e canticchiare rendono il viaggio più piacevole. Gli strumenti preferiti dagli halfling comprendono liuti, lire, corni e piccoli tamburi, oltre che strumenti a corda o a percussione più esotici acquisiti durante i loro viaggi. Le loro composizioni meglio conosciute sono allegri motivetti che spingono chi ascolta a ballare. In mezzo alla loro gente, però, sono altrettanto apprezzate canzoni della strada e lamentazioni per i defunti che strappano una lacrima anche agli occhi più stoici.

Sebbene molti halfling abbiano un certo talento per la recitazione, producono pochissime opere perché tali forme di intrattenimento tendono a consumare le risorse mentre servono ben poco per riparare i carri, accumulare ricchezze o cucinare la cena. Le parodie improvvisate, però, sono piuttosto popolari in certe carovane, e rappresentazioni non certo lusinghiere di altre razze spesso si aggiungono al divertimento frivolo.

Tra le arti più importanti in una comunità di halfling c'è la narrazione di storie. Gli halfling mettono per iscritto informazioni pratiche, come gli elenchi delle provviste e le registrazioni delle transazioni, ma raramente perdono tempo a trascrivere leggende o pettegolezzi. La tradizione orale nella razza halfling è più forte che in quasi qualsiasi altra, e praticamente tutti gli halfling sono esperti narratori. Raccontare storie attorno al fuoco da campo è stata una tradizione tra gli halfling viaggiatori fin da quando si riesca a ricordare, e il frequente ricambio nel personale di una carovana fa sì che ci siano sempre nuovi racconti da ascoltare. Sebbene in molti casi le storie non siano altro che pettegolezzi, il racconto di avvenimenti importanti si diffonde rapidamente in tutta la razza halfling da una carovana all'altra. Gli halfling hanno un profondo rispetto per la tradizione orale e, quindi, aggiungono assolutamente il minimo di abbellimento alle storie originali. Di conseguenza, una tale diffusione della storia da una parte all'altra del continente sarà sostanzialmente la stessa di quando è stata raccontata la prima volta.

Parecchie volte ogni anno, un certo numero di carovane si riuniscono in un luogo prefissato per una fiera della narrazione. Tengono gare per le storie migliori e per le migliori narrazioni, e ai vincitori offrono premi in denaro oltre che riconoscimenti. Questi eventi che durano una settimana ospitano anche bancarelle di artigianato, spettacoli di animali addestrati, banchetti e altre forme di intrattenimento. Gli stranieri sono i benvenuti, ma ben pochi osano partecipare, scoraggiati dalla prospettiva di così tanti ladri e truffatori riuniti nello stesso posto.

TECNOLOGIA E MAGIA

Molti halfling credono che la magia sia ottima per respingere gli orchi, intrattenere gli stranieri e risolvere l'occasionale emergenza. Alla lunga, però, la tecnologia è spesso più pratica e più riproducibile. Dopotutto, praticamente chiunque sappia costruire una ruota da carro lo fa allo stesso modo, e se si

studia una ruota da carro abbastanza a lungo, probabilmente è possibile farsi un'idea di come costruirne una. Al contrario, due incantatori potrebbero lanciare lo stesso incantesimo in modi completamente diversi, e nessuno (neppure dei maghi esperti) può capire come riprodurre un incantesimo semplicemente osservandone l'effetto.

Lo studio della magia è un'attività di nicchia nelle comunità di halfling. Tutti apprezzano il fatto di avere qualche mago, stregone e chierico a portata di mano in caso di emergenza, ma la loro utilità è limitata nella vita di tutti i giorni. Gli oggetti magici, però, sono decisamente un'altra questione. Con solo un minimo di istruzioni, chiunque può usare oggetti magici potenti; quelli che non sono necessari possono essere venduti per un buon prezzo. Di conseguenza, gli incantatori che viaggiano con le carovane di halfling spesso si ritrovano a subire pressioni per creare oggetti magici o per trovare qualcosa di produttivo da fare nel tempo che hanno a disposizione. Molti halfling che scelgono tali classi hanno anche altre professioni che sono più utili alla comunità a livello di quotidianità.

Gli halfling incantatori raramente compiono ricerche, e dimostrano una certa preferenza per la magia delle scuole di illusione, trasmutazione ed evocazione. Anche abiuratori e divinatori sono relativamente comuni, mentre i necromanti sono praticamente sconosciuti. Gli incantatori arcani generalmente viaggiano con i loro clan, ma ognuno di solito ha un proprio carro; molti halfling trovano che sia prudente stare alla larga da maghi e stregoni in caso di incidenti.

La tecnologia degli halfling si concentra principalmente su oggetti pratici e sul trasporto. I piccoli oggetti portatili sono preferiti poiché possono essere trasportati facilmente nei carri o sulla persona. Qualsiasi oggetto che renda più facile la vita di tutti i giorni o che possa tirare fuori dai guai una carovana è di grande interesse per una banda di halfling. Oggetti ed equipaggiamento pesanti e ingombranti sono di scarso interesse per gli halfling, a meno che non possano intravedere il modo di vendere tali oggetti per un profitto considerevole.

La leggenda che racconta che gli halfling hanno inventato il ferro di cavallo è probabilmente falsa; gli halfling usano le capre più spesso dei cavalli. Tuttavia, quella leggenda parla della profondità della passione degli halfling per l'equipaggiamento legato al trasporto. Carretti trainati da capre, carri trainati da buoi, carrelli minerari, barche, slitte e tutti gli altri tipi di mezzi di trasporto sono affascinanti per gli halfling, ed essi hanno apportato migliorie alla maggior parte dei modelli tradizionali.

Anche l'allevamento e l'addestramento di animali è una parte essenziale della tecnologia degli halfling poiché gli animali consentono il movimento di molti dei mezzi di trasporto degli halfling e forniscono cibo per la carovana. Gli halfling hanno sviluppato l'allevamento fino a farlo diventare una vera e propria scienza e possono produrre in modo affidabile animali con più carne, maggiore velocità o più resistenza fisica di quelli allevati da molte altre razze.

I miglioramenti nel trasporto, la conservazione del cibo, le medicine e i ricostituenti e altra tecnologia interessante vengono rapidamente passati da una carovana all'altra, e anche a comunità di umani, nani, gnomi ed elfi. Perfino la tecnologia che non ha avuto origine tra gli halfling si diffonde velocemente una volta che se la sono procurata.

AMORE

L'amore è una parte fondamentale della vita, e gli halfling ne godono appieno. Sono devoti alle loro famiglie; l'affetto tra genitori e figli, fratelli, coniugi e membri della famiglia allargata quali nonni e cugini è profondo e inflessibile. La devozione degli halfling per la famiglia è così grande che due halfling che si incontrano per la prima volta molto probabilmente passeranno ore a confrontare le genealogie per cercare di capire come possono essere imparentati tra loro. Se dovessero scoprire una parentela, non importa quanto remota, i due si comporteranno come fratelli che si sono persi di vista da tempo; questo almeno fino a che uno non fa qualcosa di abbastanza perfido da rovinare il rapporto.

Gli halfling sono smaniosi di sperimentare l'amore romantico quanto qualsiasi altro umanoide. Per loro, il romanticismo è solo un'altra grande avventura che può portare buona o cattiva sorte. L'infatuazione è comune tra gli halfling, e siccome da tali legami spesso nascono discendenti, gli amanti di solito formalizzano il loro rapporto il più in fretta possibile. I rapporti romantici tra membri della stessa carovana o dello stesso clan sono scoraggiati ma non strettamente proibiti.

Esistono due livelli di matrimonio nella società degli halfling. Il legame delle mani è il metodo più comune di formalizzare un rapporto in una comunità di halfling. Solo i due amanti e tre testimoni scelti da loro hanno bisogno di essere presenti per portare a compimento questo rituale. Generalmente le mani degli amanti vengono legate insieme con strisce di cuoio; queste ultime vengono tolte, annodate insieme e presentate alla coppia alla fine della cerimonia. Gli amanti pronunciano i loro voti, che di solito consistono in una promessa di badare al benessere l'uno dell'altro e di rimanere fedele finché dura il loro amore. Le coppie con le mani legate hanno diritto al loro carro. Se nessuno dei due possiede già un carro, ne viene costruito uno dalla comunità alla prima opportunità e viene presentato alla coppia come dono. Fino ad allora, una tale coppia di solito vive nel carro dei genitori di uno o dell'altra. Dalle coppie con le mani legate ci si aspetta che vivano e lavorino insieme fino a che provano affetto l'uno per l'altra.

Alcuni legami delle mani durano per decenni, e qualcuno dura per la vita. Spesso, però, siccome gli halfling sono creature decisamente curiose, un partner si interessa a qualcun altro, o forse uno desidera andarsene all'avventura per un lungo periodo oppure unirsi a un'altra carovana; e a volte i litigi semplicemente avvelenano l'amore della coppia. In questi casi, le coppie possono porre termine al legame delle mani con una breve cerimonia in cui le corde annodate che hanno ricevuto all'inizio vengono slegate davanti a tre testimoni e consegnate agli individui appena separati. I figli di una tale coppia vivono con il genitore che li vuole tenere con sé. Se lo vogliono entrambi, un figlio può scegliere se è abbastanza grande da parlare; i neonati più giovani rimangono con le loro madri a meno che esse non li rifiutino.

Il secondo livello di formalizzazione è il matrimonio vero e proprio. I matrimoni sono molto più rari dei legami delle mani e non possono avvenire tra membri dello stesso clan. Molti matrimoni sono stretti molto più tardi nella vita dei legami delle mani, dopo che gli amanti hanno avuto la possibilità di vivere insieme come coppia dalle mani legate e di diventare sicuri del loro amore. Alcune coppie non fanno proprio questo passo, accontentandosi di rimanere con le mani legate per

tutta la vita. Un matrimonio viene celebrato da un chierico e scatena una settimana di festeggiamenti nell'intera comunità. Molte coppie sposate hanno già un carro, ma quelli che non lo possiedono lo ricevono dalla comunità, proprio come le coppie dalle mani legate. Una coppia appena sposata viene coperta di regali, e sia al marito che alla moglie viene subito concessa la posizione di anziani della comunità.

La differenza principale tra un matrimonio e un legame delle mani è che il matrimonio è per la vita. Gli halfling coinvolti non possono dissolvere la loro unione, e qualsiasi tentativo di separarsi o allontanarsi risulta nell'espulsione della parte o parti colpevoli dalla comunità. Di conseguenza, il matrimonio avviene solo tra halfling che sono piuttosto sicuri della loro capacità di superare le crisi di una relazione. Sebbene di tanto in tanto i veri matrimoni vadano a rotoli, le parti di solito imparano a risolvere le loro differenze e vivere insieme in (relativa) armonia.

Riproduzione

Gli halfling raggiungono la maturità all'età di 20 anni, ed entrambi i sessi sono in grado di riprodursi per circa i 40 anni successivi. Il periodo di gestazione è di sette mesi, un poco più corto di quello di un umano. Le halfling femmine raramente smettono di lavorare, andare all'avventura o continuare le loro normali attività mentre sono incinte, almeno fino all'ultimo mese circa. Gli halfling con neonati o bambini molto piccoli spesso scelgono di interrompere il loro vagabondare per qualche stagione, scegliendo un buon accampamento o un insediamento permanente di halfling (o anche una città umana) fino a che i ragazzi non siano un po' cresciuti. Non tutti gli halfling vagabondi lo fanno, però; alcune famiglie non lasciano mai le loro carovane.

Gli halfling sono particolarmente esperti nell'evitare i guai, e in particolare gli halfling con bambini piccoli. Nonostante i pericoli di malattie, tempo inclemente, mostri e razzie degli orchi, all'incirca otto su dieci bambini raggiungono la maturità.

HALFLING IN GUERRA

Gli halfling raramente dichiarano guerra agli altri: dopotutto, vincere potrebbe significare diventare vincolati a dei possedimenti. Allo stesso modo, non avere terre e possedere pochissimi beni significa che gli halfling hanno ben poco bisogno di difendere ciò che appartiene loro. Nessuno inizia una guerra solo per impossessarsi di qualche dozzina di carri, anche se altre razze possono combattere in conflitti lunghi e sanguinosi per appezzamenti di terreno che spesso sono piuttosto piccoli. Avere poco da perdere e nessun interesse per una casa permanente rende gli halfling liberi di godersi la vita in modi che altre razze non potranno mai apprezzare.

Tuttavia, gli halfling non sono certo pacifisti, e spesso trovano lavoro come mercenari nelle guerre degli altri. La loro taglia ridotta e la bravura nel muoversi furtivamente li rende esploratori eccellenti, e il loro alto punteggio di Destrezza e il bonus razziale con le armi da lancio li rende preziosi nelle unità che utilizzano armi a distanza. Sebbene gli halfling non temano il combattimento in mischia, sono abbastanza prudenti da evitarlo quando è possibile. Le unità di fanteria halfling sono rare, anche se la cavalleria halfling può essere sorprendentemente efficace grazie alla bravura degli halfling con gli animali e alla loro inclinazione a compiere l'inaspettato sul campo di battaglia.

Tutti gli halfling imparano a usare fionde e giavellotti molto prima di raggiungere la maturità. Molti apprendono anche come usare spade corte e asce da lancio, oltre che certe armi esotiche halfling quali le balzarelle e le fionde da guerra. La prima difesa di un halfling di solito è un'arma a distanza. Se un nemico dovesse avvicinarsi abbastanza per combattere in mischia, la spada lunga o la spada corta è la scelta più comune.

MORTE

La tanto decantata mancanza di paura degli halfling si estende anche alla morte. Molti halfling vedono la morte semplicemente come la successiva grande avventura. Sebbene non la corteggino, non compiono grandi sforzi per evitare i rischi, né ricorrono alla necromanzia o ad altri mezzi magici per sottrarsi alla morte.

Le carovane di halfling organizzano i funerali per piangere la perdita dei compagni e anche per celebrare il loro prossimo grande viaggio. Quindi, un funerale di solito si divide in due parti: una cerimonia di dolore seguita da una festa. Durante la porzione di compianto del funerale, l'intera comunità dà libero sfogo al suo dolore. L'obiettivo di questa parte del rituale è di mandare le anime di quanti rimangono indietro dalla loro afflizione cosicché possano andare avanti, sia letteralmente che in senso figurato. Dopo che tutti i membri della carovana hanno pianto per tutto il tempo loro necessario, vanno a dormire, poi si svegliano e iniziano i festeggiamenti. Vengono apparecchiate le tavole con un posto per tutti, compreso un posto vuoto per il defunto. Arrostitiscono la carne, accumulano cibi cotti di ogni genere su rozzi tavoli di legno e aprono barili di vino e birra. Tutti mangiano, bevono e ballano. Ogni tanto, qualcuno si alza in piedi e racconta una storia (spesso divertente) che riguarda il defunto, e nei racconti sono intrecciate storielle sulla sua vita da aggiungere al paramento generale della tradizione orale che lega insieme tutti gli halfling. La narrazione di storie e il banchetto durano fino a che tutti non si sono addormentati, di solito un giorno e una notte interi.

Dopo che la festa è finita, il corpo del defunto, se presente, viene portato su una pira funeraria fatta di rami e ramoscelli e incendiata. Le sue ceneri vengono poi sparse ai quattro venti, così che possa continuare il suo viaggio senza impedimenti. I beni del defunto vengono distribuiti ai membri rimasti della sua famiglia oppure, se non è presente alcun parente stretto, al suo clan.

Se viene celebrato un funerale per un halfling che più avanti risulta essere vivo, quest'ultimo deve scegliere un altro nome perché la sua identità originaria è stata messa a riposo. Anche se tutti sanno chi è, deve ricominciare come un nuovo membro della carovana e del suo clan.

SOCIETÀ E CULTURA DEGLI HALFLING

Per la maggior parte, gli halfling non rivendicano alcuna terra, non costruiscono dimore permanenti e non coltivano alcun raccolto. Si considerano ospiti permanenti del mondo, spostandosi da una comunità all'altra, godendo dell'ospitalità di qualsiasi amico riescano a trovare, e proseguendo sul loro cammino quando non sono più ospiti graditi. Portano con loro solo quello che sta nel carro, e vivono dei prodotti della terra quando non sono presenti altri mezzi di sostentamento.

Alcuni halfling acquistano terre o case e si stabiliscono per un certo periodo, ma questi individui raramente passano tutta la vita nello stesso posto. Dopo un anno o due la famiglia si sposta, ritornando sulla strada oppure cercando una nuova casa in un diverso insediamento. Infatti, gli halfling che si stabiliscono per rimanere sono rari, di solito gente anziana che ha visto tutto quello che desiderava vedere e vuole solo ritirarsi con comodità. Alcuni halfling insediati permettono ad altri della loro specie di accamparsi sulle loro terre e di aiutarli a coltivarla ogni volta che la attraversano. Altri si stabiliscono in città e forniscono case sicure per gli halfling che sono nei guai con la legge. Indipendentemente dalla loro dimora, gli halfling insediati spesso servono come ricettatori o "banche" per altri halfling; forniscono un posto sicuro per nascondere ricchezze accumulate in modo che il proprietario non debba portarle con sé e rischiare di farsele sottrarre dai briganti.

Le comunità di halfling permanenti di solito si possono trovare nei territori di altre razze, e le loro popolazioni si avvicinano con una certa regolarità. Tali comunità offrono servizi agli halfling viaggiatori, dando loro oggetti lasciati indietro da altri e fornendo luoghi sicuri in cui nascondersi o depositare ricchezze, nello stesso modo in cui potrebbero farlo singoli halfling insediati. Un halfling in una di queste comunità può in qualsiasi momento scambiare la sua bottega con un carro e proseguire con una carovana di passaggio, lasciando a qualche altro halfling (di solito dello stesso clan) l'incarico di occuparsi dei suoi affari per tutto il tempo in cui il nuovo venuto desidera rimanere.

Alcune comunità di halfling, carovane o insediamenti, comprendono anche qualche straniero che è stato "adottato" da uno o l'altro clan. Tali individui generalmente sono trovatelli che sono stati abbandonati in un accampamento di halfling da genitori che non li vogliono, oppure orfani che gli halfling trovano durante i loro viaggi. Gli halfling crescono questi bambini adottati con tutti i privilegi dell'appartenere al clan ma si aspettano comunque che essi se ne vadano quando raggiungono la maturità. Se un bambino adottato non riesce ad adattarsi alla vita di strada, gli halfling possono tentare di trovargli una casa nella successiva comunità di suoi simili che incontrano. In alternativa, i bambini adottati possono trovare la loro strada in un insediamento permanente di halfling, dove un anziano negoziante può essere ben contento di avere il lavoro a basso costo rappresentato da un bambino.

Le sezioni che seguono descrivono la struttura di una comunità di carovana halfling, lo stile di vita di un halfling solitario e la struttura di una comunità insediata, oltre che alcuni dei dettagli degli aspetti comuni della vita quotidiana in ciascuna di queste ambientazioni.

Consigli per l'interpretazione: Gli aspetti della vita di tutti i giorni della società degli halfling comprendono quegli elementi che sono considerati di conoscenza comune, i presupposti di base che gli halfling formulano sul mondo. Considerare come questi presupposti influenzano l'atteggiamento del personaggio e come i diversi usi e costumi degli altri potrebbero stimolare la sua innata curiosità.

CLAN DEGLI HALFLING

I clan degli halfling sono gruppi legati da rapporti familiari. I dettagli precisi di come viene decisa l'appartenenza variano da un clan all'altro, ma in molti casi un halfling è tecnicamente un membro sia del clan della madre che di quello del

padre fin dalla nascita. Quando raggiunge la maturità, deve formalmente scegliere tra i due clan e adottare il nome di famiglia del clan scelto. In modo informale, però, di solito rimane benaccetto dal clan che non ha scelto e può viaggiare con l'uno o l'altro a piacimento.

Dovesse un halfling commettere un atto così nefando che il suo clan desideri dissociarsi da lui, il capo clan può scegliere di espellerlo. A quel punto, può formalmente unirsi a qualsiasi altro clan che lo accetti. Se nessun capo clan è disposto ad accettarlo, diventa un solitario senza clan.

Gli halfling senza clan non soffrono dello stesso grado di infamia dei nani senza clan, ma possono comunque aspettarsi di essere trattati con una certa diffidenza dagli altri della loro specie. Molti vagano da una carovana all'altra, dichiarando sempre di appartenere a un clan ivi non rappresentato, oppure si fanno strada nella società di qualche altra razza.

Un capitano o un anziano governa ogni clan, scelto per acclamazione ai raduni del clan che si svolgono ogni cinque anni (o anche prima, nel caso di morte prematura di un anziano). Il capitano del clan formula le leggi del clan, decide nelle principali dispute e in generale dirige le attività del clan. Un consiglio di capi clan di varie carovane lo aiuta nelle decisioni. La composizione e le dimensioni del consiglio variano con i movimenti delle carovane, ma dai capi clan delle carovane accampate entro trenta chilometri dalla carovana del capitano ci si aspetta che siano ai suoi ordini in qualsiasi momento.

Periodicamente, i capitani dei clan si riuniscono per progettare la loro strategia. Esaminano i recenti viaggi dei clan, discutono da quali altre razze ci si possa aspettare una buona accoglienza e quali sono state offese, quali opportunità di lavoro potrebbero presentarsi a causa di guerre, disastri naturali e rapida espansione o crollo di altri insediamenti umanoidi. Poi decidono riguardo ai movimenti complessivi della razza halfling nell'immediato futuro, prendendo nota delle aree potenzialmente ostili oltre che di quelle comunità da cui ci si aspetta una buona accoglienza.

All'interno di una carovana o insediamento particolare, i membri di un clan rispondono al membro anziano di quel clan. Se il membro anziano dovesse essere troppo vecchio o malato per fungere da capo clan, il successivo membro più vecchio se ne assume la responsabilità. Il capo clan deve dare il permesso per tutti i matrimoni e per le transazioni che riguardano proprietà significative (come, per esempio, i carri). Il capo risolve anche le dispute tra i membri del clan e decide chi si occuperà della famiglia di un membro morto o ferito.

UNITÀ FAMILIARE

Il nucleo familiare è il fondamento della società halfling. Una coppia dalle mani legate o sposata vive insieme in un singolo carro o dimora. Quando nasce un figlio, uno o entrambi i genitori lo allevano fino alla maturità. La comunità esercita un ruolo significativo nello sviluppo dei ragazzi poiché tutti sanno cosa stanno facendo tutti gli altri. Sebbene i giovani halfling a volte riescano a sgattaiolare via dall'accampamento o dalla città e mettersi nei guai, tali incidenti sono rari. Gli halfling hanno imparato da parecchio tempo che il non riuscire a tenere sotto controllo i propri figli scaltri non permette certo di accattivarsi le simpatie dei membri delle altre razze tra cui potrebbero vivere. Quando raggiunge la maturità, un halfling può scegliere di continuare a vivere con i genitori o andarsene per la sua strada, con la benedizione della comunità.

Le famiglie più giovani solitamente offrono a parenti vedovi o anziani inabili un posto nel loro carro. A parte questo, però, le famiglie estese generalmente non occupano gli stessi carri: zii, zie e cugini che viaggiano con la stessa carovana di solito hanno le loro famiglie e i loro carri.

Malattia e invecchiamento

Quando un membro di una carovana o insediamento si ammala o diventa inabile, altri membri si incaricano dei suoi compiti e si prendono cura di lui fino a che non si riprende. Da parte sua non ci si attende nessuna ricompensa; invece ci si aspetta che dia a sua volta soccorso e aiuto quando qualcun altro è in difficoltà.

Gli halfling viaggiatori anziani spesso rimangono con le loro carovane fino a che non riescono più a sopportare i rigori della vita da strada. Molti non arrivano nemmeno a questo punto e muoiono "per strada". Altri lentamente capiscono che non riescono più ad apprezzare la vita da viaggiatori e abbandonano la carovana per stabilirsi da qualche parte. Quelli che possiedono fondi sufficienti a volte comprano del terreno all'interno di comunità di umani, elfi o nani e si mettono a fare gli artigiani o i mercanti. Altri si stabiliscono in un insediamento halfling permanente e trascorrono l'ultima parte della loro vita con altri della loro specie.

GIRAMONDO

Molti halfling trascorrono la maggior parte della loro vita viaggiando per terra o per mare. Di solito viaggiano in grandi gruppi, sebbene non sia così insolito per i singoli halfling partire per conto loro.

Carovane

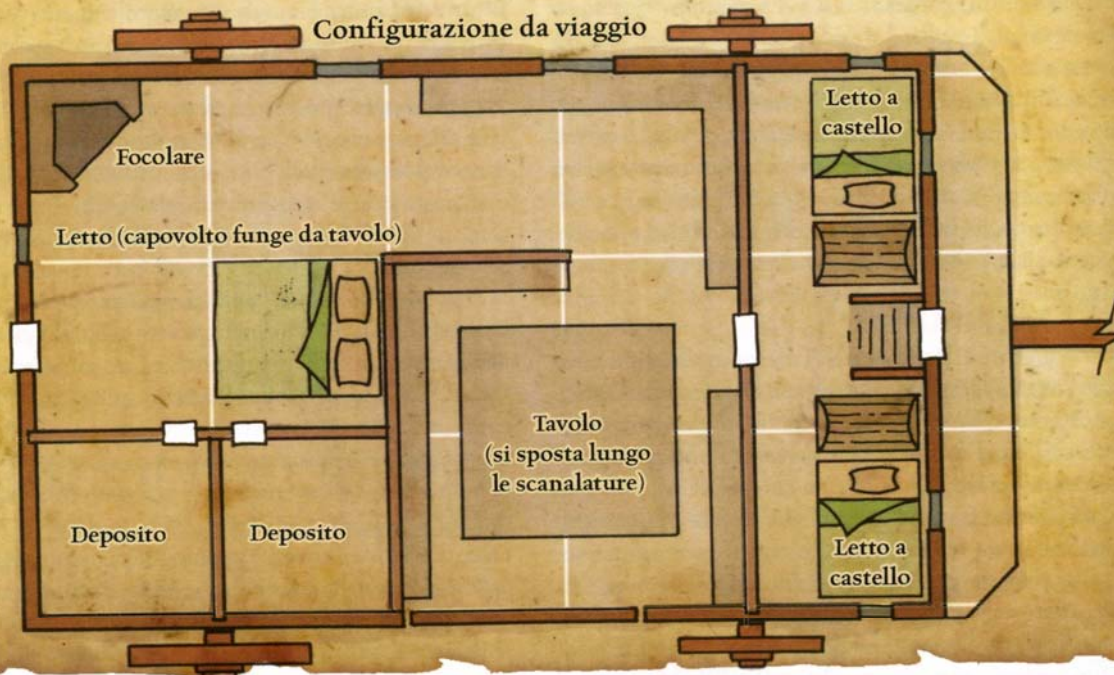
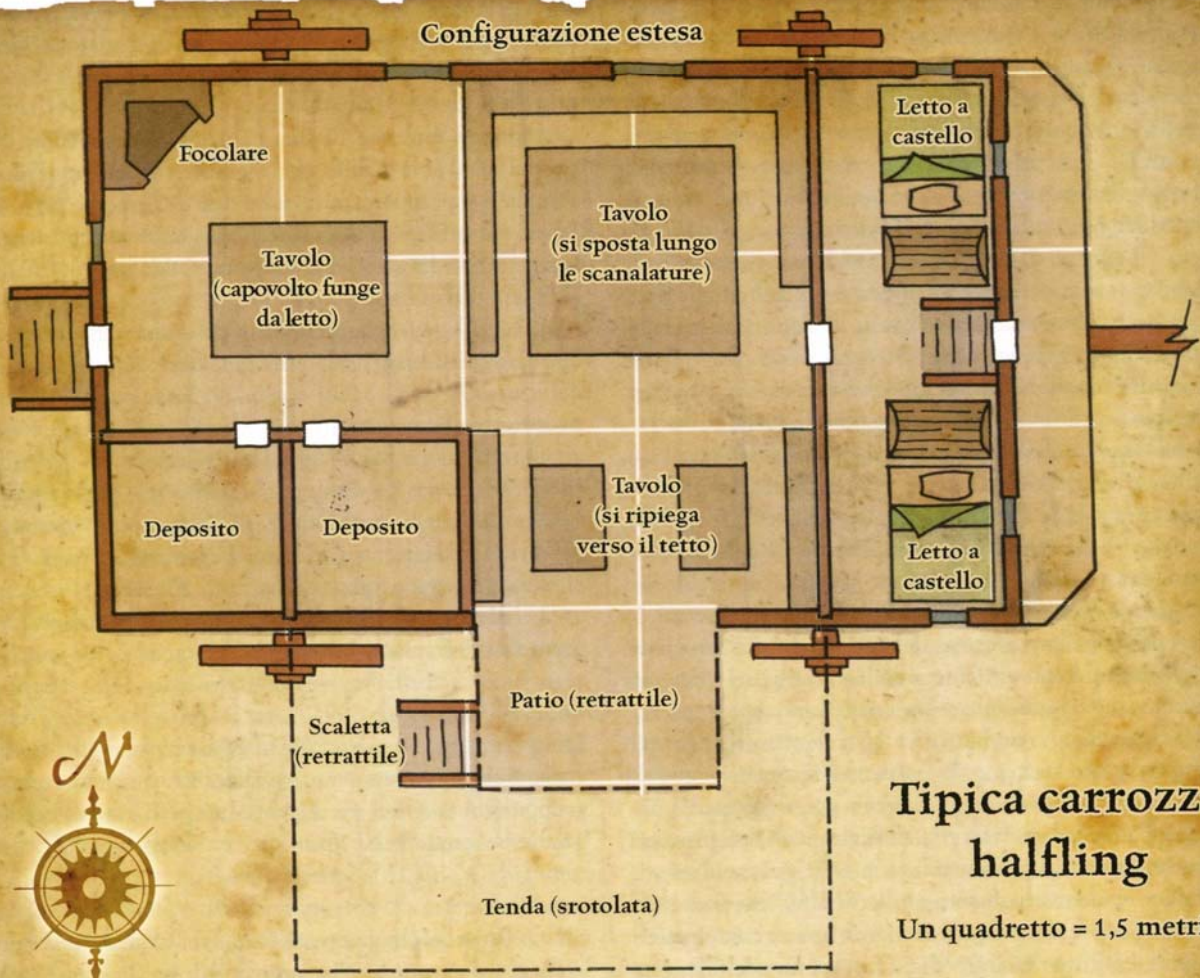
Gli halfling che viaggiano nelle zone selvagge generalmente lo fanno in carovana. Una carovana di halfling può essere di qualsiasi dimensione; una tipica carovana è composta da venticinque a trentacinque carri. Un tal numero assicura che la carovana sia un bersaglio molto impegnativo per mostri o briganti, ma consente comunque ai carri di sparpagliarsi in un accampamento senza essere troppo stretti.

Una carovana può essere formata da un singolo clan, ma una tale situazione è rara. Di solito, in un'unica carovana sono rappresentati da tre a otto clan. La composizione del clan di una certa carovana è fluida perché le famiglie sono sempre libere di andarsene per unirsi ad altre carovane o di viaggiare per conto loro.

Sebbene gli stranieri spesso considerino le carovane di halfling nulla più che un caotico guazzabuglio di carri, queste comunità in perenne movimento sono organizzazioni strutturate e stabili a tutti gli effetti. Ogni membro di una carovana ha il suo posto e i suoi compiti specifici da eseguire, e ognuno è sia benaccetto che necessario.

Ognuno in una carovana di halfling ha un compito primario da eseguire. Inoltre, ogni persona ha le abilità per compiere una o due altre funzioni. Di conseguenza, se dovesse capitare una tragedia al fabbro della carovana, qualcun altro nel gruppo può assumere quella funzione immediatamente.

I giovani halfling ricevono istruzioni basilari nella maggior parte dei compiti associati alla vita di ogni giorno. Quando un ragazzo mostra doti personali e interesse per un tipo particolare di compito o mestiere (di solito all'età di 10 anni), viene informalmente preso come apprendista dal maestro



di quel mestiere nella carovana per i successivi cinque anni. Quando raggiunge i 16 anni, viene messo come apprendista presso un maestro di un diverso mestiere. Dopodiché ogni anno fino a che non raggiunge la maturità a 20 anni, studia un diverso mestiere agli ordini di un diverso maestro. Quindi, quasi ogni membro della carovana possiede almeno un grado in parecchie abilità differenti che sono usate comunemente nella carovana. Quando un giovane halfling compie 20 anni, può scegliere di andarsene per conto proprio o rimanere e praticare uno qualsiasi dei suoi mestieri nella carovana.

Carri

I carri degli halfling variano da mezzi di trasporto di taglia familiare (occupati da sei o più persone e tirati da buoi o da una pariglia di cavalli) fino a carri più piccoli non più grandi di un carretto (dimora di un solo halfling e generalmente tirato da un asino, pony o di tanto in tanto da capre). Tutti i carri sono coperti e costruiti con robusto legno duro per resistere alla putrefazione e alle armi da lancio. Gli halfling spesso trattano i loro carri con materiali che ritardano l'effetto di acqua e fuoco.

Ogni carro contiene i beni personali, i vestiti e le riserve di cibo di una famiglia, e l'equipaggiamento per qualunque mestiere o professione esercitino i membri della famiglia. Tutte le porte dei carri possono essere chiuse a chiave ma raramente lo sono mentre sono accampati.

Durante gli spostamenti, le carovane di solito viaggiano di giorno e si accampano all'aperto di notte. Ogni famiglia è responsabile di reperire il proprio cibo, quindi i membri della famiglia vanno in cerca di frutta e ortaggi e allevano i propri animali da carne: solitamente capre, polli, tacchini, mucche, maiali o conigli. Gli animali più grandi trotterellano accanto al carro, mentre quelli più piccoli generalmente viaggiano in stie o gabbie; tutti vengono liberati per pascolare quando la carovana si ferma per accamparsi. Un membro della famiglia di solito cucina i pasti, anche se in alcune famiglie quella responsabilità è svolta da tutti a rotazione.

Capi

In molte carovane sono presenti i seguenti "funzionari". Possono esistere anche altri incarichi a seconda dei tipi di lavoro che svolgono solitamente i membri della carovana e delle razze con cui di solito si associano.

Capo carrettiere: Questo funzionario dà ordini ai carri quando la carovana si muove, decide quando partire e quando fermarsi e determina la direzione degli spostamenti. Quando informato di potenziali pericoli da parte dell'esploratore, può decidere se affrontarli o evitarli. Il capo carrettiere, inoltre, richiede che vengano costruiti altri carri se dovesse essere necessario.

Esploratore: L'esploratore è un'avanguardia che viaggia più avanti rispetto al grosso della carovana per individuare eventuali rischi, quali canali senza uscita o roccaforti di orchi. L'esploratore torna indietro a far rapporto al capo carrettiere ogni due ore. In aree particolarmente pericolose o impervie, una carovana potrebbe utilizzare un esploratore capo e parecchi sottoposti.

Serrafila: Incaricato di cavalcare dietro alla carovana, il serrafila raccoglie i ritardatari e gli animali che si sono allontanati. Il suo compito principale è di assicurarsi che nessuno si perda e rimanga indietro, ma serve anche come

esploratore della retroguardia per la carovana. Se nella parte finale della carovana dovesse svilupparsi un problema grave, può ordinare una sosta di emergenza. Come per gli esploratori, la carovana a volte utilizza parecchi serrafila.

Capo mandriano: Questo funzionario ha la responsabilità di tutti gli animali che viaggiano con la carovana. Il capo mandriano si assicura che gli animali abbiano tempo sufficiente per pascolare e che ci siano abbastanza cibo e acqua a disposizione. Mentre la carovana si sposta, viaggia su e giù lungo la fila di carri, controllando gli animali in cerca di segni di stanchezza o malattia. Cura qualsiasi ferita grave sul posto e si occupa di quelle minori quando la carovana si ferma per la notte. Mentre sono accampati, egli si assicura che gli animali vengano nutriti. Quando entrano in aree in cui il cibo scarseggia, si assicura che la carovana trasporti cibo e acqua sufficienti a fornire sostentamento agli animali oltre che alle persone.

Anziano: Generalmente un halfling piuttosto vecchio, l'anziano dirime le dispute all'interno del clan e dà consigli al capo carrettiere e ai capi clan sulla direzione in cui muoversi e sulle strategie per le negoziazioni. Occasionalmente un anziano ha livelli da divinatore o qualche altro metodo di conoscenza magica.

Fabbro: Rispettato per la sua importanza nella comunità, il fabbro eguaglia il capo mandriano come rango. I due si consultano su questioni come quali tipi di carichi e terreno i veicoli e le cavalcature della carovana possono sopportare e quali riparazioni sono necessarie a ogni sosta.

Carraio/carradore: Queste due funzioni (riparare ruote e carri e costruirne di nuovi quando necessario) possono essere eseguite da un singolo individuo nelle piccole carovane o da due halfling diversi in quelle più grandi.

Cuoco: Molte famiglie cucinano i propri pasti, ma il cuoco si preoccupa che quegli halfling impegnati tutto il tempo in altri compiti (come, ad esempio, l'esploratore, il fabbro e il serrafila) abbiano pasti adeguati. Il cuoco è il custode del carro delle provviste che trasporta riserve di cibo extra oltre che un'ampia gamma di utensili per cucinare.

Araldo: Questo funzionario serve come portavoce della carovana. Tratta con gli stranieri, chiedendo il permesso di accamparsi, determinando quali servizi sono richiesti in una certa area e fornendo informazioni sui tipi di lavoro che può compiere la gente della carovana.

Chierico o diacono: Le carovane spesso hanno un chierico, anche se alcune ne hanno parecchi e altre neanche uno. Il chierico ha la responsabilità di celebrare matrimoni e funerali e, in generale, di vegliare sul benessere spirituale della comunità.

Molti halfling, però, venerano le divinità di loro scelta senza l'aiuto di un chierico. In questi casi, un laico conosciuto come il diacono amministra i rituali quando necessario, si assicura che venga reso omaggio alle divinità quando appropriato e si occupa dei paramenti sacri della comunità.

Controversie e leggi

Le controversie tra halfling si verificano di frequente, ma raramente sono abbastanza importanti da provocare una seria spaccatura. Litigi su burle, chi paga la birra o altre di queste bazzecole sono molto più comuni degli scontri letali su partner potenziali, possedimenti o credenze. Gli halfling considerano le proprietà di qualsiasi tipo, comprese le loro stesse monete, come qualcosa di transitorio. È bello quando

qualcuno ha un sacco di soldi, ma c'è sempre qualcos'altro da scovare dove sono stati trovati quei soldi.

All'interno dei clan di halfling esistono leggi che contemplano i crimini peggiori, ma gli halfling non vedono il motivo di tentare di stabilire delle regole per ogni discussione. Sono sempre liberi di separarsi dalle loro comunità per andare all'avventura oppure di unirsi ad altri del loro clan in altre carovane in qualsiasi momento. Di conseguenza, dovesse nascere una rivalità tra due halfling per un lungo periodo di tempo, di solito questi si limitano ad andarsene ognuno per la sua strada.

Nelle controversie che non possono essere risolte pacificamente dai due contendenti funge da arbitro il capo clan o l'anziano della carovana o dell'insediamento, a seconda se i contendenti sono dello stesso clan o di due clan differenti.

SOLITARI

Il famoso spirito vagabondo degli halfling garantisce che molti halfling trascorrono almeno qualche anno della loro vita girovagando in solitudine, lontano dai loro clan e dalle carovane. Tali halfling solitari sono spesso avventurieri, e molti si uniscono ad altri avventurieri di razze diverse. Queste associazioni possono durare per molti anni, e un halfling solitario spesso stringe rapide amicizie con tutti i suoi compagni.

Altri halfling solitari scelgono di farsi strada nelle città o nei paesi di altre razze. Molti gravitano in città umane, dove fungono da ladri, scassinatori o intrattenitori. Alcuni aprono loro botteghe, offrendo merci al pubblico... e aiuto clandestino agli altri halfling. Qualche raro halfling solitario vaga da solo nelle zone selvagge, vivendo dei prodotti della terra e facendosi amici gli emarginati e i solitari di altre razze.

Anche gli halfling anziani che si sono ormai stancati della vita da viaggiatori possono diventare dei solitari, acquistando una casa o della terra e insediandosi per mettersi a riposo. Questi halfling possidenti di terreni molto spesso permettono ad altri halfling di mettere da parte beni e denaro nella loro proprietà e di nascondersi quando sono accusati di qualcosa.

HALFLING INSEDIATI

Sebbene gli halfling preferiscano viaggiare, esiste qualche insediamento permanente. Questi centri abitati spesso vengono fondati su terreni che appartengono a un membro di qualche altra razza che è in debito con i fondatori per un grosso favore. Di solito in questi casi il proprietario garantisce alla razza halfling il permesso di utilizzare la terra per sempre, e il diritto di proprietà passa ai capi del paese halfling a titolo gratuito dovesse un qualsiasi nuovo proprietario voler vendere le terre del proprietario originale.

Tali insediamenti halfling raramente sono più grandi di piccoli paesi, poiché ben pochi halfling desiderano veramente stabilirsi definitivamente. La loro organizzazione di solito rispecchia quella del più vicino insediamento di qualche altra razza; si aspettano di avere moltissimi contatti con la gente dell'altra comunità e vogliono farla sentire a proprio agio. Ogni paese, però, ha capi clan, un anziano, un fabbro, un capo mandriano e almeno un sacerdote, i quali svolgono la stessa funzione che avrebbero in una carovana (vedi sopra).

Gli halfling che vivono in una comunità insediata generalmente coltivano raccolti oltre che allevare mandrie di animali. Frutteti e campi coltivati punteggiano l'area circostante, e molte comunità insediate sono rinomate per la loro semplice

bellezza pastorale. Le case solitamente sono costruite col materiale più comune nell'area, con strutture di legno e abitazioni di terra le più prevalenti.

Gli abitanti di una comunità insediata prendono i loro giovani come apprendisti allo stesso modo delle carovane di halfling, ma le scelte di professione sono spesso più numerose in una tale comunità. In un insediamento di halfling è rappresentato ogni genere di artigiano e mercante, anche se non devono necessariamente essere tutti halfling. Macellai, fornai, gioiellieri, fabbri, fabbricanti di candele, carradori, allevatori e addestratori di animali, stagnini, ceramisti, calzolari, tessitori, cucitrici e fornitori di oggetti magici hanno tutti bottega, e almeno due taverne funzionano in ognuno di questi paesi. Praticamente tutti i servizi disponibili in una comunità umana sono disponibili in un insediamento di halfling.

Il tipico insediamento di halfling comprende una scuola dove i giovani halfling possono apprendere qualche nozione letteraria e una scuola di magia dove quelli che lo desiderano possono addestrarsi nelle arti arcane. Anche un tempio di ognuna delle maggiori divinità halfling è disponibile.

Ogni comunità ha anche una "banca" e un ricettatore. Quest'ultimo compra merci rubate dagli halfling viaggiatori e li rivende in posti sicuri. La "banca" nasconde il denaro degli halfling erranti e lo tiene al sicuro fino a che non ritornano, facendosi pagare un piccolo compenso per il servizio.

HALFLING E ALTRE RAZZE

Gli halfling in generale sono creature affabili, e stringono rapidamente amicizia con persone che si sono guadagnate il loro rispetto. Ovviamente gli individui sciocchi di qualsiasi razza si guadagnano solo il loro disprezzo, ma quanti dimostrano il loro valore aiutando un halfling oppure evitando di cadere in uno delle suoi stratagemmi è un buon candidato per un'amicizia a lungo termine. Più di una volta un probabile bersaglio ha sorvolato sulla propria collera quando l'halfling che stava tentando di fregarlo è scoppiato a ridere e gli ha pagato una birra.

Per la maggior parte, gli halfling sono piuttosto tolleranti con le altre razze. Attribuiscono grande valore ai propri costumi e presuppongono che gli altri diano altrettanto valore ai loro. "Fai ciò che vuoi purché tu non venga scoperto," dice un vecchio adagio halfling, e molti halfling sono ben felici di estendere tale concetto anche alle altre razze.

Elfi: Gli halfling dimostrano un notevole timore reverenziale nei confronti degli elfi e della loro alta civilizzazione. Gli elfi vivono così a lungo e vedono così tante cose che gli halfling tendono a sentirsi un po' inferiori vicino a loro, come impacciati fratelli minori. Di conseguenza, cercano di comportarsi al meglio in presenza di elfi e tendono a sopprimere la loro natura tumultuosa e il loro schietto fascino amichevole. Solo quando hanno vissuto vicino agli elfi per periodi prolungati fino ad anni vengono completamente fuori dal guscio.

Nonostante il loro disagio in presenza di elfi, gli halfling apprezzano il loro modo di andare d'accordo con molte altre razze, e sono anche impressionati dal fatto che gli elfi facciano del loro meglio per evitare la guerra mediante la negoziazione. Le carovane di halfling molto spesso si accampano vicino a terre elfiche; gli elfi sono sempre gentili e accoglienti, come se fossero realmente contenti di vedere i loro piccoli amici.

Quando gli elfi acquistano le loro merci o chiedono aiuto per imprese particolarmente rischiose, gli halfling generalmente sono lusingati e fin troppo contenti di dare una mano.

Gnomi: Gli gnomi sono spiriti affini e compagni piccoletti. Per questo, sono alleati fatti su misura per gli halfling. E se queste considerazioni non fossero sufficienti perché visitarli sia divertente, sono anche buoni maghi ed eccellenti cantanti. Avere uno gnomo bardo che si unisce al canto della sera intorno a un fuoco da campo è un vero piacere.

Tuttavia, gli gnomi sono creature stranamente irascibili. Possono chiacchierare amabilmente un minuto prima e urlare adirati un minuto dopo. Sembrano anche facilmente frustrati, prendendosiela per delle inezie. Forse hanno sviluppato piaghe da decubito o qualcos'altro perché se ne stanno seduti nello stesso posto tutto il tempo.

Mezzelfi: I mezzelfi sono come gli elfi ma un po' meno. Hanno la stessa grazia e lo stesso fascino agli occhi degli halfling, ma il loro contegno non è così intimidatorio come quello di un elfo purosangue. I mezzelfi hanno vite molto più corte, quindi non stanno sempre parlando di cose accadute centinaia di anni addietro. Questa tendenza a vivere nel presente permette loro di accattivarsi l'amicizia dei loro compagni halfling.

I mezzelfi hanno tutto il fascino dei loro genitori elfi, accompagnato a un rispetto per gli usi altrui che può derivare solo dall'appartenere a più di una cultura. Sono bravi nel negoziare ciò di cui hanno bisogno tanto quanto gli halfling, anche se molti di loro hanno una preoccupante vena di onestà. Sono anche individualisti, ognuno diverso dagli altri, e ognuno interessante a proprio modo. Tutti questi fattori li rendono veri spiriti affini, anche se sono un poco troppo alti.

Mezzorchi: In generale, gli halfling considerano i mezzorchi forti come tori... e tonti come tori. Tendono ad essere buoni bersagli di truffe con raggio e perfino di furti, ma guai all'halfling che viene scoperto. Di tutte le altre razze i mezzorchi sono i meno vulnerabili al fascino e all'arguzia degli halfling.

D'altronde, è bello essere dalla parte di un mezzorco quando è necessaria la forza bruta. Forse i mezzorchi non sempre capiscono gli scherzi più sagaci, ma possono apprezzare i tipi di comicità più ovvi che ben pochi altri comprendono. Naturalmente, qualsiasi halfling che riesca a far ridere un mezzorco ottiene quasi sempre una birra gratis per lo sforzo.

Nani: Gli halfling ammirano i nani per la loro operosità e i loro forti legami familiari, due qualità che riecheggiano anche nella cultura degli halfling. I nani hanno anche un buon fiuto per i soldi, quindi allearsi con loro in cacce al tesoro su piccola scala può essere decisamente proficuo.

Come chiunque altro che trascorra tutta la vita nello stesso posto, il tipico nano è piuttosto noioso e non poco provinciale. I nani sono anche un po' troppo guerreschi per il gusto degli halfling. Perché non riescono a imparare ad andare d'accordo con tutti gli altri, come fanno gli halfling? E non si accontentano neanche di combattere le loro guerre: cercano sempre di insegnare agli halfling come combattere. È meglio semplicemente ignorarli quando si comportano in modo arrogante e prepotente. Non possono evitarlo, dopotutto; sono fatti così.

Raptoran: Per un halfling, un raptoran appare come una combinazione di un'aquila e di un elfo. L'intelligenza dei raptoran e la loro capacità di volare affascina gli halfling, che non si stancano mai di ascoltare le storie dei raptoran su cosa si prova ad avere il vento sulla faccia.

D'altro canto, i raptoran non sono buoni clienti, perché non vogliono mai comprare niente e di solito non hanno bisogno di ingaggiare nessuno per alcun lavoro. Inoltre, i raptoran preferiscono che gli halfling si accampino lontano dalle loro case e non rimangano a lungo se devono attraversare l'area.

Nel complesso, gli halfling considerano i raptoran un po' altezzosi, e considerano ridicola la loro necessità di dare il permesso di accamparsi su un terreno aperto. Questa pratica, combinata con la tendenza dei raptoran a soppesare a lungo le proposte, porta gli halfling a concludere (erroneamente) di poter fare tutto quello che vogliono nelle terre dei raptoran purché prima chiedano il permesso. Tali fraintendimenti hanno portato a più di uno scontro tra le due razze.

Umani: Gli halfling amano la compagnia degli umani più di quella di qualsiasi altra razza. Infinitamente adattabili e continuamente mutevoli, sono molto simili agli halfling come spirito. Gli halfling hanno lavorato sodo per coltivare il loro rapporto con gli umani e per assicurarsi di essere sempre benaccetti nei loro insediamenti. Ottenere l'inimicizia della razza umana priverebbe gli halfling di una significativa area in cui viaggiare, poiché gli umani possiedono più terre di qualsiasi altra razza.

Gli halfling considerano gli umani grossi e goffi, ma abbastanza dolci a modo loro. Sono intelligenti e adattabili, amano viaggiare e possono lavorare sodo quando lo desiderano. Sono quasi amichevoli quanto i mezzelfi e un po' creduloni come i mezzorchi: una combinazione vincente per qualsiasi halfling.

Gli insediamenti umani per gli halfling sono ottimi posti in cui trovare da lavorare, perché gli umani hanno sempre bisogno che qualcosa venga fatto. Spesso questo bisogno deriva dalla loro bizzarra tendenza a dichiararsi guerra l'uno con l'altro, ma questi sono affari loro. Anche senza una guerra, sono sempre in fase creativa: costruiscono, si espandono e inventano. Le loro società sono varie e sempre mutevoli, e gli halfling che si recano nello stesso insediamento una seconda volta possono trovare necessità e aspetto esteriore molto diversi.

Consigli per l'interpretazione: Le generalizzazioni precedenti rappresentano il modo in cui probabilmente un halfling medio considera qualcuno di una determinata razza. Poiché non esistono membri medi di una società, ma solo individui, spetta al giocatore decidere quanto siano appropriati tali commenti. Il personaggio condivide gli stereotipi presentati sopra? E se no, perché? C'è stato qualcosa nel passato del personaggio che ha cambiato il suo punto di vista su una particolare razza?

RELIGIONE

Molti halfling mantengono un profondo rispetto per i loro dei, e molti adottano temporaneamente la venerazione delle divinità di altre razze vicine per questioni di cortesia. Anche gli halfling viaggiatori venerano una moltitudine di spiriti della natura locali e divinità minori che comandano su foreste, laghi e acquitrini particolari. Generalmente si fermano presso i piccoli santuari di tali divinità per rendere omaggio, pregare per un viaggio sicuro e lasciare un po' di cibo per gli animali del luogo a nome degli dei.

Yondalla è a capo del pantheon degli halfling, che è anche rappresentata sotto un differente aspetto dalla divinità conosciuta come Dallah Thau. Altri membri del pantheon

comprendono Arvoreen, Brandobaris, Cyrollalee, Sheela Peryroil e Urogalan, tutti descritti in dettaglio nel supplemento *Fedi e Pantheon* di FORGOTTEN REALMS®. Alla fine di questa sezione si trovano brevi informazioni di gioco su ognuna di queste divinità aggiuntive.

I servizi religiosi organizzati si svolgono raramente, di solito solo per celebrare i giorni di festa e per solennizzare certi rituali di passaggio, come nascite, matrimoni e funerali. Molti halfling non mettono mai piede in un tempio se non quando sono in un insediamento di halfling, ma visitano il carro del chierico o del diacono della carovana ogniqualvolta sentono il bisogno di una guida spirituale. Le offerte alla chiesa solitamente sono in forma di beni o di cibo, anche se gli halfling sono contenti di contribuire con del denaro per necessità particolari, quali restaurare un tempio o costruirne uno nuovo.

Un matrimonio di halfling richiede che un chierico di Yondalla santifichi i voti della coppia. A un funerale, un chierico o diacono coordina sia la cerimonia di dolore che la celebrazione della festa e accende la pira funeraria.



Simbolo sacro di Yondalla

guardie e guide per le carovane e le compagnie commerciali, catturano i razziatori che infestano le strade principali e guidano spedizioni in terre inesplorate.

Pregchiere: Le preghiere di Yondalla sono modelli di dichiarazioni reticenti. Una preghiera per la guarigione potrebbe iniziare con "Sono in perfetta salute, però..." e una preghiera per una intercessione potrebbe cominciare con "Una seccatura minore mi si ripresenta..."

Templi: I templi di Yondalla sono luoghi di incontro per la popolazione seminomade degli halfling. Sono grandi depositi di cibo, armi e tutto quel che è necessario per equipaggiare una carovana per un lungo viaggio. Si può sempre contare sui chierici in un tempio perché aiutino un halfling in difficoltà, e anche per i suoi amici non halfling, purché sembrino degni di fiducia.

Rituali: I rituali di Yondalla sono incentrati sulla famiglia e sulla comunità. I matrimoni presentano cerimonie particolarmente elaborate e gioiose, perché è molto raro nella razza halfling unire due anime per tutta la vita. Quando una carovana di halfling si ferma in una città intorno al periodo del raccolto, i seguaci di Yondalla di solito organizzano una festa chiamata Sagra dei Primi Frutti.

Araldo e alleati: Yondalla usa come araldo un arconte tromba con 18 DV che sembra un halfling. I suoi alleati sono arconti segugio, deva astrali e planetari.

Arma preferita: Spada corta.

YONDALLA

Divinità Maggiore (Legale Buono)

Yondalla è la madre di tutti gli halfling e la creatrice della razza. I suoi titoli includono la Protettrice e la Provvidente, la Matriarca che Nutre e la Benedetta. Protegge la razza e incarna casa, armonia, abbondanza e felicità.

Ha un aspetto più oscuro noto come Dallah Thau (vedi sotto), che è conosciuto solo tra gli halfling. Yondalla è descritta a pagina 108 del *Manuale del Giocatore*.

La Benedetta ha l'aspetto di una bellissima e fiera halfling dai capelli biondi, vestita di verde e marrone, con una spada corta e uno scudo.

Area di influenza: Halfling, esploratori.

Domini: Bene, Legge, Protezione.

Addestramento dei chierici: Un chierico di Yondalla addestra nuovi seguaci prendendo in prestito un carro da una carovana di halfling, per poi portare gli aspiranti chierici lontano dalle loro famiglie per uno o due mesi. Il chierico e i suoi discepoli percorrono le strade secondarie del territorio, alla ricerca di panorami che nessuno dei pellegrini (né l'insegnante né gli studenti) ha mai visto prima.

Missioni: La prima preoccupazione di Yondalla è la sicurezza del popolo halfling, ma essa è anche ansiosa di tracciare le rotte di un nuovo territorio che le carovane halfling possano visitare. I suoi seguaci fungono da

DALLAH THAU

Divinità Intermedia (Caotico Neutrale)

Dallah Thau, la Signora del Mistero, è l'aspetto oscuro di Yondalla. Separatasi fisicamente da Yondalla quando creò la razza halfling, Dallah Thau è venerata da entrambi sia come divinità a sé stante che come parte di Yondalla. Chiunque veneri una dea venera entrambe, e le preghiere rivolte a una sono udite da entrambe. Ogni dea sa tutto quello che sa l'altra ed è al corrente dei piani dell'altra. Siccome entrambe lavorano per raggiungere lo stesso scopo (il beneficio della razza halfling), non sottilizzano sui metodi l'una dell'altra. Invece, le due dee sfruttano i punti di forza l'una dell'altra e compensano le reciproche debolezze.

Ad esempio, quando qualcuno di malvagio danneggia un gran numero di halfling, i seguaci di Yondalla provvedono ai sopravvissuti mentre quelli di Dallah Thau cercano vendetta. Allo stesso modo, la Benedetta fornisce al suo popolo cibo, conforto e guarigione, mentre la Signora del Mistero li aiuta a trovare ricchezze. Se dovesse essere compiuto qualche lavoretto sporco,

questo rientra nella sfera di competenza di Dallah Thau. Si dice che Dallah Thau riceva le anime degli halfling morti e le guidi verso la loro ricompensa finale.



Dallah Thau e Yondalla



Non c'è alcun male intrinseco nell'accumulare ricchezze; infatti, un gruzzolo per i propri anni d'oro, quando un halfling laborioso non può più lavorare così alacremente, è una necessità. La Signora del Mistero non perdona se si uccide né si feriscono altri per denaro, ma alleggerire gli straricchi di una parte del loro fardello è piuttosto accettabile. Infatti, qualsiasi metodo che non danneggi nessuno va bene per Dallah Thaun, purché l'esecutore non venga colto sul fatto.

Segreti, stratagemmi, bugie, mezze verità, lusinghe, intrighi, manipolazioni e tutte le cose fatte con furtività sono la sfera di competenza di Dallah Thaun. "Non farsi beccare" è il suo credo, e la lezione che trasmette a tutti i suoi adoratori. Dallah Thaun serve anche come vendicatrice di tutti i torti fatti al suo popolo.

Ben pochi stranieri sono consapevoli dell'esistenza di Dallah Thaun, e agli halfling fa piacere che continui ad essere così. Siccome Dallah Thaun è un aspetto di Yondalla, gli halfling che la venerano possono tranquillamente raccontare di venerare Yondalla, che è riconosciuta essere una divinità legale buona. Siccome nessuno, ad eccezione degli halfling, è consapevole dell'esistenza di Dallah Thaun, essa non è così potente come la sua altra metà. In molti modi, le due dee incarnano la dicotomia tra apertura e riserbo che è caratteristica degli halfling.

La Signora del Mistero appare come una bellissima halfling con capelli e occhi scuri. Si veste completamente di nero e indossa un voluminoso mantello nero col cappuccio che le nasconde il viso. Lancia e rilancia una moneta d'oro con le mani inguantate.

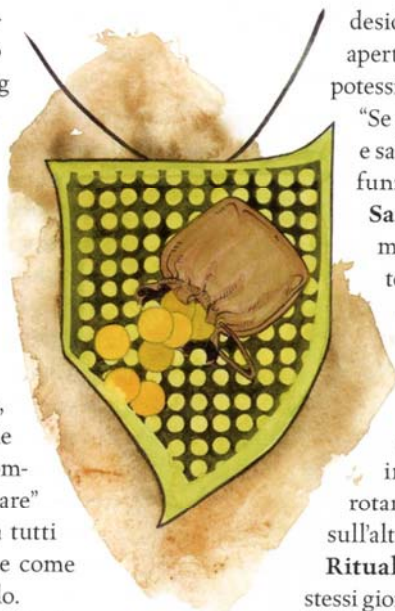
Area di influenza: Halfling, segreti, stratagemmi, ladri, acquisizione di ricchezze, morte.

Domini: Caos, Conoscenza, Fortuna, Inganno.

Addestramento dei chierici: I chierici di Dallah Thaun vengono scelti dai chierici anziani sia di Yondalla che di Dallah Thaun. Osservano di nascosto i giovani di una comunità e identificano quelli che hanno la mentalità e le doti per servire Dallah Thaun. Iniziano a istruire tali individui come chierici senza neppure dire loro che vengono addestrati. I candidati sono inviati in missioni clandestine, vengono loro riferiti segreti con l'ordine di mantenerli tali, e vengono loro offerte le occasioni per partecipare a truffe con raggio. Quando viene alla luce il segreto del loro addestramento, possono accettare di servire Dallah Thaun oppure rifiutare senza disonore.

Missioni: I seguaci della Signora del Mistero spesso intraprendono missioni che implicano rubare ai ricchi, svelare segreti e acquisire oggetti particolari con mezzi diversi dalla forza bruta. Se gli halfling sono nei guai con un signore locale a causa di furti che si sono verificati mentre erano accampati sulle sue terre, i seguaci di Dallah Thaun sono quelli che di notte entrano nella fortezza del signore e suggeriscono che far del male o espellere gli halfling potrebbe risultare nella rivelazione della relazione del signore con una certa giovane nobildonna destinata a sposarne un altro.

Preghiere: Le preghiere a Dallah Thaun solitamente sono sussurrate o mormorate, e spesso suonano come il genere di



Simbolo sacro di Dallah Thaun

desideri che si fanno mentre si sogna ad occhi aperti. Le tipiche preghiere iniziano con "Se solo potessi avere un centinaio di monete d'oro," oppure "Se solo potessi andarmene da questo posto sano e salvo," oppure "Se solo riuscissi a capire come funziona questa trappola."

Santuari: I santuari di Dallah Thaun generalmente sono incorporati clandestinamente nei templi di Yondalla. Per esempio, un tempio di Yondalla in una città halfling potrebbe avere un santuario dedicato a Dallah Thaun dietro a una porta segreta o a un pannello scorrevole. In modo simile, un santuario familiare consacrato a Yondalla in un carro potrebbe avere un pannello rotante con il simbolo sacro di Dallah Thaun sull'altro lato.

Rituali: I chierici di Dallah Thaun celebrano gli stessi giorni sacri di quelli di Yondalla e di solito sono presenti alle stesse celebrazioni. Inoltre, benedicono nuove imprese rischiose, successi di qualsiasi tipo, ricchezze appena acquisite, arnesi da scasso e altri "attrezzi del mestiere."

Araldo e alleati: L'araldo di Dallah Thaun sul Piano Materiale è un halfling ladro di 20° livello. I suoi alleati sono janni, slaadi grigi e slaadi della morte.

Arma preferita: Pugnale.

ARVOREEN

Divinità Intermedia (Legale Buono)

Area di influenza: Difesa, guerra, vigilanza, halfling combattenti, dovere.

Domini: Bene, Guerra, Legge, Protezione.

Arma preferita: Spada corta.

BRANDOBARI

Divinità Minore (Neutrale)

Area di influenza: Furtività, ladrocinio, avventure, halfling ladri.

Domini: Fortuna, Inganno, Viaggio.

Arma preferita: Pugnale.

CYROLLALEE

Divinità Intermedia (Legale Buono)

Area di influenza: Amicizia, fiducia, il focolare domestico, ospitalità, mestieri.

Domini: Bene, Legge.

Arma preferita: Bastone ferrato.

SHEELA PERYROYL

Divinità Intermedia (Neutrale)

Area di influenza: Natura, agricoltura, tempo atmosferico, canzoni, danza, bellezza, amore romantico.

Domini: Aria, Vegetale.

Arma preferita: Falcetto.

UROGALAN

Semidivinità (Legale Neutrale)

Area di influenza: Terra, morte, protezione dei morti.

Domini: Legge, Protezione, Terra.

Arma preferita: Mazzafrusto (qualsiasi).

STORIA E FOLCLORE DEGLI HALFLING

Molti stranieri credono che gli halfling siano la più giovane delle razze mortali al mondo, e gli halfling non mettono in discussione tale affermazione. Non hanno alcun interesse a partecipare alle controversie su "chi sia più vecchio" in cui si fanno spesso coinvolgere elfi e nani; per loro, è meglio essere giovani e avere un punto di vista recente.

La civiltà halfling è più complessa di quanto non sembri a prima vista agli estranei. Anche se raramente gli halfling si stabiliscono da qualche parte, hanno tradizioni radicate nell'antichità; nonostante il loro atteggiamento piuttosto frivolo, hanno un profondo rispetto per gli usi e i costumi dei loro antenati. Il fatto che raramente gli halfling trascrivano le loro leggende e i dettagli della loro cultura rende difficile dire da quanto tempo una certa tradizione sia stata seguita. Se gli halfling conoscono tale informazione, non lo rendono noto.

Nessuno sa esattamente quando apparvero i primi halfling, ma la leggenda dice che furono l'ultima razza creata, addirittura dopo gli umani. Independentemente dal fatto che la loro storia della creazione e altre leggende tramandate da padre in figlio siano o meno vere, spiegano parecchie cose sul perché gli halfling sentano il bisogno di essere costantemente in movimento, e come un tocco di ladrocinio sia giunto ad essere profondamente radicato nell'animo degli halfling.

Consigli per l'interpretazione: Gli halfling hanno una passione smodata per le storie, e molti ne conoscono abbastanza da intrattenere i loro compagni per anni e anni. Qual è la leggenda preferita del personaggio? C'è una figura leggendaria da cui trae ispirazione? Progetta di creare lui stesso nuove leggende, basate sulle sue imprese personali?

ORIGINI MITOLOGICHE

Nei giorni in cui il mondo era ancora giovane, dopo la Prima Guerra che versò il sangue di così tanti esseri divini, gli dei iniziarono a creare razze mortali a loro immagine. Per primi vennero gli elfi, che rivendicarono per sé le foreste e i mari, e poi i nani, che scelsero le colline, le montagne e il sottosuolo. (Forse fu il contrario; gli elfi e i nani non si sono mai messi d'accordo su chi sia stato il primo.) Poi vennero gli orchi bestiali e poi gli umani. Tuttavia, Yondalla non aveva creato nessun popolo per sé. Invece, viaggiava per il mondo e osservava le creature che gli altri dei avevano creato, decidendo che i suoi sarebbero stati i migliori.

Andò a vedere il popolo dei folletti: satiri, spiritelli, driadi e altri abitanti delle terre boschive. Queste creature dimostravano un entusiasmo per la vita e una curiosità per le cose nuove che affascinarono completamente la dea. Molti di essi avevano anche il beneficio di una taglia compatta che li faceva sembrare innocui per le creature più grandi e li aiutava a evitare i pericoli. Tuttavia, erano creature frivole che temevano gli esseri più grandi. Quindi, con un certo rammarico, Yondalla li abbandonò e proseguì per la sua strada.

Poi visitò gli elfi, che erano fragili e bellissimi, ma troppo altezzosi. Avevano una libertà di spirito che Yondalla ammirava molto, e una grazia e agilità che faceva vergognare le altre creature. E, soprattutto, la loro bellezza era molto vicina a quella dello stesso Corellon Larethian. Però, impiegavano troppo tempo per fare qualcosa; Yondalla era fervida di azione, e ce n'era ben poca nelle città degli elfi. Quindi decise di proseguire.

Poi visitò i nani nelle loro città sotto le montagne. Un tale orgoglio nella famiglia e nella casa non l'aveva mai visto prima, e le piacque molto; cosa sarebbe stato un mortale senza una famiglia? Chi l'avrebbe ricordato dopo la sua morte? Però, i nani erano gente scontrosa, incline alle sfacchinate. Chi potrebbe essere veramente felice sgobbando nelle budella della terra, confinato tra rocce e pietre, senza mai conoscere la gioia dell'aria aperta e della bellezza della terra? Così raccolse il suo scudo e continuò per la sua strada.

Poi trovò gli orchi, e il loro aspetto spaventoso. Erano così brutali e feroci, e riempivano la loro breve vita con ira e combattimento. Però, era affascinata dal loro coraggio. Queste creature non mostravano praticamente nessuna paura del nemico, della morte o di alcuna privazione. Tuttavia, nulla di buono poteva venire da una tale brutalità, e Yondalla non si trattene nei loro reami.

Poi giunse presso gli umani, e qui trovò molte cose da ammirare. Queste creature erano forti e intelligenti, coraggiose e rapide, e abbastanza flessibili da adattarsi a qualsiasi circostanza. Infatti, erano così flessibili che non c'erano due loro insediamenti che fossero simili. Tale diversità era sicuramente una bella cosa, ma sembravano stranamente propensi a farsi guerra l'uno con l'altro proprio per quelle differenze che li rendevano in grado di sopravvivere in posti differenti. E si sparpagliavano velocemente, tanto da coprire quasi le pianure che aveva scelto per il suo popolo, per non parlare di parte delle foreste, dei mari e delle montagne rivendicate da altre divinità.

Dopo il suo viaggio, Yondalla tornò a casa e pensò a ciò che aveva visto. Ognuna delle razze mortali aveva una qualità che lei desiderava per la sua razza, ma ognuna aveva anche molti difetti. Dopo aver realizzato questa cosa prese una decisione: avrebbe preso un pezzo dell'essenza di ogni razza e li avrebbe plasmati in un nuovo essere: uno che avesse tutte le qualità che ammirava in ciascuna delle altre razze.

La notte seguente, strisciò nella foresta e prese un pixie per usarlo come recipiente per la sua nuova creazione. Imponendo il silenzio alla creatura con la magia, strisciò fino all'insediamento degli elfi, dove estrasse un po' della loro agilità e la infuse nel pixie. La creatura crebbe di parecchi centimetri, e Yondalla fu costretta a legarlo per impedirgli di danzare. Spostandosi sottoterra nella città dei nani, Yondalla estrasse una piccola quantità della loro devozione alla famiglia e al clan e la infuse nel pixie. Il pixie crebbe ancora un po', e le sue ali avvizzirono mentre i suoi tratti diventavano meno delicati. I suoi frenetici movimenti rallentarono, e si aggrappò alla dea come se fosse sua madre. Poi proseguirono fino all'accampamento degli orchi, dove estrasse un po' del coraggio degli orchi e lo infuse nel pixie. Questo crebbe ancora un altro po' e cominciò a guardarsi intorno in cerca di qualche guaio in cui ficcarsi. Prima che ne potesse trovare, la dea si allontanò rapidamente in direzione della più vicina città umana ed estrasse l'essenza di questi esseri molto adattabili. Una dose di questa sostanza fece crescere il pixie un altro po' e gli fece lasciare la presa su Yondalla.

La dea contemplò la propria opera e ne fu contenta. La creatura che le stava davanti era alta all'incirca 90 centimetri e perfettamente proporzionata. I suoi grandi occhi azzurri brillavano di curiosità e di una completa mancanza di paura. La sua forma magra e agile irradiava vitalità e grazia. Quando egli raccolse del legno e delle rocce affilate e iniziò a costruire una ruota, Yondalla seppe che aveva creato la creatura mortale perfetta.

Gli altri dei, però, non furono così contenti quando scoprirono che Yondalla aveva attinto alle loro creazioni ed estratto porzioni della loro essenza. Gli elfi ora non erano agili come prima, gli orchi a volte mostravano un po' di paura e i nani talvolta lasciavano le dimore del loro clan. E per quanto riguardava gli umani, rallentarono nei loro progressi tecnologici e nella loro diffusione in diversi territori.

Yondalla lusingò gli altri dei e lodò le loro creazioni. "Perché dovrei tentare di duplicare la perfezione stessa?" urlò. "Ho solo preso un po' di ognuno, dopotutto. C'era più che a sufficienza di ogni virtù per le altre razze e anche per la mia." Leggermente placati, gli altri dei comunque decretarono che Yondalla dovesse essere punita per il suo crimine. Decisero che il suo popolo, che essa aveva chiamato halfling, non potesse avere delle terre di sua proprietà. Avrebbero sempre viaggiato, e la loro accoglienza nelle terre degli altri sarebbe dipesa unicamente dall'essersela meritata. Yondalla accettò.

Inoltre, decretarono che Yondalla dovesse cancellare la ladresca vena nel proprio essere che le aveva fatto rubare l'essenza delle creazioni degli altri dei. Quindi Yondalla tagliò via la porzione di sé che aveva sposato il ladrocinio, i segreti, la vendetta e altri oscuri pensieri, lasciando solo la bontà e la virtù più pure. La porzione oscura di Yondalla assunse una forma che le assomigliava e scomparve sullo sfondo, dove sarebbe rimasta per sempre come una dea separata di nome Dallah Thaun, legata a Yondalla ma separata. Yondalla si ripresentò, e gli dei non trovarono alcun difetto nel suo nuovo carattere.

Da allora, gli halfling hanno vagato sulla terra senza considerare come loro casa alcun luogo. Hanno venerato una dea duplice mentre affermavano di adorarne solo una.

LEGGENDE

La cultura degli halfling è stracolma di storie. Ogni halfling vuole lasciare il proprio segno e diventare l'argomento di leggende, e molti ci riescono. Ogni famiglia ha storie sulle imprese dei vari zii, zie, cugini, nonni e altri parenti. Ogni clan ha storie sui suoi membri famosi. Inoltre, la razza nella sua totalità ha leggende sugli dei degli halfling e sugli eroi della razza meglio conosciuti.

Gli halfling raccontano le loro storie sotto le stelle quando si accampano di notte, nei carri per passare il tempo mentre scorre il paesaggio e nelle taverne e locande di altre terre. Tutte le leggende halfling sono divertenti, e molte lodano l'arguzia, il calore e la destrezza della razza halfling.

Quelle che seguono sono alcune delle leggende halfling più popolari mai raccontate. Tutte sono considerate vere... o almeno più vere di quelle di qualsiasi altra razza.

Silinda e il Re di Arendal

Molto tempo fa, in una carovana che scorrazzava in tutto il continente, viveva una giovane halfling di nome Silinda. Dal viso grazioso e dal corpo snello, Silinda se ne andò in cerca di avventure nel giorno del suo ventesimo compleanno, dopo avere rifiutato parecchie offerte di legami delle mani.



Yondalla osserva gli elfi, trovandoli troppo frivoli

Se ne andò con solo un cambio d'abiti, una coperta, la sua spada fidata, gli arnesi da scasso che sua zia le aveva costruito, qualche unguento per le ferite e sufficiente cibo per un giorno. Non aveva paura di morire di fame né di particolari sventure, dotata solamente di uno sguardo meravigliato per tutto il mondo che si stendeva davanti a lei.

Dopo avere camminato per qualche ora, Silinda sentì un grido lamentoso. "Aiuto!" chiamava una voce dal bosco che stava fiancheggiando. Silinda si mosse il più velocemente possibile attraverso il sottobosco in direzione del suono, ma non trovò nulla. Infine, guardando in alto, vide un umano con abiti da cacciatore, appeso in una rete sospesa con una corda al ramo più alto dell'albero. "Per favore, fammi scendere," disse l'umano, con un tono disperato. "Mi è caduta la spada quando è scattata la trappola, e non riesco a liberarmi."

"Ma certo," disse Silinda. Dopo avere rapidamente steso la sua coperta sotto l'albero per attutire la caduta, si arrampicò lungo il tronco e poi sul ramo. Estrae la sua spada fidata, tagliò la corda robusta che lo legava. "Grazie, piccola fanciulla," disse l'uomo, sbarazzandosi della rete. "Ero in esplorazione per il gruppo del principe quando sono incappato in questa trappola degli orchi. Mi avrebbero ucciso stanotte."

"Non c'è problema," disse Silinda. Si presentò, aggiungendo, "Sono contenta di esser stata d'aiuto."

"Non ho denaro, Silinda," disse l'uomo, recuperando la sua spada nei cespugli vicini, "ma un giorno ti restituirò il favore."

Silinda ringraziò l'uomo e proseguì per la sua strada. Di lì a poco, cominciò ad avere fame, così trovò un bel boschetto di alberi e si sedette per pranzare. Aprì il pacchetto col pane e il formaggio che le aveva preparato sua madre e ne staccò un pezzo di ognuno. Prima di riuscire a portare un boccone alle labbra, sentì un'esile vocina provenire da qualche parte vicino ai suoi piedi. "Aiuto!" urlava.

Silinda setacciò tra l'erba e vide una depressione in cui c'erano parecchi pixie legati a dei paletti. L'acqua della pioggia recente aveva riempito la minuscola fossa fin sotto al loro mento. "Come avete fatto a finire qui?" chiese Silinda, lanciando un'occhiata verso il cielo dove nuvole scure iniziavano ad accumularsi.

"Ci siamo presi gioco dell'individuo sbagliato," disse un pixie tristemente. "Non sapevamo che poteva vederci fino a che non è stato troppo tardi. Ci ha afferrati e legati a questi pali. Era malvagio: potevi vederlo dai suoi luminosi occhi verdi."

"Beh, ovviamente non aveva senso dell'umorismo," disse Silinda, afferrando con cautela la punta del palo del capo e liberandolo. In pochi istanti aveva liberato tutti i pixie, che non erano solo bagnati fradici ma anche pietosamente magri. "Ma da quanto tempo siete qui?" chiese la fanciulla.

"Giorni," rispose il capo. "Non sapevamo se saremmo morti prima di fame o annegati."

"Beh, prendete un po' del mio cibo," disse Silinda, dando ai pixie il suo pane e formaggio.

I pixie sospirarono di gratitudine e si buttarono sul cibo, mangiandone fino a che non ne rimase nulla. "Oh, abbiamo mangiato tutto il tuo cibo," urlò il capo.

"Non c'è problema," disse Silinda. "Posso sempre trovarne dell'altro."

"Abbiamo solo la nostra gratitudine da darti," disse il capo. "Ma un giorno ti restituiremo il favore."

Silinda augurò buona fortuna ai pixie e si allontanò attraverso il bosco.

Di lì a poco, incappò in uomo ferito sdraiato sul sentiero in una pozza di sangue. I cadaveri di parecchi altri uomini giacevano tutto intorno. "Ti prego, aiutami!" disse l'uomo.

"Ma certo," disse Silinda, estraendo l'unguento per le ferite dal suo sacco e sedendosi per terra per occuparsi delle ferite dell'uomo. "Come è successo?"

"Facevo parte della scorta del principe," disse debolmente. "Abbiamo incontrato un uomo sulla strada e gli abbiamo detto di fare strada. Improvvisamente, si è trasformato in un'orribile creatura demoniaca e ci ha attaccati. Siamo riusciti a ucciderlo, ma ho temuto di essere morto anch'io, poiché non potevo proseguire."

"Cosa è accaduto al principe?" chiese Silinda, rimettendo nel sacco il vaso di unguento e tirando fuori la coperta.

"Non lo so," disse l'uomo faticosamente. "Deve essere scappato nella foresta. In verità ho fallito."

"C'è una tana qui vicino che la mia famiglia a volte ha usato per nascondersi," disse Silinda. "Dormi là stanotte; sarai al sicuro."

"Sei molto gentile," disse l'uomo, avvolgendosi nella coperta. "Non ho nulla da darti, ma un giorno ti restituirò il favore," disse l'uomo.

Dopo essersi assicurata che l'uomo fosse comodo, Silinda se ne andò. "Volevo dormirci io nella tana stanotte," pensò Silinda, "ma ora dovrò trovarmi un altro posto."

Così si avviò nell'imminente crepuscolo. Cominciò a piovere, bagnando completamente i suoi vestiti. Allora, oltre lo sciabordio della pioggia, sentì un flebile suono, come qualcuno che stava piangendo. Seguì il suono fino a che non giunse in una caverna. Guardandovi dentro, riuscì a vedere l'imboccatura di un tunnel bloccata da un cumulo di detriti. Il suono veniva da qualche parte dietro al cumulo.

Silinda estrasse la spada e cominciò a scavare tra le pietre che bloccavano il tunnel. Ore dopo, mentre stava facendo leva per togliere una roccia decisamente grossa, ruppe la lama. "Fortunatamente, manca poco," borbottò. Riuscì a spostare le ultime pietre, e vide strisciare fuori un piccolo ragazzo umano, che non aveva più di dieci anni. I suoi abiti un tempo sfarzosi erano a brandelli e la faccia era sporca, ma lui era incolume.

"Grazie," urlò. "Ho visto quella creatura orribile e... sono scappato. E poi sono corso qua dentro, e il tunnel è crollato alle mie spalle."

"Fortunatamente, non su di te," disse Silinda, rimettendo nel fodero la sua lama spezzata. "Meglio che ti porti al sicuro."

Silinda e il bambino si fecero strada fino ai cancelli di una città umana vicina. Evidentemente era stata una notte tranquilla: la guardia al cancello sembrava essersi addormentata. Silinda sollevò il bambino al di là del cancello e iniziò a strisciare silenziosamente vicino alla guardia. Allora notò il pugnale nel fodero appeso alla sua cintura. "Non ho una spada," pensò Silinda. "Ma il suo pugnale andrebbe bene. E potrei avere bisogno di un'arma qui in città." Lentamente tolse il pugnale della guardia dal fodero e vi fece scivolare al suo posto la propria lama spezzata.

"Ferma!" gridò un'altra voce. "Fermati, ladra!" Evidentemente, c'erano due guardie di turno. Silinda tentò di fuggire inseguita dalla seconda guardia, ma alla fine venne catturata, perquisita e imprigionata. Le guardie requisirono il suo sacco con i vestiti puliti e gli arnesi da scasso. "Una ladra professionista, vero? Domani ti impicchiamo," promise la guardia.

Allora Silinda si raggomitò miseramente nei suoi vestiti bagnati, senza armi, né cibo, né una coperta. "Ma potrebbe ancora succedere qualcosa di buono," pensò tra sé e sé.

Appena prima dell'alba Silinda sentì un profumo delizioso. Una focaccina appena sfornata volò attraverso le sbarre della finestra della sua cella. Quando cadde sulla branda vicino a lei, comparve il capo dei pixie. "Ti abbiamo seguita," disse. "E ho pensato che fossi affamata."

"Mille grazie," disse Silinda, masticando la focaccina. "Ora devo riuscire a uscire da qui."

"Possono occuparmene io," disse una voce fuori dalla cella. Là fuori c'era la guardia che aveva incontrato stesa sul sentiero ferita la sera prima. "I pixie mi hanno detto che eri nei guai, così sono tornato il più velocemente possibile. Ho appena dato il cambio alla guardia di turno qui." Aprì la serratura della cella mentre parlava e restituì a Silinda la sua borsa. "Dentro c'è tutto quello che c'era prima," disse. "Ora vattene."

"Grazie!" disse Silinda. "Mi hai salvato la vita!"

"Come tu hai salvato la mia, piccoletta. Ora non indugiare."

Silinda si mise dei vestiti asciutti, poi si fece strada silenziosamente attraverso i corridoi del dungeon del re. Parecchie volte, dovette nascondersi mentre vicino rimbombavano passi pesanti. Apparentemente, erano venuti a cercarla alle prime luci dell'alba e avevano scoperto la sua fuga. Finalmente raggiunse l'ingresso principale. Due vibrazioni di corde d'arco risuonarono dietro di lei, ed entrambe le guardie si addormentarono. Ringraziando ancora una volta i suoi amici pixie, scivolò fuori.

"Chi sei?" disse una voce dal patibolo lì vicino. "Mi hanno detto che oggi sarebbe stata impiccata una piccola donna, e sembra che non riescano a trovarla. Sei tu, forse?" Il boia corpulento la guardava con sospetto.

Indietreggiando cautamente, Silinda tentò di sembrare una bambina umana mentre diceva, "N-no... Stavo solo portando del cibo ai prigionieri. Mi ha mandato mia madre."

Chiaramente non intenerito, il boia si mosse nella sua direzione. "Dice la verità," disse un'altra voce, e Silinda si sentì afferrare per un braccio. Guardando in su, vide il cacciatore che aveva liberato dalla rete. "Vieni con me," disse l'uomo, trascinandola via.

Ringraziandolo sottovoce, Silinda lo seguì. "Ma dove stiamo andando?" chiese. "A vedere il re," rispose la scorta.

Non essendo sicura che fosse una buona idea, Silinda tentò di liberarsi divincolandosi, ma l'uomo le tenne saldamente il braccio fino a che non raggiunsero la sala delle udienze del re. "Eccola," disse il cacciatore, lasciandola andare. Silinda, ricordandosi della sua educazione, fece un inchino davanti al re e si presentò.

"A quanto pare ti sono profondamente in debito," disse il re. "Il mio figlio ed erede mi ha raccontato come lo hai salvato da un tunnel bloccato, e la mia guardia mi ha detto come l'hai liberata da una trappola degli orchii. Ti prego di accettare le mie scuse per il tuo imprigionamento e la quasi esecuzione."

"Sono contenta di essere stata d'aiuto, sua maestà," rispose Silinda.

"Per esprimerti la mia gratitudine per tutto ciò che hai fatto, ti concedo venti acri di terra appena fuori dai cancelli della città. È un buon terreno agricolo, ma puoi usarlo in qualsiasi modo desideri."

"La ringrazio, sua maestà," rispose Silinda. "Ma pensavo di viaggiare e cercare fortuna."

Il re aggrottò le sopracciglia. "Allora concedo il dono alla tua gente. Finché qualsiasi halfling ci vive sopra, la terra appartiene alla tua razza. Dovesse mai essere abbandonata completamente, ritornerà di proprietà della corona. Ti va bene?"

"Più che bene, sua maestà!" disse Silinda, pensando che un piacevole posto di proprietà in cui ritirarsi a riposare come un pezzo di terra potesse fare al caso degli anziani della sua carovana. "Mille grazie!"

Silinda e i pixie si allontanarono dalla città e si misero in cerca della sua gente, fermandosi lungo il cammino a rubacchiare qualche frutto e un po' di pane dalle bancarelle del mercato per la loro colazione. Dopotutto, era ancora affamata e non aveva voluto importunare il re con tali sciocchezze.

Quando trovarono la carovana e Silinda raccontò la storia, parecchi degli anziani della comunità decisero di recarsi nella loro nuova terra e fondare un insediamento permanente. Costruirono botteghe e luoghi di servizio, una scuola e numerose case. Il centro della proprietà rimase aperto, per fornire un accampamento per qualsiasi halfling che attraversasse la terra. Così nacque Arendalla, la prima comunità permanente di halfling.

Spunti per l'avventura: Uno spietato mercante umano ha scoperto una vena d'oro nella terra sotto Arendalla e ha deciso di sbarazzarsi degli halfling così da poter comprare la terra dall'attuale re. A questo scopo, ha iniziato a uccidere e rapire gli halfling dalla città mentre diffonde dicerie su non morti potenti. In questo modo spera di generare sufficiente paura così che gli halfling se ne vadano tutti. Una volta che la comunità viene abbandonata, la proprietà della terra torna al re, e il mercante può offrirsi di comprare la proprietà ormai "priva di valore."

Codey Lightfoot, l'Uccisore di Draghi

Tanto tempo fa viveva un halfling avventuriero di nome Codey Lightfoot. Era andato all'avventura per molti anni con compagni di varie razze e aveva molte storie eccitanti da raccontare, ma non aveva ancora rivendicato il tesoro di un drago, e quel fatto lo infastidiva. Parlò con i suoi compagni avventurieri (due nani di nome Hurley e Munro e un umano di nome Lodon) e spiegò loro il suo piano. Essi accettarono il piano e impacchettarono un po' di colori, pennelli, biglie colorate, picconi, pale, qualche pozione magica, parecchi pacchetti di veleno di polvere di lich, armi e un po' di cibo e acqua. Quindi si incamminarono nel deserto verso la tana di un drago blu di cui Codey aveva sentito parlare. Aveva anche sentito che questo drago particolare non era proprio furbo come il resto della sua specie.

Viaggiarono per molti giorni. Il terreno diventava sempre più arido e spoglio. Le strade si restringevano in sentieri, poi in piste di terra compatta, fino a scomparire del tutto. Infine avvistarono un picco roccioso che si ergeva nel deserto.

Girandovi attorno, sentirono il russare di una grossa creatura che proveniva dall'imboccatura di una caverna sulla cima del picco. Intrufolandosi all'interno, Codey vide un drago blu addormentato sul pavimento e una pozza d'acqua dolce in una formazione rocciosa rialzata all'altra estremità. Nel frattempo, i nani e l'umano esplorarono sotto e proclamarono che il picco era adatto al loro piano.

Codey si intrufolò di nuovo all'interno della caverna e cominciò a dipingere le scaglie del drago. Gli altri tre iniziarono a scavare nella montagna sotto il pavimento della caverna. Poi Codey si posizionò all'imboccatura della caverna e attese.

Alla fine il drago si stirò, aprì un grande occhio giallo e vide Codey. "Chi sei e cosa fai nella mia tana?" ruggì.

"Mi chiamo Codey e stavo attraversando il deserto quando ho sentito qualcuno che urlava di dolore," disse. "Così mi sono arrampicato fin qui per vedere se potevo essere di aiuto. Dove ti fa male?"

"Non sento male da nessuna parte," sbuffò il drago. "Ma tu sentirai parecchio male mentre ti divoro."

"Beh, potresti proprio farlo," disse Codey. "Ma non penso che la carne ti farebbe bene ora, e poi, sono così minuscolo che per te sarei solo un mezzo boccone."

"Perché la carne dovrebbe non farmi bene?" disse il drago confuso.

"Perché sei malato, ecco perché," disse Codey. "Guardati."

Il drago voltò la testa sul grosso collo serpentino e osservò il suo corpo. "Cosa mi è successo?" ruggì, vedendo le scaglie azzurre chiare inframmezzate alle sue scaglie blu scure.

"Direi che è un classico caso di divermenticosi," disse Codey. "È una rara malattia dei draghi. Ho letto qualcosa mentre studiavo sui libri di mio zio."

"Mai sentita," disse il drago. "Dovrei semplicemente mangiarti."

"Beh, potrebbe non essere quella," disse Codey. "Dovresti anche sentire un tintinnio nelle orecchie se avessi quella malattia."

Il drago smise di ascoltarlo e udì il fragore ritmico dei martelli dei nani al lavoro sotto di lui. "Sento qualcosa," disse il drago.

"Oh, cielo," disse l'halfling. "Guarda, non dovresti rischiare. Starò qui con te e proverò a curarti. Potrebbe non essere possibile se la malattia è già troppo avanzata, ma non si può mai sapere."

"Non hai paura che io ti mangi?" chiese il drago.

"Non dovresti mangiare carne. Dovresti accontentarti di ortaggi fino a che non stai meglio," disse l'halfling. "Ma potresti mangiarmi in qualsiasi momento. Se lo fai oggi, non saprai mai se avrei potuto curarti."

"Penso di non sentirmi troppo bene dopotutto," disse il drago. "Ma come farò a sapere se peggioro?"

"Se la malattia sta avanzando," disse Codey, "le tue scaglie diventeranno sempre più chiare, e inizierai a rimpicciolire. Questo perché ti fa tornare alla condizione di uovo. E vedrai piccole pagliuzze colorate davanti agli occhi quando ti svegli. Quindi fammi sapere se succede qualcosa di quel che ti ho detto, va bene? Nel frattempo, ti preparerò tutti i giorni un po' di medicina."

Il drago acconsentì e si rimise a dormire. Codey si mise al lavoro per saccheggiare il tesoro del drago, riempiendo sacchi con le monete d'oro e sostituendole con sacchi di pietre che i nani avevano scavato da sotto il pavimento. Fece un alto mucchio di pietre e le coprì con le monete d'oro. I nani riferirono che, con l'aiuto dell'umano, avevano liberato un'area quadrata con lato di 3 metri sotto il pavimento della caverna e avevano scrostato i sostegni del pavimento della caverna fino a che non era sostenuto solo da un sottile anello di roccia.

Annucendo, Codey ridipinse le scaglie del drago, conficcò le sue biglie colorate nelle fessure del soffitto della caverna e bevve una *pozione di crescita* che lo rendesse più alto. Poi gli altri tre scesero sotto per scrostare ancora i sostegni rimasti, lavorando contemporaneamente in tre punti. Improvvisamente il pavimento cedette e crollò in un pezzo solo, atterrando con uno schianto strepitoso sul nuovo pavimento sottostante.

"Ma cosa?" disse il drago, svegliandosi di soprassalto, mentre gli piovevano addosso pezzi di roccia e biglie colorate. "Colori? Vedo pagliuzze colorate!" disse il drago.

"Oh, questa è proprio una brutta cosa," disse Codey. "Ti senti più piccolo?" Il drago si guardò attorno. "Beh, tu sembri più grande di quanto non fossi prima," disse. "E anche il mio tesoro sembra più grande. E... il soffitto sembra più alto di prima."

"Temo che stia peggiorando," disse Codey. "Ho già pronta una dose di medicina. Ecco, bevi." Codey tirò fuori un secchio di veleno di polvere di lich mischiato con acqua, che il drago bevve ubbidiente. "Ora prova a dormire un po'," disse.

Liberare i successivi tre metri di spazio verticale da sotto la superficie fu più facile perché la lastra di roccia che formava il pavimento della caverna non era più attaccato.



Codey utilizza l'astuzia per sgraffignare il tesoro del drago

I nani e l'umano semplicemente lasciarono dei sostegni in punti che potevano essere spezzati facilmente quando volevano spostare più in basso il pavimento.

La volta dopo fecero proprio così, il drago si svegliò di nuovo di soprassalto. Questa volta, davanti a lui c'era Hurley con vestiti uguali a quelli di Codey e con la faccia voltata dall'altra parte. "Sono rimpicciolito ancora," si lamentò il drago, notando che ancora una volta l'halfling sembrava più alto, così come la caverna e il tesoro. "Prendi la medicina, allora; è lì nel secchio," disse Codey dal suo nascondiglio dietro a Hurley. Il drago bevve ancora e si addormentò subito.

E continuò così per i giorni successivi. Il drago mangiava solo ortaggi e beveva il veleno ogni giorno, che lo rendeva sempre più debole. Hurley, Munro e Lodon scrostavano sotto il pavimento della caverna, facendolo scendere un po' di più ogni giorno. Nel frattempo, Codey sostituiva con sempre più rocce il tesoro del drago, che nascondeva a una distanza sicura dalla tana. La volta dopo che si svegliò, il drago vide Hurley sotto l'effetto di una *pozione di crescita*. La volta dopo vide Lodon, e poi Lodon sotto l'effetto di una pozione.

Infine, i nani comunicarono che avevano raggiunto il livello di un lago sotterraneo. Quando avessero tolto l'ultimo pezzo di roccia, avrebbero destabilizzato l'intero picco.

Quando Codey ebbe trasportato fuori le ultime monete del tesoro del drago, rimossero i sostegni rimasti e tutti e quattro gli amici corsero in salvo. Il pavimento della caverna crollò e si schiantò nel lago sottostante. L'ultima cosa che il drago vide fu la pietra che gli crollava addosso. Alcuni dicono che, essendo troppo debole per aprirsi un varco da sotto la valanga, il drago annegò nel lago. Altri dicono che in quel momento era così magro che alla fine riuscì a strisciare fuori, capì che era stato ingannato e da allora si è messo alla ricerca dell'halfling.

Codey divise il bottino con i suoi amici, e tutti e quattro uscirono dal deserto come ricchi avventurieri. Successivamente Codey mise nel sacco molte altre creature, ma quelle sono storie per un altro momento.

Spunti per l'avventura: Un oggetto senza prezzo, che si diceva fosse in mezzo al tesoro del vecchio drago, è stato tralasciato e ora giace sotto uno spesso strato di pietrame sgretolato sotto terra. O forse questa non è altro che un'escapata dal drago vendicativo per attirare gli halfling come parte della sua vendetta contro l'ingannatore Codey.

LINGUAGGIO

L'Halfling è un linguaggio dedito più alla praticità che alla bellezza. Sebbene sia fluente e abbia una qualità lirica adatta alle canzoni dei bardi, non è così fluido come il linguaggio degli elfi.

L'Halfling trae molti termini da altri linguaggi, e spesso vengono aggiunte nuove parole per giustificare i nuovi oggetti e i nuovi concetti incontrati dagli halfling. Spesso, una singola parola potrebbe fare riferimento a un concetto complesso. Ad esempio, potrebbe esserci un'unica parola per "piccola foglia verde" e un'altra per "grande foglia rossa". Gli halfling utilizzano questa miniera di parole, alcune con significati molto simili, in ricchi tessuti di composizione orale, ed essa arricchisce le loro canzoni e storie fino a un livello che va al di là della possibilità di traduzione.

La lingua Halfling ha molte parole per viaggio, carro, ruota, selezione degli animali, e altri concetti legati al

movimento, ma ben poche per la casa e il focolare domestico. L'Halfling non è per niente adatto a descrivere città, affari o altre attività degli insediamenti, ma è riccamente dettagliato quando si parla di natura, viaggi e culture. È anche abbastanza appropriato per gli scambi clandestini di informazioni durante la progettazione e l'esecuzione di furti e stratagemmi con raggirio.

Molte parole dell'Halfling sono corte, solo una o due sillabe; infatti, molte parole apparentemente lunghe sono composte. Come per l'Elfico, i soggetti sono spesso omessi dalle frasi, soprattutto quando sono pronomi. La gestualità può aggiungere un'altra dimensione di significato alle parole e a volte consentire agli halfling di comunicare su più argomenti alla volta.

FRASARIO HALFLING

Le seguenti frasi e locuzioni sono comuni nella cultura halfling, quindi i PG halfling potrebbero pronunciarle di tanto in tanto. Le traduzioni tendono a richiedere più spazio delle versioni in Halfling poiché le parole in Halfling abbracciano significati complessi. Il personaggio può usare le reali parole in Halfling oppure le traduzioni in Comune, a seconda del suo stile al tavolo da gioco.

Guil dulutane sig thibu nis balant rilldi. "Il coniglio può cenare regalmente solamente una volta, a meno che non conosca la posizione del cane del fattore." Questa frase è uno dei molti modi di dire che in pratica significa "Non devi farti prendere." Questo detto ammonisce anche l'ascoltatore a guardare prima di spiccare il balzo.

Galanmo gort silmat revora. "Lo sdegno del padrone di casa per il vagabondo nasconde una punta di gelosia." Questo detto è un'affermazione dell'entusiasmo degli halfling per i viaggi e le nuove esperienze. Serve anche come secca replica della gente che deride gli halfling per i loro usi girovaghi.

Sitreere tuamo; dric rudanto. Sithi murant, la mento ulatir soba tua mo rudo. "Un cavallo è alto e forte; un pony è basso e agile. Ognuno si accontenta della propria sorte, e nessuno dei due sente il bisogno di ricordare all'altro chi è il più basso o il più alto." Questo detto serve a ricordare che diversi tipi di genti hanno capacità differenti, e funge da ammonimento contro gli spaccioni e chi deride gli altri. Un cavallo sa di essere più alto di un pony, e un pony di essere più piccolo di un cavallo; ognuno è della taglia giusta per ciò che è.

Issme milta issnoventu; sopi ginutawesin ventu. "Un posto che è un piacere per gli occhi e i sensi è un piacere mobile; ne trasporti il ricordo ovunque tu vada." Un'altra affermazione dello spirito vagabondo degli halfling, questo detto ricorda a chi lo ascolta che una persona non ha bisogno di trattenersi da qualche parte per goderne le sue gioie. Basta proseguire per la propria strada assaporandone i ricordi.

Donta muden sito Donta likin menli: grunti la danko. "Trovare una persona credulona è come trovare una borsa per strada: prendila rapidamente e vai avanti." La buona ventura può giungere sotto molte forme, quindi bisogna sfruttare al meglio le proprie opportunità. Però, non si deve indugiare in un posto in attesa di qualcosa di più. Se si aspetta sulla strada che cada un'altra borsa, alla fine si rischia di essere investiti. Similmente, se si rimane nei paraggi dopo aver fregato qualcuno, certamente si viene beccati.

Kendit hילו pintith ento nitli. "Una bugia è come una lancia con una punta a entrambe le estremità." Può essere utile dire

una bugia ogni tanto, ma come una lancia a due lame, ci si può infilzare se la si spinge troppo.

Rundo enka rindo, endi likni supa, la mento illi nitka sento. "Il bordo di una ruota è rotondo, ma i raggi sono dritti, e nessuno dei due va bene senza l'altro." Questo detto serve a ricordare che elementi totalmente diversi possono collaborare per formare un insieme utile.

Paditma sinti bimini nibit, endi paditnim sinti latamin. "Un uccellino in mano significa un boccone in tavola, ma un uccellino sui cespugli significa una canzone al mattino." Queste parole ricordano a chi ascolta che alcuni sforzi potrebbero produrre risultati inferiori a lungo termine. A volte è meglio lasciare che le cose si evolvano prima di agire.

Sobenit rill modot allin vento fimit soga. Wenlit modit gimlit vemit fimil nodoti. "Compatisci il contadino che maledice la pioggia perché potrebbe rovinare il fieno. Ieri malediceva la siccità perché stava rovinando le radici." Questo detto è un ammonimento contro il vedere sempre solo l'aspetto negativo di ogni cosa. È anche un'irrisione della gente sedentaria.

SCRIVERE L'HALFLING

L'alfabeto Halfling consta di ventidue caratteri e usa la scrittura Comune. Dal momento che le scritture in Halfling sono rare, ben pochi studi sono stati fatti su come la sua resa differisca dal Comune.

NOMI

A differenza dei nani o degli elfi, che portano il loro nome con orgoglio, gli halfling non attribuiscono grande importanza ai nomi. Sebbene un halfling non cambi il suo nome di clan (a meno che non diventi opportuno farlo allo scopo di evitare difficoltà), può usare o scartare parecchi nomi nel corso della vita mentre cambiano le circostanze e la prospettiva.

Ogni nome di halfling è composto da uno o più frammenti di nome (vedi Tabella 2-2) e possibilmente da un nome meritato (vedi Tabella 2-3). Quando si combinano i due frammenti di nome halfling, tra essi molto spesso viene aggiunto un "o" oppure "ee." I nomi halfling femminili a volte raddoppiano l'ultima consonante e aggiungono una "a" (quindi, Furgren diventa Furgrenna). Se non piace una particolare combinazione, si può tentare di aggiungere una "a", "i" oppure "y" tra i frammenti di nome, o aggiungere "en" oppure "enna" alla fine. Non tutte le combinazioni di frammenti di nome suoneranno bene; se non si riesce a far funzionare un nome particolare, si può tentare di crearne uno con un significato simile.

Le definizioni per i nomi halfling a volte finiscono con l'essere nulla più che un elenco di cose piacevoli. Calopee potrebbe significare "formaggio ed enigmi" ed essere comunque un nome halfling di tutto rispetto. Naturalmente, potrebbe anche significare "la cerca senza tempo," oppure

TABELLA 2-1: GENERATORE DI NOMI HALFLING

d20	Risultato
1-3	Tirare una volta sulla Tabella 2-2.
4-9	Tirare due volte sulla Tabella 2-2.
10-13	Tirare una volta sulla Tabella 2-2 per un primo nome e due volte per un secondo nome.
14-18	Tirare due volte sulla Tabella 2-2 per un primo nome e due volte per un secondo nome.
19-20	Tirare due volte sulla Tabella 2-2 per un primo nome e due volte sulla Tabella 2-3 per un nome meritato.

TABELLA 2-2: ESEMPI DI NOMI HALFLING

d%	Nome	Significato
01-03	Arv	Tasso, impavido, fiero
04-05	Baris	Maledizione, sciocco, sventurato, sfortunato
06-08	Brand	Avventuroso, coraggioso, coraggio, eroe
09-10	Bren	Nero, freddo, scuro, notte
11-13	Cal	Curioso, buffone, cerca, enigma
14-15	Chen	Barba, peloso, bello, caldo
16-18	Cyrr	Difensore, anziano, forte
19-20	Dair	Allegro, briccone, ladro
21-23	Dal	Casa, provvidente, scudo
24-25	Deree	Fratello/sorella, scudiero, robusto
26-28	Dric	Asino, pigro, pony, testardo
29-30	Eere	Cervo, alto, saltellante, grande
31-33	Essel	Freccia, arco, agile, volante
34-35	Fur	Confortevole, comune, eredità, accogliente
36-38	Galan	Tana, terra, campo, casa
39-40	Gen	Patto, accurato, mercante, commerciante
41-43	Gren	Fornaio, cuoco, banchetto, verde, abbondanza
44-45	Ien	Azzurro, limpido, dolce, acqua
46-48	Illi	Grande, divinità, maggiore, potere
49-50	Indy	Bello, foresta, gentile, bosco
51-53	Iss	Festoso, festa, felice, villaggio
54-56	Kal	Astuto, volpe, burlone
57-58	Kep	Bimbo, piccolo, giovane
59-61	Kin	Ballo, danzare, fuoco, svelto
62-63	Li	Bardo, leggendario, storia
64-66	Llalee	Cibo, felice, focolare, casa
67-68	Lur	Duro, pietra, bianco
69-71	Mel	Giovanotto/fanciulla, vivace, selvaggio
72-73	Opee	Formaggio, durevole, senza tempo, giallo
74-76	Ped	Ciliegia, rame, rosso
77-79	Pery	Fiore, amore, fedele, romanticismo
80-82	Penel	Artigiano, merito, prezioso, tessitore
83-85	Reen	Pacifico, pacificatore, sceriffo, combattente
86-88	Rill	Fattoria, contadino, cibo, vita
89-90	Royle	Divino, eterno, immortale
91-92	Sheel	Aria, nubi, piovoso, tempo atmosferico
93-95	Thea	Piedi, onore, orgoglio
96-97	Ur	Letale, finale, giudice, austero
98-99	Wort	Moro, erbe, silente, fungo
100	Yon	Padre/madre, insegnante, saggio

TABELLA 2-3: NOMI HALFLING MERITATI

d%	Nome	d%	Nome
01-03	Agile	52-53	Oro
04-06	Argento	54-55	Ossa
07-08	Caldo	56-57	Pelle
09-11	Camminatore	58-60	Piccolo
12-13	Cardo	61-63	Piede
14-16	Collina/poggio	64-66	Prato
17-18	Conca	67-68	Rapido
19-21	Cuore	69-71	Richiamo
22-24	Foglia	72-74	Risata
25-26	Forra	75-77	Robusto
27-28	Fulmine	78-80	Scaltro
29-30	Giunco	81-82	Scintillio
31-33	Lesto	83-85	Selvaggio
34-35	Liscio	86-87	Signore/Signora
36-38	Luna	88-90	Sole
39-40	Mano	91-92	Sussurro
41-43	Mantello	93-94	Terra
44-45	Occhio	95-96	Vagabondo
46-48	Ombra	97-98	Veloce
49-51	Onore	99-100	Volontà

potrebbe significare entrambi. Gli halfling amano giocare con le definizioni dei loro nomi e potrebbero decidere di cambiare una definizione solo per confondere un amico o un membro di un'altra razza.

I nomi meritati sono descrittivi o titoli attribuiti agli individui dopo qualche avvenimento importante o eroico. Sebbene un tempo questi nomi fossero dati nella lingua nativa degli halfling, ora generalmente sono nella lingua Comune a causa dell'influenza della cultura umana. Un personaggio halfling potrebbe acquisire un nome meritato durante una partita oppure iniziare a giocare già con un nome meritato. Un nome meritato può essere determinato a caso tirando due volte sulla Tabella 2-3, oppure il giocatore può sceglierne uno che rispecchi la personalità del personaggio.

CAROVANE E PAESI DEGLI HALFLING

Molti halfling passano la vita vagando da un posto all'altro, con soste prolungate dove trovano piacere e profitto. La maggior parte di questo viaggiare viene fatto con il carro in carovane, ma in parte anche via nave.

Il posto in cui accamparsi viene scelto in base alla lunghezza della permanenza voluta. Un posto per sostare una notte dovrebbe essere difendibile, avere un ampio spiazzo aperto per i carri e fornire acqua e pascolo per gli animali. Dovrebbe anche essere privo di evidenti predatori e preferibilmente fuori dalla portata di forze ostili quali bande di orchi. Oltre a quanto detto sopra, un posto per una permanenza più lunga richiede una buona sorgente d'acqua, abbondante cacciagione, legna per i fuochi e i carri e abbondanza di radici e bacche da raccogliere. Gli halfling raramente si preoccupano di ripiantare quello che hanno raccolto; semplicemente riprendono il cammino quando le risorse scarseggiano, fiduciosi che la natura col tempo reintegri le risorse del territorio.

La selezione del luogo per un insediamento permanente è parte di un processo fortunatissimo perché dipende largamente dalla carità di quanti possiedono la terra. Difesa, acqua, legna, cibo e pascoli sono tutti desiderabili, ma gli halfling imparano ad arrangiarsi con le terre per cui ricevono i diritti. Le terre migliori non solo hanno le risorse base ma anche materie prime per vari mestieri.

Un insediamento halfling permanente viene descritto sotto sia come riferimento per i DM che desiderano crearne uno loro che come luogo da utilizzare in una campagna che presenta degli halfling.

ECONOMIA DEGLI HALFLING

All'interno di una comunità di halfling, la maggior parte del commercio viene effettuata mediante baratto; agli halfling non piace trasportare grandi quantità di denaro nei carri, sentendo che questo li rende bersagli attraenti per i banditi. Siccome molte carovane di halfling funzionano comunque come famiglie allargate (e alcune lo sono, quando i clan sono strettamente imparentati), questo sistema risulta naturale ai suoi membri.

Tuttavia, gli halfling commerciano regolarmente con gli stranieri, e accumulano denaro. In rare occasioni, gli halfling nella stessa carovana possono pagarsi l'un l'altro in denaro per merci o servizi, ma tali transazioni sono disapprovate. Il denaro di solito è riservato per il commercio con

gli stranieri. Gli halfling vendono le loro merci e i servizi e accumulano riserve di monete a cui attingere in caso di necessità. Depositano la maggior parte del loro denaro in una "banca," un halfling insediato in una grande città umana o in un paese halfling permanente. Sebbene alcune banche usino o investano il denaro in assenza di un depositario, molti lo lasciano sepolto, nascosto o depositato al sicuro nella loro proprietà, sapendo che il depositario può richiederlo tutto senza alcun preavviso.

Le comunità di halfling non coniano alcuna moneta per conto loro, anche se a volte fondono tesori riconoscibili e li modellano in forma di gioielli o lingotti d'oro. Gli halfling conoscono il valore della valuta di tutte le altre culture, e le banche possono cambiare una valuta con un'altra a un piccolo tasso.

ESEMPIO DI INSEDIAMENTO: PRATO DI FANTA

Prato di Fanta è situato su un appezzamento di terreno prativo di quaranta acri che unisce parecchie fattorie in un'area rurale popolata da umani. Un torrente taglia attraverso la metà meridionale del prato, fornendo acqua per i raccolti che gli halfling scelgono di coltivare e per i loro frutteti. Il terreno è ricco, e all'incirca un quarto della terra è foresta naturale. Un crinale roccioso si stende lungo il lato settentrionale della proprietà.

Il paese prende il nome dall'halfling capo clan che ne negoziò l'utilizzo. Il terreno fu ceduto in maniera permanente agli halfling da un mago umano al quale gli halfling resero un grande favore.

La sezione commerciale del Prato di Fanta è composta da due lunghi edifici irregolari a due piani che si stendono per oltre 375 metri su entrambi i lati di un'ampia strada principale. Queste strutture ospitano un certo numero di botteghe, tutte collegate l'una con l'altra. Un cliente può letteralmente camminare attraverso due dozzine di botteghe senza lasciare il riparo dell'edificio. Le aree artigianali, come le forge e i forni, spesso si estendono all'esterno, dietro la fila di botteghe. Il proprietario di ogni bottega può ricettare merci legate alla sua attività.

Verso l'estremità meridionale del paese c'è un'immensa area aperta dove le carovane possono sostare. Su entrambi i lati di questa area ci sono taverne che hanno qualche stanza da affittare.

Il crinale sul lato settentrionale del paese contiene numerose tane scavate nella pietra e chiuse con porte di legno. Qualche cittadino vive in queste case sotterranee, ma la maggior parte vive in stanze sopra le loro botteghe. Molte di queste tane appartengono ad halfling viaggiatori che vengono qui per rimanere durante le stagioni di tempo inclemente. La tipica tana consta di una cucina, un salottino, una stanza con più letti e una o più camere da letto. Tutte hanno il pavimento di terra, ma le pareti sono intonacate o coperte con pannelli di legno.

L'attuale capo di Prato di Fanta è Justicia Wainwright, bis-bisnipote di Fanta. Justicia vive in una modesta tana con la sua famiglia e si occupa degli affari del paese da un ufficio nel settore commerciale orientale.

Le fattorie circondano l'insediamento su tutti i lati, fornendo granaglie, ortaggi e animali da carne per la macellazione. Ogni fattoria ha una piccola casa per la famiglia.



Prato di Fanta

Tempio centrale: Sul lato occidentale del paese, appena prima del limitare del bosco, si erge un edificio con parecchie ali che si irradiano dal centro come i raggi di una ruota. Questi "raggi" sono collegati da un anello di giardini all'aperto. Questo edificio ospita i santuari di ognuna delle divinità halfling: Arvoreen, Brandobaris, Cyrollalee, Sheela Peryroyl, Urogalan e Dallah Thau; insieme ai loro chierici residenti. Ogni raggio è dedicato a un dio diverso, ma quello che contiene il santuario di Dallah Thau è nascosto dietro a una porta segreta. La stanza centrale rotonda è il santuario di Yondalla.

La stanza centrale può contenere l'intera comunità se necessario, e nel tempio sono immagazzinate provviste sufficienti in dispense sotterranee per sostenere la comunità per un mese.

Area per le carovane: Questa grande area all'aperto all'estremità meridionale del paese serve come posto per far accampare le carovane di halfling. Può contenere comodamente fino a sessanta carri. Quando le carovane si fermano qui, di solito scaricano tutta la loro attrezzatura, ispezionano ogni cosa e riparano qualunque cosa ne abbia bisogno, fanno scambi per ciò di cui necessitano, depositano denaro presso la "banca" (vedi sotto) e ripristinano le provviste di cibo. Quindi caricano di nuovo tutto nei carri e continuano per la loro strada. La permanenza media è di due settimane.

Al momento, in questo posto sono accampate due carovane, ognuna di trenta carri. Una pensa di andarsene tra tre giorni; l'altra è appena arrivata.

Albero delle feste: In una radura nella sezione boschiva del paese si erge una quercia enorme con rami distesi a formare una volta di foglie di qualche tipo. La comunità usa questa area per feste di vario tipo, spesso appendendo lanterne ai grossi rami dell'albero e decorandone il tronco e i rametti più piccoli con file di perline, strisce di cuoio intrecciate, tinte di vari colori e altri decori adatti all'occasione.

Edifici commerciali orientali: Questa area ospita un fabbro, un carraio, un carradore, una bottega di alimentari, un ceramista, un macellaio, un forno, un negozio di candele, un servizio di guide, un cartografo, un calzolaio e un fabbricante di mobiletti che funge anche da "banca" del paese. Contiene anche l'ufficio del capo della comunità, Justicia Wainwright.

Edifici commerciali occidentali: Questa area ospita uno stagnino, un falegname, un sarto, un tessitore, un cambiavalute, un gioielliere, un fabbricante di armi e armature, un erborista, un mugnaio, una bottega di magia, un intagliatore e un commerciante/addestratore di animali.

Recinto per il bestiame: In cima al crinale c'è un immenso recinto diviso in parecchie sezioni per ospitare vari tipi di bestiame. Cavalli, pony, asini, bovini, pecore, maiali, capre, conigli e polli vengono tenuti qui per commerciare con le carovane o per venderli agli abitanti del paese. Un grande fienile e un pollaio sul lato settentrionale danno riparo agli animali in caso di tempo inclemente e permettono di immagazzinare il loro mangime.

Taverne: La Quercia a Spillo e il Ladro Festoso forniscono entrambe un pasto e una tipica selezione di vini, birre chiare e scure, ma il Ladro Festoso ha la selezione migliore di bevande, mentre la Quercia a Spillo ha il cibo migliore. Sotto la Quercia a Spillo c'è un covo e una gilda di ladri. Ogni taverna ha dieci stanze da affittare più una stanza comune.

Scuola: All'estremità occidentale del Crinale delle Tane è situato un piccolo edificio che serve da scuola per i ragazzi sia della comunità che delle carovane che si fermano qui. Fornisce un po' di apprendimento sui libri per coloro che altrimenti non ne usufruirebbero. Qui viene insegnato a leggere, scrivere e far di conto, insieme alla storia della razza halfling e delle altre razze.

CREARE PERSONAGGI HALFLING

Un halfling può rendersi rapidamente sgradito in un gruppo di avventurieri se il personaggio è interpretato di ruolo fino al grado completo della sua personalità razziale. Nessuno vuole essere in un gruppo con un halfling che continua ad allontanarsi in cerca di guai o a rubare ai propri compagni. Tuttavia, quando usati con moderazione, tali tratti caratteristici dell'halfling quali la curiosità, la mancanza di paura, il ladrocinio e lo spirito vagabondo possono creare un personaggio interessante e un compagno di avventure benaccetto. Gli halfling possono mantenere la posizione nel combattimento in mischia, ma brillano soprattutto nel combattimento a distanza, in particolare con le armi da lancio.

Sebbene gli halfling siano conosciuti da praticamente chiunque abbia già giocato un'ambientazione fantasy, gli halfling nel gioco di D&D non hanno tutte le peculiarità delle loro controparti letterarie e cinematografiche. Di solito sono di allineamento neutrale, cosa che fornisce una vasta gamma di opzioni per i tratti del personaggio e per le professioni. L'halfling ladro è un tipo classico, ma gli halfling possono funzionare bene in un certo numero di ruoli.

Indipendentemente dalla classe che si sceglie per il proprio personaggio halfling, bisogna prendere in considerazione di spendere qualche punto abilità in Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare e Scalare, anche se per il personaggio sono abilità di classe incrociata.

Come halfling, il personaggio si qualifica per alcuni talenti specifici e classi di prestigio (descritte in questo volume e altrove) che sono inaccessibili a PG di altre razze.

Talenti: Fortuna di Dallah Thau, Percezione di Yondalla.

Classi di prestigio: Avanguardia halfling (vedi *Perfetto Combattente*), pugnale fruscante, rubafortuna.

HALFLING COME PERSONAGGI

Grazie alle loro caratteristiche razziali e ai modelli culturali, gli halfling diventano ladri eccezionali. Ciononostante, il bonus di Destrezza dell'halfling gli torna assai utile come arciere o come membro di qualsiasi classe combattente, aprendo un'ampia schiera di opzioni di classe.

Barbaro: Gli halfling barbari non sono comuni; molti halfling prosperano con i contatti regolari con altre società e quindi raccolgono un po' di civiltà. Tuttavia, qualche rara carovana di halfling, tagliata fuori da altri territori alcune generazioni prima per un qualche disastro naturale, potrebbe essere regredita a uno stato più selvaggio.

Il barbaro potrebbe sembrare una cattiva scelta per un halfling a causa della sua penalità razziale alla Forza, ma la capacità di ira aiuta a compensare quella carenza, e l'alto punteggio di Destrezza di un halfling fornisce una buona Classe Armatura. Inoltre, grazie alla sua piccola taglia e al

suo bonus razziale alle armi da lancio, un halfling barbaro può essere piuttosto efficace nel combattimento a distanza.

Bardo: Le canzoni e le storie sono il fondamento della forte tradizione orale degli halfling, quindi il bardo è una scelta naturale per la classe del personaggio. Un bardo può essere un acquisto prezioso in una carovana di halfling grazie alla sua capacità di sostenere e potenziare le capacità degli altri, e i bonus di abilità razziali dell'halfling incrementano molte delle abilità di classe del bardo. Inoltre, gli halfling bardi sono benvenuti in altre comunità, quindi possono servire come messaggeri per annunciare l'arrivo delle loro carovane e come imbonitori per diffondere voci che più tardi possono dare credito a truffe con raggio.

Chierico: Gli halfling chierici possono usare *pietra magica* per trarre vantaggio dal loro bonus razziale con le armi da lancio, *forza del toro* per compensare la loro penalità razziale alla Forza e *luce incandescente* per sfruttare al meglio il loro bonus razziale alla Destrezza. Un certo numero di incantesimi da chierico può anche incrementare le capacità da ladro, integrando così la classe preferita dell'halfling. *Foschia occultante* e *oscurità* possono aiutare a nascondersi, *comando ed estasiare* possono aiutare a confondere le tracce o a impedire che i nemici attacchino, e *localizza oggetto* può aiutare a trovare il bottino.

Druido: Gli halfling spesso provano affinità per la classe del druido a causa della quantità di tempo che trascorrono all'aperto nei loro viaggi. La capacità di forma selvatica del druido può aiutare un halfling a superare le limitazioni imposte dalla sua piccola taglia e fornire un eccellente camuffamento da calzare. I privilegi di classe di passo senza tracce e andatura nel bosco permettono a un halfling di muoversi liberamente senza essere rintracciato, e *parlare con gli animali* e *parlare con i vegetali* possono essere usati per raccogliere notevoli informazioni su un'area e sulla sua popolazione. In più, i druidi hanno accesso a *pietra magica* e *foschia occultante*, proprio come i chierici, in aggiunta ad alcuni utili incantesimi che i chierici non hanno, come ad esempio *nube di nebbia*.

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

Guerriero: Un halfling guerriero è svantaggiato se messo a confronto con guerrieri di altre razze a causa della sua penalità alla Forza, ma questa scelta diventa molto più fattibile quando la selezione dei talenti gioca sui punti di forza dell'halfling. Arma Focalizzata rende gli attacchi a distanza di un halfling ancora più letali e Arma Accurata consente a un halfling di sfruttare al meglio la sua Destrezza per il combattimento in mischia. Per di più, due dei bonus di abilità razziali dell'halfling (Scalare e Saltare) si sposano perfettamente con le abilità di classe del guerriero, quindi ogni punto speso in una di quelle abilità si spinge oltre.

Ladro: Il ladro è la classe preferita dagli halfling poiché si sposa con i punti di forza della razza praticamente in tutti i modi. Piccoli, veloci e silenziosi, gli halfling sono esperti nell'intrufolarsi furtivamente in luoghi chiusi a prova d'ingresso e nell'appropriarsi di nascosto dei beni. I loro bonus di abilità razziali si sposano perfettamente con le migliori abilità del ladro, e il loro bonus razziale alla Destrezza li avvantaggia in numerose altre abilità da ladro oltre che nella Classe Armatura. In aggiunta, gli halfling non hanno

problema a infiltrarsi in altre società siccome i loro viaggi li rendono onnipresenti.

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

Mago: Gli halfling maghi possono essere ancora più versatili degli stregoni a causa del numero maggiore di incantesimi che hanno a disposizione. Un halfling mago può sfruttare al meglio i propri punti di forza scegliendo incantesimi quali *colpo accurato* e *velocità*. Per quelle occasioni in cui vuole funzionare più come un incantatore che come un guerriero aumentato magicamente, può semplicemente selezionare una diversa serie di incantesimi.

Monaco: Gli halfling che apprezzano l'ordine a volte scelgono il cammino del monaco. Sebbene tale disciplina sembri in dissidio con la curiosità, la penalità razziale alla Forza e a volte la scarsa capacità di concentrazione di un halfling, il monaco può essere una scelta di classe sorprendentemente efficace per gli halfling. Il bonus razziale alla Destrezza di un halfling e il suo bonus di taglia aiutano sia la Classe Armatura che gli attacchi. Il movimento veloce del monaco trae di impaccio un halfling più rapidamente, e caduta lenta può anche salvargli la pelle. Riflessi in Combattimento e Arma Accurata sono eccellenti scelte di talento per gli halfling monaci, poiché questi si sposano perfettamente con il loro alto punteggio di Destrezza. Per di più, la capacità di passo abbondante del monaco può portare un halfling monaco in posti in cui normalmente non potrebbe andare: sempre un vantaggio per un personaggio con un po' di ladrocinio nell'anima.

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

Paladino: Gli halfling paladini hanno gli stessi generi di svantaggi e opportunità che hanno gli halfling barbari e guerrieri, e sono utili le stesse scelte di talenti e abilità. Anche se non tutte le divinità halfling sono legali buone, i paladini di Yondalla sono ragionevolmente comuni, e sono molto rispettati per la loro capacità di prendersi cura della loro comunità in nome della dea. Un paladino può fornire guarigione e tenere lontano il male, e la sua aura di coraggio aiuta a rincuorare i suoi compagni.

Ranger: Gli halfling ranger si trovano di fronte le stesse limitazioni e opportunità degli halfling barbari, guerrieri e paladini, e sono utili le stesse scelte di talenti e abilità. Gli halfling ranger eccellono nel nascondersi, grazie alla loro piccola taglia e all'alto punteggio di Destrezza. Lo stile di combattimento da arciera del ranger è un'ottima scelta per un halfling, ma anche il combattimento a due armi non è una brutta scelta, soprattutto se il personaggio ha il talento Arma Accurata e combatte con due armi leggere.

Stregone: Anche se non possiedono l'innata affinità per la magia arcana che hanno gli elfi, gli halfling possono farne un uso molto pratico. Le invocazioni sono comode per allontanare gli intrusi dalle carovane, e gli incantesimi a raggio sfruttano il bonus razziale alla Destrezza di un halfling. Quello stesso bonus combinato con la piccola taglia dell'halfling fornisce un forte bonus alla Classe Armatura, che risulta comodo per qualsiasi stregone. Inoltre, un halfling può scegliere da una varietà di famigli che si sposano molto bene con i suoi punti di forza razziali grazie ai bonus di abilità che forniscono.



Illustrazione di C. Lukacs

Iraptoran sono umanoidi aviari che abitano nelle mura a strapiombo e nelle pareti dei canaloni e di altri precipizi. Dotati di ali piumate, si librano in alto sopra le loro case nei deserti e nelle montagne, sfruttando la loro vista acuta per cacciare prede e difendere le loro dimore.

UN GIORNO QUALUNQUE

Kalithi Nightwing si stira e sbadiglia mentre esce dal sonno. Può sentire la melodia del canto lunare che scivola nel nido della sua famiglia. Il sorgere della luna è un momento magico: l'inizio di un nuovo crepuscolo, quando tutte le cose sono ancora possibili. Salta fuori dal comodo nido di lana non filata che le serve da letto e arrotola la tenda di cuoio sulla finestra a forma di T nella sua stanza a strapiombo. Il tramonto a occidente sta già svanendo, e la luce lunare sta iniziando a tingere d'argento il cielo a oriente.

"Ora di pranzo!" chiama sua madre. Non c'è nulla come il cibo per motivare una giovane raptoran, e Kalithi non fa eccezione. Indossa velocemente un paio di braghe e infila sulla testa la tunica, poi distende cautamente le ali attraverso le aperture sulla schiena. Lancia la coperta sul letto e corre in cucina, dove i genitori sono già seduti a tavola. Kalithi si serve di salsicce di coniglio fritte con mele, sidro e composta di prugne selvatiche.

Dopo pranzo, Kalithi apre le ali e scende planando dalla casa a strapiombo della sua famiglia per unirsi alle sue coetanee Risili e Vangila in un albero sul fondo del canalone. "Stasera facciamo pratica con gli archi da piede," riferisce Vangila. "Ho controllato il registro."

"Me la cavo meglio con le scarpe chiodate," risponde Risili con stizza. "Beh, magari dopo ci lasciano andare fuori a caccia."

"Sì, raccogliere bacche e intrecciare cesti non è poi così divertente," concorda Kalithi.

Le tre si uniscono agli altri loro coetanei sull'albero di addestramento e afferrano i loro archi da piede. "Tirare, poi planare, poi sparare ancora: in coppia," dice l'asciutto istruttore. Risili e Kalithi fanno coppia e mirano contro due bersagli di paglia lanciati in aria. Poi le due si allontanano dall'albero e vi girano intorno a spirale, incoccando nuove frecce e tirando quasi simultaneamente contro una seconda serie di bersagli. "Troppo lenta, Kalithi," dice l'istruttore. L'addestramento sembra continuare in eterno, ma alla fine Kalithi e Risili riescono a coordinare i loro colpi abbastanza bene da accontentare l'istruttore.

Le tre coetanee si arrampicano sulle scale di corda fino alle abitazioni a strapiombo, fermandosi brevemente a osservare la zia di Kalithi che sistema i prismi per uno spettacolo luminoso all'ingresso di una caverna. Del pane schiacciato cotto da farina di ghianda e spalmato con burro di arachidi, e qualche lampone tardivo costituiscono un pasto gustoso. Mentre stanno per finire, arriva il capo caccia. "Risili, porta il tuo gruppo all'Albero di Raccolta," le riferisce.

"Andiamo a caccia!" urla Risili, e tutte le coetanee di Kalithi escono di corsa dalla porta dell'abitazione e scendono in picchiata a mezz'aria, dimenticando il resto del pranzo.

Scendendo di nuovo sul fondo del canalone, Risili, Kalithi e Vangila si uniscono a tre coetanei maschi della loro nidiata sotto la direzione di un capo più vecchio capace di volare perfettamente. Prendendo i loro archi, i giovani raptoran strisciano attraverso il sottobosco di arbusti sul fondo del canalone mentre il capo libra sopra le loro teste, indicando con un gesto ogniqualvolta i suoi occhi acuti individuano selvaggina. Kalithi e Risili abbattano un coniglio a testa, e Vangila cattura una talpa. Nessuno prende più di un animale, ma è comunque una buona battuta di caccia. *Quando sarò capace di volare, sarò una cacciatrice veramente brava, pensa Kalithi.*

Ritornando al campo, puliscono le loro prede e le consegnano al capo scorte, il quale rimuove le ossa e affetta la carne per essicarla. I loro genitori hanno provveduto alla selvaggina per i pasti della famiglia; le prede uccise dai giovani raptoran vengono considerate in eccesso e immagazzinate come cibo per l'inverno.

Dopo una cena di carne di cinghiale arrostita e patate, Kalithi e la sua famiglia si godono la torta di bacche che ha fatto sua madre come dessert. Quindi si spostano nella Sala Grande per un dibattito. L'argomento riguarda il permesso per un gruppo di avventurieri umani di attraversare l'estremità occidentale del territorio dei raptoran. Dopo un'ora di discussione, lo stormo vota per concedere il permesso.

Siccome mancano ancora due ore prima del tramonto della luna ed è bel tempo, Kalithi decide di fare pratica nell'utilizzare le ali. Spicca un balzo verso il cielo dal suo posatoio in cima al dirupo e plana lungo tutto il canalone, scendendo gradualmente fino ad atterrare contro la parete più lontana a circa un metro dal fondo del canalone.

Aggrappandosi alla parete del dirupo con gli speroni, Kalithi sorride, inebriata dalla sua più lunga planata mai effettuata. Quindi salta giù dal punto di atterraggio per iniziare la lunga camminata di ritorno attraverso il fondo del canalone. Quando arriva sotto il dirupo in cui viveva il suo stormo, si arrampica su una scala di corda pendente e ritorna a casa.

Scivolando nella sua stanza, Kalithi si butta sul letto, troppo stanca anche solo per spogliarsi. *Le mie ali stanno diventando più forti...lo sento, pensa mentre si sistema per dormire. Forse scoprirò presto quando potrò cominciare il mio cammino.*

DESCRIZIONE

A differenza dei due capitoli precedenti, che parlavano di razze descritte in precedenza nel *Manuale del Giocatore*, questo capitolo fornisce una descrizione completa dei raptoran, dei loro tratti razziali e di tutte le altre informazioni necessarie per creare personaggi raptoran.

PANORAMICA

I raptoran sono particolari tra le razze comuni per la loro capacità di volare. In tempi antichi, i raptoran strinsero un patto con i signori del Piano Elementale dell'Aria, ottenendo la capacità di volare impegnando solennemente i combattenti migliori della loro razza al servizio degli elementali dell'aria in varie battaglie extraplanari. Sebbene gli elementali non abbiano preteso l'aiuto dei raptoran per generazioni, il patto stretto tra quei lontani antenati continua a modellare la società dei raptoran ancora oggi.

Per assicurarsi che solo i raptoran più valenti e capaci siano a disposizione per riempire i ranghi di questi aspiranti combattenti, l'accordo con gli elementali esige che i raptoran sottopongano le loro progenie a una prova di sopravvivenza e fiducia in se stessi chiamata il Cammino dei Quattro Venti. Al giorno d'oggi, ogni membro di uno stormo di raptoran deve sottoporsi a questa prova prima di diventare capace di volare.

Quando il capo stormo giudica che un raptoran giovane adulto sia pronto per il cammino, quel raptoran può partire immediatamente per iniziare la sua prova. Quelli che non partono alla prima opportunità vengono chiamati dagli altri membri della comunità "plananti" (cosa che riflette la loro capacità limitata di utilizzare le ali).

Il patto portò alla creazione dei pegni celesti, che formano i loro ranghi tra i raptoran druidi e chierici. Con il loro voto solenne di rinunciare agli incantesimi di acqua, fuoco e terra, i pegni celesti ottengono una grande flessibilità nel lancio degli incantesimi oltre che un potere

sempre crescente sui venti. I pegni celesti non sono strutturati in una singola grande organizzazione ma sparpagliati tra le tribù, ognuno onorando il patto come meglio crede. (La classe di prestigio del pegno celeste è descritta a partire da pagina 121.)

Il patto ha stabilito anche i dettagli riguardanti la creazione degli artigli tempestosi, l'organizzazione di raptoran soldati d'élite che aiutano gli stormi di raptoran che si trovano in pericolo. (La classe di prestigio dell'artiglio tempestoso è descritta a partire da pagina 108.)

Personalità: I raptoran hanno una certa reputazione per essere profondi pensatori che soppesano sempre molto attentamente le loro opzioni. Sono noti per trattare freddamente gli stranieri, ma sono anche lenti nei loro giudizi e generalmente



Raptoran che si addestrano con gli archi da piede

danno parecchio tempo ai nuovi arrivati per dimostrarsi degni della loro amicizia. Sono lenti all'ira ma ancora più lenti nel perdonare un insulto o un'offesa.

Quando di fronte all'incertezza, i raptoran generalmente si ritirano a una distanza di sicurezza e si posano per osservare e soppesare la situazione per un po'. I loro detrattori liquidano questo comportamento come codardo o indeciso, ma i raptoran sono perfettamente capaci di improvvisare quando emerge la necessità, e di solito si attengono a un'impresa una volta che hanno deciso come affrontarla. I raptoran raramente fuggono dal pericolo; semplicemente indietreggiano un po'.

I raptoran amano discutere e dibattere, a prescindere dal fatto di concordare o meno con la filosofia che stanno difendendo in modo così appassionato. Tuttavia, non perdono tempo a litigare quando un pericolo li minaccia o quando percepiscono che il tempismo è essenziale.

La cauta natura di un raptoran viene messa da parte ogniqualvolta sia imminente una violenza fisica. In un batter d'occhio, la condotta di un raptoran può cambiare da serena a feroce. In combattimento, i raptoran attaccano i loro nemici con un'aggressività selvaggia, cercando una vittoria schiacciante il più in fretta possibile.

Descrizione fisica: Le ali piumate sono una singolare caratteristica identificativa di un raptoran. Se completamente spiegate, hanno un'apertura da 3 a 3,6 metri, anche se per i raptoran (quando non volano) sia più comodo tenerle piegate dietro la schiena. Una serie di legamenti incrociati permette ai raptoran di bloccare le ali nella posizione spiegata, consentendo loro di planare per lunghi periodi senza stancarsi. Le ali piumate generalmente sono bianche, con piume dalla punta nera che compaiono sempre più spesso man mano che un raptoran invecchia.

I raptoran tendono ad essere più magri e leggermente più alti degli umani, con la maggior parte della loro altezza extra nelle gambe; similmente le braccia sono un po' più lunghe. L'altezza media è poco più di 1,80 metri e il peso medio all'incirca di 75 kg. Le gambe terminano in artigli ossei che non sono particolarmente affilati ma hanno una presa spaventosamente forte. Le mani dei raptoran sono molto simili alle mani umane, ma ogni dito termina in una spessa unghia quasi simile a un artiglio. La razza non ha peli sul viso, ma le soffici piume sul cranio di un raptoran possono sembrare capelli quando viste da una certa distanza. Alcune raptoran femmine hanno una striscia di piume più consistenti che corrono da un lobo all'altro delle orecchie sul retro della testa e del collo. Le femmine possono aprire a ventaglio questo collarino per metterlo in mostra; i raptoran maschi considerano attraente un collarino ben curato.

L'abbigliamento dei raptoran tendenzialmente è pratico e aerodinamico. Gli abiti pesanti, stretti o troppo larghi impedirebbero il volo, quindi molti raptoran si affidano a una camicia aderente e a un semplice paio di braghe. Siccome le ali piumate di un raptoran forniscono un isolamento migliore di una coperta imbottita, i raptoran vestiti con abiti leggeri stanno bene anche in climi freddi.

I vestiti dei raptoran comprendono cinghie e fibbie per tenere chiuse le tasche, poiché i raptoran in volo altrimenti perderebbero monete e altri oggetti. I gioielli penzolanti sono disdegnati come una seccatura mentre si vola. I raptoran a

volte tingono le singole piume delle ali in combinazioni che attirano l'attenzione; si tratta di un'arte decorativa non molto diversa dai cosmetici che utilizzano alcuni umani.

Relazioni: Gli stranieri che incontrano i raptoran di solito ricevono un trattamento cordiale ma diffidente. Per un raptoran, qualsiasi essere sconosciuto è potenzialmente un alleato o un nemico, e mantiene le distanze fino a che non può essere sicuro delle intenzioni del nuovo venuto. Le altre creature spesso considerano i raptoran riservati e alquanto sprezzanti nei confronti delle creature che non possono volare. La verità sulla questione è che mentre i raptoran letteralmente guardano dall'alto le creature a terra, quella situazione è più un fatto di circostanza che di arroganza. I raptoran istintivamente provano pietà per le creature che non possono librarsi sui venti, ma sono abbastanza introspettivi da comprendere che non tutti condividono il desiderio di volare.

In quanto cacciatori e allevatori ai margini della civiltà, i raptoran tendono ad essere territoriali. Tollerano i viaggiatori che si limitano ad attraversare i loro territori, ma si aspettano che i visitatori chiedano il permesso prima di cacciare o raccogliere piante della foresta all'interno dell'area. Coloro che si attardano troppo a lungo nel territorio dei raptoran, e quanti si stabiliscono troppo vicino per i loro gusti, si trovano ad affrontare crescenti vessazioni, e un'eventuale guerra con i raptoran.

I raptoran tendono ad essere tolleranti verso altre genti che vengono in visita ma non si fermano. Spesso fanno scambi con gnomi e halfling, commerciando selvaggina, pellicce e altri prodotti in cambio di beni di metallo, tessuti e sale.

I raptoran considerano affascinanti molte creature silvane e i folletti, anche se piuttosto frivole. I raptoran non sono sciocchi, e trattano coboldi, goblin, orchi e altre creature guerresche con estrema cautela. Pensano che i nani siano un po' strani, perfino comici da guardare a causa del corpo tozzo e della lunga barba. Considerano anche i nani un popolo bizzarro per la loro abitudine a vivere sottoterra.

Allineamento: I raptoran amano la loro libertà e tendono decisamente verso allineamenti caotici. La loro struttura tribale e le piccole comunità riflettono il loro individualismo. I raptoran preferiscono anche il bene rispetto al male. Non amano gli eccessi e non cercano mai di dominare gli altri né di possedere più di quanto sia loro necessario. Sono sempre pronti ad aiutare altri bisognosi, purché tale aiuto non li ostacoli nelle loro imprese.

Territori dei raptoran: Una tipica comunità di raptoran vive in torri a spirale costruite in una cavità o depressione a metà altezza di un canalone con le pareti a strapiombo, oppure in grandi abitazioni comuni scavate nella parete di un dirupo. I dirupi con sporgenze ed esposizioni meridionali sono particolarmente confortevoli per i raptoran. Se un canalone ha una brezza prevalente che soffia attraverso di esso, i raptoran considerano quell'area un posto particolarmente propizio in cui vivere.

Anche se i raptoran si impegnano in qualche attività agricola (principalmente frutteti), essi si sostentano con la caccia di qualsiasi animale da pascolo prevalentemente vicino alle abitazioni a strapiombo. Di conseguenza, di solito vivono lontano dai grandi insediamenti di altre razze, in aree dove la selvaggina è abbondante e la caccia è buona. Alcuni stormi di raptoran allevano mandrie di bisonti,

cervi o alci vicino alle loro comunità, uccidendo parte del bestiame ogni stagione per nutrirsi.

Religione: La dea Tuilviel Glithien, la Regina dell'Aria e della Notte, è la principale divinità dei raptoran. I raptoran la chiamano la Signora delle Ali Silenti o semplicemente la Signora. Tuilviel predilige e protegge tutti gli uccelli notturni. È la patrona della caccia e della famiglia.

Siccome molti raptoran sono druidi, la venerazione generalizzata della natura è comune tra i membri della razza. Alcuni raptoran, soprattutto gli incantatori arcani, venerano potenti elementali dal Piano Elementale dell'Aria.

Linguaggio: I raptoran parlano un linguaggio fluido e lirico che chiamano Tuilvilanuue. Fondamentalmente derivato dall'Elfico ma piuttosto distinto nel suo sviluppo, il Tuilvilanuue ha molte parole lunghe, scioglilingua ma una grammatica semplice, che si affida all'inflessione per veicolare molto del suo significato. Il Tuilvilanuue scritto usa una forma semplice della scrittura Elfica.

Molti raptoran hanno una mentalità pratica, quindi limitano la loro scrittura ai messaggi. Esistono molte canzoni, poesie e storie dei raptoran, ma essi preferiscono memorizzarle invece che metterle per iscritto. "I ricordi sono più leggeri da trasportare dei libri," dice un motto dei raptoran.

Nomi: Un raptoran bambino riceve un nome alla nascita dai genitori, che serve a identificarlo mentre cresce. Una volta raggiunta l'adolescenza, il bambino può acquisire un soprannome: a volte gli viene assegnato da un anziano dello stormo ma altre volte si tratta di un nomignolo che sembra perfetto per lui. Come consuetudine, solo i membri dello stormo di un raptoran possono chiamarlo con il soprannome, e anche allora lo fanno solo quando non ci sono stranieri presenti. Gli amici stretti e i membri della famiglia spesso continuano a usare il nome di nascita del raptoran come segno di affetto.

Un raptoran può rivelare il proprio soprannome di stormo a qualcuno non dello stormo se desidera, ma nessun altro può farlo. Condividere il proprio soprannome di stormo con uno straniero è un segno di profondo rispetto, fiducia o affetto.

Quando un raptoran ottiene la capacità di volare sotto il proprio potere, sceglie per sé un nome adulto. Inoltre, un raptoran ha un nome di famiglia, che spesso è un composto da parecchie parole descrittive in Tuilvilanuue.

Per maggiori informazioni sui nomi dei raptoran, vedi pagina 82.

TRATTI RAZZIALI DEI RAPTORAN

- I raptoran hanno una velocità base sul terreno di 9 metri.
- Medio: In quanto creature di taglia Media, i raptoran non hanno nessun bonus né penalità speciale dovuto alla taglia.
- Movimento alato: I raptoran possono usare le ali per aiutarsi con il movimento anche se ancora non sono in grado di volare. La spinta extra delle ali fornisce a un raptoran un bonus razziale di +10 alle prove di Saltare.
- Planare (Str): Un raptoran può usare le ali per planare, negando i danni derivanti da una caduta da qualsiasi altezza e permettendo 6 metri di spostamento in avanti per ogni 1,5 metri di discesa. I raptoran planano a una velocità di 12 metri (manovrabilità media). Anche se la manovrabilità di un raptoran migliora, egli non può rimanere sospeso mentre plana. Un raptoran non può planare mentre trasporta un carico medio o pesante.

Se un raptoran diventa privo di sensi o indifeso mentre è a mezz'aria, le ali si spiegano naturalmente e potenti legamenti irrigidiscono le ali. Il raptoran scende in una caduta a vite stretta e subisce solo 1d6 danni da caduta, a prescindere da quale sia la reale distanza della caduta.

- Volare (Str): Quando un raptoran raggiunge i 5 Dadi Vita, diventa capace di volare a una velocità di 12 metri (manovrabilità media). Un raptoran non può volare mentre trasporta un carico medio o pesante oppure mentre è affaticato o esausto.

I raptoran possono volare in modo sicuro per un numero di round pari al loro modificatore di Costituzione (minimo 1 round). Possono sforzarsi di volare fino al doppio del tempo, ma poi sono affaticati alla fine del volo. Allo stesso modo i raptoran rimangono affaticati dopo avere trascorso un totale di più di 10 minuti al giorno in volo. Siccome i raptoran possono planare prima, dopo e in mezzo a un round di volo effettivo, possono rimanere in aria per periodi molto prolungati (anche volando solo per 1 round alla volta senza diventare affaticati).

Quando raggiungono i 10 Dadi Vita, i raptoran hanno sufficiente resistenza e prodezza per volare per periodi più lunghi. Possono volare a una velocità di 12 metri (manovrabilità media), e il volo non richiede alcuno sforzo superiore a camminare o correre.

Un raptoran con la capacità di volare può compiere un attacco in picchiata. Un attacco in picchiata funziona come una carica, ma il raptoran deve muoversi di un minimo di 9 metri e scendere di almeno 3 metri. Un raptoran può compiere un attacco in picchiata solo mentre impugna un'arma perforante; se l'attacco colpisce, infligge danni raddoppiati.

Un raptoran con la capacità di volare può usare l'azione di correre mentre vola, purché voli in linea retta.

- Patto con i Signori del Vento: Grazie all'antico accordo che i raptoran fecero con potenti elementali dell'aria, i raptoran incantatori lanciano incantesimi con il descrittore aria a +1 livello dell'incantatore.
- Direzione precisa: I raptoran hanno una percezione istintiva di quale direzione sia il nord, anche quando sono sottoterra o altrimenti incapaci di vedere il cielo o altri indizi visivi. Fuori dal Piano Materiale, questa capacità non funziona.
- Visione crepuscolare: Un raptoran può vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Un raptoran mantiene la capacità di distinguere colori e dettagli anche in queste condizioni.
- Familiarità nelle armi: I raptoran considerano l'arco da piede come arma da guerra invece che come arma esotica.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Osservare e Scalare. I raptoran hanno una forte presa sia con le mani che con i piedi, e la loro vista è insolitamente acuta.
- Linguaggi automatici: Comune e Tuilvilanuue.
- Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gnomesco, Goblin, Orchesco e Silvano.
- Classe preferita: Chierico. La classe del chierico di un raptoran multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai punti esperienza.

PSICOLOGIA

Alcuni stranieri che hanno avuto brevi contatti con i raptoran affermano che questi ultimi siano ambigui fino al punto di essere assolutamente intrattabili, e cauti fino al punto di essere sgarbati. In un certo senso, queste affermazioni sono corrette, ma quanti accettano queste asserzioni fermandosi alle apparenze non si sono presi il tempo di conoscere realmente i raptoran.

Quando i raptoran accolgono nuove persone, si ritirano invece che avanzare. Questo comportamento apparentemente bizzarro ha un fondamento basato sulla prudenza: la naturale cautela dei raptoran li spinge a cercare distanza e copertura nel caso un incontro diventi spiacevole, e ritirarsi, inoltre, permette loro di giudicare le reazioni delle altre parti. Chiunque conosca i raptoran capisce che la risposta educata è di fare uno o due passi indietro in modo da offrire loro più spazio per muoversi: una cortesia che essi apprezzano.

IL PUNTO DI VISTA DEI RAPTORAN

I raptoran non possiedono l'ampio arco vitale degli elfi o dei nani, ma assumono una simile prospettiva a lungo termine nel loro atteggiamento nei confronti del loro posto nel mondo. Siccome sono accaniti cacciatori che dipendono dalla selvaggina che si mantiene abbondante in una vasta zona di terra, i raptoran si preoccupano dell'ambiente ed evitano di contaminare i posti in cui fanno il nido. Inoltre, impiegano un tempo considerevole a decidere riguardo questioni che non richiedono un'azione istantanea. Possono discutere per giorni se concedere l'accesso alle loro terre a un certo gruppo di viaggiatori, ma se il pericolo dovesse minacciarli possono organizzare una difesa coordinata nel giro di pochi minuti.

I raptoran sposano la filosofia del "vivi e lascia vivere." Gli altri sono liberi di fare a modo loro, purché non disturbino i raptoran né saccheggino le loro terre. I raptoran rispettano la vita e le proprietà delle altre creature e non le privano di nessuna delle due senza un'adeguata considerazione. La natura caotica di questi esseri alati è espressa mediante gli approfonditi dibattiti in cui si impegnano i raptoran su questioni filosofiche e le loro differenze nell'abbellimento personale. I raptoran collaborano con gli altri nella misura in cui considerano utile farlo, ma non sentono il bisogno dell'approvazione degli altri e non permettono a se stessi di essere sfruttati da presunti alleati. Il tipico raptoran semplicemente vuole cacciare al crepuscolo, dibattere di filosofia a notte inoltrata e raccogliere mele al mattino.

Naturalmente, non tutti i raptoran concordano con questo sentimento, e gli individui sono liberi di differire dalla maggioranza. Molti sentono il bisogno di perseguire una vita più ambiziosa e alla fine abbandonano lo stormo per reami

in cui esistono maggiori opportunità. Tali raptoran spesso diventano avventurieri, almeno per un certo periodo. Molti iniziano il Cammino dei Quattro Venti in un'età relativamente giovane e non tornano mai più allo stormo, neppure dopo avere imparato a volare.

I raptoran che scelgono di vivere lontano dal loro stormo sono un gruppo eterogeneo. Alcuni trovano casa nelle grandi città, dove si godono la diversità di opinioni e le infinite opportunità di dibattito. I raptoran che vivono in città generalmente risiedono in alte torri, considerandole sostituti accettabili per le abitazioni a strapiombo del loro popolo. Altri raptoran si stabiliscono in piccole comunità, soprattutto quelle rurali circondate da fitte foreste. Sono particolarmente attratti dagli accampamenti e avamposti degli elfi, che condividono l'ambientazione naturale delle comunità dei raptoran. Qualche raro raptoran abbraccia la vita da avventuriero in modo così completo che non si stabilisce in un posto ma si sposta da una parte all'altra in cerca di nuove sfide da affrontare.

Siccome il loro stile di vita rigetta intenzionalmente l'acquisizione materiale, i raptoran raramente mostrano un qualche tipo di avidità. Prendono solo ciò di cui hanno bisogno dall'ambiente circostante e nulla più, affidandosi alla natura e alla loro dea perché provvedano al futuro. Anche se comprendono la comodità delle monete come strumento commerciale, preferiscono barattare pelli, oggetti intagliati e altri lavori artigianali in cambio di metalli e prodotti manufatti di cui necessitano.

I raptoran attribuiscono un grande valore alla fiducia in se stessi. Il rituale del raggiungimento della maturità nella società dei raptoran, conosciuto come il Cammino dei Quattro Venti, è una prova di fiducia in se stessi. Ogni giovane raptoran viene esiliato dallo stormo e lasciato da solo a camminare sulla terra fino a che non acquisisce la forza e la prodezza richieste per volare con le proprie forze fino alle abitazioni a strapiombo dello stormo. Alcuni raptoran possono vagare in zone selvagge per mesi o anni prima di acquisire la capacità di volare; altri possono viaggiare fino alle città degli umani e di altre razze e non fare mai ritorno alla loro casa dopo avere imparato a volare. Anche se viaggiano con qualcun altro per un certo periodo, tutti i raptoran sanno che il Cammino dei Quattro Venti significa mettersi alla prova, con la capacità di volare come ricompensa.

I raptoran hanno una forte curiosità riguardo al mondo, ma questa caratteristica non li spinge a un comportamento impulsivo, poiché preferiscono discutere dello scopo di una nuova situazione prima di buttarci. Di conseguenza, i raptoran si accalcano per indagare su qualcosa di nuovo, ma mantengono un occhio guardingo per eventuali pericoli e tentano di osservare da una certa distanza. I raptoran

RAPTORAN AVVENTURIERI IN CAMMINO

Molti raptoran di basso livello incontrati lontano dai loro stormi (che sono quasi tutti avventurieri) saranno impegnati nel Cammino dei Quattro Venti, obbligati a camminare sulla terra finché non imparano a volare.

Il Cammino dei Quattro Venti è una prova a cui tutti i giovani raptoran prima o poi devono sottoporsi per dimostrare che possono cavarsela da soli nel mondo prima di unirsi nuovamente

alla comunità. Tuttavia, il cammino non esige solitudine, e un raptoran non rifiuterà l'aiuto di altri durante la cerca.

Come questione pratica, molti PG raptoran saranno impegnati nel Cammino dei Quattro Venti dal 1° livello (siccome sono ansiosi di trarre vantaggio dall'opportunità di iniziare il cammino) al 4° livello. Possono ritornare al loro stormo (anche se solo per fare visita) in qualsiasi momento dopo avere raggiunto il 5° livello.

esaminano i nuovi venuti e offrono ampie possibilità di dimostrare le loro intenzioni prima di decidere se fidarsi. Tengono sotto controllo luoghi potenziali per nuove abitazioni a strapiombo per mesi prima di decidere di costruirvi le loro torri a spirale.

Sebbene i raptoran non condividano la tendenza degli halfling a fare scherzi deliberati, hanno un bizzarro senso dell'umorismo, in particolare quando si tratta di creature incapaci di volare. I raptoran non fanno scherzi di proposito per insultare o mettere in imbarazzo gli altri, ma spesso trovano piuttosto buffi quanti sono privi di ali. Tali creature raramente pensano in tre dimensioni, e i raptoran cacciatori possono seguirle per chilometri senza che se ne accorgano. I raptoran hanno assistito a innumerevoli incontri romantici nei boschi, accompagnati da parole sdolcinate che giuravano eterna devozione, solo per sentire gli stessi individui pronunciare gli stessi giuramenti ad altri poche settimane dopo. I raptoran possono controllare bene le loro espressioni per evitare di rivelare il divertimento che provano di fronte alle stravaganze di altre razze, ma tra di loro si divertono a raccontare storie su come pensano e agiscono i senz'ali.

Un raptoran non è mai così felice come quando è in aria, anche se sta solo planando. Si bea della sensazione del vento sotto le ali e del cielo infinito sopra la sua testa, e per lui il cielo di notte è una meraviglia. Presta orecchio al furtivo fruscio delle creature sottostanti e osserva le nuvole che si inseguono nel cielo, coprendo e rivelando alternativamente le stelle in uno schema infinitamente affascinante. Non si stanca mai del lieve mondo del crepuscolo e dell'alba, così diverso dall'aspra luce del giorno o dal nero totale di una notte senza luna. Dalla posizione elevata nel cielo, tutto è più delicato, più attutito e più lieve. Le risate suonano in qualche modo più delicate, e le canzoni più ammalianti. Il cielo è un luogo di gioia senza fine; in esso, un raptoran è veramente a casa.

Consigli per l'interpretazione: Se si interpreta un personaggio raptoran, si deve cogliere ogni occasione possibile per pensare tridimensionalmente. Volare o planare invece che camminare tutte le volte che è possibile. Osservare prima di lanciarsi e pensare prima di agire quando il pericolo non è imminente. Dubitare sempre dei modi altrui per vedere se sono onesti. Considerare se il proprio personaggio concorda con il sentimento dell'isolazionismo dei raptoran, o se preferirebbe vivere con creature di razze più ambiziose.

VITA DEI RAPTORAN

Gli stormi di raptoran sono piccoli, e le loro comunità sono per necessità molto unite. La selezione e l'ambiente assicurano che non ci siano due stormi simili, ma gli stormi di raptoran condividono sufficienti caratteristiche comuni da costituire una cultura che abbraccia l'intera razza. I PG raptoran possono accettare quella cultura, distaccarsene o metterla in dubbio dall'interno.

TEMPO LIBERO

Dal momento che vivono in piccole comunità autosufficienti, i raptoran non hanno molto tempo libero. Tendono a trascorrere la maggior parte delle ore di veglia cacciando, raccogliendo cibo o ristrutturando le torri a spirale sui dirupi in cui abitano le loro comunità. Gli esploratori e i guardiani sono responsabili della sicurezza della comunità, gli artigiani costruiscono attrezzi e prodotti finiti per il resto dello stormo e i genitori accudiscono i giovani. Tuttavia, i raptoran trovano il tempo anche per una varietà di attività per il tempo libero.

Si divertono con uno sport di squadra aereo conosciuto come

thinta, che implica il colpire palle leggere attraverso cerchi sollevati e prendendole dentro a dei cesti. Le regole sono complesse e il gioco a

ritmo serrato, spesso richiedendo meno di trenta minuti per una partita. Ogni giocatore impugna una mazza tipo randello in una mano (per colpire la palla, nella speranza di farla passare attraverso i cerchi) e una piccola rete con intorno una cornice nell'altra mano (per intercettare la palla o prendere un passaggio da un compagno di squadra). Toccare la palla con le mani durante il gioco è assolutamente proibito.

I raptoran sono affascinati dalle stelle e molti di loro amano studiare i movimenti celestiali. Ben poche altre razze hanno sviluppato l'astronomia a un tale livello; i raptoran conoscono la posizione e i movimenti delle stelle tanto bene quanto conoscono la configurazione del terreno intorno alle loro abitazioni a strapiombo... e a volte anche meglio. Ogni stella ha un nome nel loro linguaggio, e molte costellazioni hanno anche nomi e miti ad esse correlate. I loro occhi dotati di visione notturna possono vedere le stelle in modo più dettagliato di quelli degli umani, e le speciali lenti che ricavano dal vetro può ingrandire le stelle per rivelarne i colori e i dettagli più fini.

Anche i dibattiti sono un popolare passatempo tra i raptoran. La loro abitudine di ponderare e discutere di qualsiasi argomento prima di prendere una decisione li ha portati a sviluppare un talento personale perfettamente affinato per le discussioni garbate. Le discussioni sono incoraggiate tra



Raptoran che giocano a thinta

i bambini, ed essi cominciano presto ad affinare le loro doti personali nel sostenere una tesi mediante un procedimento logico. I raptoran considerano un cattivo comportamento imporre il proprio punto di vista con la violenza (non che la violenza non sia appropriata per altre ragioni, ma non è un metodo per sostenere la propria tesi). Un tipico raptoran ha la sensazione che qualsiasi conclusione che non possa essere chiarissima in un dibattito non sia degna di considerazione.

I raptoran tengono dibattiti pubblici su qualsiasi argomento desiderato ogniqualvolta ve ne sia il tempo. Se l'argomento del dibattito riguarda attività di altre razze, i raptoran designano uno dei loro per rappresentare quelle parti in causa nel dibattito. Tali rappresentanti fanno del loro meglio per acquisire una piena e completa comprensione dell'argomento in questione sia osservando che intervistando i membri della razza designata. Generalmente, però, non riferiscono a coloro da cui traggono le informazioni l'esatto motivo per cui lo stanno facendo.

ARTI E MESTIERI

Le forme di arte preferite dai raptoran sono quelle che coinvolgono il vento e la luce. I dipinti sono rari nella cultura raptoran, e quelli esistenti usano pigmenti fatti di materiali fosforescenti. La scultura è comune; molte opere sono piccole statuette intagliate nel legno leggero o modellate con argilla seccata in fornace. I raptoran hanno anche una forma di arte più unica che rara conosciuta come *liessit*, che consiste in luce modellata e direzionata. I raptoran usano lenti e prismi per catturare la luce lunare e creare abbaglianti spettacoli di luce colorata. Tali spettacoli luminosi di solito si svolgono nelle stanze più grandi dell'abitazione a strapiombo. Convogliando la luce nell'oscurità della terra, i raptoran sentono che l'arte di *liessit* ha una qualità che dà ispirazione e speranza.

Anche la musica e la narrazione di storie sono attività popolari tra i raptoran. Siccome la loro cultura ha il culto dell'abilità oratoria, i raptoran memorizzano la maggior parte delle loro canzoni e storie e le raccontano in continuazione quando il lavoro di notte è finito. I raptoran soprattutto amano il canto lunare, ammalianti melodie suonate col flauto sotto la luna piena.

Anche se i raptoran non estraggono metalli e non utilizzano i fabbri così tanto come altre razze, hanno però dei lavoratori

del metallo che si specializzano nel riparare armi e utensili spezzati e nel forgiare piccoli attrezzi di metallo. I gioiellieri sono rari, ma sono comuni gli artigiani che producono oggetti leggeri e utili quali tessuti, vasi, cuoio, oggetti intagliati nel legno e nell'osso, e cesti. I raptoran raccolgono la legna e la convertono in carbone per alimentare le forge e i forni.

I raptoran hanno sviluppato l'arte di soffiare il vetro a un ottimo livello. Possono setacciare sabbia e altri silicati dal terriccio e incendiarli per creare vetro fuso che soffiano in una varietà di forme, sia robuste che delicate. I colori vengono spesso aggiunti, e possono essere creati stili fantastici con una semplice rotazione del polso. Bacili, tazze, bicchieri e altri oggetti quotidiani di vetro possono essere creati, riparati o fusi e rimodellati nelle fornaci da vetro dei raptoran. I vetrai raptoran creano anche lenti di alta qualità per lavori delicati e per l'ingrandimento di oggetti lontani.

I forni e le fornaci che i raptoran usano per soffiare il vetro, cuocere la ceramica e forgiare le armi generalmente sono posizionati in fosse, caverne o strutture di pietra separate dalle abitazioni. I raptoran spesso collegano una serie di tubature o canali d'acqua con fiumi, cisterne od oggetti magici che producono acqua per spegnere incendi accidentali.

Architettura dei raptoran

I raptoran sono particolarmente abili nell'architettura magica.

Molte abitazioni a strapiombo sono il prodotto di più incantesimi *muro di pietra* e *scolpire pietra* lanciati da raptoran incantatori, e le loro spirali aggraziate sono riconoscibili all'istante. I raptoran plasmano le torri nei dirupi con la magia, spesso incorporando nei loro progetti caverne naturali già esistenti. Poche abitazioni a strapiombo hanno sentieri che consentano ai giovani raptoran e ai visitatori inca-

paci di volare la possibilità di raggiungere le case dei raptoran, ma molte si affidano a scale di corda per aiutare quanti non possono volare a incontrare i raptoran.

Anche se le abitazioni a strapiombo dei raptoran sono difendibili ed esteticamente straordinarie, richiedono la presenza di un incantatore di alto livello per essere create. Gli stormi di raptoran, pertanto, sono riluttanti a spostarsi a meno che non abbiano un incantatore abbastanza potente da scolpire nuove torri a strapiombo. Qualche stormo di raptoran rinuncia alle torri e vive nella parete di un dirupo con caverne naturali, ma tali stormi si vergognano dei loro miseri posatoi.



Un oggetto *liessit* illumina la notte

Illustrazione di J. Jarvis

Siccome uno stormo di raptoran rivendica come suo territorio una vasta area, solitamente fonda accampamenti semipermanenti in parecchi luoghi al di fuori delle abitazioni a strapiombo. Ogni accampamento offre una buona posizione di vantaggio per cercare la selvaggina e avvistare potenziali intrusi. Molti sono inaccessibili alle creature che non possono volare.

Consigli per l'interpretazione: I raptoran amano raccontare storie, ma amano ancora di più una buona discussione, e spesso non capiscono quando gli altri si offendono per le loro controversie. Tuttavia, sanno quando è ora di dibattere e quando è richiesta un'azione veloce. Dibattere per loro è un piacere, non un'abitudine.

I personaggi raptoran spesso hanno gradi nelle abilità di Artigianato che creano leggeri oggetti portatili. Soprattutto Artigianato (soffiare il vetro) è comune, e molti raptoran che abbandonano lo stormo per stabilirsi con altre razze aprono botteghe da vetraio per sbarcare il lunario.

TECNOLOGIA E MAGIA

Se paragonata alla tecnologia di umani e nani, la tecnologia dei raptoran appare molto più focalizzata. I congegni creati dai raptoran possono essere piuttosto sofisticati, ma hanno comunque un aspetto rustico poiché essi utilizzano qualsiasi materiale naturale possiedano. A parte le torri a spirali sui dirupi, molte creazioni dei raptoran sono leggere e portatili, quindi sono prive delle dimensioni e della magnificenza delle opere delle altre razze.

I raptoran padroneggiano l'aerodinamica, e comprendono il flusso, la forza ascensionale e il movimento dell'aria meglio di qualsiasi altra razza. Ad esempio, i raptoran hanno inventato l'aquilone da carico (vedi Capitolo 7), un congegno per il trasporto aereo di merci ed equipaggiamento. Questo oggetto è una meraviglia dell'aerodinamica che fornisce ai raptoran un mezzo per trasportare in modo sicuro un carico considerevole senza stancarsi fino all'esaurimento.

I raptoran non sono così abili con la magia arcana come molte altre razze, e la professione di mago in particolare ha ben poca attrattiva per loro a causa della necessità di portare in giro libri pesanti. Stregoni e bardi sono rispettati per le loro innate doti arcane, che molti considerano un "dono delle stelle." Per molti scopi, però, i raptoran trovano che chierici e druidi siano più utili degli incantatori arcani perché possono guarire e prendersi cura dello stormo. I ranger sono apprezzati per la loro capacità di combinare la magia divina così necessaria con le capacità da combattenti.

SOCIETÀ E CULTURA DEI RAPTORAN

Ogni stormo di raptoran ha un posto che chiama casa: un'abitazione costruita nella parete di un dirupo oppure in cima a un alto affioramento roccioso. La caratteristica chiave di un tale luogo è la sua inaccessibilità: le creature che non sono in grado di volare non possono raggiungere (e tanto meno entrare in) un'abitazione a strapiombo di raptoran, a meno che non lo vogliano i raptoran stessi.

Una tipica abitazione dei raptoran ha la forma di una torre a spirale (se l'abitazione è costruita in cima a un dirupo) oppure di un complesso di caverne scavate nella roccia (se l'abitazione è all'interno del dirupo). In entrambi i casi, sarà

divisa in livelli, ognuno con la propria porta a forma di T (per far passare le ali dei raptoran) che conduce all'aria aperta e con buchi nel soffitto e nel pavimento che conducono dai vicini all'interno del complesso.

In una torre a spirale, ogni livello serve come luogo per un "nido", ovvero la casa di una singola famiglia ornata con festoni di materiali naturali quali pelli distese come giacigli e pannelli di legno leggero come pareti. Finestre di vetro permettono che la luce lunare naturale penetri nell'abitazione, e tende di tessuto o di cuoio consentono agli abitanti di oscurare la luce del sole di giorno. Ogni nido di solito presenta una piccola cucina, un salotto e una o più camere.

In un complesso di caverne scavate nella roccia, i nidi tendono ad essere più in profondità all'interno della parete del dirupo, lontano dall'aria aperta. Invece delle finestre, stretti condotti bucano la roccia per lasciare entrare la luce della luna e l'aria fresca. I complessi scavati nella roccia tendono ad essere più orizzontali che non verticali, con diversi nidi a volte affiancati invece che uno sopra l'altro. Alcune rampe permettono ai raptoran che non volano di spostarsi da un livello all'altro. Strette rampe costruite nella parete del dirupo possono consentire a personaggi incapaci di volare di farsi strada dal fondo del canale fino a una zona vicino all'abitazione, ma scale di corda (che possono essere tirate su per rendere sicuro un complesso) sono sempre usate per salire almeno gli ultimi 18 metri del tragitto.

Ogni stormo mantiene un posto in cui si svolgono feste e dibattiti: spesso una caverna naturale in alto nel dirupo, ma in alcuni casi una struttura separata costruita vicino all'abitazione principale oppure scavata nella parete del dirupo. Forni, forge e fornaci per riparare armi e cuocere vasellame e oggetti di vetro di solito sono situati in fosse, o in caverne naturali o strutture di pietra a livello del terreno. Le aree artigianali possono essere nelle abitazioni a strapiombo o a terra, a seconda delle necessità e dell'età dell'artigiano.

I raptoran trascorrono buona parte della loro vita fuori dalle loro abitazioni a strapiombo, accampati nelle zone selvagge per poter cacciare e cercare cibo nel territorio circostante. Durante le stagioni calde, prendono ciò di cui hanno bisogno dalla terra e dagli animali che vi abitano. Un tipico accampamento di raptoran è situato in un'area boschiva nei pressi della riva di un corso d'acqua. Molti membri dello stormo vivono qui invece che nella loro abitazione a strapiombo durante la primavera e l'estate, facendo raccolti e immagazzinando selvaggina oltre che bacche, tuberi e altre cibarie.

I raptoran non allevano animali da carne addomesticati, ma gestiscono con attenzione la caccia di mandrie selvatiche (spesso bisonti o cervi) vicino alle loro abitazioni. Tuttavia accolgono una varietà di uccelli selvatici e addomesticati. Gufi e gufi giganti sono i benvenuti in uno stormo di raptoran, spesso per servire come sentinelle. I raptoran non allevano animali da latte, e considerano impensabile mangiare uova di qualsiasi genere.

Generalmente i raptoran affrontano qualsiasi straniero che entri nel territorio di uno stormo. Se gli intrusi si dimostrano ostili, i raptoran suonano l'allarme, scatenando una rapida rappresaglia da parte dei combattenti dello stormo. Se gli intrusi chiedono il permesso di cacciare sulle terre dello stormo, di attraversarlo per dirigersi in un altro posto o di riposarvi per un po', le sentinelle riferiscono la richiesta allo stormo per discuterne, a volte invitando uno o più dei viaggiatori a sostenere di persona la loro causa. Tali dibattiti possono richiedere

un tempo considerevole, e i raptoran non si preoccupano di dare la loro risposta in modo tempestivo a meno che il pericolo per lo stormo non sia imminente. I raptoran alla fine danno il permesso a molti viaggiatori; sono quelli che si stabiliscono che li preoccupano, non quelli che vanno e vengono.

I visitatori fidati possono aspettarsi un trattamento più ospitale; spesso sono invitati a mangiare con lo stormo o ad assistere a giochi o dibattiti.

UN ANNO TRA I RAPTORAN

Anche se avvenimenti imprevedibili possono turbarla, la vita in uno stormo di raptoran tende a ricadere in uno schema prevedibile un anno dopo l'altro.

Primavera: All'inizio della primavera, i raptoran celebrano matrimoni, riorganizzano le abitazioni per ospitare nuove coppie, si accoppiano e depongono le uova. Durante questo periodo, quando le uova dei loro piccoli vengono accudite, lo stormo è particolarmente vigile contro mostri razziatori e perfino viaggiatori dall'aspetto innocente che si avvicinano alla loro abitazione a strapiombo.

Lo stormo va raramente a caccia intorno all'accampamento in primavera perché sia la selvaggina di grandi dimensioni (antilopi e cervi) che quella di piccola taglia (conigli e fagiani) sta accudendo i propri piccoli in questo periodo. Pescano in qualsiasi lago o fiume nelle vicinanze, e non sono contrari a fare scambi con gli insediamenti vicini di altre razze per ortaggi di stagione e farina. Nei periodi in cui scarseggia il cibo fresco, i raptoran completano la loro dieta con cibo essiccato e affumicato messo da parte l'anno precedente.

Suggerimento per incontri: Siccome i raptoran sono estremamente protettivi verso il loro territorio in questo periodo, chiedono ai personaggi giocanti di andarsene e rifiutano di fornire qualunque aiuto che richieda l'allontanamento dall'area di più di pochi membri dello stormo. Tuttavia, sono decisamente interessati a notizie di qualsiasi possibile minaccia al loro accampamento.

Estate: Una volta che le loro uova si schiudono all'inizio dell'estate, i raptoran sono più rilassati e accoglienti nei confronti dei visitatori. In questa stagione, riparano le armi di metallo, costruiscono frecce, sostituiscono oggetti di vetro e di ceramica rotti e raccolgono legna per convertirla in carbone. Alcuni artigiani raccolgono sabbia dalle rive di un lago o di un fiume vicino per usarla per la produzione del vetro, mentre altri puliscono e riparano le stufe e le fornaci delle abitazioni.

In estate, i raptoran cacciano selvaggina, pescano nei laghi o fiumi situati vicino al loro accampamento e raccolgono frutta e bacche dagli alberi. Salano e fanno essiccare la carne e i pesci in eccesso, scavando nel terreno fosse e creando ricettacoli nascosti all'interno di alberi cavi per immagazzinare le scorte abbondanti.

I genitori insegnano ai giovani a camminare e a parlare durante l'estate, e questo è il periodo dell'anno in cui solitamente gli adulti giovani dello stormo partono per intraprendere il Cammino dei Quattro Venti.

Suggerimento per incontri: Gli avventurieri hanno più probabilità di incontrare un giovane raptoran appena partito per il cammino durante l'estate che non in qualsiasi altro periodo dell'anno. Molti di questi giovani in missione sanno tanto del mondo esterno quanto gli stranieri sanno dei raptoran (che non è molto) e sono ben felici di unirsi a gruppi di avventurieri,

almeno per un certo periodo, per aumentare la loro esperienza e accelerare il giorno del loro primo vero volo.

Autunno: All'inizio dell'autunno, i raptoran cacciano un po' meno e consacrano più energie a raccogliere frutta, noci ed erbe selvatiche commestibili. Macinano le ghiande per ottenere farina e mettono in conserva qualsiasi altro cibo che non possono usare al momento. I cacciatori cercano animali più grandi, facendo selezione nelle mandrie di selvaggina di grossa taglia nell'area, quali bisonti, cervi e antilopi.

In autunno, i giovani raptoran ricevono l'addestramento alla caccia, all'uso delle armi e alla difesa della comunità. Gli adulti conciano le pelli, fabbricano tessuti e cuciono abiti pesanti in preparazione dell'inverno.

Suggerimento per incontri: In autunno i raptoran sono indaffarati, ma sono disposti a fare scambi per il cibo extra con i personaggi che incontrano. Chiedono una parte di qualsiasi animale grande che i PG uccidono in cambio di ceramiche, oggetti di vetro raffinati, pellicce o altre merci di scambio.

Inverno: Il cibo scarseggia in inverno, e lo stormo trae sostentamento principalmente dalla caccia di piccola selvaggina e dal cibo in conserva che hanno messo da parte durante tutto l'anno. Lo stormo raziona il cibo per assicurarsi che tutti sopravvivano fino alla primavera.

Siccome il tempo invernale rende più difficili gli spostamenti via terra e il tempo inclemente a volte impedisce di volare, i raptoran rimangono nelle loro abitazioni a strapiombo quasi esclusivamente in questa stagione, fabbricando e riparando gli oggetti necessari quali cesti, vasellame e armi. Sfruttano anche il tempo in inverno per inventare e raccontare storie, sostenere dibattiti e fare pratica con le armi.

Suggerimento per incontri: I raptoran di solito hanno pochi visitatori in inverno, quindi l'arrivo di personaggi giocanti è una sorpresa inaspettata. Sebbene il cibo sia prezioso in questo periodo, i raptoran sono così contenti di un diversivo nella routine quotidiana che offrono vitto e alloggio ai viaggiatori ben intenzionati in cambio di racconti e compagnia.

GOVERNO DEI RAPTORAN

Siccome i raptoran hanno preso coscientemente la decisione di tirarsi indietro dagli affari delle altre razze e nazioni, non hanno paesi che possono considerare di loro proprietà ma solo una sottile apparenza di autorità assoluta.

Il capitano supremo domina una vasta regione che può contenere fino a cento o duecento stormi. Solitamente sceglie un successore all'interno della propria famiglia, e la successione non viene contestata a meno che non si possa dimostrare che il candidato è incompetente o malvagio.

Il capitano supremo delinea il territorio di caccia per tutti i raptoran che governa, riesamina le alleanze e dirime le controversie tra stormi. Inoltre, il capitano supremo comanda gli artigiani tempestosi (vedi pagina 108), che sono i raptoran soldati d'élite inviati a proteggere gli stormi in difficoltà. Un consiglio di capi stormo (vedi sotto) si riunisce qualche volta all'anno, dando consigli al capitano supremo e celebrando un certo numero di cerimonie e rituali importanti dal punto di vista culturale.

Struttura dello stormo

Un tipico stormo di raptoran è composto da quaranta a ottanta individui. I nuclei familiari abitano nello stesso nido mentre i figli sono piccoli, e le famiglie allargate generalmente occupano stanze adiacenti in un'abitazione a strapiombo.

In un tipico stormo di raptoran esistono i seguenti funzionari. Tutti, ad eccezione del capo stormo, di solito servono per un anno, ma il capo stormo può rinominare un raptoran capace per una funzione tutte le volte che vuole. Un singolo raptoran può ricoprire una funzione più volte nel corso della vita.

Capo stormo: Un raptoran anziano governa ogni stormo come capo. Questo raptoran tecnicamente è considerato di sangue reale indipendentemente dal reale rapporto dell'individuo con il capitano supremo. Siccome i capi stormo di solito si sposano all'interno dello stormo, i loro figli spesso ereditano il governo dello stormo alla morte del genitore. Come per il capitano supremo, un capo stormo generalmente sceglie il proprio successore all'interno della sua famiglia. Un nuovo stormo privo di membri che siano in grado di far risalire il loro lignaggio alla famiglia reale devono chiedere al capitano supremo di indicare un capo; questa pratica assicura che la linea di sangue reale sia ben distribuita in tutta la regione.

È il capo stormo che decreta quando ogni giovane raptoran è pronto a intraprendere il Cammino dei Quattro Venti; tali decisioni vengono prese dopo che il capo si è consultato con la famiglia del giovane e con altri membri dello stormo.

Portavoce solare: Questo funzionario va fuori alla luce del giorno (attivo quando il resto del suo popolo sta dormendo durante le ore calde della giornata) per incontrare i rappresentanti del mondo esterno, di cui la maggior parte è attiva nelle ore diurne. Rappresenta il suo popolo nelle principali negoziazioni oltre che nelle questioni minori per i diritti di caccia. Piuttosto spesso, quando degli avventurieri entrano in un territorio raptoran, il primo membro della razza che incontrano è il portavoce solare dello stormo.

Capo militare: Questo raptoran gestisce qualsiasi conflitto che lo stormo possa avere, da una disputa con un altro stormo a una battaglia armata con altre razze. Il capo militare ha la responsabilità di assicurarsi che lo stormo abbia sufficienti archi da piede, frecce e scarpe chiodate messe da parte per armare tutti i raptoran adulti. Egli, inoltre, pianifica la strategia militare e dirige le operazioni sul campo di battaglia quando necessario. In tempo di pace, il capo militare addestra i raptoran giovani nell'uso delle armi e fa esercitare gli adulti in manovre di combattimento aereo ravvicinato.

Capo medico: Solitamente il chierico o druido di più alto rango nello stormo, il capo medico coordina le cure mediche della comunità, facendo un uso massiccio di magie divine oltre che di metodi erboristici e di guarigione convenzionale. Sistema le ossa rotte, cura le ferite e produce unguenti e pozioni con le erbe dalle proprietà curative. Il capo medico coordina anche la risposta a qualsiasi malattia che possa scoppiare all'interno dello stormo e crea cibo per integrare le scorte dello stormo in tempo di carestia.

Capo caccia: Questo funzionario sceglie e schiera gruppi di caccia e segue gli spostamenti della selvaggina. Assegna ad ogni gruppo una quantità di cacciagione da riportare indietro, e il gruppo non deve tornare con meno della sua quota, a meno che non capiti un grave ferimento o che non incontri una minaccia per la comunità.

Capo scorte: Questo raptoran è responsabile delle scorte di cibo e acqua dello stormo oltre che delle materie prime per le costruzioni, i lavori artigianali e le medicine. Siccome le scorte d'acqua sono fondamentali, un capo scorte può incaricare alcune squadre di scavare cisterne, collegare tubature per l'acqua e altrimenti creare sistemi per deviare e accumulare acqua per lo stormo.

Capo siderale: Il capo siderale di uno stormo controlla il movimento delle stelle, studia l'itinerario mediante le stelle durante i lunghi viaggi e scrive le mappe delle costellazioni. Inoltre, coordina gli avvenimenti che riguardano l'intero stormo e che si svolgono sotto le stelle.

AMORE

I raptoran sono profondamente devoti alle loro famiglie e ai loro coetanei. Mentre crescono, i raptoran trascorrono la maggior parte del tempo con i loro coetanei, sia in addestramento che nei lavori domestici e nel tempo libero. All'alba, ritornano nei loro nidi familiari per cenare e dormire.

I raptoran depongono le uova, un fatto che aiuta a spiegare molti dei loro strani usi e costumi. Tuttavia, allattano i piccoli come i mammiferi invece che allevarli come altri aviari.

Nella prima primavera dopo che un raptoran ha raggiunto la maturità (all'incirca a 20 anni), può scegliere una compagna. I matrimoni durano solo per una stagione, un periodo abbastanza a lungo perché la coppia riesca a far schiudere una covata di uova e crescere i piccoli fino allo stadio di "uccellini." La primavera successiva, un raptoran può scegliere una diversa compagna o rinnovare il matrimonio con la stessa, se lo desiderano entrambi i componenti della coppia.

Generalmente, tutti i coetanei scelgono i loro compagni nello stesso momento, e molti fanno matrimoni di gruppo per celebrare l'occasione. I coetanei di solito si sposano con coetanei dell'altro sesso, e i gruppi possono essere dello stesso stormo o di stormi diversi. Nei matrimoni tra stormi differenti, l'intero gruppo di sposi solitamente sceglie uno stormo con cui rimanere per tutto l'anno, anche se ogni tanto si verificano scissioni nei gruppi di coetanei. Di quando in quando, nel momento in cui uno stormo di origine sta diventando troppo grande, il gruppo di sposi semplicemente si allontana per formare un nuovo stormo.

Riproduzione

I raptoran di entrambi i sessi hanno periodi ciclici di fertilità. Solitamente, ogni individuo è fertile per un anno su tre fino all'età di 150 anni, quando termina la fertilità. Nessun raptoran sa quando sarà fertile, quindi gli accoppiamenti che non risultano nella nascita di piccoli sono comuni.

Se una coppia è fertile, la femmina depone tre o quattro uova in primavera, e le uova si schiudono all'inizio dell'estate. Entrambi i parenti accudiscono le uova fino alla schiusa. Quando lo stormo sta accudendo delle uova, difende il suo territorio in modo più aggressivo di quanto non farebbe altrimenti, soprattutto contro chiunque viaggi dritto verso il loro accampamento o la loro abitazione a strapiombo.

I raptoran neonati hanno spuntoni sulle ali che usano per rompere il guscio del loro uovo, ma questi cadono subito dopo la nascita. Una volta che i piccoli sono usciti dalle uova, vengono trasportati in imbracature dai loro genitori fino a quando non possono camminare da soli.

Entro l'autunno dell'anno in cui nasce, al piccolo cresce una completa serie di piume. Molti imparano a camminare entro un anno e a planare entro il secondo anno.

RAPTORAN IN GUERRA

I raptoran non sono particolarmente bellicosi ma sono piuttosto territoriali, soprattutto durante la primavera, quando uno stormo sta accudendo le uova. In quei momenti, non tollerano alcuna minaccia nelle loro terre e scacciano gli intrusi con una certa ferocia.

I raptoran raramente combattono tra loro, anche se a volte gli stormi sono in competizione per il territorio. La consuetudine dei raptoran proibisce tali dispute durante la stagione di cova, ma possono verificarsi in qualsiasi altro momento.

Una disputa territoriale tra stormi di raptoran generalmente prende la forma di un dibattito, con ogni parte che presenta le sue argomentazioni per impadronirsi della terra contesa. Tali dibattiti possono imperversare per giorni e giorni. Se i due stormi non possono giungere a un accordo, un rappresentante inviato dal capitano supremo può venire a dirimere la controversia, che ormai viene chiamata guerra, nonostante la mancanza di violenza fisica. Se il capitano non è disponibile, alleati fidati di altre razze possono essere convocati per ascoltare le lamentele. Stormi in aree particolarmente lontane potrebbero non avere nessuno che faccia da mediatore nelle loro controversie.

Se non c'è un evidente vincitore di una "guerra" e la mediazione non funziona, i due stormi inscenano una battaglia simulata usando bastoni ricurvi come armi invece di frecce e chiodature. Quale dei due stormi abbandona il campo o ha tutti i suoi membri adulti resi privi di sensi è il perdente.

I raptoran raramente prestano il loro sostegno alle guerre di altre razze. Anche quando qualcosa minaccia le terre dei raptoran, è necessario un abile diplomatico per spronare i raptoran a farsi coinvolgere nelle faccende del mondo esterno. Quando combattono a fianco di altre razze, i raptoran solitamente forniscono supporto aereo e pianificano la loro strategia insieme a coloro che stanno aiutando, in modo da trarre il massimo vantaggio dalle loro speciali doti personali.

In battaglia, i raptoran preferiscono l'arco da piede e le scarpe chiodate come armi. Fanno anche un uso estensivo delle reti, facendole cadere su gruppi di nemici per limitarne la mobilità mentre massimizzano la propria. I raptoran traggono il massimo vantaggio dalla loro capacità di volare e planare e assumono sempre una prospettiva tridimensionale

per i loro voli. Scelgono un terreno sopraelevato perché è un punto di lancio per i raptoran più giovani che possono solo planare, e perché le pendici di una collina rallentano i nemici costretti a terra. I raptoran con maggiore esperienza possono rimanere in aria per un tempo indefinito, quindi spesso girano in cerchio sopra al campo di battaglia e fanno piovere frecce sui nemici.

Consigli per l'interpretazione: I raptoran possono dare nuovo sapore al combattimento con la loro capacità di combattere in un ambiente tridimensionale. Considerare la possibilità di acquisire competenza nell'uso della rete allo scopo di massimizzare l'efficienza in battaglia del proprio raptoran.

MORTE

La venerazione degli anziani è un tratto chiave della mentalità dei raptoran. Di conseguenza, lo stormo continua ad avere gran cura di quei raptoran che sono inabili o troppo vecchi per fare la loro parte. A un raptoran che non è più in grado di contribuire allo stormo a causa dell'età avanzata viene portato grandissimo rispetto, e i giovani raptoran sono spesso desiderosi di sentire i racconti sull'infanzia dei loro anziani. I raptoran capiscono che il mondo è crudele, e che non possono permettersi di espellere membri dello stormo (soprattutto i membri più saggi) solo perché non sono più abili fisicamente.

Uno stormo di raptoran onora i propri morti con una veglia, di solito per un individuo ma ogni tanto per un gruppo intero se muoiono parecchi in una volta.

Successivamente i raptoran prendono il cadavere e "lo sollevano in balia dei venti", appoggiandolo su un'alta sporgenza o picco dove i raptoran credono che gli elementali dell'aria solleveranno il cadavere e lo renderanno parte del vento stesso. I raptoran anziani sono molto fieri di poter scegliere un picco o un posto elevato preferito da cui essere "sollevati." Quanti muoiono inaspettatamente in un incidente o in battaglia vengono condotti in un luogo scelto dal capo stormo.

LEGGI E GIUSTIZIA

Il capitano supremo emette le leggi che si applicano a tutti i raptoran, ma ogni capo stormo è libero di imporre leggi aggiuntive che non siano in conflitto con quelle di base. L'atteggiamento di fiducia in se stessi dei raptoran si estende al fare rispettare le leggi, quindi un raptoran con ogni probabilità si farà giustizia da solo contro un delinquente piuttosto che affidarsi alla comunità perché lo faccia per lui. Lo stormo come entità si occupa dei fuorilegge solo quando un membro dello stormo esprime una lamentela con il capo



I raptoran neonati escono dal loro guscio

storno oppure quando l'identità del malfattore è sconosciuta. Siccome gli stormi di raptoran sono abbastanza piccoli perché chiunque conosca gli affari di chiunque altro, la comunità di solito sa quando qualcuno infrange la legge, ma il resto dello stormo darà alla parte lesa la possibilità di regolare da sola la questione prima di lasciarsi coinvolgere.

Se le due parti non riescono a comporre la loro controversia, oppure se le ritorsioni e le controritorsioni diventano incontrollabili e mettono in pericolo il benessere altrui, lo stormo decide di agire. Il capo stormo (o un altro capo stormo, se il capo è il difendente) ascolta le argomentazioni del caso e fa giustizia. Uno stormo di raptoran solitamente ha una forte opinione se qualcuno sia innocente o colpevole, e il capo generalmente prende una decisione in base alla testimonianza di altri raptoran.

La punizione spesso prende la forma di un qualche tipo di servizio alla comunità, di solito una missione in nome dello stormo. Al raptoran condannato viene detto di non tornare indietro fino a che il servizio non sia stato portato a termine secondo le specificazioni. La difficoltà della missione varia con la gravità del crimine, e talvolta al furfante vengono imposte restrizioni di un qualche tipo: solitamente una proibizione a indossare l'armatura o a utilizzare un particolare tipo di arma nell'esecuzione dell'impresa. Il raptoran può scegliere di non intraprendere la missione, ma farlo significa autoesiliarsi poiché non potrà mai più ritornare dallo stormo.

Consigli per l'interpretazione: Un PG raptoran potrebbe essersi allontanato di recente dal suo stormo per un qualche tipo di missione di servizio alla comunità, che può servire come suggerimento per un'avventura. In seguito, può decidere che trova piacevole la vita da avventuriero e rinunciare a tornare anche dopo che ha portato a termine l'impresa richiestagli.

ESILIO

Mentre pochi raptoran subiscono l'esilio come punizione per i loro crimini, tutti i raptoran si sottopongono a un esilio temporaneo, il Cammino dei Quattro Venti, ad un certo punto dei loro anni da adulto giovane. Dopo un banchetto e una cerimonia elaborata, un giovane raptoran compie un'ultima planata fuori dall'abitazione a strapiombo dello stormo e ci si aspetta

che sopravviva da solo per mesi o anni, magari viaggiando ben oltre le terre dello stormo.

Un giovane raptoran può ritornare dal suo Cammino dei Quattro Venti solo quando è in grado di volare fino all'ingresso dell'abitazione a strapiombo con le sue forze, senza l'aiuto di scale, corde, né magia. Alcuni raptoran sviluppano la forza e le tecniche nel giro di qualche settimana, mentre altri camminano per mesi o perfino per anni prima di padroneggiare un'ascensione sfruttando le ali. All'incirca un quarto dei raptoran non fanno mai più ritorno dal Cammino dei Quattro Venti, perché soccombono ai pericoli del mondo esterno oppure perché trovano nuovi compagni e una nuova casa nel loro cammino.

RELIGIONE

Molti raptoran considerano la religione una parte della loro vita personale, e trattano con moltissima riverenza la luna e altri corpi celesti. Offrono una breve preghiera di ringraziamento al crepuscolo per ogni nuova notte, e ad ogni alba per una notte trascorsa bene. Pregano anche per il bel tempo, cibo e acqua adeguati, una caccia fruttuosa e la fertilità.

VENERAZIONE DELLA NATURA

La religione dei raptoran è principalmente basata sulla natura e ognuna delle sue divinità ha un qualche legame al mondo naturale. I raptoran venerano anche gli spiriti di alberi, ruscelli e torrenti. Ai raptoran viene insegnato a rispettare la preda nella caccia e a ringraziare lo spirito di ogni animale che uccidono per avere rinunciato alla propria vita per dare loro nutrimento.



In un estremo atto di rispetto, il corpo di un raptoran anziano viene sollevato in balia dei venti

Chierici e druidi condividono la responsabilità della guida spirituale dello stormo, e collaborano il più possibile per assicurare il benessere della loro gente. I chierici gestiscono la maggior parte dei rituali veri e propri, mentre i druidi benedicono la caccia e spiegano le abitudini degli animali ai cacciatori.

PANTHEON DEI RAPTORAN

Il tipico raptoran sceglie una divinità dal pantheon per venerarla, ma rende omaggio anche a tutte le altre. Qualsiasi chierico o druido può rivolgere le preghiere a qualsiasi divinità, e tutte le preghiere comprendono un segno di riconoscenza verso Tuilviel Glithien.

Tuilviel Glithien

Divinità Maggiore (Caotico Buono)

Tuilviel Glithien viene anche chiamata la Regina dell'Aria e della Notte e la Signora delle Ali Silenti. Predilige e protegge tutti gli uccelli notturni. Come patrona della caccia e della famiglia, ha giurisdizione su una significativa porzione della vita quotidiana dei raptoran. La leggendaria creatrice dei raptoran, serve sia come loro guardiana che come loro guida.

La Signora delle Ali Silenti ha l'aspetto di una bellissima raptoran femmina di età indeterminata, con ali bianche come la neve che le coronano il capo. La pelle è bianca e splende come luce lunare, e indossa una veste nera disseminata di diamanti come un cielo notturno pieno di minuscole stelle. Le enormi ali bianche sono striate con ogni sfumatura del sole al tramonto. Infatti, i raptoran spesso fanno riferimento al crepuscolo come "la Signora mentre spiega le ali."

Area di influenza: Raptoran, uccelli notturni, stelle, luna.

Domini: Aria, Bene, Caos, Cielo†, Protezione.

†Nuovo dominio descritto a pagina 174.

Addestramento dei chierici: I chierici di Tuilviel iniziano la loro carriera intraprendendo giri notturni in solitario intorno alle dimore nei canali dei raptoran per esplorare l'area in cerca di intrusi. Più avanti nella loro carriera guidano prolungate spedizioni di caccia, registrano i movimenti delle stelle e interpretano vari fenomeni astronomici, quali le stelle cadenti.

Missioni: I seguaci di Tuilviel generalmente intraprendono missioni per catturare esemplari di animali notturni insoliti, recuperare oggetti che potenziano il volo o la visione notturna, oppure intraprendono lunghi voli per compiere osservazioni astronomiche da picchi difficili da raggiungere.

Preghiere: Le preghiere alla Regina dell'Aria e della Notte chiedono per una buona caccia, bel tempo o quasi qualsiasi tipo di aiuto personale. Sono sempre

espresse in termini di volo. Una preghiera comune inizia con "Concedici un volo tranquillo e un posto sicuro su cui posarci in questo giorno..."

Santuari: I santuari della Signora sono costruiti in cavità naturali nei dirupi, abbastanza in alto da consentire ai seguaci di osservare il sorgere e il tramontare della luna. La pietra circostante di solito è scavata in modo artistico per incorniciare tali eventi celestiali. I suoi santuari fungono anche da rifugi temporanei per uno o due raptoran.

Rituali: I chierici di Tuilviel celebrano riti che benedicono nuove e vecchie abitazioni a strapiombo, presiedono ai matrimoni stagionali e compiono veglie per i raptoran morti o morenti. Inoltre, organizzano una festività annuale conosciuta come il Volo della Signora, in cui tutti i raptoran capaci di volare si levano in volo il più in alto possibile nel cielo di mezzanotte, poi spiegano completamente le ali e planano dolcemente fino a terra. Ovunque un raptoran atterri, pianta una delle sue piume nel terreno come segnale.

Araldo e alleati: Un raptoran ranger di 10° livello/druido di 10° livello serve come araldo di Tuilviel sul Piano Materiale. I suoi alleati comprendono elementali dell'aria medi, Grandi ed Enormi.

Arma preferita: Scarpe chiodate.

Duthila

Divinità Minore (Neutrale)

La Signora dell'Abbondanza ha l'aspetto di una raptoran dalla pelle abbronzata e con le piume rosso fuoco. Indossa una tunica con maniche lunghe e pantaloni di colore dorato, ed esercita il suo controllo sulla stagione autunnale del raccolto, durante la quale il cibo è abbondante mentre gli alberi perdono le foglie.

La maturità e i viaggi sono nella sua sfera di competenza, poiché i raptoran le cui uova si sono schiuse nella primavera precedente spesso fanno i primi passi in autunno. Duthila si preoccupa anche della conservazione e dell'immagazzinamento del cibo in eccesso per la stagione successiva.

Area di influenza: Autunno, caccia, abbondanza.

Domini: Animale, Cielo†, Vegetale, Viaggio.

†Nuovo dominio descritto a pagina 174.

Addestramento dei chierici: I chierici di Duthila gestiscono la conservazione del cibo in eccesso. Filtrano l'acqua piovana per la conservazione a lungo termine nelle cisterne di un'abitazione a strapiombo e fanno seccare al sole frutta e ortaggi. Scavano fosse e cavità negli alberi morti all'interno e nei dintorni dell'accampamento dei raptoran per organizzare nascondigli per il cibo. Più avanti nella loro car-



Simbolo sacro di Tuilviel Glithien



Simbolo sacro di Duthila

Illustrazione di D. Crabapple

riera, guidano spedizioni di caccia per avere carne durante l'inverno.

Missioni: I seguaci di Duthila intraprendono cerche per assicurare scorte di cibo e compiono missioni diplomatiche per negoziare con altri stormi riguardo alle terre contese. Inoltre, cacciano grosse creature da carne e intraprendono missioni che implicano lunghi viaggi.

Pregchiere: Le preghiere rivolte a Duthila solitamente riguardano il passaggio. "Che possiamo trovare cibo sufficiente per nutrirci durante il periodo in cui siamo lontani e per facilitare il nostro ritorno in questo posto," recita una preghiera comune. "Che possiamo viaggiare in sicurezza, arrivare felicemente e vivere in pace," recita un'altra. "Che nel viaggio di mio figlio verso l'età adulta, possa crescere forte, coraggioso e saggio," recita una terza.

Santuari: I santuari di Duthila sono strutture delicate fatte di ramoscelli decorati con foglie cadute. Pali incagliati con figure di frutta e selvaggina fiancheggiano la porta della stanza sul dirupo. In autunno, molti santuari vengono decorati con festoni di frutta secca e altro cibo conservato.

Rituali: I chierici di Duthila benedicono le provviste accumulate, il ritorno di ogni raptoran dal Cammino dei Quattro Venti, le spedizioni di caccia e i viaggi di ogni genere.

Araldo e alleati: L'araldo di Duthila è un raptoran ranger di 20° livello. I suoi alleati comprendono janni, deva astrali e planetar.

Arma preferita: Falce.

Kithin

Divinità Minore (Neutrale)

Il Padre delle Nevi è il dio raptoran dell'inverno, del sonno e della morte. Ammanta il mondo con la neve sotto cui i giovani alberi e vegetali riposano in pace fino alla primavera successiva. Egli, inoltre, esercita il suo controllo su quanti stanno morendo, compresi gli anziani e gli infermi. Kithin scende in volo per raccogliere le anime di raptoran particolarmente saggi e portarle alla loro giusta ricompensa.

Kithin ha l'aspetto un anziano raptoran con la pelle bianca e le piume grigie. Le ali hanno strisce color bianco ghiaccio, e il corpo è avvolto nella pelliccia.

Area di influenza: Inverno, morti e morenti, aridità, scarsità.

Domini: Animale, Fuoco, Morte, Vegetale.

Addestramento dei chierici: Quando vengono accettati al loro sacerdozio, i chierici di Kithin compongono i cadaveri per l'esposizione e preparano i pasti nei mesi invernali. In seguito si occupano dei falò comuni che riscaldano l'accampamento e controllano le provviste necessarie per la stagione invernale.



Simbolo sacro
di Kithin

Missioni: I seguaci di Kithin combattono i non morti, ricercano fonti di fuoco magico e altre protezioni contro il freddo per superare l'inverno, e viaggiano per liberare le anime smarritesi in balia degli abitanti dei Piani Inferiori.

Pregchiere: Le preghiere al Padre delle Nevi sono silenziose, comunicate interamente con il pensiero. Alcuni raptoran affermano che le risposte alle preghiere per avere una guida giungono sotto forma di sogni insolitamente vividi. I riferimenti al freddo sono comuni, e molti raptoran chiedono a Kithin di "tenere lontano il freddo" per gli amati che sono deceduti.

Santuari: I santuari di Kithin, non presenti per la maggior parte dell'anno, sono creati dal nulla con ghiaccio o mattoni di neve ogni inverno.

Rituali: I chierici di Kithin celebrano i funerali, benedicono le provviste invernali e mantengono perennemente accesi i falò negli accampamenti in inverno. Presiedono a un rituale annuale chiamato Vincolo Innevato, in cui i raptoran permettono che la neve li copra quasi completamente e dormono sotto di essa per una notte.

Araldo e alleati: L'araldo di Kithin è un raptoran fantasma barbaro di 20° livello. I suoi alleati sono elementali del fuoco Medi, Grandi ed Enormi.

Arma preferita: Lancia.

Lliendil

Divinità Intermedia (Caotico Neutrale)

Conosciuto come il Signore delle Nubi o il Padre delle Tempeste, Lliendil esercita il suo controllo sul tempo atmosferico di ogni genere, dai cieli limpidi alle tempeste violente. Un dio capriccioso, può essere mite e gentile oppure adirato e distruttivo, in base al suo umore. È un burlone piuttosto crudele a cui piace modificare il tempo atmosferico improvvisamente per provocare disagio, distruggere nuove strutture e rovinare i piani. Che il suo essere capriccioso si estenda o meno fino alla malizia, il Signore delle Nubi è imprevedibile come il tempo stesso.

Lliendil ha l'aspetto di un raptoran adulto con la pelle nera corvina, occhi che crepitano di elettricità e piume color blu elettrico. Le ali sono striate di bianco, e di solito indossa braghe nere e un fassetto di cuoio senza la camicia. Alcuni raptoran affermano di averlo visto mentre cavalcava allegramente venti impetuosi nel bel mezzo delle peggiori tempeste.

Area di influenza: Tempo atmosferico, pioggia, tempeste, sole, vento, cambiamento, inganno.

Domini: Acqua, Aria, Cielo†, Distruzione, Inganno.

†Nuovo dominio descritto a pagina 174.



Simbolo sacro
di Lliendil

Illustrazione di D. Crabbapple

Addestramento dei chierici: I chierici di Lliendil iniziano il loro periodo di formazione registrando gli schemi del tempo atmosferico, prendendo nota della velocità e della direzione del vento e propiziando il loro dio ogni giorno. Man mano che acquisiscono esperienza, consigliano il capo stormo riguardo a possibile brutto tempo, insegnano ai giovani raptoran come cavalcare i venti nelle tempeste e aiutano nella ricostruzione di abitazioni a strapiombo dopo i danni provocati dagli agenti atmosferici.

Missioni: I seguaci di Lliendil spesso intraprendono missioni per recuperare oggetti magici che controllano il tempo atmosferico o che nascondono le intenzioni dell'utilizzatore. Ricevono sempre l'incarico per qualsiasi compito che riguardi la distruzione.

Preghiere: Le preghiere rivolte al Padre delle Tempeste solitamente implicano un elemento di adulazione servile e supplica. Inizi comuni comprendono "Ti prego, oh ti prego, Padre delle Tempeste, concedici cieli limpidi per il nostro viaggio!" e "Fai che le tempeste giungano solo dopo che siamo al sicuro così che possiamo lodare il tuo nome nel nostro nuovo accampamento."

Santuari: I santuari di Lliendil (di solito tettoie di legno) sono sempre situati sulla cima di crinali esposti e alte pareti di dirupi, dove sarebbero le prime strutture distrutte dal brutto tempo. Tali posizionamenti sono scelti nella speranza che la vicinanza al cielo renda più udibili le preghiere al dio, e che egli non distrugga i suoi santuari creando pessimo tempo per capriccio.

Rituali: I chierici di Lliendil celebrano rituali pensati per propiziare il loro dio capriccioso e per richiedere il bel tempo per viaggi e avvenimenti speciali. Inoltre, all'inizio della primavera celebrano un rituale annuale chiamato Appello Tempestoso. Questo rituale supplica il dio di inviare una feroce tempesta che imperversi sull'area e metta alla prova il valore dello stormo. Non solo la tempesta risultante permette di identificare le piattaforme indebolite e ripulisce l'area, ma i raptoran sperano anche che faccia passare la voglia al dio di una tempesta violenta.

Araldo e alleati: L'araldo di Lliendil è un gigante delle tempeste. I suoi alleati comprendono elementali dell'aria e dell'acqua Medi, Grandi ed Enormi.

Arma preferita: Mazzafrusto pesante.

Nilthina

Divinità Minore (Neutrale)

Il Signore dei Venti Caldi protegge i vegetali e gli animali mentre maturano. In estate, i cieli notturni sono caldi e miti, i giovani stanno maturando e le piante commestibili iniziano a produrre i loro frutti. La caccia è abbondante e Nilthina presiede alla raccolta della carne. L'estate è anche il periodo in cui i raptoran raccontano storie della loro razza ai giovani e scrivono canzoni.

Nilthina ha l'aspetto di un bel raptoran a petto nudo con le braghe. La pelle è abbronzata e le piume sono dell'oro

più puro. Ogni tanto si dice che Nilthina appaia nel cielo notturno, lanciando avanti e indietro le stelle mentre il suo canto fluttua nella brezza.

Area di influenza: Estate, abbondanza, caldo, crescita, leggende.

Domini: Animale, Aria, Sole, Vegetale.

Addestramento dei chierici: Molti dei chierici di Nilthina iniziano il loro periodo di formazione guidando spedizioni di caccia e salando e facendo essiccare carne e pesci. Più avanti nella loro carriera, insegnano l'uso delle armi e tecniche di volo avanzato agli altri raptoran.

Missioni: I seguaci di Nilthina intraprendono missioni per liberare le terre vicine da qualsiasi mostro locale, per porre termine alle carestie ed epidemie, e per stringere alleanze con creature amichevoli. Anche le missioni che riguardano la musica e gli strumenti musicali sono comuni per i fedeli di Nilthina.

Preghiere: Le preghiere al Signore dei Venti Caldi sono sempre pronunciate rivolti verso il sole e menzionano sempre l'abbondanza in un modo o nell'altro, a prescindere che si stia chiedendo o ringraziando per essa. "Per favore concedici la munificenza della natura" è l'inizio di una preghiera comune.

Santuari: I santuari di Nilthina sono spesso caverne coperte di liane e costruite nella parte bassa del dirupo rivendicate da uno stormo particolare.

Rituali: I chierici di Nilthina celebrano cerimonie per benedire i cacciatori e i raccoglitori oltre che nuove alleanze. Celebrano anche una cerimonia solare ogni anno durante il solstizio d'estate in cui celebrano le imprese realizzate in un altro anno.

Araldo e alleati: L'araldo di Nilthina è un raptoran bardo di 20° livello. I suoi alleati sono eladrin bralani ed elementali del fuoco Medi, Grandi ed Enormi.

Arma preferita: Scimitarra.

Simbolo sacro: Una manciata di bacche.

Ventila

Divinità Minore (Neutrale)

La Signora della Primavera rappresenta nuovi inizi di ogni genere. Incarna nuove imprese rischiose e la rinascita, ed è anche la dea della fertilità dei raptoran. Le neomamme e le levatrici venerano Ventila, e tutti i raptoran chiedono la sua benedizione sulle terre che circondano le loro abitazioni a strapiombo.

Ventila ha l'aspetto di una fanciulla raptoran con la pelle dorata e le piume verdi. Indossa una tunica e pantaloni di cuoio verde decorati con le tonalità dell'alba e ricamati con fiori primaverili.

Area di influenza: Primavera, fertilità, crescita, amore.

Domini: Acqua, Animale, Guarigione, Vegetale.

Addestramento dei chierici: Gli aspiranti chierici di Ventila esaminano la vita vegetale nelle terre che circondano un'abitazione a strapiombo dei raptoran per vedere se è malata o danneggiata. Prendono anche nota di qualsiasi nuova pianta che vi sia comparsa di recente. Insegnano ai giovani raptoran come pescare nei torrenti e raccogliere cibo. Quando gli iniziati vengono ammessi al sacerdozio, piantano alberi



Simbolo sacro di Ventila

vicino all'abitazione a strapiombo per celebrare. Più avanti, i nuovi membri del clero accudiscono le uova dello stormo e organizzano coppie tra gruppi di coetanei.

Missioni: I seguaci di Ventila ripristinano le terre devastate da disastri naturali, cacciano e uccidono le creature che vivono senza essere realmente vive (quali non morti e costrutti) e recuperano oggetti magici che possono essere usati per creare o incoraggiare l'amore.

Pregchiere: Le preghiere di Ventila chiedono aiuto per conquistare un amato, figli sani e fertilità sia per la terra che per gli animali. Spesso cominciano con l'esortazione "Signora della Primavera, moltiplica le nostre benedizioni mentre dormiamo..."

Santuari: I santuari di Ventila sono strutture circolari sul fondo del canalone o su altra superficie piatta, e ogni santuario circonda un virgulto. Spesso contengono nidi di uccelli in miniatura oltre che pozioni di amore e amuleti della fertilità lasciati come offerte alla dea.

Rituali: I chierici di Ventila benedicono i matrimoni, i raptoran neonati, l'esito di ogni caccia e il territorio intorno all'abitazione a strapiombo. All'inizio di ogni primavera viene celebrata una grande festa in cui le coppie si fidanzano. I chierici di Ventila presiedono anche al banchetto che precede la partenza di un giovane raptoran per il Cammino dei Quattro Venti.

Araldo e alleati: L'araldo di Ventila è un raptoran chierico di 20° livello. I suoi alleati comprendono elementali dell'acqua Medi, Grandi ed Enormi.

Arma preferita: Bastone ferrato.

STORIA E FOLCLORE DEI RAPTORAN

Ogni raptoran ha sentito più o meno tutte le leggende della razza, ma ben pochi stranieri hanno mai assistito alla narrazione di tali racconti. I raptoran sono disposti a raccontare queste storie ad amici non raptoran di cui sono giunti a fidarsi, ma diversamente le tengono all'interno degli stormi.

Di seguito sono riassunte due delle leggende raptoran più spesso raccontate.

ORIGINI MITOLOGICHE: TUILVIEL E IL CINGHIALE

Nei giorni in cui le razze mortali erano giovani, Tuilviel Glithien se ne stava per conto suo, raramente trascorrendo del tempo con gli altri dei e planando da sola nei cieli notturni. La sua natura solitaria attirò l'attenzione di Lolth, che rivendicò per sé la notte e se la prese per l'influenza che Tuilviel aveva su di essa. Lolth decise di intrappolare la cacciatrice alata e ucciderla.

Dopo essersi trasformata in uno spaventoso cinghiale, Lolth lasciò che Tuilviel la individuasse dall'alto e poi iniziò a correre. La Regina dell'Aria e della Notte non aveva mai incontrato prima un cinghiale che potesse correre così veloce o così lontano. A lungo continuò a volare all'inseguimento della bestia, sforzandosi di affondare le scarpe chiodate nella sua carne a ogni opportunità. Ma il cinghiale continuava a correre, tuffandosi nel sottobosco quando Tuilviel volava bassa e riemergendo di nuovo nei percorsi chiusi. Gli zoccoli del cinghiale lasciavano solchi profondi nella terra mentre correva, mantenendosi avanti alla sua inseguitrice alata.

Alla fine, il cinghiale corse in un canalone la cui imbocatura era nascosta dai rovi. Pensando di avere intrappolato il cinghiale, Tuilviel scese in picchiata nel canalone, solo per scoprire che non aveva uscita e che i rovi la tenevano stretta.

Ancora in forma di cinghiale, Lolth attaccò Tuilviel. Comprendendo che a terra sarebbe stata sconfitta, la Regina dell'Aria e della Notte si liberò dai rovi lacerandosi in vari punti e prese il volo. Dall'alto, strappò via i rovi rimasti, togliendo lo scudo difensivo del cinghiale. Finalmente, afferrò il cinghiale e volò via con esso. Il cinghiale lottava strenuamente, ma Tuilviel lo teneva stretto. Gocce di sangue dalle molte ferite che aveva già subito piovvero sulla terra, formando i primi raptoran nel punto in cui colpivano.

Continuò a volare a lungo, e finalmente raggiunse un grande crepaccio che portava direttamente nei reami sotto la terra. Dopo avere lasciato cadere il cinghiale in questa fossa, Tuilviel si posò su un albero vicino per riposare. La notte era sua, e mai più Lolth sarebbe riuscita a rivendicarla. Da quel giorno, i raptoran hanno condiviso con tutti gli elfi che non sono drow un aspro odio per Lolth.

IL RAPTORAN CHE DISCUTEVA CON SE STESSO

Parecchio tempo fa, una banda di orchi cercò di fare guerra a un accampamento di umani che intendevano fondare una città al margine di una zona selvaggia. Gli aggressori perlustrarono l'area, quindi si accamparono in un canalone nascosto per discutere i loro piani. In un breve lasso di tempo, parecchie sentinelle raptoran li sfidarono. Gli orchi, non intuendo che la semplice richiesta del permesso di accamparsi probabilmente avrebbe permesso loro di rimanere senza incidenti, attaccarono immediatamente le creature alate.

I raptoran combatterono ferocemente, e i loro archi da piede abbattono parecchi nemici. Alla fine, però, gli orchi prevalsero, trucidando tutti i raptoran tranne uno. Catturarono il sopravvissuto che si chiamava Yuilith.

"Tu," disse il capo degli orchi, "volerai dagli umani e dirai loro che la tribù degli orchi è pacifica e intende inviare dei rappresentanti all'alba domani per offrire un'alleanza."

"Non pensare di fare altrimenti," lo avvisò un altro orco, "perché ti seguirò e ti scaglierò addosso frecce se tenti di volare via o se dici qualcos'altro agli umani."

Gli orchi lasciarono andare Yuilith e inviarono il loro miglior arciere a seguirlo.

"Ah! Bel piano! Piano subdolo!" dissero gli altri orchi dopo che il raptoran si era allontanato. "Attacchiamo al crepuscolo in realtà, prima che siano pronti! Non se l'aspetteranno mai!"

Mentre Yuilith volava verso l'insediamento umano, attento a non allontanarsi troppo dall'orco arciere che lo seguiva da terra, lottava dentro di sé per decidere cosa fare. Se diceva agli umani quello che gli orchi volevano dicesse, poteva sopravvivere per ritornare dal suo stormo e condividere la storia di questa grande avventura: però, allo stesso tempo, capiva che gli orchi quasi sicuramente non stavano dicendo la verità.

Vorrei poter tornare dallo stormo e proporre questo problema per un dibattito, pensava Yuilith. Potrei non essere qualificato per prendere questa decisione da solo.

D'altra parte, pensava Yuilith, la sua educazione da raptoran si supponeva lo avesse reso fiducioso in se stesso. Aveva imparato come difendersi in situazioni pericolose durante il

suo Cammino dei Quattro Venti, e magari poteva anche fare affidamento al suo buon giudizio per prendere la decisione giusta in questa situazione critica.

Yuilith andava avanti e indietro nella sua mente tra il dire ciò che volevano gli orchi e avvisare gli umani di stare attenti a questi selvaggi, ovvero tra la possibilità di sfuggire ancora vivo e probabilmente essere trafitto da una freccia se disobbediva alle istruzioni degli orchi. Alla fine l'accampamento degli umani si stava avvicinando, e fu tempo di prendere una decisione.

Atterrando su un ramo ai margini dell'accampamento, chiamò gli umani. "Buongiorno!" gridò.

"Benvenuto, amico," disse una sentinella umana. "Hai fame? Vorresti condividere il nostro cibo?"

"No," rispose Yuilith. "Sono qui solo per dirvi una cosa," continuò.

"Bene, che cos'è?" chiese l'umano.

"Protegete il campo: gli orchi sono in marcia," gracchiò Yuilith. Mentre pronunciava quelle parole, Yuilith sapeva di aver fatto la cosa giusta. *Lo stormo sarebbe stato d'accordo con me, pensò. Gli umani devono essere avvertiti.*

Nell'istante successivo, l'orco arciero uccise Yuilith con una sola freccia, ma gli umani avevano ricevuto il messaggio forte e chiaro. Si sbarazzarono dell'orco arciero e poi iniziarono a prepararsi per un attacco. Qualche ora dopo, gli orchi piombarono su quello che pensavano fosse un branco di umani indifesi e si scontrarono con cuori risoluti e metallo affilato. Gli umani prevalsero rapidamente, uccidendo i loro nemici fino all'ultimo.

In mezzo alla carneficina e allo sfacelo sul campo di battaglia, nessuno notò l'esile figura piumata di Yuilith che giaceva nella polvere. Un temporale si abbatté sulle loro teste quella notte, così nessuno vide il raptoran dalla pelle nera che apparve a mezzanotte, stringendo al petto Yuilith. Il dio Lliendil seppellì Yuilith in un tumulo di pietre sul piano di Arborea, onorandolo per tutti i tempi poiché aveva avuto la saggezza di discutere con se stesso e il coraggio di prendere la decisione giusta.

LINGUAGGIO

Tuilvilanuue, il linguaggio dei raptoran, sfrutta l'alfabeto Elfico, ma la sua grammatica è molto più semplice. L'inflessione veicola molto del significato del Tuilvilanuue. Quindi, la comunicazione verbale di base tra due raptoran è efficiente e chiara, ma le ricche sottigliezze dell'intonazione sono difficili da cogliere per gli altri.

Siccome l'intonazione non è chiara nel Tuilvilanuue scritto, gli autori raptoran devono spiegare le sfumature in frasi separate. Ne risulta che i poemi epici scritti in Tuilvilanuue, tendono ad essere molto lunghi, e i lettori spesso trovano che il testo spieghi tutto tre o quattro volte. I libri e altri scritti sono scarsi tra i raptoran per un'altra ragione più prosaica: i libri sono oggetti pesanti e difficili da trasportare mentre si vola.



Illustrazione di V. Rams

FRASARIO DEL TUILVILANUUE

Le seguenti frasi dei raptoran possono venire fuori al tavolo da gioco con una certa regolarità. In base al suo stile di gioco, il giocatore può usare le reali parole in Tuilvilanuue oppure la loro traduzione in Comune quando interpreta un PG raptoran.

Lies va fliesta e flies va liesta. "Corri via dalle cose che volano e vola via dalle cose che corrono." Questo detto essenzialmente è un'interpretazione pratica su come meglio evitare vari tipi di predatori. Se si ha più di un metodo di locomozione, è meglio usare quello che l'avversario non possiede.

Na twa dima menti sintis, mil onit hist. "Quando due menti pensano allo stesso modo, solo una è necessaria." Questo assioma riflette l'entusiasmo dei raptoran per il dibattito ed enfatizza il valore dell'individuo. Dopotutto, due persone che condividono gli stessi pensieri non possono fornire l'uno all'altro alcuna nuova idea né diversa prospettiva.

Fristi milta orisa nifint. "La rabbia è l'unica cosa che cresce nella reclusione." Questa frase serve come ammonimento a non tenere sentimenti ostili dentro di sé per troppo tempo. Inoltre, ricorda a chi ascolta che la libertà è necessaria per crescere. In entrambi i casi, è un buon consiglio nella disinvoltata atmosfera di uno stormo di raptoran.

Nilsi gentil kilita anno. "Ci vogliono quattro stagioni per fare un anno." Questo detto serve a ricordare che c'è un momento giusto per ogni cosa. L'inverno è per i sogni e il sonno; la primavera è per il risveglio e la rinascita; l'estate è per la vita e l'amore; l'autunno è per la raccolta e la riflessione. Inoltre, ci si deve preparare in anticipo per ciò che verrà dopo, che sia un giorno o una stagione. Chi non dorme, non sarà riposato il giorno successivo. Chi non si alza, non può cacciare né lavorare, e chi non caccia né lavora, non avrà nulla che gli faccia superare il giorno successivo.

Menti lintu onlita venla op avel donlita venila. "Una mente aperta dalla meraviglia è più lucida di una chiusa dalla convinzione." Un'altra affermazione della fiducia dei raptoran nel dibattito, questo detto chiede all'ascoltatore di cercare una nuova prospettiva. Credere troppo fermamente in un punto di vista significa sbarrare la strada a idee nuove e forse migliori.

Viilit nesla odelmin e van censii, sil ti gar, odelmin vimil ginnrinit. "Il topo teme il sorgere della luna. Ma per il gufo, la luna che sorge significa che è tempo di cacciare." Anche questo pensiero ha un doppio significato. Quello più ovvio è: meglio essere il cacciatore che la preda. Il significato più profondo è che il timoroso paventa il cambiamento (poiché le cose potrebbero peggiorare), ma il coraggioso auspica il cambiamento (perché le cose possono migliorare).

Senili limna! "Dal cielo!" Questo è il più comune grido di battaglia dei raptoran, che lo lanciano anche se al momento non stanno volando.

Wylintasec mendils mentisincta, sil viltima ventis da sillit altina. "La stupidità è una ferita che sanguina per sempre." Questa è un'altra variante dello sdegno dei raptoran per l'inflessibilità di pensiero.

Vastikkimensa hileka belinnit e hastal min resinatadol, sil fostil rasila fenes e mastinnit. "Il cacciatore attento sceglie bene e finisce con la pancia piena, ma lo sciocco spreca le frecce e rimane affamato." Questo detto, simile alla frase in Comune "La fretta porta spreco," parla del desiderio dei raptoran di meditare attentamente sulle cose prima di prendere una decisione.

Niffimat orisa vilrad, sil nolim tramankit. "Un seme cattivo produce un germoglio verde, ma raramente un albero

robusto." Come molti altri detti dei raptoran, questo ha un doppio significato. Da una parte, anche un piano che all'inizio funziona bene può comunque finire male. (La prima volta potrebbe anche essere stato un colpo fortunato.) Questa affermazione è anche una variante dell'aforisma in Comune "Fai attenzione agli stranieri che portano doni." Qualcosa di buono che viene donato da qualcuno malvagio probabilmente non andrà a finire bene.

Benisiim iltem rantoli rah silet nasilit. Wisilti maneti silti rah silet veniim. "I generosi donano più di quanto possano. Gli orgogliosi prendono meno di quanto necessitano." Essenzialmente, questo detto riassume la visione dei raptoran di una buona vita. Sostenere i membri del proprio stormo il più possibile, ma cercare di domandare agli altri il meno possibile.

NOMI DEI RAPTORAN

Ogni raptoran ha quattro nomi: un nome di nascita ricevuto dai genitori, un soprannome ricevuto dallo stormo, un nome da adulto che si sceglie da solo e un nome di famiglia. I raptoran adulti sono spesso chiamati con i loro soprannomi all'interno dello stormo, ma usano il loro nome da adulto con quanti sono esterni allo stormo. Il nome di famiglia viene usato con il soprannome o il nome da adulto come un'affermazione di retaggio.

Siccome il Tuilvilanuue e l'Elfico discendono dalla stessa radice, il generatore casuale di nomi fornito per gli elfi (vedi pagine 30-31) può essere usato anche per i raptoran.

ESEMPIO DI STORMO: RIFINTI

Il Rifinti è un tipico stormo di raptoran. La sua abitazione a strapiombo si trova in una vallata nascosta situata ai piedi di montagne protettive con ampi laghi di montagna e foreste alpine poco distanti e vaste pianure ondulate dei bassipiani più in lontananza. Essi non rivendicano sempre lo stesso territorio per il loro accampamento un anno dopo l'altro: se la caccia è migliore o peggiore in un'area particolare, le presteranno maggiore o minore attenzione. In generale, il territorio di Rifinti si estende per quasi 4.500 km quadrati di terreno misto. Un lago nelle vicinanze (alimentato dai ruscelli piovani delle montagne) offre una buona sorgente d'acqua dolce. Una foresta intorno al lago ha moltissimi alberi da frutta, alcuni dei quali vengono abbattuti dai raptoran per la legna ogni anno.

Lo stormo di Rifinti è composto da quarantuno raptoran di età adulta o più vecchi (quelli con almeno 1 DV), più altri venti tra giovani e non combattenti. Gli adulti trascorrono il tempo cacciando, raccogliendo cibo e producendo una varietà di attrezzi per lo stormo. L'età media dello stormo è 155 anni, e il suo membro più vecchio, Inkili il vetraio, ha 267 anni.

MEMBRI IMPORTANTI DI RIFINTI

I seguenti PNG sono membri importanti dello stormo di Rifinti. Hanno anche statistiche appropriate alla loro posizione sociale, così da poterli usare anche se non si sfrutta lo stormo negli incontri.

Jenlisa Itinger, capo stormo

Jenlisa è la terza cugina dei figli del capitano supremo. Ha ereditato l'autorità su Rifinti dal padre, che era il secondo cugino del capitano supremo, solo tre anni fa. Avvicinandosi ora alla mezza età, ha guidato lo stormo Rifinti con saggezza, equità e lungimiranza.

Quando è diventata capo, ha sposato Henesku Finlist, il capo medico dello stormo, che è un membro della più grande famiglia dello stormo. Jenlisa e Henesku da allora si sono risposati ogni anno, e insieme si prendono cura dei quattro figli che hanno avuto due anni fa.

Jenlisa sta considerando da tempo la possibilità di aggiungere un terzo livello, sopra agli altri due, al complesso di caverne scavate nella roccia che Rifinti chiama casa. Un certo numero di giovani adulti di Rifinti adesso sta affrontando il Cammino dei Quattro Venti; quando ritorneranno, probabilmente si sposeranno e metteranno al mondo la loro prole. Lo stormo sta dibattendo sulla questione ma non ha ancora raggiunto una decisione.

Di recente il capo caccia ha visto piccoli gruppi di elfi nelle vicinanze dell'accampamento, e la loro presenza ha infiammato un altro dibattito per decidere se agli elfi debba essere concesso di insediarsi lì vicino. Jenlisa considera la questione prematura, perché nessuno in realtà conosce le intenzioni a lungo termine degli elfi, ma essa teme che questa controversia combinata con il desiderio del capo militare di fomentare guai possa attirare lo stormo in guai più grandi di quanto non possa gestire.

Jenlisa Iltinger: Raptoran femmina druida 12; GS 12; umanoide Medio (raptoran); DV 12d8+24; pf 81; Iniz +0; Vel 9 m, volare 12 m (buona); CA 15, contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +9; Lotta +10; Att +10 a distanza (1d8+2/x3, arco da piede+1) o +11 in mischia (1d8+1/x3, lancia di ferro freddo perfetta); Att comp +10/+5 a distanza (1d8+2/x3, arco da piede+1) o +11/+6 in mischia (1d8+1/x3, lancia di ferro freddo perfetta); AS incantesimi; QS compagno animale (falco crudele), benefici del compagno animale, immunità ai veleni, visione crepuscolare, tratti dei raptoran, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, empatia selvatica +15 (+11 bestie magiche), forma selvatica 4 volte al giorno, andatura nel bosco; AL NB; TS Temp +10, Rifl +4 (+7 mentre vola), Vol +11; For 13, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 20, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +6, Ascoltare +17, Cavalcare +2, Concentrazione +12, Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +10, Osservare +19, Percepire Intenzioni +12, Saltare +11, Scalare +3, Sopravvivenza +12 (+14 in ambienti naturali di superficie); Allerta, Incantesimi Naturali, Negoziatore, Riflessi Aerei†, Volare Migliorato†.

†Nuovo talento descritto nel Capitolo 6.

Linguaggi: Comune, Tuilvilanuue; Druidico.

Compagno animale (Str): Jenlisa ha un falco crudele di nome Fulmine come compagno animale. Le caratteristiche e le peculiarità di Fulmine sono riassunte sotto.

Benefici del compagno animale: Jenlisa e Fulmine hanno le qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Jenlisa può gestire Fulmine come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al suo falco crudele.

Condividere incantesimi (Str): Jenlisa può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. La druida può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "Incantatore" sul suo compagno animale.

Tratti dei raptoran: I raptoran possono planare a una velocità di 12 metri, con manovrabilità media. I raptoran hanno un infallibile senso dell'orientamento e sanno sempre da che parte è il nord. Un raptoran incantatore ottiene +1

livello dell'incantatore agli incantesimi dell'Aria. Jenlisa può volare per 10 minuti totali in un giorno prima di diventare affaticata. Un raptoran che vola può compiere un attacco in picchiata (come una carica, ma deve volare ad almeno 9 metri, scendere ad almeno 3 metri e usare un'arma perforante per infliggere danni raddoppiati con un colpo).

Resistenza al richiamo della natura (Str): Jenlisa ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Passo senza tracce (Str): Jenlisa non lascia alcuna traccia negli ambienti naturali e non può essere inseguita seguendo le sue tracce.

Forma selvatica (Sop): Jenlisa può trasformarsi in un animale o vegetale da Minuscolo a Grande e ritornare alla sua forma, come per l'incantesimo *metamorfosi*. Questa capacità dura 12 ore o fino a che non ritorna alla sua forma.

Andatura nel bosco (Str): Jenlisa può muoversi attraverso sterpi naturali, rovi, zone infestate e simili terreni alla sua normale velocità e senza danni o altri impedimenti. Tuttavia, sterpi, rovi e aree infestate che sono manipolate con la magia per ostacolare il movimento la influenzano comunque.

Incantesimi da druido preparati (12° livello dell'incantatore): 0 - cura ferite minori (2), individuazione del magico (2), lettura del magico, riparare; 1° - contrastare elementi, cura ferite leggere (2), foschia occultante, intralciare, parlare con gli animali, produrre fiamma (+9 contatto a distanza); 2° - folata di vento, pelle coriacea, resistenza dell'orso, ristorare inferiore, sfera infuocata (CD 17); 3° - cura ferite moderate, invocare il fulmine (CD 18), muro di vento (LI 13°), protezione dall'energia, zanna magica superiore; 4° - colpo infuocato (CD 19), dissolvi magie, libertà di movimento, tempesta di ghiaccio; 5° - cura ferite critiche, invocare tempesta di fulmini (CD 20), metamorfosi funesta (CD 20), pelle di pietra; 6° - evoca alleato naturale VI, semi di fuoco (+9 contatto a distanza; CD 21).

Proprietà: Armatura di cuoio+2, anello di protezione+1, lancia di ferro freddo perfetta, arco da piede+1 (bonus di For +1) con 2 frecce, talismano della saggezza+4, 2 pozioni di cura ferite gravi, borsa per componenti incantesimi, 250 mo di polvere di diamanti, 31 mo.

Fulmine, falco crudele compagno: GS -; animale Medio; DV 11d8+22; pf 71; Iniz +11; Vel 3 m, volare 24 m (media); CA 26, contatto 17, colto alla sprovvista 19; Att base +8; Lotta +10; Att +15 in mischia (1d6+2, artiglio); Att comp +15/+15 in mischia (1d6+2, 2 artigli) e +13 in mischia (1d6+1, morso); QS devozione, eludere, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +9, Rifl +14, Vol +9 (+13 contro ammalamenti); For 15, Des 25, Cos 15, Int 2, Sag 15, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +9; Allerta, Arma Accurata, Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Iniziativa Migliorata, Multiattacco^B.

Eludere (Str): Se Fulmine viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Comandi conosciuti: Attacca, cerca, difendi, fermo, indietro, marca†, proteggi, recupera, segui, vieni.

†Nuovo comando descritto a pagina 146.

Henesku Finlist, capo medico

Henesku è sempre stato un membro di Rifinti. Negli ultimi tre anni, è stato il marito del capo stormo, e si gode segretamente il prestigio che quella posizione gli fornisce. Come



Uno degli stili architettonici dei raptoran

beneficio aggiuntivo, finché è sposato con Jenlisa, la sua posizione di capo medico è assicurata.

Chierico di Tuilviel Glithien, Henesku si occupa della salute fisica e spirituale dello stormo. Durante la primavera e l'estate, guida le squadre che raccolgono le erbe medicinali e le riduce a pomate e pozioni curative. È piuttosto impegnato a curare le molte ferite riportate durante la caccia e le schermaglie con i predatori.

Quattro anni fa, una malattia prima sconosciuta è scoppiata all'interno dello stormo. Anche se solo pochi membri in realtà sono deceduti, così tanti erano malati per un lungo periodo che non era stato raccolto abbastanza cibo e lo stormo è sopravvissuto a stento l'inverno successivo. Henesku ha notato che molti membri dello stormo ultimamente sembrano affaticati, ed è preoccupato che possa essere imminente un altro focolaio della malattia. Quindi, sta assillando il capo caccia e il capo scorte perché accumulino provviste extra.

Henesku e Jenlisa presentano un fronte comune su qualsiasi cosa ad eccezione delle questioni religiose: Jenlisa venera Tuilviel Glithien, ma esita se qualcuno le chiede se è più importante avere in grande stima il mondo naturale o una divinità specifica.

Henesku Finlist: Raptoran chierico 9; GS 9; umanoide Medio (raptoran); DV 3d6+6 più 6d8+12; pf 58; Iniz +5; Vel 9 m, volare 13,5 m (media); CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d8/x3, lancia+1); Att comp +6/+1 in mischia (1d8/x3, lancia+1); AS incantesimi, scacciare non morti 3 volte al giorno (+2, 2d6+9, 9°); QS visione crepuscolare, tratti dei raptoran, livelli di sostituzione; AL CB; TS Temp +8, Rifl +4, Vol +10; For 8, Des 13, Cos 14, Int 12, Sag 19, Car 10.

Abilità e talenti: Concentrazione +8 (+12 lanciare sulla difensiva), Conoscenze (religioni) +7, Diplomazia +0 (+4 trattando con nativi del Piano Elementale dell'Aria), Guarire +16, Osservare +18, Saltare +9, Scalare +1; Incantare in Battaglia†, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni.

†Nuovo talento descritto a pagina 150.

Linguaggi: Comune, Silvano, Tuilvilanuue.

Tratti dei raptoran: I raptoran possono planare a una velocità di 12 metri, con manovrabilità media. I raptoran hanno un infallibile senso dell'orientamento e sanno sempre da che parte è il nord. Un raptoran incantatore ottiene +1 livello dell'incantatore agli incantesimi dell'Aria. Henesku può volare per 2 round senza penalità, oppure per 4 round al costo di diventare affaticato. Un raptoran che vola può compiere un attacco in picchiata (come una carica, ma deve volare a una velocità di almeno 9 metri, scendere a una velocità di almeno 3 metri e usare un'arma perforante per infliggere danni raddoppiati con un colpo).

Livelli di sostituzione Raptoran chierico 1°, raptoran chierico 3°, raptoran chierico 7°. Vedi pagina 160.

Incantesimi da chierico preparati (9° livello dell'incantatore): 0 - creare acqua, individuazione del magico (2), individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande; 1° - benedizione, favore divino, protezione dal male, santuario (CD 15), scudo entropico, vista del rapace†^D; 2° - blocca persone (2) (CD 16), evoca falco crudele†^D, resistenza dell'orso, silenzio (CD 16), zona di verità (CD 16); 3° - dissolvi magie, luce diurna, luce incandescente (+7 contatto a distanza), protezione dall'energia, volo tenace†^D; 4° - evoca mostri

IV, inviare, libertà di movimento, prontezza aerea†^D; 5° - evoca mostri V, resistenza agli incantesimi^D.

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7.

D: Incantesimo di dominio. Domini: Cielo† (bonus di +1,5 m a velocità di planare/volare, Osservare è un'abilità di classe), Protezione (interdizione protettiva garantisce bonus di resistenza +9 al tiro salvezza successivo, 1 volta al giorno).

†Nuovo dominio descritto a pagina 174.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+1, lancia+1, talismano della saggezza+2, 4 pozioni di cura ferite gravi, 2 pozioni di ristorare inferiore, borsa per componenti incantesimi, simbolo sacro, 10 mp.

Chanil Akiilin, capo militare

Questo è il primo anno di Chanil come capo militare. Per lungo tempo è stato il miglior cacciatore dello stormo, e brama la posizione di capo caccia, ma Jenlisa continua a concederla a un raptoran più vecchio. Jenlisa afferma che il successo di Chanil nella caccia è dovuto principalmente alla sua capacità di conoscere la mossa successiva del suo avversario, e che questa qualità lo renderà un buon capo militare. In verità, però, essa teme che la sua bravura nella caccia sia tale che possa ridurre la popolazione animale circostante al di sotto del livello di sostenibilità se lasciato agire senza controllo.

Ora che Chanil è capo militare, però, è determinato a fare un buon lavoro. Si occupa degli affari quotidiani, coordinando le sentinelle e garantendo la difesa della comunità. Ciononostante, è sempre alla ricerca impaziente di qualcuno contro cui fare guerra. La sua squadra ha respinto con successo un altro stormo che aveva sfidato il Rifinti per una vallata vicina, ma quella è stata solo una baruffa, non una vera guerra.

Ultimamente sta nascendo una controversia poiché il capo caccia, Miithi, incontra di nascosto delle femmine elfiche provenienti dall'altra parte del lago. Ciò ha fatto nascere un acceso dibattito per decidere se i raptoran debbano permettere a chiunque di insediarsi così vicino alle abitazioni a strapiombo di Rifinti, anche se promettono amicizia. Chanil ha scaltramente continuato a incoraggiare Miithi a incontrarsi con le elfe più spesso, offrendo di occuparsi della supervisione dei gruppi di caccia mentre lui non è presente. Il capo militare spera che Miithi faccia adirare gli elfi in modo da avere così la sua possibilità di dimostrare il proprio valore in guerra.

In preparazione a tale evento, da tempo sta accumulando armi come se lo stormo stesse per essere messo sotto assedio e ha addestrato lo stormo nell'uso delle armi per parecchie ore ogni notte, a volte continuando fino all'alba.

Chanil Akiilin: Raptoran ranger 10; GS 10; umanoide Medio (raptoran); DV 10d8+20; pf 68; Iniz +3; Vel 9 m, volare 12 m (media); CA 21, contatto 15, colto alla sprovvista 17; Att base +10; Lotta +11; Att +15 a distanza (1d8+2/x3, arco da piede+1) o +12 in mischia (1d8+2/x3, lancia lunga+1); Att comp +13/+13/+8 a distanza (1d8+2/x3, arco da piede+1 con Tiro Rapido) o +12/+7 in mischia (1d8+2/x3, lancia lunga+1); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m (3 m con lancia lunga); AS nemico prescelto (animali +6, bestie magiche +2, elfi +2); QS compagno animale (pipistrello crudele), benefici del compagno animale, eludere, visione crepuscolare, tratti dei raptoran, rapido segugio, empatia selvatica +11 (+7 bestie magiche), andatura nel bosco; AL NB; TS Temp +9, Rifl +11, Vol +2; For 12, Des 19, Cos 14, Int 10, Sag 8, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Conoscenze (geografia) +4, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi

+17, Osservare +14, Percepire Intenzioni +5, Saltare +11, Scattare +3, Sopravvivenza +12 (+14 evitare di perdersi); Mobilità, Resistenza Fisica^B, Schivare, Seguire Tracce^B, Tiro in Movimento, Tiro Multiplo^B, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Tuilvilanuue.

Compagno animale (Str): Chanil ha un pipistrello crudele (vedi pagina 15 del *Manuale dei Mostri*) di nome Alanotturna come compagno animale.

Benefici del compagno animale (Str): Chanil e Alanotturna hanno la qualità speciale di legame. (La Saggezza di Chanil è troppo bassa perché possa lanciare incantesimi da ranger, quindi lui e Alanotturna non ottengono alcun beneficio dalla qualità speciale di condividere incantesimi.)

Legame (Str): Chanil può gestire Alanotturna come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al suo pipistrello crudele.

Eludere (Str): Se Chanil viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Nemico prescelto (Str): Chanil ottiene un bonus di +6 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro gli animali. Ottiene lo stesso bonus ai danni da arma.

Contro gli elfi e le bestie magiche, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Tratti dei raptoran: I raptoran possono planare a una velocità di 12 metri, con manovrabilità media. I raptoran hanno un infallibile senso dell'orientamento e sanno sempre da che parte è il nord. Chanil può volare per 10 minuti totali al giorno prima di diventare affaticato. Un raptoran che vola può compiere un attacco in picchiata (come una carica, ma deve volare a una velocità di almeno 9 metri, scendere a una velocità di almeno 3 metri e usare un'arma perforante per infliggere danni raddoppiati con un colpo).

Rapido segugio (Str): Seguire tracce a velocità normale senza subire la solita penalità di -5, oppure può seguire tracce al doppio della velocità con solo una penalità di -10.

Andatura nel bosco (Str): Chanil può muoversi attraverso sterpi naturali, rovi, zone infestate e simili terreni alla sua normale velocità e senza danni o altri impedimenti. Tuttavia, sterpi, rovi e aree infestate che sono manipolate con la magia per ostacolare il movimento lo influenzano comunque.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+2, anello di protezione+1, arco da piede+1 (bonus di For +1) con 20 frecce, lancia lunga+1, guanti della destrezza+2, 20 mp.

Delembri Vintagil, capo scorte

Delembri ha ricoperto diverse cariche all'interno dello stormo durante la sua lunga vita, ed è stata capo scorte anche in periodi precedenti. Avendo superato la mezza età, non è energica o paziente come era un tempo ed è diventata un po' aspra nelle sue risposte a situazioni e richieste insolite. Questa qualità stizzosa è una delle principali ragioni per cui Jenlisa le ha affidato questo incarico; il suo atteggiamento garantisce che la gente non chieda nulla che non sia veramente necessario.

Delembri sa che una delle cisterne ha bisogno di essere sostituita, ma non vuole inviare una squadra per farlo finché non si sa se lo stormo inizierà a scavare un nuovo livello nella roccia della parete del dirupo. Una cisterna che perde è un

problema, ma quella quantità di scavi graverà pesantemente sulle risorse dello stormo. La decisione si sta trascinando da fin troppi dibattiti, principalmente perché tutti ora sono impegnati a mormorare maldicenze sugli elfi presenti nell'area. Come se quello fosse un problema!

Per peggiorare ancora le cose, il capo militare le sta sempre alle costole per produrre più carbone da consumare nella forgia per le armi. Lei gli ha ricordato parecchie volte che non è possibile produrre carbone a quel ritmo, ma lui sembra non ascoltare. E comunque non c'è molto metallo, quindi dovrà accontentarsi di costruire archi e frecce invece che accumulare scarpe chiodate e spade. A meno che, naturalmente, qualcun altro nella comunità (vale a dire Miithi, il capo caccia) non voglia chiedere ai suoi amici elfi se sono disposti a scambiare un po' del loro metallo.

Oltre a tutto ciò, Henesku da tempo si sta lamentando che lo stormo ha bisogno di scorte di cibo extra poiché tutti sembrano stanchi. È naturale che la gente sia stanca! Chi non lo sarebbe dopo tutto quell'addestramento con le armi?

Delembriil Vintagil: Raptoran femmina ladra 2/chierica 6; GS 8; umanoide Medio (raptoran); DV 4d6+4 più 4d8+4; pf 42; Iniz +1; Vel 9 m, volare 13,5 m (media); CA 15, contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +5; Lotta +3; Att o Att comp +7 in mischia (1d6+1/18-20, *stocco*+1); AS attacco furtivo +1d6, incantesimi, scacciare non morti 4 volte al giorno (+1, 2d6+7, 6°); QS eludere, visione crepuscolare, livelli di sostituzione; AL NB; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +9; For 7, Des 13, Cos 12, Int 11, Sag 18, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cercare +7, Concentrazione +7, Conoscenze (locali) +5, Guarire +10, Osservare +11, Racogliere Informazioni +10, Saltare +8, Scalare +5 (+7 corde), Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce), Utilizzare Corde +6, Valutare +5; Arma Accurata, Indagatore, Mescere Pozioni.

Linguaggi: Comune, Tuilvilanuue.

Tratti dei raptoran: I raptoran possono planare a una velocità di 12 metri, con manovrabilità media. I raptoran hanno un infallibile senso dell'orientamento e sanno sempre da che parte è il nord. Un raptoran incantatore ottiene +1 livello dell'incantatore agli incantesimi dell'Aria. Questa raptoran può volare per 1 round senza penalità, oppure per 2 round al costo di diventare affaticata. Un raptoran che vola può compiere un attacco in picchiata (come una carica, ma deve volare a una velocità di almeno 9 metri, scendere a una velocità di almeno 3 metri e usare un'arma perforante per infliggere danni raddoppiati con un colpo).

Livelli di sostituzione: Raptoran chierico 1°, raptoran chierico 3°. Vedi pagina 160.

Incantesimi da chierico preparati (6° livello dell'incantatore): 0- *creare acqua* (2), *individuazione del veleno*, *luce*, *riparare*; 1° - *benedizione*, *comprensione dei linguaggi*, *contrastare elementi*, *scudo della fede*, *vista del rapace*^{†D}; 2° - *blocca persone* (CD 16), *calmare emozioni* (CD 16), *localizza oggetto*^D, *rendere integro*, *silenzio*; 3° - *creare cibo e acqua*, *rimuovi malattia*, *scolpire pietra*, *volo tenace*^{†D}.

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 7.

D: Incantesimo di dominio. Domini: Cielo[†] (bonus di +1,5 m a velocità di planare/volare, Osservare è un'abilità di classe), Viaggio (libertà di movimento fino a 6 round al giorno; Sopravvivenza è un'abilità di classe).

†Nuovo dominio descritto a pagina 174.

Proprietà: *Stocco*+1, *armatura di cuoio*+1, *amuleto dell'armatura naturale*+1, *bacchetta di cura ferite moderate*, (30 cariche), *pergamena divina con luce diurna* ed *evoca mostri III*, anello d'oro (450 mo).

Miithi Xantiro, capo caccia

Miithi è stato capo caccia per un lungo periodo e quest'anno sperava di prendersi una pausa da quell'incarico. Uno dei suoi giovani cacciatori migliori, Chanil Akiilin, aveva sperato di essere designato all'incarico già da un po' di tempo, ma invece gli è stata data la posizione di capo militare. Jenlisa, però è una donna saggia, e probabilmente aveva un buon motivo per prendere una tale decisione.

Ultimamente, Miithi è stato molto occupato ad addestrare i giovani membri dello stormo a cacciare. Per qualche ragione sembrano meno focalizzati dei giovani delle stagioni precedenti, e ha fatto molta fatica a farli concentrare sul compito attuale. Sembrano stremati di fatica.

Anche Miithi è stanco, dal momento ha compiuto parecchi voli attraverso il lago per trascorrere un po' di tempo con un piccolo gruppo di elfe. Una delle elfe gli sta dando lezioni di magia, estrapolando l'innata capacità magica che egli non ha mai saputo di possedere. Miithi ha parlato delle elfe a Jenlisa, ma non ha detto nulla delle lezioni di magia. Né ha menzionato il fatto che a volte non riesce a ricordare alcun dettaglio delle sue visite alle elfe.

La selvaggina questa stagione è stata abbondante, e Miithi non ha avuto difficoltà a soddisfare le richieste di Henesku di immagazzinare più cibo. Delembriil, il capo scorte, ha dovuto farsi in quattro per riuscire a essiccare tutta quella carne e a trovare il posto per metterla via, ma le terre dello stormo hanno fornito parecchio cibo questa stagione.

Miithi Xantiro: Raptoran ranger 8/stregone 2; GS 10; umanoide Medio (raptoran); DV 8d8+24 più 2d4+6; pf 74; Iniz +2; Vel 9 m, volare 12 m (media); CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +9; Lotta +10; Att +13 a distanza (1d8+1/x3 più 1d6 da elettricità, *arco da piede folgorante*+1) o +11 in mischia (1d8+1/x3, lancia lunga perfetta); Att comp +11/+11/+6 a distanza (1d8+1/x3 più 1d6 da elettricità, *arco da piede folgorante*+1) o +11/+6 in mischia (1d8+1/x3, lancia lunga perfetta); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m (3 m con lancia lunga); AS nemico prescelto (animali +4, giganti +2), incantesimi; QS compagno animale (falco crudele), benefici del compagno animale, famiglia, benefici del famiglia, visione crepuscolare, tratti dei raptoran, rapido segugio, empatia selvatica +9 (+5 bestie magiche), andatura nel bosco; AL CB; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +6; For 13, Des 14, Cos 16, Int 8, Sag 12, Car 11.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +6, Ascoltare +6 (+8 con famiglia), Cavalcare +4, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +15 (+17 con famiglia, +18 con illuminazione intensa), Saltare +11, Sapienza Magica +1, Scalare +3, Sopravvivenza +12, Allerta, Arma Focalizzata (arco da piede), Critico Migliorato (arco da piede), Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Multiplo^B, Tiro Preciso, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Tuilvilanuue.

Compagno animale (Str): Miithi ha un falco crudele di nome Raggio di Sole come compagno animale. Le caratteristiche e le peculiarità di Raggio di Sole sono riassunte nella descrizione del falco crudele a pagina 189 di questo volume.

Benefici del compagno animale (Str): Miithi e Raggio di Sole hanno le qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Miithi può gestire Raggio di Sole come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al suo falco.

Condividere incantesimi (Str): Miithi può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Il ranger può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "Incantatore" sul suo compagno animale.

Famiglio: Il famiglio di Miithi è un falco di nome Alethial. Il famiglio usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e di Miithi. Le caratteristiche e le peculiarità della creatura sono riassunte sotto.

Benefici del famiglio: Miithi ottiene benefici speciali dall'aver un famiglio. Questa creatura garantisce a Miithi un bonus di +3 alle prove di Osservare con illuminazione intensa (compreso nelle statistiche soprastanti).

Alethial garantisce al suo padrone Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Miithi può comunicare telepaticamente con il proprio famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha la stessa connessione del suo famiglio con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Miithi può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo famiglio se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "Incantatore" sul suo famiglio.

Nemico prescelto (Str): Miithi ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiungere e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro gli animali. Ottiene lo stesso bonus ai danni da arma.

Contro i giganti, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Tratti dei raptoran: I raptoran possono planare a una velocità di 12 metri, con manovrabilità media. I raptoran hanno un infallibile senso dell'orientamento e sanno sempre da che parte è il nord. Un raptoran incantatore ottiene +1 livello dell'incantatore agli incantesimi dell'Aria. Questo raptoran può volare per 10 minuti totali al giorno prima di diventare affaticato. Un raptoran che vola può compiere un attacco in picchiata (come una carica, ma deve volare a una velocità di almeno 9 metri, scendere a una velocità di almeno 3 metri e usare un'arma perforante per infliggere danni raddoppiati con un colpo).

Rapido segugio (Str): Seguire tracce a velocità normale senza subire la solita penalità di -5, oppure può seguire tracce al doppio della velocità con solo una penalità di -10.

Andatura nel bosco (Str): Miithi può muoversi attraverso sterpi naturali, rovi, zone infestate e simili terreni alla sua normale velocità e senza danni o altri impedimenti. Tuttavia, sterpi, rovi e aree infestate che sono manipolate con la magia per ostacolare il movimento lo influenzano comunque.

Incantesimi da ranger preparati (4° livello dell'incantatore): 1° - intralciare (CD 12), parlare con gli animali.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/4 al giorno; 2° livello dell'incantatore): 0 - individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, messaggio; 1° - colpo accurato, ritirata rapida.

Proprietà: Giaco di magia in mithral+2, anello di protezione+1, lancia lunga perfetta, arco da piede folgorante+1 (bonus di For +1) con 20 frecce.

Alethial, Falco famiglio: GS -; animale Minuscolo; DV 2; pf 37; Iniz +3; Vel 3 m, volare 18 m (media); CA 18, contatto 15, colto alla sprovvista 15; Att base +9; Lotta -1; Att o Att comp +14 in mischia (1d4-2, sperone); QS eludere migliorato,

visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +6, Rifl +9, Vol +7; For 6, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +22, Osservare +22, Sopravvivenza +13; Arma Accurata^B.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Alethial può trasmettere incantesimi a contatto per Miithi (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Alethial viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Abilità: I falchi hanno un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare.

Jantril Sestriin, capo siderale

Jantril è stata nominata capo siderale per la prima volta ed è impaziente di diventare famosa. Sogna di essere immortalata in una costellazione, allo stesso modo in cui le leggende narrano lo siano stati in passato i raptoran. Per ottenerlo, deve assicurarsi che tutti nello stormo rivolgano sufficiente attenzione alle questioni celestiali. Proprio ora, il capo militare sta facendo addestrare tutti con le armi di notte e di giorno come se la guerra fosse imminente. Quando non si addestrano, discutono se ampliare la loro dimora e quanto vicino si debba permettere a quegli elfi di insediarsi. Le stelle prediligono l'ampliamento dell'abitazione a strapiombo, ma fanno inquietanti allusioni al fatto che gli elfi non sono ciò che sembrano essere.

Le statistiche di Jantril Sestriin sono presentate nella descrizione della classe di prestigio del pegno celeste (vedi pagina 121).

Elissto Nisian, portavoce solare

Negli ultimi tempi tutti si stanno comportando in modo strano. Quel giovinastro ha deciso di andare a parlare con gli elfi? Sai che roba. Le guardie che pattugliano i confini sanno perfettamente cosa sta facendo: lezioni di magia. Chi meglio potrebbe impartirle se non un elfo? Anche se non era lo scopo dei suoi incontri, tutte queste discussioni su raptoran ed elfi sono un mucchio di fesserie. Dovrebbero parlare della questione dell'ampliamento che è stata proposta, non litigare su chi vive dove. I membri dello stormo impegnati nel Cammino dei Quattro Venti potrebbero essere di ritorno a breve, quindi è necessario decidere rapidamente se creare nuovi nidi.

Tutti sono insolitamente litigiosi di recente, probabilmente perché sono stanchi. Mai, in tutti gli anni in cui Elissto è stato portavoce solare, i raptoran si sono addestrati nell'uso delle armi con questa regolarità dopo l'alba. Se qualcuno non mette fine a questa follia, lui potrebbe esser costretto a far risuonare qualche testa.

Elissto è stato il portavoce solare dello stormo per più di una decade ormai, ed è molto più in sintonia con il mondo esterno di chiunque altro nello stormo. Ha un fascino notevole e ci sa fare nel sistemare le cose con i non raptoran. Ciononostante, è frustrato a causa della situazione attuale. Se ben presto non viene fuori un po' di buon senso, Elissto dovrà andare a parlare con il capo stormo.

Elissto Nisian: Raptoran bardo 8; GS 8; umanoide Medio (raptoran); DV 8d6-8; pf 22; Iniz +4; Vel 9 m, volare 12 m

(media); CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +7; Att +12 a distanza (1d8+2/x3, arco da piede+1) o +7 in mischia (1d6+1/18-20, stocco); Att comp +12/+7 a distanza (1d8+2/x3, arco da piede+1) o +7/+2 in mischia (1d6+1, 18-20, stocco); AS incantesimi; QS conoscenze bardiche +8, musica bardica 8 volte al giorno (controcanto, affascinare, ispirare competenza, ispirare coraggio +2, *suggestione*), visione crepuscolare, tratti dei raptoran; AL N; TS Temp +1, Rifl +10, Vol +7; For 13, Des 19, Cos 8, Int 10, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +12, Concentrazione +10, Conoscenze (geografia) +4, Conoscenze (locali) +7, Diplomazia +13, Intrattenere (canto) +13, Osservare +3, Raccogliere Informazioni +15, Saltare +5, Scalare +3; Arma Focalizzata (arco da piede), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Tuilvilanuue.

Musica bardica: Utilizzare musica bardica otto volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Controcanto (Sop): Usare musica o poesie per contrastare effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Usare musica o poesie per far diventare una o più creature affascinate da lui.

Ispirare competenza (Sop): Usare musica o poesie per aiutare un alleato a eseguire con successo un compito.

Ispirare coraggio (Sop): Usare musica o poesie per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Suggestione (Mag): Usare musica o poesie per imporre una *suggestione* (come per l'incantesimo) a una creatura che ha già affascinato.

Tratti dei raptoran: I raptoran possono planare a una velocità di 12 metri, con manovrabilità media. I raptoran hanno un infallibile senso dell'orientamento e sanno sempre da che parte è il nord. Un raptoran incantatore ottiene +1 livello dell'incantatore agli incantesimi dell'Aria. Elissto può volare per 1 round senza penalità, oppure per 2 round al costo di diventare affaticato. Un raptoran che vola può compiere un attacco in picchiata (come una carica, ma deve volare a una velocità di almeno 9 metri, scendere a una velocità di almeno 3 metri e usare un'arma perforante per infliggere danni raddoppiati con un colpo).

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/4/1 al giorno; 8° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, messaggio*; 1° - *allarme, cura ferite leggere, immagine silenziosa (CD 13), risata incontenibile di Tasha (CD 13)*; 2° - *calmare emozioni (CD 14), eroismo, individuazione dei pensieri (CD 14), linguaggi*; 3° - *charme sui mostri (CD 15), parlare con gli animali, velocità*.

Proprietà: *Giaco di maglia in mithral*+1, stocco, arco da piede+1 (bonus di For +1), guanti della destrezza+2, 2 pozioni di cura ferite moderate, 30 mo.

Altri membri dello stormo

Lo stormo Rifinti tra i suoi membri conta anche i seguenti PNG. Molti di questi individui (quelli di livello inferiore al 5°) sono plananti: raptoran che sono stati giudicati pronti per intraprendere il Cammino dei Quattro Venti ma che ancora non sono partiti.

Barbaro: Uno di 3° livello.

Bardo: Due di 4° livello, due di 2° livello.

Chierico: Due di 4° livello, quattro di 2° livello.

Druido: Uno di 3° livello, uno di 2° livello, uno di 1° livello.

Guerriero: Uno di 3° livello.

Ladro: Due di 6° livello, uno di 2° livello.

Mago: Uno di 1° livello.

Monaco: Nessuno.

Paladino: Nessuno.

Ranger: Due di 6° livello, due di 4° livello, uno di 3° livello.

Stregone: Nessuno.

Adepto: Nessuno.

Combattente: Tre di 1° livello.

Esperto: Due di 4° livello.

Multiclasse (1 di ognuno): Ranger 3°/bardo 1°; ranger 4°/stregone 1°/ladro 2°.

DIMORA SULLO STRAPIOMBO DI RIFINTI

I membri dello stormo Rifinti hanno sfruttato come dimora per generazioni la stessa abitazione a strapiombo scavata nella roccia. Il lago sottostante rappresenta un'eccellente sorgente d'acqua dolce e di pesci, e la sabbia delle spiagge vicine è preziosa per la produzione di vetro. Alcune creste vicine sono ottimi posatoi per le sentinelle, e abbondano le caverne e i crepacci in cui nascondere il cibo. Gli elfi che sono arrivati da poco hanno una piccola comunità situata direttamente dall'altra parte del lago rispetto all'abitazione a strapiombo dei raptoran.

Sebbene ci siano parecchie stanze multiuso all'interno dell'abitazione a strapiombo che possono essere usate come laboratori nei periodi di brutto tempo, la maggior parte delle aree artigianali dello stormo sono in cima al dirupo, con la stessa abitazione a strapiombo dedicata principalmente a spazi abitativi e stanze di incontro (la Grande Sala, la cappella e così via). A metà strada tra l'abitazione scavata nella roccia, con i suoi caratteristici ingressi a forma di T sparsi nella parete a strapiombo del dirupo e la cima del dirupo si trova una vasta caverna naturale dall'alto soffitto conosciuta come Caverna Scintillante di Tuilviel, che serve come il più grande luogo di incontro al chiuso dello stormo. La Caverna Scintillante può essere raggiunta solo volando e quindi è accessibile solo agli adulti maturi dello stormo (quelli che hanno completato il Cammino dei Quattro Venti) che possono volare fin là con le loro forze. Quest'area funge anche da tempio di Tuilviel, la Regina dell'Aria e della Notte. I suoi seguaci terminano ogni servizio prendendo il volo, rendendole omaggio con voli notturni.

Le aree di lavoro in cima al dirupo comprendono due fornaci di pietra e un forno. Una fornace viene usata come forgia per fabbricare e riparare le armi; l'altra serve come fornace per fare il vetro e ogni tanto come forno per la ceramica: lo stormo ha programmato di costruire un forno per la ceramica separato entro i prossimi uno o due anni. Il forno viene usato per cucinare e cuocere il pane sciapo prodotto da farina di ghiande o di altre granaglie procurate con gli scambi. Piccole capanne a traliccio con tetti di paglia contengono i telai dei tessitori e gli altri laboratori che tengono lo stormo impegnato, ricco e prospero.

Accampamento Rifinti (piccolo insediamento): Magico; AL CB; Popolazione 40; Limite di 40 mo; raptoran (100%).

Autorità: Jenlisa Iltinger, raptoran femmina druida 12; Henesku Finlist, raptoran chierico 9; Chanil Akiilin, raptoran ranger 10; Delembriil Vintagil, raptoran femmina ranger 2/chierica 6; Miithi Xantiro, raptoran ranger 8/stregone 2; Janril Sestriin, raptoran femmina druida 7/pegno celeste 1; Elissto Nisian, raptoran bardo 8.



Livello superiore

Culle delle uova Culle delle uova Culle delle uova Culle delle uova

Nido
Nido
Nido

Discesa Discesa

Armeria

Buco nel pavimento

Posatoi in legno

Tipica entrata

Posatoi in legno

Dimora

sullo strapiombo di Rifinti

Un quadretto = 1,5 metri

Buco nel soffitto

Livello inferiore

Nido
Nido

Nido Nido Nido Nido

Dispensa settentrionale Laboratorio

Grande sala

Cucina

Laboratorio

Salita Salita

Dispensa meridionale

Laboratorio

Cappella

Uccelliera

Sala di atterraggio

Lago

CREARE PERSONAGGI RAPTORAN

I personaggi raptoran seguono tutte le regole per i personaggi descritte nel *Manuale del Giocatore*.

Quando si crea un personaggio raptoran, non bisogna dimenticare che acquistare gradi in Osservare, Saltare e Scalare ripaga sempre, anche se quelle sono abilità di classe incrociata, perché si sposano perfettamente con i modificatori di abilità razziali del raptoran. Allo stesso modo, si dovrebbe essere attenti alle opportunità di sfruttare la manovrabilità del raptoran una volta che si sono meritate le ali, scegliendo talenti (come Mobilità) e abilità (come Acrobazia) che aiutano a spostarsi in sicurezza.

Tuttavia, dopo avere guadagnato la capacità di volare, il personaggio affronta il dilemma di trasportare attrezzatura. Il personaggio non riesce ad alzarsi in volo con nulla che sia più pesante di un carico leggero, quindi le sue scelte per l'equipaggiamento sono limitate. Prendere in considerazione altri metodi per incrementare la propria Classe Armatura, poiché non sarà possibile volare in armatura pesante.

Come raptoran, il personaggio si qualifica per alcuni talenti specifici che avvantaggiano parecchio i personaggi volanti e per classi di prestigio specifiche del raptoran (descritte in questo volume) che sono inaccessibili a PG di altre razze.

Talenti: Carica in Picchiata, Nato per Volare, Riflessi Aerei, Superiorità Aerea, Tiro Spiovente, Volare Migliorato.

Classi di prestigio: Artiglio tempestoso, pegno celeste.

RAPTORAN COME PERSONAGGI

Essenzialmente, la classe che sceglie il giocatore determina più cose sul suo personaggio di qualsiasi altra scelta che possa compiere. Anche se il chierico è la classe preferita del raptoran, lo stile di vita basato sulla comunità della razza fa affidamento sul lavoro di squadra; di conseguenza, raptoran di altre classi sono piuttosto comuni.

Barbaro: Molti raptoran considerano allettante la classe del barbaro perché permette loro di vivere a contatto con la natura, liberi dalle usanze sociali che legano molti popoli civilizzati. Anche i giovani raptoran sono saltatori naturali e traggono beneficio dal movimento veloce del barbaro. Un effetto collaterale dell'ira del barbaro è che può stare in aria un po' più a lungo, ma i raptoran barbari di basso livello rischiano di diventare esausti se si affaticano sia perché volano troppo a lungo che a causa dell'ira.

Bardo: I raptoran hanno una forte tradizione orale, quindi i bardi sono alquanto comuni. Le loro capacità di persuasione, inoltre, li rendono maestri nel dibattere, elevando così il loro status sociale ancora di più agli occhi della comunità. I raptoran bardi acquisiscono gradi in Intrattenere (oratoria) più spesso che in qualsiasi altra categoria musicale dell'abilità.

Chierico: I chierici sono decisamente utili alla comunità dei raptoran, sia come fornitori di guarigioni che come incantatori versatili. I raptoran chierici di solito indossano solo armature leggere poiché qualsiasi tipo più pesante interferisce con la loro capacità di volare; *scudo della fede* e *scudo entropico* possono aiutarli a compensare.

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

Druido: Come i barbari, i druidi sono figli della natura, una cosa che ha una notevole attrattiva per i raptoran. I raptoran druidi possono aiutare a curare proprio come i chierici, e possono anche sfruttare forma selvatica per ottenere armi naturali che infliggono danni. I raptoran druidi generalmente scelgono uccelli quali gufi e falchi come compagni animali.

Guerriero: Un raptoran guerriero ha una maggiore capacità di manovra rispetto ai guerrieri di molte delle altre razze grazie alla sua capacità di volare. Sebbene si trovi di fronte allo stesso problema dell'armatura di un chierico, la capacità di volare è molto utile per i suoi attacchi a distanza, soprattutto quando combinati con Tiro in Movimento e altri talenti specifici dell'arciere, dei quali la maggior parte può essere scelta da un guerriero come talenti bonus.

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

Ladro: La capacità di manovra sul campo di battaglia e i bonus di abilità razziali del raptoran si sposano perfettamente con i punti di forza della classe del ladro. La capacità di volare di un raptoran ladro gli consente di raggiungere tesori re-ditizi che altri non potrebbero raggiungere. Molti raptoran ladri si concentrano su abilità per le terre selvagge invece che su quelle di orientamento urbano quali Disattivare Congegni e Scassinare Serrature.

Mago: Ai raptoran non piace trasportare libri, quindi i maghi sono alquanto rari. Qualcuno, però, sceglie quella classe perché gli permette di utilizzare la propria mente. Altri ne sono attratti perché offre l'opzione di specializzarsi.

Monaco: Ben pochi raptoran scelgono il cammino del monaco poiché molti membri della razza sono caotici. Quelli che sentono la necessità di un ordine maggiore nella loro vita possono diventare monaci sorprendentemente efficaci. La loro capacità di volare rende meno importanti certe capacità del monaco (come, ad esempio, caduta lenta), ma il movimento veloce fornisce ai raptoran monaci una velocità sul terreno straordinariamente veloce fino al punto di eguagliare o superare la loro velocità in aria.

Paladino: I raptoran paladini sono ancora più rari dei raptoran monaci a causa dei requisiti di allineamento e della mancanza di divinità legali buone nel pantheon dei raptoran. Ciononostante, quelli che esistono sono rispettati e apprezzati nelle loro comunità. Hanno gli stessi vantaggi per le armi a distanza e gli stessi problemi per l'armatura dei raptoran guerrieri.

Ranger: Come il druido e il barbaro, il ranger è molto vicino alla natura, ma un raptoran ranger è anche una macchina da combattimento sorprendentemente efficace quando sceglie lo stile di combattimento dell'arciere. I bonus di abilità razziali del raptoran si adattano molto bene alle abilità di classe del ranger, rendendolo eccezionalmente efficace nello scorgere i nemici e stare al passo con loro. Molti raptoran ranger scelgono uccelli notturni come compagni animali, anche se sono convenienti altre scelte.

Stregone: Lo stregone è una scelta naturale per un raptoran incantatore arcano perché non ha bisogno di trasportare libri degli incantesimi quando si sposta da una parte all'altra. I raptoran, inoltre, rispettano la capacità magica innata, considerandola un dono delle stelle. Il Carisma (solitamente) alto dello stregone, inoltre, è utile nei dibattiti.

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



Illustrazione di C. Lukacs

Le zone selvagge brulicano di vita. Elfi, halfling e raptoran vivono e viaggiano attraverso terre abitate da animali inquieti, mostri potenti e altre razze intelligenti. Le razze descritte di seguito hanno tutte un qualche legame con le razze delle terre selvagge descritte nei primi tre capitoli di questo volume, anche se solo per il fatto di vivere nelle stesse regioni e di competere per le stesse risorse. Le razze di questo capitolo incarnano variazioni sulle idee e capacità delle razze più comuni e forniscono opportunità per interpretare personaggi con punti di vista, fisiologie o storie insolite.

UTILIZZARE QUESTO CAPITOLO

Queste razze sono presentate come opzioni per i PG. In aggiunta, queste razze forniscono ai Dungeon Master nuove opzioni quando creano nemici da far affrontare ai giocatori o PNG insoliti che possono incontrare. Un viaggio attraverso terre selvagge si dimostra più interessante se i personaggi notano differenze nell'ambiente e nella cultura mentre si spostano. Questo capitolo aiuta a stabilire tali differenze tra quelle razze e regioni.

DOV'ERANO?

In molte campagne già iniziate, può risultare difficile introdurre nuove razze. Ad esempio, i felinidi non possono semplicemente girovagare nelle pianure e affermare di essere stati alleati degli elfi per innumerevoli generazioni umane, né i centauri possono improvvisamente rivendicare un'importanza nella campagna pari a quella di halfling o elfi. I seguenti suggerimenti dovrebbero fornire a giocatori

e DM qualche idea per includere nuove razze in una campagna già esistente.

Continenti o regioni lontane: Un'ovvia spiegazione per una razza che non è stata presente nella campagna fino ad ora è che ci sia una qualche barriera geografica significativa tra il territorio nativo della razza e la principale regione della campagna. La razza potrebbe abitare al di là di una catena montuosa invalicabile, di un vasto oceano oppure nelle profondità di una grande foresta magica.

Minoranza della popolazione: In questo scenario, la nuova razza in verità è stata presente nel mondo della campagna fin dall'inizio, ma la sua popolazione è talmente scarsa che i suoi membri vivono completamente al riparo di una razza più numerosa, e la maggioranza ultimamente fa passare in secondo piano la minoranza. Sebbene nessuna delle razze presentate in questo capitolo usi questa opzione come suo background predefinito, è possibile adattare facilmente le razze qui presentate per sfruttare questa opzione nella propria campagna.

Origine recente: Potrebbe essere che la nuova razza in realtà è una specie nata da poco, che è comparsa nel corso delle poche ultime generazioni come risultato di enormi fluttuazioni magiche o mutazioni naturali. I killoren, una razza di folletti simili agli umani introdotta in questo capitolo, sono un esempio di una razza nata da poco.

CLASSI DI MOSTRO

Alcune delle razze presentate in questo capitolo utilizzano le regole per la classe di mostro descritte in dettaglio in *Specie Selvagge*. La classe di mostro del

centauro presentata in questo capitolo è stata descritta in dettaglio per la prima volta in quel volume. Non è necessario possedere *Specie Selvagge* per poter utilizzare queste classi. Le classi di mostro funzionano 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 centauro non può diventare uno gnoll multiclasse, così come un guerriero umano non può diventare un centauro 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. Tuttavia, un DM può espressamente rinunciare a questa regola (ufficialmente dichiarando di usare una variante), se desidera una campagna di potenza leggermente superiore.
- Una classe di mostro non impone alcuna penalità all'esperienza per i multiclasse, come invece accade per le altre classi.

CENTAURO

“Veloce e sicura, questa è la via del centauro.”

— *Abryxius Bruile, centauro corsiero*

Decisamente più forti e veloci delle altre razze umanoidi, i centauri dominano vaste zone delle terre selvagge. Fondano comunità idilliache e pacifiche, cacciando ciò che vogliono nei luoghi che preferiscono.

I centauri abitano nelle pianure e nelle foreste in tribù di grandezza variabile. Anche se costruiscono ripari permanenti e vivono in un luogo per molti anni di seguito, i centauri viaggiano lontano dalle loro dimore con regolarità, percorrendo grandi distanze in tempi relativamente brevi. I centauri considerano tali escursioni essenziali per comprendere il mondo che circonda la loro casa, e amano moltissimo tale attività per il semplice gusto di intraprenderla. Sebbene i loro mestieri non abbiano raggiunto il livello di alcune delle razze umanoidi, ciò è avvenuto solamente perché i centauri preferiscono allontanarsi da casa frequentemente piuttosto che rimanere nello stesso posto a esercitare sempre lo stesso mestiere.

TRATTI RAZZIALI DEI CENTAURI

Con la parte inferiore del corpo di un grosso cavallo e il tronco e le braccia di un umano, i centauri combinano velocità e forza nella loro forma possente. Un centauro è grande e pesante come un cavallo, alto 2,1 metri e del peso di circa 1.050 kg. Il marrone è il colore dominante di un centauro, i lunghi capelli sulla testa e il manto lucido del corpo equino vanno dal marrone rossiccio chiaro fino al marrone scuro. Il tronco umano di un centauro ha una carnagione scura simile alla terra. In alcune tribù isolate e in individui più unici che rari, compaiono altre colorazioni, quali bianco, grigio o nero, ma queste sono estremamente insolite.

- +8 alla Forza, +4 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza.
- Taglia Grande: Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 ai tiri per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, limiti di sollevamento e trasporto raddoppiati rispetto a quelli dei personaggi Medi.
- Spazio/Portata: 3 metri/1,5 metri.
- La velocità base sul terreno di un centauro è 15 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un centauro inizia con quattro livelli da umanoide mostruoso, che li forniscono 4d8 Dadi Vita; un bonus di attacco base di +4; e bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4 e Vol +4.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un centauro gli conferiscono punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Osservare e Sopravvivenza.
- Talenti razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un centauro gli forniscono due talenti.
- Bonus di armatura naturale +3.
- Linguaggi automatici: Silvano, Elfico. Linguaggi bonus: Comune, Gnomesco, Halfling.
- Classe preferita: Ranger. I centauri ranger spesso scelgono bestie magiche o qualche varietà di umanoide come nemico prescelto.
- Modificatore di livello +2.

SOCIETÀ DEI CENTAURI

La società tribale dei centauri considera la libertà e le scelte personali come le virtù più importanti. Purché le scelte di un individuo non impediscano il benessere di un altro centauro della tribù, queste creature pacifiche lasciano tutte le decisioni all'individuo. La società apparentemente disorganizzata dei centauri in realtà è legata da una franchezza e da un cameratismo che culture più civilizzate hanno perso da parecchio tempo.

Territori: I centauri costruiscono i loro rifugi in zone boschive e preferiscono spostarsi attraverso pianure e foreste temperate. Sebbene i centauri abbiano dimore permanenti, la loro cultura ha più cose in comune con nomadi e cacciatori che con le razze di umanoidi che costruiscono città. Come le culture nomadi, le tribù di centauri si spostano a nord durante i mesi caldi e si concentrano nelle regioni temperate a sud durante l'inverno.

Insedimenti: I rifugi dei centauri assomigliano ben poco alle strutture permanenti di altre razze, poiché constano di una serie di bellissime radure nella foresta, ruscelli tran-

quilli e forse qualche tettoia qua e là. Sebbene questi rifugi sembrano semplici e non protetti, forniscono maggiore riparo perfino dei muri più solidi consentendo ai centauri che si muovono rapidamente di circondare i nemici in avvicinamento o di fuggire facilmente se messi alle strette.

Gruppi di potere: Un centauro druido di solito è il capo e portavoce designato di una tribù, ma gruppi di centauri combattenti esercitano un notevole dominio in qualsiasi tribù, soprattutto perché le loro scelte di dove e cosa cacciare hanno un impatto notevole su come mangerà la tribù nelle settimane successive. Le forti passioni di questi cacciatori, coraggiosi e dallo spirito libero, vengono mitigate dalla saggezza dei centauri druidi che studiano le terre selvagge in cui viaggia la tribù. Sebbene questi gruppi raramente siano divisi da lunghi conflitti, i cacciatori e i druidi spesso desiderano perseguire scopi a breve termine decisamente diversi.

Credenze: I centauri amano e venerano la natura, e molti di quelli che desiderano consacrarsi a un potere o causa superiore diventano druidi. Praticamente tutti i centauri chierici (che sono rari) venerano la divinità centauro Skerrit. I chierici di questa divinità della natura possono scegliere due qualsiasi dei seguenti domini: Animale, Bene o Vegetale.

Relazioni: I centauri evitano gli umani. Anche se non hanno alcun grave motivo di rancore nei loro confronti, preferiscono i terreni all'aperto invece che le città anguste che gli umani invariabilmente costruiscono. I centauri vanno d'accordo con gli elfi e con molte delle razze girovaghe, quali felinidi e halfling. I centauri hanno avuto fin troppe schermaglie pericolose contro tribù di gnoll feroci per non essere sospettosi nei confronti degli umanoidi con la testa da iena, ma hanno anche una mente aperta e sono abbastanza intelligenti da andare d'accordo con un singolo gnoll che si dimostri degno di fiducia.

PERSONAGGI CENTAURI

Grazie alle loro caratteristiche fisiche e fisiologia uniche, i centauri sono combattenti ed esploratori versatili. I centauri che prendono qualche livello da druido o (più raramente) da chierico combinano potenti attacchi a distanza con capacità magiche minori in modo molto simile a un umanoide incantatore multiclasse.

Centauri avventurieri: I centauri avventurieri non hanno i problemi con gli stranieri che hanno molti centauri. Mediante una combinazione di fiducia, curiosità e ambizione, questi coraggiosi centauri sono giunti a considerare le città e

comunità di altre culture come luoghi da studiare ed esplorare invece che come posti da evitare.

I centauri considerano gli avventurieri degli individui al di fuori della loro cultura. Molte altre razze delle terre selvagge, come gnoll e felinidi, vedono solo una piccola differenza tra un cacciatore esperto che fornisce cibo alla tribù e un avventuriero, ma i centauri la pensano in modo decisamente diverso. Sebbene i centauri non evitino gli avventurieri della loro razza allo stesso modo in cui rifuggono da umani, orchi e altri umanoidi, non riescono mai a far sentire veramente benaccetti i centauri avventurieri, e solitamente incoraggiano un tale personaggio a proseguire verso un'altra area o comunità dopo che ha trascorso con loro un breve periodo di tempo.

Sviluppo del personaggio: I personaggi centauri hanno 4 Dadi Vita razziali e un modificatore di livello +2. Ne

risulta che molte delle scelte iniziali di un centauro sono semplificate. Nei primi stadi della loro carriera, i personaggi centauri spesso hanno meno punti ferita di altri umanoidi combattenti di pari livello, facendo sì che molti centauri preferiscano il combattimento a distanza. Padroneggiare l'uso di un potente arco

lungo composto permette a un personaggio centauro di trarre vantaggio dalla sua forza, e la sua alta velocità gli consente di mantenersi a distanza da molti nemici. Per il combattimento in mischia, i centauri preferiscono armi a due mani che consentano loro di sfruttare appieno la loro forza notevole, come, ad esempio, lance lunghe, spadoni e asce bipenni.

Quando si interpreta un centauro, non bisogna dimenticare che

l'anatomia assolutamente unica della razza causa problemi in alcune circostanze. In un gruppo di quattro membri, è piuttosto probabile che se il personaggio centauro cade in combattimento, al gruppo mancherà la forza fisica per spostarlo. Inoltre, come sottolineato a pagina 7 del *Manuale dei Mostri*, alcune creature semplicemente non sono adatte a certi tipi di attività fisica. I centauri, nonostante la loro forza notevole, non sono in grado di scalare superfici a picco, né hanno molte probabilità di riuscire a camminare su una corda tesa. In queste situazioni, il DM è il giudice finale della logica interna al gioco.

Nomi del personaggio: I nomi di battesimo dei centauri sono di più sillabe e generalmente comprendono le lettere "z," "x," "r" e "y." I nomi di famiglia dei centauri di solito hanno una sola sillaba. I centauri usano un unico nome di battesimo e un nome di famiglia.

Nomi maschili: Brynzin, Denryx, Kezzryn, Tyrrox, Zerrn.

Nomi femminili: Allori, Byss, Rynna, Zerry.

Nomi di famiglia: Bri, Gyr, Hop, Tor, Zym.



Centaurio maschio

Centaurio femmina

INTERPRETARE UN CENTAURO

La differenza più evidente tra personaggi centauri e umanoidi è chiaramente la loro fisiologia, ma ci sono anche differenze importanti nei loro punti di vista. I centauri percorrono con facilità grandi distanze, e quindi dimostrano un minor attaccamento ai luoghi e alle proprietà rispetto a molte razze umanoidi.

Personalità: Molti centauri tendenzialmente sono accomodanti, quasi mansueti; di solito non sono interessati a interagire con i membri delle razze umanoidi. I centauri avventurieri, però, hanno una curiosità innata che supera la tipica esitazione dei centauri a interagire con gli altri, e generalmente sono socievoli ed estroversi. Tuttavia, i centauri avventurieri tendono a preferire halfling ed elfi a compagni di avventura di altre razze.

In quanto creature pensanti e civilizzate, i centauri disapprovano quegli umanoidi che li considerano potenziali cavalcature. È un grave insulto chiedere a un centauro di fungere da cavalcatura, e i centauri solitamente si offrono di trasportare i loro compagni solo in rare circostanze.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Il personaggio dovrebbe interpretare la tensione tra la propria curiosità e gli stereotipi a cui crede la sua gente nei confronti dei membri di altre razze. Quando interagisce con un membro di un'altra razza, il personaggio dovrebbe tentare di trasmettere che ha preconcetti sull'altro ma che sta cercando di dimostrare una mentalità aperta.

Servire come cavalcatura è degradante per il personaggio. Solo se la vita di un caro compagno fosse in pericolo, il personaggio si degnerebbe di trasportare un umanoide.

Comportamenti: I centauri avventurieri sanno che possono attendersi un freddo benvenuto se dovessero tentare di tornare a casa, e per questo motivo molti si considerano girovaghi permanenti. Questo atteggiamento è decisamente confortante, più che limitante, per il centauro avventuriero dal movimento veloce. A causa di questa mentalità, però, tali personaggi raramente possiedono più di quanto possano trasportare sulla loro larga schiena.

In combattimento, i centauri considerano la fuga come l'approccio naturale all'inizio di una battaglia, poiché sfruttano la loro velocità per stabilire un comodo raggio di azione prima di cominciare lo scontro.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Sfruttare la propria capacità di trasporto aumentata per essere pronti in qualsiasi situazione. Il personaggio non ha difficoltà a sentirsi a casa praticamente ovunque, ma non si aspetta di rimanere a lungo nello stesso posto. Il personaggio potrebbe cercare di collezionare souvenir o ricordi esotici dei luoghi che visita, riempiendo i suoi zaini con questi oggetti allo stesso modo in cui un umano potrebbe foderare il suo mantello con ricordi dei propri viaggi.

In combattimento, il personaggio dovrebbe incoraggiare i compagni a combattere come centauri, fino al punto di spingerli con insistenza ad apprendere talenti quali Attacco Rapido e Tiro in Movimento.

Linguaggio: Molti centauri sono reticenti a condividere i loro pensieri con gli altri, ma questa riluttanza raramente ostacola le loro abilità sociali. Quando comunicano con molti umanoidi, i centauri fanno affermazioni brevi e a tono; sono più a loro agio ed estroversi in presenza di halfling ed elfi.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Sebbene non sia timido né impaurito dagli altri, il personaggio dovrebbe considerare con attenzione i propri pensieri prima di condividerli a terzi. Un'affermazione espressa con cautela è meglio di un lungo discorso imprudente. Due delle grida di battaglia preferite dai centauri sono "Rapido!" e "Corri veloce, corri con passo fermo!" il personaggio dovrebbe tentare di differenziare il modo con cui parla a molti umanoidi dal modo in cui interagisce con halfling, elfi e i suoi amici fidati. Dovrebbe esserci una differenza ben marcata tra i modi di interagire con questi due gruppi.

INCONTRI CON I CENTAURI

I centauri amano le battaglie in corsa. Il centauro corsiero descritto di seguito è un capo efficace per un gruppo di centauri di pattuglia, soprattutto quando sono in grado di utilizzare la loro tattica preferita in uno scontro.

LI 7: Quattro centauri compongono un gruppo di pattuglia con LI 7. Queste creature accorte si muovono con più furtività di quanto indicherebbero le loro grandi forme, e sono in grado di distruggere perfino un gruppo più forte in un combattimento in corsa se ai loro nemici manca la velocità per raggiungerli.

LI 10: Un centauro corsiero e quattro centauri. Questo gruppo di pattuglia è guidato da un esperto centauro barbaro capo, che fornisce al gruppo la capacità di affrontare mostri più grandi e possenti. Generalmente, i centauri tenteranno tutti di combattere da una lunga gittata, compiendo un attacco con i loro archi e poi allontanandosi ancora di più dai nemici. Quando affrontano nemici in grado di tenere il passo di questa tattica, i centauri tentano di muoversi tutto intorno al nemico e fornire opportunità di attaccare ai fianchi per gli attacchi del centauro corsiero.

Centaurio corsiero: Centauro barbaro 3; GS 9; umanoide mostruoso Grande; DV 4d8+12 più 3d12+9; pf 64; Iniz +5, Vel 21 m; CA 22, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +7; Lotta +17; Att +13 in mischia (2d8+9/19-20, spadone perfetto) o +12 in mischia (1d6+6, zoccolo) o +12 a distanza (2d6+7/x3, arco lungo composito+1); Att comp +13/+8 in mischia (2d8+9, 19-20, spadone perfetto) e +7/+7 in mischia (1d6+3, 2 zoccoli), o +12/+7 a distanza (2d6+7/x3, arco lungo composito+1) o +10/+10/+5 a distanza (2d6+7/x3, arco lungo composito+1 con Tiro Rapido); AS ira 1 volta al giorno; QS scurovisione 18 m, movimento rapido, percepire trappole +1, schivare prodigioso; AL CB; TS Temp +8, Rifl +11, Vol +8; For 23, Des 21, Cos 17, Int 6, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Osservare +9, Saltare +28; Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Elfico, Silvano.

Ira (Str): Una volta al giorno, un centauro corsiero può cadere in preda a uno stato di ira feroce che dura 8 round. I seguenti cambiamenti sono attivi finché dura la sua ira: pf aumentano di 14; CA 20, contatto 11, colto alla sprovvista 15; Lotta +19; Att +15 in mischia (2d8+12/19-20, spadone perfetto) o +14 in mischia (1d6+8, zoccolo); Att comp +15/+10 in mischia (2d8+12/19-20, spadone perfetto) e +9/+9 in mischia (1d6+4, 2 zoccoli); TS Temp +10, Vol +10; For 27, Cos 21; Saltare +30. Alla fine dell'ira, il centauro corsiero è affaticato per la durata dell'incontro.

TABELLA 4-1: CENTAURO

Livello	Bonus		Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Punti abilità	GS	Speciale
	Dadi di attacco	Vita base						
1°	1d8	+1	+0	+2	+2	(2 + mod Int) x 4	1	Talento, +1 armatura naturale, 2 zoccoli 1d4
2°	2d8	+2	+0	+3	+3	2 + mod Int	2	+2 For, +2 Sag
3°	2d8	+2	+0	+3	+3	-	2	+2 For, +2 Cos, +2 armatura naturale
4°	3d8	+3	+1	+3	+3	2 + mod Int	3	Talento, +2 For, +2 Des
5°	3d8	+3	+1	+3	+3	-	3	+2 For, +2 Cos, velocità 15 m, +3 armatura naturale
6°	4d8	+4	+1	+4	+4	2 + mod Int	3	Taglia Grande, 2 zoccoli 1d6

Schivare prodigioso (Str): Questo centauro corsiero conserva il bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: *Giacco di maglia in mithral*+1, spadone perfetto, arco lungo composito+1 (bonus di For +6) con 20 frecce, guanti della destrezza+2, mantello della resistenza+1, pozione di resistenza dell'orso, 2 pozioni di cura ferite moderate.

AVVENTURE CON I CENTAURI

I centauri spesso evitano gli stranieri, e quindi gli avventurieri possono sentirsi sgraditi e indesiderati nei territori dei centauri. Nelle rare situazioni in cui i centauri si ritrovano incapaci di fuggire da un nemico più potente, si sono rivolti agli avventurieri per chiedere aiuto. Oltre a queste situazioni estremamente rare, i centauri sono noti per aver superato la loro avversione per la compagnia di altre razze abbastanza a lungo per aiutare un gruppo di avventurieri a localizzare un qualche mostro o nemico che minaccia i loro territori. Facendo così da guida agli avventurieri, i centauri di solito riducono al minimo il tempo che gli avventurieri trascorrono all'interno dei loro territori e rendono più probabile l'eventualità che gli avventurieri li aiutino inavvertitamente scacciando o almeno indebolendo uno dei loro nemici.

- Una tribù di centauri sembra minacciare una comunità umana. Sebbene i centauri non siano ancora ricorsi alla violenza, hanno scoraggiato in modo chiaro gli umani dal prendere legname nella foresta vicina. Nonostante siano arrivati nell'area solo di recente, i centauri considerano la foresta un loro territorio e non tollerano alcuna interferenza da parte degli umani. Invece che proseguire per la loro strada, i centauri hanno deciso di cacciare gli umani. Non desiderano ricorrere alla violenza e preferirebbero che gli umani se ne andassero pacificamente, ma la loro velocità e abilità con l'arco li rende fiduciosi di poter difendere la foresta da qualsiasi incursione umana. Gli avventurieri devono riuscire nel difficile compito di persuadere i centauri, che hanno un chiaro ruolo prevalente nel crescente conflitto, ad andarsene o a coesistere pacificamente con la comunità umana: un compito difficile considerata la riluttanza dei centauri a interagire con gli estranei.
- I centauri hanno evitato a lungo il centro della grande foresta in cui girovagano. Pericolosi gas velenosi, insolite zone di oscurità magica e altre strane peculiarità al centro della foresta la rendono pericolosa perfino per i veloci centauri. Quando questa terribile regione inizia ad allargarsi all'interno della foresta, i centauri sospettano che un drago verde si nasconda nelle profondità del bosco, e alla fine decidono di cercare potenti avventurieri che li aiutino a eliminare la minaccia.

CLASSE DI MOSTRO DEL CENTAURO

Umanoide mostruoso

Esseri fieri e nobili con la forza dei cavalli e una passione per l'uso dell'arco, i centauri sono guardiani della foresta. Le tribù di centauri commerciano con molte comunità elfiche, e ognuna acconsente a proteggere l'altra in periodi di necessità. È grazie ad accordi come questi che si possono incontrare centauri che viaggiano con bande di elfi, prestando i loro muscoli e zoccoli per difendersi contro creature malvagie e depredatori.

Il centauro è una classe forte, adatta a qualsiasi giocatore che apprezzi personaggi amanti della natura. Ha poche capacità speciali e discreti modificatori ai punteggi di caratteristica, cosa che rende un personaggio centauro più che capace di mantenere la posizione in un combattimento se paragonato a barbari, guerrieri e ranger. Con la progressione dei livelli di questa classe, la Forza e la Costituzione di un centauro aumentano fino a un livello impressionante, facendolo diventare più veloce e più grosso, e permettendogli di infliggere più danni con i suoi grandi zoccoli.

Tratti razziali

Da notare che questi tratti non sono identici alla serie completa di tratti razziali del centauro comune poiché i punteggi di caratteristica e i Dadi Vita razziali del centauro aumentano con i livelli come mostrato sotto.

- Modificatori ai punteggi di caratteristica iniziali: +2 Des, -2 Int. I centauri sono rapidi e agili, ma non così abili mentalmente come gli umani.
- Taglia Media: Un personaggio centauro di 1° livello non ha bonus speciali né penalità dovute alla taglia.
- La velocità base sul terreno di un centauro è 12 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Armatura naturale: Un centauro ha un bonus di armatura naturale +1 alla Classe Armatura al 1° livello.
- Zoccoli: Un centauro ha due attacchi con gli zoccoli che sono armi naturali secondarie che infliggono i danni indicati più il bonus di Forza dimezzato. Un centauro può compiere due attacchi con gli zoccoli come attacchi secondari come parte di un attacco completo.
- Linguaggi automatici: Elfico, Silvano.
- Classe preferita: Ranger.

Abilità di classe

Le abilità di classe del centauro (e la caratteristica chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Osservare (Sag) e Sopravvivenza (Sag).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro del centauro.

Competenza nelle armi e nelle armature: I centauri sono competenti nelle armi semplici, spadoni e archi lunghi, ma non nelle armature o negli scudi. I centauri contano come creature non umanoidi al fine di determinare il costo dell'armatura (vedi pagina 122 del *Manuale del Giocatore*).

Talenti: Un centauro riceve un talento al 1° livello e un altro al 4° livello. Dopo il 6° livello, ottiene talenti normalmente in base ai suoi Dadi Vita, come indicato nella Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello" a pagina 22 del *Manuale del Giocatore*.

Armatura naturale: Il bonus di armatura naturale di un centauro aumenta a +2 al 3° livello e a +3 al 5° livello.

Velocità: Al 5° livello, la velocità base sul terreno di un centauro aumenta a 15 metri.

Taglia Grande: Al 6° livello, un centauro diventa Grande, con uno spazio di 3 metri e una portata di 1,5 metri. Ottiene una penalità di -1 alla CA, una penalità di -1 ai tiri per colpire, una penalità di -4 alle prove di Nascondersi e un bonus di +4 alle prove di lotta. I suoi limiti di sollevamento e trasporto diventano il doppio di quelli di un quadrupede Medio.

FELINIDE

"Ovunque le pianure mi portino, là è dove andrò a girovagare."

— Marrash della Tribù dell'Aquila Volante, felinide esploratore

Le grandi tribù dei felinidi girovagano dove desiderano, vivendo con passione ogni giorno della loro vita movimentata.

I felinidi nomadi vagano nelle pianure ricche d'erba, vivendo in tribù isolate dalle loro differenze visive. Le tribù di felinidi variano dall'amichevole all'ostile; gli incontri con i felinidi dipendono dall'umore di un singolo felinide e dalle circostanze più che da qualsiasi mentalità tribale. Rapidi di movimento e di pensiero, i felinidi si affidano a brevi esplosioni di energia per portare a termine praticamente ogni compito, facendo sembrare le altre razze lente e coscientiose al confronto.

TRATTI RAZZIALI DEI FELINIDI

I felinidi sembrano un incrocio tra un grande gatto predatore e un umano, con un lucente corpo umanoide muscoloso e la testa e la criniera di un felino. Molti felinidi maschi portano i folti capelli pettinati in trecce, mentre le femmine li tengono corti e ben lisciati. I felinidi più comuni hanno caratteristiche feline che ricordano i leoni, comprese folte criniere per i maschi. Altri gruppi hanno il mantello e la corporatura caratteristici di leopardi, tigri o ghepardi. I felinidi hanno unghie più spesse degli altri umanoidi, ma non i potenti artigli delle loro controparti feline, e compiono attacchi senz'armi proprio come gli umani. Molti felinidi preferiscono l'uso di portafortuna e totem che intrecciano nei capelli per avere fortuna in battaglia, successo nella caccia e buona ventura in altre imprese simili.

I felinidi parlano il Comune e un linguaggio chiamato Felino (ogni tribù parla un dialetto). I felinidi più intelligenti spesso imparano i linguaggi di gnoll e halfling. I personaggi felinidi possiedono i seguenti tratti razziali:

- +4 alla Destrezza, +2 al Carisma.
- La velocità base sul terreno di un felinide è 12 metri.

- Visione crepuscolare: I felinidi possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Abilità razziali: I felinidi hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Muoversi Silenziosamente.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Linguaggi automatici: Comune, Felino. Linguaggi bonus: Draconico, Gnoll, Halfling, Silvano.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello +1.

SOCIETÀ DEI FELINIDI

I felinidi conservano una società tribale simile a quella di molte culture umane nomadi.

Territori: I felinidi vagano nelle vaste praterie di regioni temperate e tropicali, rifuggendo dai territori più freddi anche in piena estate. Le tribù erranti di felinidi raramente si avvicinano alle grandi città di altre razze, ma ogni tanto si accampano in vista di un paese più piccolo o di un villaggio allo scopo di commerciare. I felinidi percorrono grandi distanze nei loro viaggi e non si affezionano a una specifica prateria o territorio nel modo in cui fanno a volte le tribù nomadi di umani.

Insedimenti: Gli accampamenti dei felinidi bilanciano la difendibilità con la facilità di fuga da un'area pericolosa. Di natura solitamente circolare, gli accampamenti dei felinidi hanno al centro un'area comune dove giocano i bambini mentre gli anziani li accudiscono e praticano i loro mestieri. Le tende e le tettoie delle singole famiglie si diramano da questo centro, con i combattenti più abili che occupano le tende sul perimetro esterno dell'accampamento.

Gruppi di potere: Non avendo grandi nazioni o potenti alleanze di tribù che li tengano uniti, i felinidi hanno scarsa esperienza della politica e delle lotte di potere che definiscono le società di altre razze. Invece, molte tribù ricevono un certo orientamento da parte di tre fonti: gli apripista, i druidi e il capitano. Gli apripista sono gli esploratori più abili della tribù, e determinano la direzione in cui la tribù caccia e viaggia, a meno che il capitano non annulli la loro decisione. I druidi, la principale fonte di guarigione e potere magico nella società, esercitano una grande influenza su molti aspetti della vita dei felinidi e spesso consigliano il capitano riguardo a questioni importanti. Il capitano prende decisioni su tutto ciò che ha effetto sulla tribù nel suo insieme.

Credenze: Essendo un popolo profondamente spirituale, i felinidi generalmente venerano una divinità a esclusione delle altre. Molti felinidi seguono i precetti di Obad-Hai e le loro figure religiose più importanti sono druidi consacrati al servizio del dio della natura. I felinidi venerano Obad-Hai più per il suo legame con il potere della natura e il suo dominio su vegetali e animali che non per il suo legame con le forze elementali primarie quali fuoco o acqua.

Altri felinidi, soprattutto avventurieri e viaggiatori, rendono omaggio a Fharlanghn. Mentre molte tribù di felinidi si spostano come nomadi, solo alcune viaggiano molto più degli altri e scelgono Fharlanghn come divinità principale.

Relazioni: I felinidi vanno d'accordo con i membri di praticamente qualsiasi altra razza. Ammirano quanti vivono nelle terre selvagge più dei cittadini. Per questo motivo, ricercano la compagnia di halfling, elfi dei boschi e gnoll. I felinidi fanno fatica a capire l'approccio lento e regolare che i nani hanno nei confronti della vita, e le due razze hanno ben poco in comune. Siccome sono così agli antipodi sia come temperamento che come caratteristiche fisiche, felinidi e nani raramente apprezzano la compagnia gli uni degli altri, sebbene non esista una reale animosità tra le due razze.

PERSONAGGI FELINIDI

Agili e carismatici, i personaggi felinidi sono eccellenti ladri e ranger.

Felinidi avventurieri: I felinidi che vanno all'avventura sentono l'irrequietezza comune alla loro gente in modo ancora più forte degli altri. L'eccitazione della scoperta e una grande curiosità spingono questi avventurieri ad allontanarsi dalle loro tribù ed esplorare altre terre. Al di là del semplice desiderio di viaggiare, alcuni felinidi trovano eccitante il fervore del combattimento, e l'impeto del pericolo spinge ancora più avanti il felinide avventuriero.

I felinidi ammirano gli avventurieri e considerano gli avventurieri esperti come grandi risorse per la tribù. La vita nomade dei felinidi è piena di pericoli e incontri inattesi, e la vita del tipico felinide è più simile a quella di un avventuriero che non la vita di un tipico umano o elfo.

Sviluppo del personaggio: I felinidi dovrebbero selezionare talenti e abilità che traggano vantaggio dal loro alto punteggio di Destrezza o che attenuino gli svantaggi del loro modificatore di livello +1. Il modo più semplice per farlo è mediante il combattimento a distanza: occorre trasformare l'alto punteggio di Destrezza del felinide in un bonus ai tiri per colpire per tenere lontani i mostri, minimizzando la mancanza del felinide di un Dado Vita in confronto ad altri personaggi con lo stesso LEP.

Nomi del personaggio: I felinidi preferiscono nomi che iniziano con le lettere "D," "M" o "N" e che contengono più suoni quali "s" e "r". Il nome di clan di un felinide si traduce in Comune come un participio (un verbo che diventa aggettivo con la terminazione "-nte") preceduto da un nome comune.

Nomi maschili: Densharr, Mersharr, Nermisarr, Therrass.

Nomi femminili: Dessirris, Mianissa, Morasha, Nera, Thessana.

Nomi di clan: Aquila Volante, Tigre Incalzante, Ruscello Fluente, Freccia Urlante.

INTERPRETARE UN FELINIDE

I felinidi rispondono con passione e intensità emotiva alle varie esperienze di vita. Le loro esplosioni di attività o emozioni veloci ma di breve durata sono altrettanto intense quanto quelle delle altre razze al loro ritmo relativamente lento. I felinidi apprezzano sia la concitata ferocia della battaglia che il calore di un pasto tranquillo insieme a compagni fidati.



Felinide femmina

Felinide maschio

Personalità: I felinidi condividono una rapida e attraente sicurezza di sé che li fa sembrare sempre pronti per la prossima sfida. Pronti all'ira e altrettanto pronti a perdonare, i felinidi trascorrono una vita piena di emozioni. I membri di molte razze considerano piacevole la compagnia dei felinidi nonostante il loro temperamento mutevole, considerando gradevoli e affascinanti il loro lasciar sgorgare liberamente le emozioni e il loro godersi la vita. Gli emotivi felinidi hanno anche un lato più oscuro e pericoloso, e hanno le stesse probabilità di rispondere a un insulto sguainando un'arma che di ignorarlo con una facezia.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Lasciare che le proprie emozioni vengano palesate ad ogni opportunità. Quando ci si fa un'opinione, esprimerla. Reagire in modo appassionato a molti incontri, sguainando le armi quando è imminente uno scontro e accogliendo a braccia aperte quanti sembrano amichevoli. Non esitare a criticare le cose che non piacciono. Non lesinare le lodi per le cose che si apprezzano.

Comportamento: I felinidi si spostano in rapidi scatti di velocità piuttosto che con un'andatura regolare. Anche quando percorrono lunghe distanze, intervallano brevi scatti con corti periodi di riposo. I membri delle altre razze trovano questo stile di movimento praticamente impossibile da imitare, ma per i felinidi è molto meno stancante che semplicemente andare avanti a un passo regolare.

I felinidi, inoltre, attribuiscono grande importanza a piccoli souvenir che servono come legami fisici con i loro ricordi, e sono convinti che questi souvenir speciali abbiano un'importanza fisiologica se non addirittura un vero e proprio potere magico. I felinidi adulti si portano sempre dietro parecchi di questi souvenir, che vanno da oggetti grandi come armi e armature che li hanno ben serviti in vecchie battaglie fino a oggetti delicati come una piccola spilla che il personaggio ha indossato in un giorno importante della

sua vita. Per i felinidi, questa tradizione è un'esperienza profondamente personale, e il più grande complimento che un felinide possa fare a qualcuno è di offrirgli in dono uno dei suoi souvenir e spiegargliene il significato.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Se il gruppo utilizza le miniature mentre esplora un dungeon, il giocatore può rappresentare le proprie azioni in modo visivo spostandosi per una breve distanza più avanti ogni volta che il suo gruppo si riunisce oppure rimanendo indietro di un po' quando il gruppo va avanti per poi raggiungerlo con uno scatto veloce. Se il gruppo non utilizza le miniature, oppure se le utilizza solo durante i combattimenti, il giocatore dovrebbe enfatizzare il proprio modo di muoversi descrivendo i suoi spostamenti con salti e scatti invece che semplici camminate. Il giocatore dovrebbe prendersi il tempo di chiarire la posizione del suo personaggio in rapporto al resto del gruppo.

Dovrebbe scegliere un piccolo souvenir che abbia per lui un significato speciale almeno una volta ad ogni livello. Sebbene questi souvenir talvolta possano essere armi od oggetti che hanno aiutato il personaggio o i suoi compagni in una battaglia impegnativa, molti dovrebbero essere semplici oggetti che gli altri non sospetterebbero mai abbiano una tale importanza. Come segno di grande rispetto e amicizia, il personaggio può regalare uno di questi oggetti a un altro personaggio o PNG, ma dovrebbe farlo al massimo una volta ogni qualche livello. Tali souvenir potrebbero comprendere il pugnale che un amico ha donato al personaggio parecchio tempo addietro, le alette di una freccia che ha ucciso la prima preda animale che il personaggio ha abbattuto oppure una ciotola ben conservata che suo nonno portava con sé nelle sue avventure.

Linguaggio: I felinidi hanno un loro linguaggio, che usano principalmente per conversare con altri membri della loro razza. Indipendentemente dal fatto che comunichino in Felino, Comune o in qualche altro linguaggio, i felinidi esprimono rapidamente le loro opinioni e si aspettano che gli altri facciano lo stesso. I felinidi possono ascoltare gli altri con sufficiente pazienza, ma dopo che hanno espresso una chiara opinione, si aspettano che la conversazione si concluda velocemente. Hanno ben poco tempo da dedicare a quanti tentano di persuaderli o dibattere semplicemente ripetendo la loro opinione. Si stufano quando gli altri impiegano troppo tempo per arrivare al punto oppure quando qualcuno considera uno scambio di opinioni come una prova di resistenza.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Non dibattere; prendersi il tempo di ascoltare gli altri e poi esprimere la propria opinione o punto di vista. Esprimere la propria opinione solo una volta, ma non essere brusco né sgarbato. Mantenere un atteggiamento aperto nei confronti dei pensieri altrui. Esprimere apertamente le proprie opinioni nelle conversazioni, esagerando molte risposte per rappresentare più alti apici di emozioni.

INCONTRI CON I FELINIDI

Le due tabelle di statistiche presentate sotto rappresentano incontri probabili con felinidi.

- LI 1: Un felinide esploratore in perlustrazione.
- LI 2: Due felinidi esploratori.
- LI 5: Sei felinidi esploratori.
- LI 6: Due felinidi esploratori e un felinide infiltrato.
- LI 6: Due felinidi infiltrati.

Felinide esploratore: Felinide ranger 1; GS 2; umanoide Medio (felinide); DV 1d8+2; pf 10; Iniz +3; Vel 12 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 14; Att base +1; Lotta +3; Att o Att comp +4 in mischia (1d8+2, 19-20, spada lunga perfetta) o +5 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto); AS nemico prescelto (orchi +2); QS visione crepuscolare, empatia selvatica +1 (-3 bestie magiche); AL CB; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +1; For 14, Des 17, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Ascoltare +7, Conoscenze (natura) +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +7, Sopravvivenza +5; Seguire Tracce^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Felino.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, spada lunga perfetta, arco lungo composito perfetto (bonus di For +2) con 40 frecce, 5 frecce argentate, 5 frecce di ferro freddo, *elisir di nascondersi*, *elisir di furtività*, *elisir di visione*, 2 *pozioni di cura ferite leggere*.

Felinide infiltrato: Felinide ladro 3; GS 4; umanoide Medio (felinide); DV 3d6+3; pf 16; Iniz +4; Vel 12 m; CA 20, contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +2; Lotta +4; Att o Att comp +5 in mischia (1d6+2, 18-20, stocco perfetto) o +7 a distanza (1d6+2/x3, arco corto composito perfetto); AS attacco furtivo +2d6; QS eludere, visione crepuscolare, percepire trappole +1, scoprire trappole; AL CB; TS Temp +3, Rifl +8, Vol +2; For 14, Des 19, Cos 13, Int 12, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Cercare +7, Disattivare Congegni +7, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +9, Osservare +6, Saltare +12, Scalare +8, Scassinare Serrature +9, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce); Mobilità, Schivare, **Linguaggi:** Comune, Felino, Gnoll.

Eludere (Str): Se un felinide infiltrato viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Attacco furtivo (Str): Questo felinide infiltrato infligge 2d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Un felinide infiltrato può scegliere di infliggere danni non letali col suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Scoprire trappole (Str): Un felinide infiltrato può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+1, buckler perfetto, stocco perfetto, arco corto composito perfetto (bonus di For +2) con 20 frecce, 5 frecce argentate, 5 frecce di ferro freddo, *mantello della resistenza*+1, *pozione di cura ferite moderate*.

AVVENTURE CON I FELINIDI

Le avventure con la presenza di felinidi probabilmente saranno incentrate su problemi che i felinidi devono affrontare mentre viaggiano nelle pianure. I felinidi scoprono o si confrontano con un qualsiasi numero di pericoli a causa del loro stile di vita nomade, e ogni tanto necessitano dell'aiuto di avventurieri per affrontarli.

- Nei suoi vagabondaggi, la tribù del Ruscello Scorrente scopre le rovine di un'antica cittadella che molto tempo fa cadde in un baratro profondo. La cittadella in rovina sembrerebbe consacrata a un drago o a un culto draconico, ma i felinidi se ne sono andati alla svelta dall'area e sanno poco altro del luogo.
- Samass-Sarral, un grande cerchio di pietre magiche che molte tribù di felinidi considerano sacro, di recente è stato infestato dai non morti. Si sta avvicinando il periodo di celebrazione di un antico rituale, e i felinidi devono ripulire l'area dai non morti prima del novilunio.

GNOLL

"La crudeltà del nostro passato ci ha resi forti. Ora dobbiamo dimostrare che possiamo anche essere onesti."

— Garnock Truefeather, gnoll druido di Ohad-Hai

Anche se la maggior parte della loro gente rimane impanatanata nella crudeltà del loro principe demone, qualche tribù di gnoll cerca di tirarsi fuori dalla barbarie. Queste tribù camminano con le armi in mano, sapendo che le razze civilizzate odiano e temono la loro gente e che le altre tribù di gnoll malvagi cercano comunque di abbattearli.

Alimentati dalla loro stessa forza bestiale e dalla crudele volontà del principe demone Yeenoghu, molti gnoll vagano nelle terre selvagge in cerca di prede senzienti. Questi selvaggi conoscono ben poco di pietà e onore, e nulla di gentilezza e compassione. Le eccezioni a questa regola, che si sono riunite in tribù alla buona che viaggiano nelle pianure e nelle foreste, hanno iniziato a imparare il valore dell'onore personale. Alcuni si avvicinano perfino ai codici rigidi ma alla fine equi che spesso adottano le tribù di barbari umani. Orientati più alla sopravvivenza che alla crudeltà dei loro simili, questi gnoll si trovano di fronte a un frangente critico: o riusciranno ad allearsi con le razze civilizzate e a sottrarre alcuni del loro popolo dalla crudele venerazione di Yeenoghu, oppure falliranno e le loro tribù scivoleranno di nuovo nella malvagità e brutalità.

TRATTI RAZZIALI DEGLI GNOLL

Gli gnoll hanno la testa simile a quella delle iene, e gli arti lunghi possiedono una forza scarsa. Gli gnoll sono coperti da una ruvida pelliccia gialla o marrone rossiccia, e i piedi e le gambe sono strutturate in modo più simile alle zampe posteriori di una iena che a quelle di altri umanoidi. Nonostante l'aspetto piuttosto sgraziato delle loro gambe e piedi, gli gnoll camminano eretti come bipedi e sono agili e veloci come un umano normale. Gli gnoll selvaggi che saccheggiano le razze civilizzate usano armature fatte di pezzi diversi e armi arrugginite che hanno rubato nelle precedenti razzie. Le tribù che hanno scoperto un certo livello di onore personale

preferiscono armature di pelle o di cuoio simili a quelle delle tribù di barbari umani.

I personaggi gnoll possiedono i seguenti tratti razziali:

- +4 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di uno gnoll è 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Uno gnoll inizia con due livelli da umanoide, che gli forniscono 2d8 Dadi Vita; un bonus di attacco base di +1; bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +0 e Vol +0.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide di uno gnoll gli forniscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare e Osservare.
- Talenti razziali: I livelli da umanoide di uno gnoll gli forniscono un talento.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Linguaggio automatico: Gnoll. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco.
- Classe preferita: Ranger.
- Modificatore di livello +1.

SOCIETÀ DEGLI GNOLL

Molte tribù di gnoll viaggiano attraverso le terre selvagge, con il combattente più forte che governa con una brutale osservanza dell'idea che il più potente possa liberamente sottrarre quello che vuole ai più deboli. Alcune tribù di gnoll tentano di staccarsi dal loro passato selvaggio, ma sono rare eccezioni più che la regola.

Territori: Spinti nelle colline ai piedi delle montagne e nelle profondità delle foreste dagli eserciti delle nazioni umane e dai loro alleati, gli gnoll vivono in aree selvagge sparse qua e là molto simili a quelle preferite da tribù di barbari umani. Competere contro umani, orchi, giganti e specie più esotiche è normale per gli gnoll in queste zone selvagge, e di tanto in tanto formano alleanze con altri umanoidi malvagi. In rari casi, grossi gruppi di gnoll si riuniscono in superficie o sottoterra. Questi insediamenti servono solo come crocevia comune per gnoll più nomadi: quelli che se ne vanno per continuare a girovagare sono bilanciati da nuove tribù che giungono per commerciare o giurare fedeltà a un capo potente.

Siccome alcuni gnoll si allontanano dalla venerazione del terribile principe Yeenoghu, però, gli gnoll si sparpagliano sempre di più. Respinti dai loro simili per la collera dei sacerdoti di Yeenoghu, ma ancora soggetti ai sospetti delle razze civilizzate, questi gnoll vagano in lungo e in largo in uno stato nomade quasi permanente,

Insediamenti: Gli insediamenti degli gnoll sono rozzi e rudimentali, raramente qualcosa di più che rifugi temporanei. Gli gnoll preferiscono tane sotterranee per permanenze più lunghe, soprattutto quando un gruppo di gnoll in viaggio deve attendere nuove nascite. Grandi gruppi di gnoll spesso hanno parecchi complessi sotterranei grezzi in cui si spostano da uno all'altro. Anche se queste caverne potrebbero non essere neppure abbastanza grandi da contenere l'intero gruppo di gnoll, forniscono ai combattenti più forti del gruppo un posto in cui dormire con una relativa sicurezza. I membri più deboli della tribù devono accontentarsi dei rifugi meno sicuri che riescono ad allestire fuori dal complesso delle caverne.

Gruppi di potere: Gli gnoll hanno ben poco in termini di gruppi di potere. Tra le tribù di gnoll malvagi, i combattenti più forti governano con la forza bruta. Ogni tanto, sacerdoti di Yeenoghu straordinariamente potenti o persuasivi guidano una tribù, di solito assicurandosi che i combattenti più forti siano devoti all'oscura venerazione del principe demone. Anche quelle rare tribù di gnoll che attribuiscono un grande valore all'onore personale sono governate dal combattente fisicamente più possente. Per questo, quando uno gnoll va all'avventura con membri di altre razze, a volte si aspetterà di essere il capo se è il più forte, indipendentemente dalle difficoltà che affronta mentre viaggiano in territori di altre razze e indipendentemente dalle abilità sociali più sviluppate degli altri membri del gruppo.

Credenze: Molti gnoll rendono omaggio a Yeenoghu, principe demone degli gnoll. Il credo crudele ed egoista di Yeenoghu ispira i sacerdoti gnoll a mantenere con fermezza il loro popolo sul cammino della malvagità. Quei pochi gnoll che sono riusciti a sottrarsi all'oscuro culto al centro dell'esistenza della loro gente spesso sono seguaci di Obad-Hai oppure rifuggono completamente dalla religione.

Relazioni: Poche razze considerano gli gnoll qualcosa di diverso da creature bestiali che rappresentano una minaccia alla vita pacifica. A causa della prevalenza di gnoll malvagi, questa supposizione non è lontana dalla realtà, e i personaggi giocanti gnoll dovrebbero trovare difficile muoversi in una città umana senza essere scortati.

PERSONAGGI GNOLL

I personaggi gnoll compensano la sfida di interpretare in modo opposto alla norma un membro di una razza con la novità di interpretare una razza mostruosa. La razza degli gnoll fornisce un'opportunità di interpretare un personaggio combattente forte e potente che lotta non solo contro nemici in carne e ossa ma anche contro i pregiudizi delle altre razze. Man mano che un personaggio gnoll riesce a conquistare la fiducia dei suoi compagni avventurieri, emergono nuove opportunità di interpretazione grazie al fatto che i vincoli di amicizia superano il sospetto, e gli altri personaggi imparano gradualmente a rispettare i valori dello gnoll oltre che le sue caratteristiche fisiche. Gli altri PG potrebbero perfino avere un ruolo importante nell'aiutare la tribù di gnoll neutrali o rispettabili del personaggio gnoll a costruire i primi rapporti di fiducia con altre razze.

Gnoll avventurieri: Gli gnoll vanno all'avventura per vedere il mondo, per elevarsi al di sopra della selvatichezza della loro gente e per scoprire cos'abbia da offrire la civiltà. Mentre alcuni ritornano alle loro tribù con un'opinione peggiore sulle razze civilizzate a causa delle loro esperienze come avventurieri, altri trovano ricchezze, potere o prestigio che superano di gran lunga la normale immagine dello gnoll combattente.

Sviluppo del personaggio: Gli gnoll sono più efficaci quando prendono livelli nella classe del barbaro, del ranger o in un'altra classe orientata alla guerra. Focalizzarsi sul combattimento in mischia consente ai personaggi gnoll di trarre vantaggio dai loro alti punteggi di Forza e dalla loro armatura naturale. Man mano che il personaggio acquisisce livelli, talenti quali Attacco Poderoso e Incalzare aiutano ad accentuare la sua prodezza fisica.

Nomi del personaggio: I nomi degli gnoll spesso suonano come grugniti all'orecchio dei membri di altre razze, poiché presentano più suoni "r." I nomi tribali degli gnoll, anche se non facilmente condivisi con altre creature, di solito sono parole composte, come nel caso degli esempi sottostanti.

Nomi maschili: Derror, Grrer, Remmar, Thurrgr.

Nomi femminili: Arrna, Mirrin, Ryssa, Thrrae.

Nomi tribali: Blood fist ("Pugno sanguinario"), Greatfang ("Grandezanna"), Speardeath ("Lancialetale"), Thunderdance ("Danzatonante").

INTERPRETARE UNO GNOLL

Crudeltà e ferocia rimangono i tratti distintivi di molti gnoll, ma alcune tribù sono riuscite a sottrarsi a questa visione bestiale della vita e alla venerazione del principe demone Yeenoghu che solitamente accompagna e genera questo comportamento. Pur non essendo per nulla altruisti, questi gnoll mitigano la ferocia dei loro simili con un rozzo senso dell'onore e un incrollabile legame con i compagni scelti.

Personalità: Anche quegli gnoll che hanno abbandonato le malvagie usanze del loro principe demone sono meno intelligenti e meno carismatici dell'umano medio. Gli gnoll non vedono questa carenza come una debolezza, però, perché attribuiscono più valore alle caratteristiche fisiche e all'astuzia naturale che alle finezze di pensiero o alle capacità di persuasione. Gli gnoll rimangono anche molto sospettosi nei confronti delle altre razze, soprattutto gli umani e i loro alleati, con i quali hanno condiviso conflitti e contese per generazioni e generazioni.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Il personaggio dovrebbe essere sospettoso delle motivazioni degli altri fino a che non gli danno motivo di fidarsi di loro. Se ne ha la



Gnoll maschio

Gnoll femmina

possibilità, il personaggio dovrebbe dedicare qualche punto abilità a Percepire Intenzioni, ed enfatizzarne l'utilizzo negli incontri di interpretazione di ruolo. I sospetti del personaggio trovano solido fondamento nei lunghi conflitti del suo popolo con le razze civilizzate, e tale diffidenza e avversione non può essere cancellata facilmente o rapidamente. Umani, elfi, nani e membri delle loro razze alleate molto probabilmente sfrutteranno il comportamento passato del popolo del personaggio come motivo per tradirlo. Dopo che qualcuno si è guadagnato completamente la sua fiducia, però, questi diventa come un fratello per il personaggio, e i pochi vincoli emotivi potenti che il personaggio crea con gli altri modellano la sua vita e il suo punto di vista. Una volta che il personaggio ha imparato a considerare qualcuno un fratello del branco, quest'ultimo avrà per sempre la sua fiducia.

Comportamento: Gli gnoll sono viaggiatori, cacciatori e mangiacarogne; gli gnoll avventurieri viaggiano quasi in continuazione. Per uno gnoll, rimanere fermo in un posto non è da codardi né illogico: è semplicemente sgradevole. Alcuni gnoll sono attratti semplicemente dall'eccitazione e dalla varietà della caccia, mentre altri sono motivati solamente dalla curiosità. Man mano che un branco di gnoll cresce, il legame del branco serve come incentivo principale a viaggiare: gli gnoll più avventurosi si trascinano dietro il resto del branco nelle loro battute di caccia. I branchi di gnoll malvagi sono spinti a viaggiare dalla volontà del loro principe demone, e i branchi di gnoll neutrali viaggiano per sfuggire all'influenza di altri branchi di gnoll e alla diffidenza delle città umane abituate a respingere con violenza i loro simili crudeli e malvagi.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Il personaggio dovrebbe sollecitare spesso i propri compagni avventurieri a prendere in considerazione lunghi viaggi via terra. Alla luce di questo, dovrebbe assicurarsi di poter trasportare tutto ciò che possiede. Se non può trasportare qualcosa personalmente, dovrebbe assicurarsi di avere una cavalcatura o animale da soma fidato che la trasporti per lui. In generale, poche proprietà di alta qualità per il personaggio sono molto più preziose di parecchi beni o ricchezze più appariscenti. Il personaggio potrebbe sottolineare il suo amore per il viaggio incoraggiando il suo gruppo a pernottare all'aperto invece che in una locanda. Dovrebbe concentrarsi su opportunità di avventure che comportino lunghi viaggi invece che su quelle nell'area nei dintorni.

Linguaggio: Gli gnoll che viaggiano al di fuori della terra di origine delle loro tribù solitamente tentano di adottare le abitudini oratorie di quelli che li circondano, nella speranza di diminuire la sensazione di disagio che provano gli altri umanoidi in loro presenza. In mezzo ai loro simili, gli gnoll usano la loro lingua razziale e di solito parlano all'imperativo, considerando gentile dimostrare forza pronunciando le frasi come ordini invece che richieste.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: È segno di debolezza chiedere, quindi il personaggio non deve farlo. Capisce che gli altri non parlano per imperativi come la sua gente, ma a volte si lascia andare alle vecchie abitudini. Quanti chiedono troppo spesso o che formulano ogni frase come una domanda non sono degni di rispetto, perché sono deboli.

INCONTRI CON GLI GNOLL

Lo gnoll barbaro descritto di seguito è un'acquisizione eccellente per un branco degli gnoll standard presentati nel

Manuale dei Mostri oppure un interessante PNG solitario. Questo barbaro può rappresentare un membro potente di una tribù di gnoll malvagi oppure un esploratore duro ma onorevole di una tribù neutrale.

LI 6: Gruppo di tre gnoll in esplorazione (*Manuale dei Mostri*, pagina 124) e uno gnoll barbaro.

Gnoll barbaro: Gnoll barbaro 2; GS 5; umanoide Medio (gnoll); DV 2d8+6 più 2d12+6; pf 39; Iniz +1; Vel 12 m; CA 18, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +3; Lotta +8; Att o Att comp +9 in mischia (1d12+8/x3, *ascia bipenne*+1) o +5 a distanza (1d8+5/x3, arco lungo composito perfetto); AS ira 1 volta al giorno; QS scurovisione 18 m, movimento veloce, schivare prodigioso; AL CN; TS Temp +9, Rifl +1, Vol +1; For 20, Des 13, Cos 16, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Osservare +6, Sopravvivenza +4; Attacco Poderoso, Incalzare.

Linguaggio: Gnoll.

Ira (Str): Una volta al giorno, uno gnoll barbaro può cadere in preda a uno stato di ira feroce che dura 8 round. I seguenti cambiamenti sono attivi finché dura la sua ira: pf aumentano di 8; CA 16, contatto 9, colto alla sprovvista 15; Lotta +10; Att o Att comp +11 in mischia (1d12+11/x3, *ascia bipenne*+1); TS Temp +11, Vol +3; For 24, Cos 20. Alla fine dell'ira, lo gnoll barbaro è affaticato per la durata dell'incontro.

Schivare prodigioso (Str): Uno gnoll barbaro conserva il bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: *Corazza di piastre*+1, *ascia bipenne*+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +5).

AVVENTURE CON GLI GNOLL

Le avventure che presentano gnoll malvagi come antagonisti di solito sono faccende abbastanza lineari: i feroci umanoidi attaccano prede senzienti ogni volta che ne hanno la possibilità, e gli avventurieri spesso devono interrompere le loro razzie. Le avventure che presentano gnoll neutrali, però, rappresentano sfide molto maggiori e potrebbero costringere i personaggi a rivalutare le loro convinzioni e i loro comportamenti. Queste avventure potrebbero essere semplici, con i personaggi che si schierano con il raro gruppo di gnoll d'onore per respingere qualche altra forza minacciosa, oppure potrebbero essere più complicate, prima introducendo gli gnoll attraverso gli occhi sospettosi degli abitanti del villaggio umano per poi presentare lentamente prove che gli gnoll non sono malvagi come la maggior parte dei loro simili. Mentre si trovano di fronte alla certezza sempre maggiore che gli gnoll non sono malvagi e crudeli, i personaggi devono decidere da soli come agire e se credere o meno a questi insoliti gnoll. Se decidono di credere loro, i personaggi devono svolgere un ruolo nel costruire la fiducia tra gli gnoll e gli abitanti del villaggio umani che considerano ancora spaventosi gli umanoidi dalla testa di iena.

- Un gruppo di gnoll si è rivolto a un villaggio umano con la proposta di iniziare scambi commerciali tra la tribù e il villaggio. L'anziano del villaggio che sta per andare a incontrare la tribù ha bisogno di una scorta. Mentre si svolgono le negoziazioni, un gruppo di gnoll malvagi

TABELLA 4-2: GNOLL

Livello	Dadi Vita	Bonus			Tiro salv. Volontà	Punti abilità	GS	Speciale
		di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi				
1°	1d8	+0	+2	+0	+0	(2 + mod Int) x 4	1	Talento
2°	2d8	+1	+3	+0	+0	2 + mod Int	2	+2 Cos
3°	2d8	+1	+3	+0	+0	-	2	+2 For, +1 armatura naturale

attacca la tribù che cerca di commerciare. Sebbene i capi della prima tribù siano sinceri nel loro desiderio di commerciare con le razze civilizzate, la tribù ha ancora al suo interno seguaci di Yeenoghu, che hanno operato per portare qui la tribù di gnoll malvagi per distruggere sia gli gnoll pacifici che il villaggio umano. Oltre a combattere con gli gnoll malvagi, gli avventurieri saranno molto impegnati a tentare di far proseguire le negoziazioni dopo gli attacchi.

- Un potente gnoll combattente ha riunito un enorme numero di suoi simili. Sebbene questo re-combattente non ami la crudeltà di Yeenoghu, non ha neanche fiducia nei regni degli umani. Dovendo fronteggiare un'incurisione da parte di altri umanoidi malvagi, i regni umani hanno un bisogno disperato di aiuto. Gli avventurieri devono viaggiare attraverso i territori degli gnoll, cercare di capire se il re gnoll possa essere affidabile e poi dimostrare il loro valore al re gnoll selvaggio ma onorabile. Guadagnarsi il suo rispetto richiede il rapido completamento di una missione pericolosa, e un passo falso nei fatti o nel cerimoniale confermerebbe i suoi sospetti sulle razze civilizzate e impedirebbe che venga in aiuto dei regni umani.

CLASSE DI MOSTRO DELLO GNOLL

Umanoide (Gnoll)

Gli gnoll sono umanoidi dal fisico potente con teste simili a iene. Gli gnoll hanno 2 Dadi Vita razziali e un modificatore di livello +1, cosa che rende uno gnoll comune l'equivalente di un personaggio di 3° livello. Se si vuole iniziare a interpretare uno gnoll al 1° livello, è possibile usare la classe di mostro descritta sotto.

Tratti razziali

I personaggi che utilizzano la classe di mostro dello gnoll cominciano con i seguenti tratti razziali. Da notare che questi tratti non sono identici alla serie completa di tratti razziali dello gnoll comune poiché i punteggi di caratteristica e i Dadi Vita razziali dello gnoll aumentano con i livelli come mostrato sotto.

- +2 alla Forza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di uno gnoll è 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Linguaggio automatico: Gnoll. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco.
- Classe preferita: Ranger.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello gnoll sono Ascoltare e Osservare.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di mostro dello gnoll.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli gnoll sono competenti nelle armature leggere, scudi, e armi semplici e da guerra.

Talenti: Uno gnoll inizia con un talento al 1° livello. Dopo il 3° livello, ottiene talenti normalmente in base ai suoi Dadi Vita.

Armatura naturale: Uno gnoll ottiene un bonus di armatura naturale +1 alla Classe Armatura al 3° livello.

KILLOREN

"Cacciatore, distruttore e custode dell'antico sapere; io sono la risposta della natura al crescente potere dell'uomo."

— Allailai, killoren antico.

I killoren sono una razza di folletti nata di recente e fondono la pazienza e il potere della natura con l'ambizione e l'aggressività delle razze umanoidi.

I luoghi antichi del mondo sono scossi da un potere sconosciuto. Da questo potere, sono emersi i killoren in risposta alla crescente potenza delle razze umanoidi. Che siano il lavoro di qualche grande divinità della natura o la creazione spontanea del potere selvaggio della natura spesso, i killoren sono allo stesso tempo giovani ed eterni, appena nati nel mondo ma con legami inspiegabilmente antichi con il cuore della natura. In quanto folletti, i killoren hanno un legame con la natura ineguagliato dalle razze umanoidi, ma a differenza di altri folletti, i killoren non si accontentano di aspettare nei bui recessi delle foreste che si ritirano ogni giorno di più.

I killoren sono manifestazioni aggressive e ambiziose della presenza e del potere della natura, e camminano nelle città dell'uomo con la stessa facilità con cui meditano nelle radure di una foresta verdeggiante. Per ora ci sono ben pochi killoren nel mondo se paragonati alla popolazione di umani e altre razze umanoidi, ma stanno diventando sempre più numerosi. Fino ad ora, questi folletti adattabili si sono scontrati in modo isolato con poteri malvagi propensi a depredare la natura, ma è evidente che siano destinati a qualcosa di più. I killoren hanno iniziato a rendere nota la loro presenza nel mondo, e qualche saggio lungimirante ed erudito si interroga sulle implicazioni del loro crescente potere e numero.

TRATTI RAZZIALI DEI KILLOREN

I killoren assomigliano ai mezzelfi, e sia i maschi che le femmine hanno un'altezza media di circa 1,65 metri. Raggiungono la maturità rapidamente, diventando adulti all'età di 10 anni, e vivono molto a lungo, con il loro aspetto che non cambia quasi per nulla durante il loro primo secolo di vita. I killoren hanno la pelle verde o marrone rossiccia con la consistenza di una morbida fogliolina e gli arti sono insolitamente lunghi e magri in confronto a quelli delle razze umanoidi. I capelli e gli occhi di un singolo killoren dipendono da quale aspetto della natura sta manifestando al momento.

- **Folletto:** I killoren sono del tipo "folletto" e quindi non sono influenzati da incantesimi quali *charme su persone* e *blocca persone*. A differenza degli altri folletti, i killoren ottengono Dadi Vita solamente acquisendo livelli in una classe del personaggio.
- **La velocità base sul terreno** di un killoren è 9 metri.
- **Visione crepuscolare:** I killoren possono vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantengono la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- **Immunità agli effetti di sonno magico** e un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammalimento.
- **Abilità razziali:** I killoren hanno un bonus razziale di +2 alle prove di *Addestrare Animali* e *Sopravvivenza*.
- **Anatema del ferro freddo (Sop):** I killoren hanno grosse difficoltà a impugnare armi fatte di ferro freddo. I killoren subiscono una penalità di -2 a qualsiasi tiro per colpire che compiono con un'arma di ferro freddo o con un'arma fatta anche solo in parte di ferro freddo, come una lancia di ferro freddo o un arco che tira frecce di ferro freddo.
- **Manifestare potere della natura (Sop):** I killoren sono legati per sempre alle forze primitive della natura stessa, manifestando questo legame perfino nella loro forma fisica. Un killoren può manifestare soltanto un aspetto del potere della natura alla volta. Ogni mattina al sorgere del sole, un killoren passa 10 minuti in meditazione silenziosa, riempiendo il proprio spirito con l'aspetto della natura che è più necessario per i suoi attuali compiti. Una volta che un killoren sceglie un aspetto, manifesta quell'aspetto fino alla mattina successiva, quando sceglie ancora quale aspetto manifestare. Molti killoren preferiscono un aspetto rispetto agli altri e scelgono solo di rado di manifestare uno degli altri due aspetti.

Aspetto dell'antico: Quando manifesta l'aspetto dell'antico, un killoren incarna i segreti profondi e antichi della natura stessa. Con questo legame al sapere segreto della natura, un killoren ottiene un bonus razziale alle prove di *Conoscenze (natura)* pari ai suoi Dadi Vita e ottiene un bonus di +2 aggiuntivo ai tiri salvezza contro effetti di ammalimento. Questo bonus si somma al normale bonus razziale del killoren ai tiri salvezza contro effetti di ammalimento. Quando un killoren manifesta l'aspetto dell'antico, i capelli diventano bianchi e gli occhi diventano del colore di un limpido cielo estivo.

Aspetto del cacciatore: La caccia influenza praticamente ogni aspetto della natura e rivendica un posto di grande rilevanza e importanza nel ciclo vitale. Un killoren che manifesta l'aspetto del cacciatore è legato all'antica tradizione della caccia nella natura, e i suoi sensi sono affinati fino a un livello sconcertante. Quando manifesta l'aspetto del cacciatore, un killoren ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di *Ascoltare*, *Muoversi Silenziosamente*, *Nascondersi* e *Osservare*, e un bonus razziale di +2 alle prove di *iniziativa*. Quando un killoren manifesta l'aspetto del cacciatore, i capelli e gli occhi diventano di un cupo verde foresta, e la pelle ha una tonalità di marrone più scura di quando manifesta uno degli altri aspetti.

Aspetto del distruttore: Molte razze venerano la natura per il suo potere distruttivo, ma nessuno più di

un killoren che manifesta l'aspetto del distruttore. Una volta all'ora (fino a un numero massimo di volte al giorno pari al bonus di *Carisma* del personaggio, minimo 1), un killoren che sta manifestando l'aspetto del distruttore può compiere uno speciale attacco per punire che infligge danni extra ai nemici della natura. Quando compie questo attacco per punire, un killoren aggiunge il bonus di *Carisma* al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per Dado Vita. Questo attacco per punire funziona solamente contro aberrazioni, costrutti, umanoidi, melme, esterni e non morti. Se un killoren punisce per errore una creatura che non abbia uno dei tipi di creatura elencati sopra, la punizione non ha effetto, ma la capacità è stata consumata comunque per quell'ora e conta nel numero di utilizzi totali per quel giorno. Quando un killoren manifesta l'aspetto del distruttore, i capelli e gli occhi diventano di un profondo nero opaco; molti considerano inquietante lo sguardo negli occhi neri come il carbone di un killoren distruttore.

- **Linguaggi automatici:** Comune, Silvano. Linguaggi bonus: Aquan, Auran, Elfico, Gnomesco, Ignan, Terran.
- **Classe preferita:** Druido.

SOCIETÀ DEI KILLOREN

I killoren non hanno regni organizzati e dispongono solo di poche comunità sparse qua e là. Vivono bene in quasi tutti i climi, e le loro abitazioni e comunità si fondono in modo armonioso con il mondo naturale che le circonda. Ben pochi membri delle razze umanoidi hanno una conoscenza della natura sufficiente a riconoscere dove finisce l'aspetto selvaggio e dove inizia una comunità killoren.

Territori: Per il momento, i killoren non rivendicano alcun territorio come loro. I concetti di proprietà e autorità sul territorio dei killoren differiscono decisamente da quelli delle razze umanoidi. Essi pensano che il mondo appartenga alla natura stessa. Come custodi e manifestazioni della natura, potrebbero ad un certo punto negare agli altri il diritto di insediarsi o depredare parte del territorio selvaggio, ma essendo così in pochi ciò non si è ancora verificato. Nei piccoli conflitti scoppiati tra killoren e gruppi particolari di umanoidi malvagi, i killoren non hanno rivendicato la proprietà del territorio, dichiarando solamente che essi proteggono la terra dalla malvagità.

Insedamenti: Le loro piccole comunità si fondono con il mondo naturale, ma molti killoren sono allontanati dai loro insediamenti di origine per andare a mescolarsi con le popolazioni delle razze umanoidi. Una comunità di killoren potrebbe essere semplice come alcune famiglie che abitano tra le chiome e l'ombra di una pacifica foresta oppure remota come un piccolo gruppo di killoren che inseguono la selvaggina attraverso le steppe gelate del lontano nord.

Gruppi di potere: Le comunità di killoren generalmente sono governate da un gruppo di anziani druidi e maghi, ma qualsiasi singolo killoren potrebbe diventare il capo in base alle sue prodezze personali. Questi capi agiscono più come consiglieri e protettori che non come una forma organizzata di governo, con le dimensioni ridotte delle comunità di killoren che mantengono il loro ruolo relativamente semplice in confronto alle figure politiche delle razze umanoidi.

Quando aumenta il numero dei killoren, aumentano anche le differenze nel loro punto di vista. Un piccolo gruppo di killoren anziani, alcuni dei quali hanno viaggiato tra le razze umanoidi per un centinaio di anni o più, credono di avere visto abbastanza sugli umani e sulle razze civilizzate alleate. Facendosi chiamare semplicemente I Selvaggi, questi killoren potenti hanno scelto di difendere i loro rifugi con forze magiche e fisiche. Molti di questi killoren sono druidi e maghi, e la loro radicale visione della vita sta rapidamente attirando l'attenzione sia degli altri killoren che degli eserciti dei regni umani.

Credenze: Molti killoren onorano la silenziosa potenza della natura stessa, anche se alcuni, in particolare chierici, rendono omaggio al dio Obad-Hai. I killoren non si limitano ad ammirare la natura: ne fanno parte. Un killoren non può guardare una catena di monti in lontananza senza sentirne il potere e la bellezza che si agitano dentro di lui, né un killoren può camminare nella radura di una foresta senza commuoversi per la pace e la forza della natura. La natura è più di un lontano ideale per i killoren; è la loro stessa vita.

Relazioni: Anche se la tensione tra i killoren e i regni umanoidi sta crescendo, principalmente i killoren rimangono una curiosità agli occhi degli umani e dei loro alleati. I killoren camminano liberamente per le città di quasi tutte le razze civilizzate. Di tutte le razze umanoidi, gli elfi sono i più simili come visione della vita ai killoren, ma anche gli elfi sono curiosi riguardo all'origine recente dei killoren e al loro ruolo finale nei piani della natura.

PERSONAGGI KILLOREN

I personaggi killoren variano da potenti e zelanti difensori della natura a curiosi e perspicaci studiosi delle culture umanoidi. La capacità dei killoren di manifestare aspetti diversi del potere della natura permette loro di ricoprire più ruoli in un gruppo di avventurieri, a seconda degli incontri e delle avventure previste. I PNG killoren suggeriscono la crescente irrequietezza delle potenti forze naturali, aggiungendo un senso di mistero e pericolo ai luoghi selvaggi del mondo della campagna.

Killoren avventurieri: I killoren vanno all'avventura per imparare com'è fatto il mondo. A differenza degli altri folletti, i killoren sono spinti dagli indicibili poteri della natura ad apprendere nozioni sulle razze e sui costumi umanoidi. I killoren eguagliano l'aggressività e l'ambizione degli umanoidi, ma conservano anche il legame eterno con la natura che incarnano tutti i folletti. Man mano che i killoren aumentano di potere e di numero, formulano opinioni che cambiano in continuazione sugli umani e sui loro alleati, aiutando le cause che ritengono siano una cosa sola con il disegno della natura e contrastando quelle che rovinerebbero o distruggerebbero la sua bellezza. I killoren con grande esperienza potrebbero andare all'avventura con uno scopo più definito: lavorare per ostacolare le macchinazioni di un particolare culto religioso, proteggere la natura da orchi e goblinoidi selvaggi o cacciare potenti esterni che sono fuori dalla portata degli altri servitori della natura.

Sviluppo del personaggio: L'interesse migliore dei personaggi killoren è di concentrarsi su un aspetto e assicurarsi che le capacità preferite funzionino bene insieme alle scelte fatte riguardo ad abilità, talenti e livelli di classe. Grazie al loro evidente legame con la natura, molti killoren avventu-

rieri avanzano come ranger e druidi. Tuttavia, sono forse più stimolanti quei killoren che prendono livelli in altre classi quali mago o paladino, pur conservando il loro saldo legame con il potere della natura.

Nomi del personaggio: I killoren hanno soltanto un nome, e scelgono loro stessi questo nome quando dichiarano la loro maturità, di solito circa all'inizio del loro decimo anno di vita. I nomi dei killoren hanno sempre tre sillabe, di cui l'ultima indica la loro famiglia nello stesso modo con cui il nome di famiglia di un umano mostra la sua parentela. Esempi di nomi da killoren comprendono Durmindin, Ennimbel, Kettenbar e Shallahai.

INTERPRETARE UN KILLOREN

Con il potere della natura legato per sempre alla loro anima, i personaggi killoren possiedono sia l'enigmatico punto di vista dei folletti che la curiosa pulsione delle razze umanoidi. Questa visione del mondo più unica che rara, combinata con l'insolita capacità di manifestare diversi aspetti del potere stesso della natura, rendono il killoren un personaggio interessante da interpretare. Quando si interpreta un killoren, si deve rendere la venerazione della natura un aspetto indefinibile ma sempre presente della propria personalità senza esagerare e si deve essere pronti a esprimere in modo marcato le diverse sfaccettature della personalità del personaggio a seconda di quale aspetto della natura si è scelto di manifestare ogni giorno.

Personalità: I killoren hanno un legame innato con il potere della natura; pertanto, il mondo naturale e i suoi migliori interessi non sono mai esclusi dai loro pensieri. I killoren, inoltre, differiscono dalle altre razze per il fatto di avere tre diverse sfaccettature della loro personalità che corrispondono alla loro capacità di manifestare aspetti differenti del potere della natura. I killoren che manifestano l'aspetto del distruttore sono arroganti e aggressivi, quelli che manifestano l'aspetto del cacciatore sono furtivi e sagaci e quelli che manifestano l'aspetto dell'antico riflettono attentamente ed esplorano in profondità il nocciolo di una questione prima di esprimere il loro pensiero.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Sfruttare al massimo i diversi aspetti della natura che il personaggio manifesta accentuandone i cambiamenti della personalità ogni volta. Non bisogna esagerare: questa capacità non è un caso di tre diverse personalità. Piuttosto, è un'opportunità per creare più aspetti di un personaggio. Il modo migliore per farlo è di scrivere un breve elenco di detti o espressioni comuni che il personaggio utilizza e poi modificarne il tono e l'enunciazione in base all'aspetto che sta manifestando.

Comportamenti: Proprio come cambia leggermente la loro personalità quando manifestano un aspetto differente, anche i comportamenti dei singoli killoren cambiano leggermente a seconda dell'aspetto che stanno manifestando.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Il modo migliore per rafforzare le differenze tra gli aspetti della natura che il personaggio manifesta è mediante il linguaggio corporeo. Il giocatore dovrebbe stare seduto sul bordo della sedia e parlare con un tono di voce un po' più alto quando manifesta l'aspetto del distruttore; dovrebbe sedere con la schiena appoggiata allo schienale e riflettere prima di parlare quando manifesta l'aspetto dell'antico; fare rapidi movimenti guizzanti quando manifesta l'aspetto del cacciatore. Dovrebbe

sviluppare una o due idiosincrasie evidenti che vengono fuori solamente quando il personaggio sta manifestando un aspetto particolare.

Linguaggio: I killoren si sforzano parecchio di parlare come parlano quelli intorno a loro. Imparare gli stili nel parlare oltre che il linguaggio degli umanoidi con cui stanno fornisce loro una maggiore introspezione nella cultura e negli atteggiamenti dei loro amici.

Applicazione all'interpretazione di ruolo: Il personaggio dovrebbe considerare importante soffermarsi su modi di dire e ritmi nel parlare di quelli che sono con lui. Questo comprende PNG importanti oltre che i suoi compagni personaggi giocanti. Non bisogna spingersi fino a imitare qualcuno; non è abitudine dei killoren farlo. Invece, il personaggio dovrebbe prestare attenzione al modo in cui gli altri parlano oltre che a ciò che dicono e tentare di infilare qualche modo di dire altrui nei propri dialoghi.

INCONTRI CON I KILLOREN

I killoren sono folletti enigmatici e come tali sono più utili in una campagna come occasionali individui neutrali che non come diretti antagonisti. Alludere al fatto che questi folletti curiosi e ambiziosi stanno crescendo di numero e di potere servirà a creare una tensione di norma assente negli incontri con creature folletto.

LI 4: Due killoren viaggiatori. Sebbene i killoren solitamente viaggino da soli, una coppia di killoren viaggiatori potrebbe indagare su una grande comunità oppure seguire le tracce di un gruppo di avventurieri (magari i personaggi giocanti) per scoprire le loro attività.

Killoren viaggiatore: Killoren ranger 1/ladro 1; GS 2; folletto Medio; DV 1d8+1 più 1d6+1; pf 13; Iniz +2; Vel 9 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +1; Lotta +3; Att o Att comp +4 in mischia (1d8+2/19-20, spada lunga perfetta) o +4 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto); AS attacco furtivo +1d6; QS nemico prescelto umani +2, visione crepuscolare, manifestare potere della natura (aspetto del cacciatore), scoprire trappole, empatia selvatica +0 (-4 bestie magiche); AL N; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +0; For 14, Des 15, Cos 13, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5, Ascoltare +5, Cercare +6, Conoscenze (natura) +5, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +5, Sopravvivenza +6 (+8 seguendo tracce); Seguire Tracce, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Elfico, Silvano.

Nemico prescelto (Str): Il killoren viaggiatore ha selezionato gli umani come nemico prescelto. Ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiungere e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro gli umani. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni da arma contro gli umani.

Manifestare potere della natura (Sop): Questo killoren viaggiatore sta manifestando l'aspetto del cacciatore, che aumenta i suoi modificatori di abilità come segue: Ascoltare

Killoren femmina



Killoren maschio

+7, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9 e Osservare +7. Inoltre, aumenta il suo bonus di iniziativa a +4.

Attacco furtivo (Str): Questo killoren viaggiatore infligge 1d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Il killoren viaggiatore può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Scoprire trappole (Str): Questo killoren viaggiatore può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, spada lunga perfetta, arco lungo composito perfetto (bonus di For +2), elisir di nascondersi, elisir di furtività, pozione di aiuto, pozione di cura ferite leggere, pozione di passo senza tracce, 10 mo.

AVVENTURE CON I KILLOREN

Le avventure che presentano dei killoren probabilmente saranno incentrate su tematiche naturali, in particolare sulla risposta della natura alla civilizzazione. Proprio come i killoren danno ai giocatori la possibilità di sperimentare una mentalità completamente diversa e un'esperienza unica di interpretazione di ruolo, offrono anche ai DM un'opportunità di mostrare ai personaggi che in molti conflitti ci sono più di due fazioni. Nonostante la moltitudine di forze buone nel mondo, ben poche sono interamente dalla parte della natura; i killoren sono i folletti su cui la natura può contare perché combattano per lei dovesse verificarsene la necessità.

- Una killoren viaggiatrice sta facendo domande mordaci sulla crescita recente di un paese. Siccome i contadini estendono i loro campi sempre più vicino a un'antica foresta, molti in paese si domandano se ci sarà un qualche conflitto con gli abitanti della foresta. In realtà, la killoren è appena arrivata nell'area e cerca solo di proteggere il paese da un giovane drago verde che ultimamente sta cacciando ai margini della foresta. Visto che considera il drago un predatore naturale, però, non vuole attirare uccisori di draghi né altri eroi potenti nell'area prima che il drago prosegua per la sua strada.
- Nelle profondità di un antico territorio boschivo è stato avvistato qualcosa di grande e possente. Neppure i killoren, gli abitanti della foresta più disponibili, sanno cosa rappresenti o cosa sia. Le leggende raccontano di un potente avatar del potere della foresta, ma nessuno sa perché possa essere stato risvegliato o se possa avventurarsi al di fuori della foresta.

STATISTICHE DI BASE

Questa sezione include tabelle per determinare età, altezza e peso delle razze delle terre selvagge.

PESO, ALTEZZA ED ETÀ

Le seguenti tabelle possono aiutare a determinare l'altezza, il peso e l'età iniziali del proprio personaggio. Da non dimenticare che si è anche liberi semplicemente di scegliere questi elementi descrittivi del personaggio, ma che è possibile tirare sulle tabelle sottostanti se lo si desidera. Una spiegazione su come usare queste tabelle si trova a pagina 109 del *Manuale del Giocatore*.

TABELLA 4-3: ETÀ INIZIALE CASUALE

Razza	Maturità	Barbaro Ladro Stregone	Bardo Guerriero Paladino Ranger	Chierico Druido Monaco Mago
Centauro	30 anni	+2d6	+4d6	+6d6
Felinide	14 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Gnoll	14 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Killoren	10 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Raptoran	20 anni	+1d6	+2d6	+3d6

TABELLA 4-4: EFFETTI DELL'INVECCHIAMENTO

Razza	Mezz'età ¹	Vecchiaia ²	Venerabile ³	Età massima
Centauro	75 anni	112 anni	150 anni	+3d10 anni
Felinide	35 anni	53 anni	70 anni	+2d10 anni
Gnoll	35 anni	53 anni	70 anni	+2d10 anni
Killoren	30 anni	100 anni	n/a ⁴	n/a ⁴
Raptoran	100 anni	200 anni	250 anni	+3d10 anni

¹ Mezz'età, -1 a For, Des e Cos; +1 a Int, Sag e Car.

² Vecchiaia, -2 a For, Des e Cos; +2 a Int, Sag e Car.

³ Venerabile, -3 a For, Des e Cos; +3 a Int, Sag e Car.

⁴ I killoren invecchiano normalmente fino alla categoria di età "vecchiaia", ma non raggiungono mai la categoria di età "venerabile" e possono vivere per un tempo indefinito se dovessero scegliere di farlo.

TABELLA 4-5: ALTEZZA E PESO INIZIALI CASUALI

Razza	Altezza altezza	Modificatore base	Peso	Modificatore
Centauro maschio	192,5 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	1.025 kg	x (4d6) x 0,5 kg
Centauro femmina	185 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	950 kg	x (4d6) x 0,5 kg
Felinide maschio	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Felinide femmina	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Gnoll maschio	160 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	100 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Gnoll femmina	155 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	90 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Killoren maschio	150 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	50 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Killoren femmina	150 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	45 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Raptoran maschio	155 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	50 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Raptoran femmina	155 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	50 kg	x (2d4) x 0,5 kg



Illustrazione di C. Linkacs

Molti personaggi delle terre selvagge possono decidere di proseguire il loro avanzamento in una o più classi di prestigio. Gli elfi, in particolare, seguono molti cammini differenti nella loro carriera. In quanto individualisti creativi, gli elfi attribuiscono grande valore nel trovare una strada adatta in modo unico e irripetibile ad ogni persona. Molte tradizioni marziali elfiche (arcieri arcani, cantori delle lame, cantori di incantesimi) sono nate da individui talentuosi che cercavano l'espressione perfetta e unica delle loro doti personali con gli incantesimi, il canto e la spada.

Le classi di prestigio qui descritte riflettono i punti di forza e i valori delle razze che vivono in ambientazioni selvagge. Tuttavia, possono funzionare bene con praticamente qualsiasi razza, non solo con quelle descritte in dettaglio in questo volume. In aggiunta alle nuove classi di prestigio presentate in questo capitolo, non si devono trascurare queste classi di prestigio descritte in altri volumi:

Accordo sublime (*Perfetto Arcanista*): Gli elfi bardi sono spesso attirati da questa classe di prestigio, che permette a un bardo di raggiungere ineguagliati apici di potere magico.

Arciere arcano (*Guida del DUNGEON MASTER*): Considerato da alcuni l'apogeo dell'arciere elfico, l'arciere arcano è un letale combattente a distanza.

Arcimago (*Guida del DUNGEON MASTER*): Gli elfi maghi spesso raggiungono l'apice del potere magico necessario per diventare un arcimago.

Avanguardia halfling (*Perfetto Combattente*): È naturale che molti halfling seguano il cammino dell'avanguardia, sfruttando la velocità e la potenza di una cavalcatura per compensare la loro piccola taglia.

Cantore della lama (*Perfetto Combattente*): Professionista della più pura delle arti marziali elfiche, il cantore della lama è sia un abile mago che un letale maestro della spada.

Cavaliere mistico (*Guida del DUNGEON MASTER*): Gli elfi incarnano la combinazione di prodezza marziale e abilità magica di cui il cavaliere mistico è un esempio lampante, e molti elfi seguono il cammino della spada e del bastone.

Derviscio (*Perfetto Combattente*): Rinomato per la sua velocità accecante e la sua aggraziata maestria con le spade, il derviscio piace in eguale misura a elfi, halfling e raptoran.

Duellante (*Guida del DUNGEON MASTER*): Affidandosi alla velocità e all'agilità più che alla forza bruta, elfi, raptoran e halfling che eccellono nell'uso della spada sono tutti attratti dalla classe di prestigio del duellante.

Incantaspade (*Perfetto Combattente*): Come il cantore della lama, l'incantaspade ha la padronanza sia degli incantesimi che delle lame. Sia gli elfi che gli halfling sono attirati da questa classe di prestigio.

Maestro del sapere (*Guida del DUNGEON MASTER*): Rinomati per il loro amore per l'apprendimento, e la capacità di ricordare cose accadute in un passato remoto, gli elfi sono maestri del sapere naturali.

Mago selvaggio (*Perfetto Arcanista*): Maestri della magia caotica, i maghi selvaggi spesso sono elfi o halfling.

Mistificatore arcano (*Guida del DUNGEON MASTER*): Molti elfi e halfling ladri considerano utile combinare lo studio della magia con l'arte della furtività.

Ombra danzante (*Guida del DUNGEON MASTER*): In quanto ladri naturali, gli halfling a volte sono attratti dalle arti misteriose dell'ombra danzante.

Teurgo mistico (*Guida del DUNGEON MASTER*): Siccome gli elfi spesso combinano lo studio della magia arcana con un'altra vocazione, molti elfi chierici intraprendono il cammino del teurgo mistico.

ARTIGLIO TEMPESTOSO

"Nessun timore! Morte dal cielo!"

— *Austrieha, artiglio tempestoso capitano*

Gli artigli tempestosi sono esperti combattenti aerei, che sfruttano sia le armi che i loro artigli affilati come rasoi per scendere in picchiata sui loro sventurati nemici. Sono protettori d'élite della razza raptoran, inviati dal capitano supremo ogni volta che uno stormo di raptoran è in difficoltà.

DIVENTARE UN ARTIGLIO TEMPESTOSO

Diventare un artiglio tempestoso significa unirsi all'equivalente raptoran della milizia. Le reclute sono messe alla prova per la loro prodezza in combattimento prima di essere ammesse nei ranghi degli artigli tempestosi, quindi guerrieri, paladini, ranger e barbari hanno facile accesso alla classe di prestigio. Le ultime due classi elencate trovano particolarmente attraente la classe dell'artiglio tempestoso poiché non indossano comunque armature pesanti e saranno in grado di volare senza alcun impedimento.

REQUISITI DI ACCESSO

Razza: Raptoran.

Bonus di attacco base: +5.

Speciale: Capacità straordinaria di volare.

TABELLA 5-1: ARTIGLIO TEMPESTOSO DADO VITA: d10

Livello	Bonus	Tiro	Tiro	Tiro	Speciale
	di attacco base	salvezza Tempra	salvezza Riflessi	salvezza Volontà	
1°	+1	+2	+0	+0	Artigli
2°	+2	+3	+0	+0	Talento aereo bonus
3°	+3	+3	+1	+1	Volo veloce (+3 m)
4°	+4	+4	+1	+1	Talento aereo bonus
5°	+5	+4	+1	+1	Volo veloce (+6 m)
6°	+6	+5	+2	+2	Talento aereo bonus
7°	+7	+5	+2	+2	Artigli migliorati
8°	+8	+6	+2	+2	Talento aereo bonus
9°	+9	+6	+3	+3	Volo veloce (+12 m)
10°	+10	+7	+3	+3	Talento aereo bonus

Abilità di classe (2 + modificatore di Int per livello): Acrobazia, Artigianato, Equilibrio, Intimidire, Osservare, Saltare, Scalare.

PRIVILEGI DI CLASSE

Tutti i privilegi di classe dell'artiglio tempestoso lo rendono un guerriero migliore in volo.

Artigli (Str): La prima lezione che impara un artiglio tempestoso è come affilare gli artigli per farli diventare armi. Tale affilatura richiede un'ora al giorno per essere mantenuta, ma trasforma i piedi del personaggio in artigli che infliggono 1d6 danni più il modificatore di Forza del personaggio. L'artiglio tempestoso è considerato competente in questi attacchi.

Quando compie un attacco completo, utilizza il proprio bonus di attacco base completo con qualsiasi arma abbia in mano e subisce una penalità di -5 all'attacco con l'artiglio. Il talento Multiattacco (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*) abbassa questa penalità a -2.

Un artiglio tempestoso può usare gli artigli solo quando è in volo. Gli artigli infliggono sia danni perforanti che taglienti, quindi infliggeranno danni raddoppiati quando l'artiglio tempestoso compie un attacco in picchiata (vedi pagina 68).

Gli artigli sono utili come armi, ma non sono abbastanza agili da impugnare armi né per compiere qualsiasi azione che richieda buone abilità motorie.

Talento aereo bonus: Ad ogni livello pari, un artiglio tempestoso impara un nuovo trucco utile per il combattimento aereo. Scegliere un talento dalla lista seguente: Attacco in Volo*, Carica in Picchiata†, Fluttuare*, Multiattacco*, Nato per Volare†, Riflessi Aerei†, Superiorità Aerea†, Virare*, Volare Migliorato†.

*Talento descritto a pagina 304 del *Manuale dei Mostri*.

†Nuovi talenti descritti nel Capitolo 6 di questo volume.

Volo veloce (Str): A partire dal 3° livello, un artiglio tempestoso ottiene una velocità di volare di 3 metri più veloce rispetto alla norma per la sua razza. Al 5° livello, è più veloce di 6 metri, e al 9° livello, è più veloce di 12 metri. Ad eccezione del fatto che questo privilegio di classe si applica alla velocità di volare invece che alla velocità sul terreno, per il resto funziona come il privilegio di classe di movimento veloce del barbaro descritto a pagina 25 del *Manuale del Giocatore*.

Artigli migliorati (Str): Quando raggiunge il 7° livello, un artiglio tempestoso è diventato più abile nell'infliggere fendenti crudeli con gli artigli. I suoi artigli ora infliggono 1d8 danni e possono essere usati anche quando l'artiglio tempestoso non sta volando.

INTERPRETARE UN ARTIGLIO TEMPESTOSO

L'urlo di battaglia dell'artiglio tempestoso "Morte dal cielo!" fornisce al giocatore tutte le informazioni che deve sapere. L'artiglio tempestoso piomba sui nemici e infligge danni gravi prima ancora che capiscano cosa li ha colpiti. Un personaggio dovrebbe scegliere questa classe di prestigio se vuole una combinazione potente di manovrabilità sul campo di battaglia ed efficacia in combattimento.

L'artiglio tempestoso fa anche parte di un'organizzazione più grande consacrata a proteggere gli stormi di raptoran sparpagliati nel mondo. Quando il capitano supremo dei raptoran manda come rincalzo gli artigli tempestosi, significa che prende molto seriamente una situazione particolarmente critica.

Combattimento

L'artiglio tempestoso ovviamente combatte meglio quando è in volo, ma le sue decisioni tattiche iniziano proprio lì. Può fungere da artiglieria di precisione per gli alleati, volando in cerchio sopra il campo di battaglia e trafiggendo di frecce qualsiasi cosa si muova. In alternativa, può scendere in picchiata sui nemici, infliggendo danni raddoppiati con una lancia o altra arma perforante e poi

tornare indietro al sicuro o rimanere sospeso appena sopra il nemico. Una volta che i nemici hanno visto una tecnica, l'artiglio tempestoso può confonderli passando all'altra.

La capacità di un artiglio tempestoso di alzarsi in volo è utile anche prima che inizi un combattimento. Può esplorare il terreno migliore in relativa sicurezza e magari vedere i nemici prima di essere visto da loro. È in grado di spostarsi per il campo di battaglia più facilmente dei suoi compagni non raptoran o dei nemici, quindi può muoversi rapidamente per fornire situazioni di fiancheggiamento, portare una pozione di guarigione ad un amico caduto o sbarrare la strada a un nemico in fuga.

Avanzamento

Gli aspiranti artigli tempestosi devono superare un periodo di addestramento di sei settimane ideato per eliminare quanti non sono abbastanza tenaci. Il personaggio non deve necessariamente interpretare fino in fondo l'intero processo di addestramento base; il DM probabilmente ne renderà conto tra le avventure.

Periodicamente l'artiglio tempestoso PG si rimetterà in contatto con il comando degli artigli tempestosi per sottoporsi a ulteriore addestramento. Il comando può anche assegnargli delle missioni di tanto in tanto, mandandolo a difendere uno stormo di raptoran che si trova nei guai.

Risorse

Gli artigli tempestosi per tradizione impugnano lance in combattimento, e l'organizzazione ha accumulato un notevole arsenale di lance magiche nel corso degli anni. I PG che vogliono una lancia magica possono ottenerne una all'80% del suo costo normale se contattano gli artigli tempestosi e ne richiedono una. Acquisire in questo modo una lancia richiede una settimana per ogni punto del bonus di potenziamento (o l'equivalente se la lancia ha una capacità speciale).

ARTIGLI TEMPESTOSI NEL MONDO

La classe di prestigio dell'artiglio tempestoso è ottima per un giocatore che voglia concentrarsi sul combattimento aereo. Come gruppo, gli artigli tempestosi funzionano come la cavalleria che fa il suo ingresso all'ultimo momento per salvare uno stormo di raptoran in pericolo. In base alla situazione, gli artigli tempestosi potrebbero essere la risposta alle preghiere dei PG oppure l'obiettivo delle loro maledizioni.

Organizzazione

Gli artigli tempestosi sono organizzati come un esercito, con ufficiali superiori che impartiscono ordini a ufficiali subalterni al comando di piccoli gruppi di soldati di truppa. Tuttavia, sono sparsi in tutto il mondo, quindi la comuni-

Un artiglio tempestoso recluta

cazione lungo la catena di comando è riservata a questioni importanti. Ogni artiglio tempestoso ha un elevato grado di autonomia.

In qualsiasi momento, qualche centinaia di artigli tempestosi sono di guarnigione presso il capitano supremo dei raptoran. Se uno stormo di raptoran è in difficoltà, il gruppo invia un messaggio (spesso con mezzi magici) al capitano supremo. Se il capitano la considera una grave minaccia, ordina a una piccola squadra di artigli tempestosi (generalmente meno di una dozzina) di volare fino allo stormo in pericolo e occuparsi della situazione. Gli artigli tempestosi di solito sono anche scelti come messaggeri quando il capitano supremo ha bisogno di trasmettere notizie urgenti ai capi di altre razze.

Gli artigli tempestosi che non sono di guarnigione presso il capitano supremo né fuori in missione sono sparpagliati tra le migliaia di stormi di raptoran. Spesso a un singolo artiglio tempestoso o a un piccolo gruppo saranno assegnati parecchi stormi da proteggere. Il singolo artiglio o il gruppo visita ognuno a turno, beneficiando dell'ospitalità di ogni stormo ma rimanendo all'erta per eventuali minacce.

Gli artigli tempestosi possono anche richiedere il "distacco", che mantiene la loro posizione nell'organizzazione ma li rende liberi di viaggiare per conto loro. Purché un artiglio tempestoso fornisca il modo per gli ufficiali superiori di contattarlo, probabilmente gli sarà concesso il servizio distaccato. I PG avventurieri con ogni probabilità trascorreranno la maggior parte del tempo in distacco.

Esiste una certa rivalità tra gli artigli tempestosi del capitano supremo e quelli sparsi tra gli stormi di raptoran. Gli artigli tempestosi del capitano supremo credono che i loro compagni perdano il beneficio della disciplina quando non hanno un contatto quotidiano con il resto dell'organizzazione. Gli artigli tempestosi stanziati tra gli stormi credono che gli artigli tempestosi del capitano supremo agiscano troppo "secondo le regole" e non siano disposti a impiegare soluzioni creative. C'è un elemento di verità in entrambi gli stereotipi. La rivalità non è violenta (un artiglio tempestoso è un artiglio tempestoso, dopotutto), ma l'inclinazione dei raptoran al dibattito spesso si ritorce su chi scatena una discussione capitano contro stormo.

Reazioni dei PNG

Il raptoran medio adora gli artigli tempestosi. Sono l'equivalente raptoran dei reparti speciali di bersaglieri, lagunari e paracadutisti tutti fusi insieme. L'atteggiamento iniziale di un raptoran nei confronti di un artiglio tempestoso è amichevole (oppure premuroso se gli artigli tempestosi stanno rispondendo a una minaccia contro uno stormo).

CONOSCENZE SUGLI ARTIGLI TEMPESTOSI

I personaggi con Conoscenze (locali) possono compiere ricerche sugli artigli tempestosi per apprendere maggiori nozioni su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni delle CD inferiori.

CD 10: "Gli artigli tempestosi sono come i raptoran chiamano i loro combattenti migliori."

CD 15: "Gli artigli tempestosi lavorano in piccoli gruppi agli ordini delle autorità raptoran. Piombano in scena per salvare le comunità di raptoran in qualche modo minacciate."

CD 20: "Gli artigli tempestosi si addestrano incessantemente nel combattimento aereo, e combattono in tre dimensioni meglio di quanto molta gente non lo faccia in due."

CD 30: I personaggi che conseguono questo livello di successo possono apprendere dettagli importanti sulle attività degli specifici artigli tempestosi nella loro campagna.

Gli artigli tempestosi sono lungi dall'essere timidi, quindi i PG che tentino di stabilire un contatto con uno di essi hanno solo bisogno di contattare il più vicino stormo di raptoran (cosa che può richiedere una prova di Raccogliere Informazioni con CD 20 se non se ne conosce già la posizione). Una volta che i PG hanno manifestato le loro intenzioni, il più vicino artiglio tempestoso li cercherà in un momento e luogo di sua scelta per scoprire le loro intenzioni.

ARTIGLI TEMPESTOSI NEL GIOCO

Un PG artiglio tempestoso probabilmente trascorrerà la maggior parte del tempo in servizio distaccato, ma il DM può sfruttare un ufficiale superiore che gli assegna una missione se c'è bisogno di dare il via a un'avventura che coinvolga uno stormo di raptoran minacciato. Gli artigli tempestosi combatteranno al fianco dei non raptoran se necessario, quindi l'intero gruppo di avventurieri può precipitarsi in aiuto di uno stormo di raptoran soggetto a un attacco mostruoso.

Gli artigli tempestosi sono anche un modo utile per salvare i PG che si sono ficcati in una situazione piuttosto complicata vicino a una comunità di raptoran... e un nemico tenace per i PG che attaccano un'abitazione a strapiombo di raptoran.

Qualsiasi PG raptoran ogni tanto vuole avere la possibilità di volare, ma è essenziale dare a un artiglio tempestoso quella possibilità in quasi ogni battaglia. Ogni tanto va bene ambientare l'azione in tunnel dal soffitto basso quando si vuole far affrontare una sfida extra a un PG artiglio tempestoso, ma tali incontri dovrebbero essere l'eccezione, non la regola.

Adattamento

Anche se gli artigli tempestosi sono stati ideati per la razza dei raptoran, questa classe di prestigio sarebbe appropriata per qualsiasi razza volante quali gargoyle, mezzo-celestiali, mezzo-immondi e aarakocra (presentati nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS®).

Incontri

Gli incontri con gli artigli tempestosi dovrebbero ostentare più manovre aeree spavalde possibili. I PG che non volano dovrebbero decisamente sentirsi limitati dalla loro incapacità di raggiungere i nemici.

LI 8: Due artigli tempestosi reclute sono una tipica pattuglia. Sono smaniosi di combattere, ma hanno l'ordine di interrompere il combattimento e ritornare a fare rapporto se sono sopraffatti.

Artiglio tempestoso recluta: Raptoran barbaro 5/artiglio tempestoso 1, GS 6; umanoide Medio (raptoran); DV 5d12+10 più 1d10+2; pf 55; Iniz +1; Vel 12 m, volare 12 m (media); CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +6, Lotta +9; Att +10 in mischia (1d8+5/x3, lancia+1) o +8 a distanza (1d8+4/x3, arco da piede perfetto); Att comp +10/+5 in mischia (1d8+5/x3, lancia+1) e +7 in mischia (1d6+1, artigli [solo in volo]) o +8/+3 a distanza (1d8+4/x3, arco da piede perfetto);

AS artigli, ira 2 volte al giorno; QS schivare prodigioso migliorato, tratti dei raptoran, schivare prodigioso, percepire trappole +1; AL CN; TS Temp +8, Rifl +2, Vol +2; For 16, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Intimidire +7, Osservare +9, Saltare +16, Scalare +4, Sopravvivenza +9; Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Multiattacco.

Linguaggi: Comune, Tuilvilanuue.

Artigli (Str): Gli artigli tempestosi reclute hanno artigli che infliggono 1d6+1 danni. Quando compiono un attacco completo, usano il bonus di attacco base completo con qualsiasi arma che hanno in mano e subiscono una penalità di -2 all'attacco con gli artigli.

Gli artigli tempestosi reclute usano gli artigli soltanto quando sono in volo. Infliggono danni raddoppiati con un attacco in picchiata.

Ira (Str): Due volte al giorno, questo artiglio tempestoso recluta può cadere in preda a uno stato di ira feroce che dura 7 round. I seguenti cambiamenti sono attivi finché dura la sua ira: pf aumentano di 12; CA 14, contatto 9, colto alla sprovvista 13; Lotta +11; Att +12 in mischia (1d8+8/x3, lancia+1); Att comp +12/+7 in mischia (1d8+8/x3, lancia+1) e +9 in mischia (1d6+2, artigli [solo in volo]); TS Temp +10, Vol +4; For 20, Cos 18; Saltare +18, Scalare +6. Alla fine dell'ira, l'artiglio tempestoso recluta è affaticato per la durata dell'incontro.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Non può essere attaccato ai fianchi e può subire un attacco furtivo solo da un personaggio che abbia almeno 9 livelli da ladro.

Tratti dei raptoran: I raptoran possono planare a una velocità di 12 metri, con manovrabilità media. I raptoran hanno un infallibile senso dell'orientamento e sanno sempre da che parte è il nord. Questo raptoran può volare per 2 round senza penalità, o per 4 round al costo di diventare affaticato. Un raptoran che vola può compiere un attacco in picchiata (come una carica, ma deve volare ad almeno 9 metri, scendere ad almeno 3 metri e usare un'arma perforante per infliggere danni raddoppiati con un colpo).

Se in preda all'ira, questo artiglio tempestoso recluta può tranquillamente rimanere sospeso per un tempo fino a 4 round (ed essere affaticato quando l'ira termina, fino a che l'incontro non è finito) oppure fino a 8 round (ed essere esausto quando sia l'ira che il volo terminano, e poi affaticato quando l'incontro è finito).

Schivare prodigioso (Str): Questo artiglio tempestoso recluta conserva il bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: Giaco di maglia+1, lancia+1, arco da piede perfetto (bonus di For +3) con 20 frecce, pozione di eroismo, pozione di cura ferite moderate.

CAMPIONE DI CORELLON LARETHIAN

"Quando una freccia non sarà sufficiente, quando nessun incantesimo trionferà, un cuore intrepido e una lama affilata possono prevalere. Con il favore di Corellon, non temo alcun nemico che sia alla portata della mia spada."

— Alissera Berothar, campionessa di Corellon Larethian

Molti combattenti malvagi credono che gli elfi, se pericolosi nel combattimento a distanza, non abbiano il coraggio di combattere in mischia. Si aspettano che gli elfi cadano come le foglie in una tempesta autunnale una volta che la battaglia diventa una faccenda di spade e asce invece che di frecce e incantesimi. Questi combattenti non hanno mai incontrato un campione di Corellon Larethian.

Il campione di Corellon è un nobile elfo guerriero, un elfo cavaliere o signore che può opporsi a qualsiasi combattente orchesco o umano. Tutti gli elfi ammirano la grazia, la disciplina e l'abilità necessaria a diventare uno spadaccino, e il campione di Corellon è il modello perfetto della maestria da spadaccino elfica. Vestito con una scintillante cotta di maglia o di piastre elfica, il campione si affida alla rapidità, all'agilità, e a uno studio quasi accademico delle tecniche più difficili e avanzate della scherma invece che della forza bruta.

Come suggerisce il nome, un campione di Corellon Larethian ha una posizione speciale nella società elfica. Grandi templi di Corellon Larethian spesso ospitano gruppi di campioni che servono come guardie del tempio d'élite, consiglieri e guardie del corpo dei governanti elfici, e cavalieri in missione al servizio dell'intera razza elfica.

DIVENTARE UN CAMPIONE DI CORELLON

Per riuscire a diventare un campione di Corellon, un elfo deve eccellere nell'arte della spada e dimostrare pazienza, grazia e compassione. Neppure nei periodi di maggiore disperazione, gli elfi giudicano un combattente solamente per la sua abilità marziale. Trarre gioia soltanto dalle imprese militari significa vivere un'esistenza rude e riduttiva. Ci sono altre cose nella vita oltre al combattere bene, e il vero campione lo sa.

Il modo più veloce per diventare un campione di Corellon Larethian è di avanzare come guerriero, a causa dei difficili requisiti di talento. Tuttavia, un livello da chierico, paladino o ladro (preferibilmente paladino, siccome massimizza il bonus di attacco base) sarebbe piuttosto utile per soddisfare i requisiti di abilità. La classe del campione di Corellon non offre alcun avanzamento nel lancio degli incantesimi, quindi non si riceveranno grandi benefici dall'entrare in questa classe di prestigio dopo essere avanzati soprattutto come incantatori.

REQUISITI DI ACCESSO

Razza: Elfo o mezzelfo.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Conoscenze (religioni) 2 gradi, Diplomazia 4 gradi.

Talenti: Competenza nelle armi da guerra e nelle armature pesanti, Combattere in Sella, Maestria in Combattimento, Schivare.

Speciale: Deve venerare Corellon Larethian.

Speciale: In aggiunta ai talenti sopra, il personaggio deve anche scegliere Arma Focalizzata (spada lunga) o Competenza nelle Armi Esotiche (lama sottile elfica o lama cortese elfica).

PRIVILEGI DI CLASSE

I campioni di Corellon continuano a migliorare le loro abilità di combattimento mentre avanzano di livello, apprendendo i talenti bonus del guerriero e tecniche speciali per utilizzare armature più pesanti di quella preferita dalla maggior parte degli elfi.

TABELLA 5-2: CAMPIONE DI CORELLON LARETHIAN DADO VITA: D10

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Benedizione di Corellon, talento bonus
2°	+2	+3	+0	+3	Colpo elegante
3°	+3	+3	+1	+3	Difesa superiore+1
4°	+4	+4	+1	+4	Talento bonus
5°	+5	+4	+1	+4	Movimento non impedito
6°	+6	+5	+2	+5	Difesa superiore+2
7°	+7	+5	+2	+5	Talento bonus
8°	+8	+6	+2	+6	Collera di Corellon
9°	+9	+6	+3	+6	Difesa superiore+3
10°	+10	+7	+3	+7	Talento bonus

Abilità di classe (2 + modificatore di Int per livello):

Addestrare Animali, Artigianato (qualsiasi), Cavalcare, Concentrazione, Conoscenze (qualsiasi), Diplomazia, Guarire, Intimidire, Percepire Intenzioni, Professione, Sapienza Magica.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un campione di Corellon non ottiene alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Benedizione di Corellon (Sop): Quando entra in questa classe, il personaggio ottiene la capacità di guarire le ferite toccandole, in modo molto simile alla capacità di imposizione delle mani del paladino. Ogni giorno può guarire un numero totale di punti ferita di danni pari al suo livello da campione x il modificatore di Carisma (minimo 1). Ad esempio, un campione di Corellon di 6° livello con un punteggio di Carisma di 14 può curare 12 danni al giorno. Può scegliere di dividere la guarigione tra più riceventi, e non deve necessariamente guarire tutti in una volta. Utilizzare questa capacità è un'azione standard.

Il campione di Corellon può sfruttare una parte o tutto questo potere curativo per infliggere danni alle creature non morte. Usare in questo modo la benedizione di Corellon richiede un attacco di contatto in mischia effettuato con successo e non provoca attacchi di opportunità. Il campione di Corellon decide quanta della sua disponibilità giornaliera di guarigione utilizzare come danni dopo avere toccato con successo il nemico non morto.

Se possiede livelli da paladino, somma i livelli da campione di Corellon e da paladino e determina la sua capacità di guarigione di conseguenza (ma se ha un punteggio di Carisma inferiore a 12, i livelli da paladino non contribuiscono alla capacità di guarigione).

Talento bonus: Al 1° livello e ogni tre livelli successivi, un campione di Corellon ottiene un talento bonus. Questo deve essere un talento indicato come talento bonus del guerriero, e deve avere come prerequisito Combattere in Sella, Maestria in Combattimento o Schivare.

Colpo elegante (Str): Quando raggiunge il 2° livello, un campione di Corellon è in grado di sferrare attacchi nelle zone in cui infliggono danni maggiori. Applica il bonus di Destrezza come bonus ai tiri per colpire (in aggiunta a qualsiasi bonus di Forza che possa avere) con una qualsiasi delle armi seguenti: spada lunga, stocco, lama sottile elfica, lama leggera elfica, lama cortese elfica o scimitarra. I bersagli immuni agli attacchi furtivi o ai danni extra da colpi critici sono immuni al colpo elegante.

Difesa superiore (Str): Al 3° livello, un campione di Corellon impara tecniche speciali per sfruttare al meglio l'agilità naturale di un elfo anche quando indossa armature limitanti. Il bonus di Destrezza massimo per qualsiasi armatura media o pesante che indossa (comprese le versioni in mithral) viene aumentato di 1. Per esempio, un'armatura completa di norma ha un bonus di Destrezza massimo di +1, ma la capacità di difesa superiore lo fa aumentare a +2.

Al 6° livello, aumenta di 2 il bonus di Destrezza massimo delle armature medie e pesanti e al 9° livello di 3.

Movimento non impedito (Str): Al 5° livello, un campione di Corellon non riduce più il suo movimento quando indossa armature medie o pesanti. (Tuttavia, riduce comunque il movimento se trasporta un carico medio o pesante.)

Se ha il talento Attacco Rapido, la capacità di movimento non impedito gli consente di utilizzare Attacco Rapido anche mentre indossa armature pesanti.

Collera di Corellon (Sop): All'8° livello, un campione di Corellon ottiene la capacità di incanalare brevemente il potere di Corellon Larethian, avvolgendo un'arma da mischia che impugna in un velo di luce incandescente come azione gratuita. Ottiene un bonus sacro di +2 ai tiri per colpire e infligge 2d6 danni extra con ogni attacco in mischia che compie con l'arma influenzata per 1 round. Mentre la collera di Corellon è attiva, l'arma viene considerata magica e di allineamento buono al fine di superare la riduzione del danno. Il campione di Corellon può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + modificatore di Car (minimo una volta al giorno).

EX-CAMPIONI DI CORELLON

Ben pochi campioni di Corellon si convertono al male, ma di tanto in tanto capita. Se il suo allineamento diventa malvagio, il campione di Corellon viene espulso dall'ordine e perde le capacità soprannaturali derivanti da questa classe (benedizione di Corellon e collera di Corellon). Tuttavia, nulla impedisce al campione di Corellon di acquisire altri livelli in questa classe se lo desidera. Può continuare ad affinare le tecniche di combattimento che ha appreso, ma non può utilizzare le capacità soprannaturali della classe.

INTERPRETARE UN CAMPIONE DI CORELLON

Il campione di Corellon è un combattente nobile e coraggioso. Anche se aderisce a un codice personale che assomiglia in parte alla tradizione cavalleresca di un cavaliere umano, aggiunge una prospettiva elfica unica ai concetti di onore, valore, fedeltà e sincerità. Nello specifico, il campione di Corellon non è soggetto ad alcun obbligo di dimostrare il proprio coraggio personale rifiutando i vantaggi che lo aiuterebbero a sconfiggere un nemico né attaccando in modo avventato nemici a lui superiori. Se non avesse già dimostrato il proprio valore, non sarebbe un campione di Corellon; la sua sacra responsabilità è di difendere gli innocenti, i deboli e il popolo elfico nel modo più opportuno ed efficace possibile. Di conseguenza, non disdegna l'arco, gli incantesimi o gli espedienti della guerra quando tali cose sono richieste.

Il campione di Corellon sa che una volta che ha inferto un colpo non può tornare indietro, anche se più tardi si dimostra essere stato un errore. Quindi, è cauto nel colpire

e ponderato nelle azioni e nelle parole fino a che non è evidente che il combattimento è la risposta migliore a una sfida particolare. Quando il sangue deve essere versato, il campione di Corellon lo fa rapidamente e con maestria. Non ama uccidere, ma è orgoglioso di farlo bene quando è necessario.

Non deve dimenticare che la vita non è una battaglia continua, e non dovrebbe sminuirsi definendo la propria esistenza come una vuota perfezione dietro alla propria lama. Apprezza molte cose raffinate: arte, letteratura, bellezza, buona compagnia, divertimento e amore. A volte la speranza e il buon cuore sono le armi migliori contro il male.

Combattimento

Il campione di Corellon combatte con abilità e manovre speciali, non con la forza bruta. Il suo attributo migliore è la sua Classe Armatura: vince le battaglie evitando i danni. Se combina il suo talento Maestria in Combattimento con l'armatura pesante e uno scudo, sarà sicuramente difficile da colpire, soprattutto dopo che è entrata in gioco la capacità di difesa superiore. Se sta affrontando un avversario difficile, dovrebbe pensare di utilizzare Maestria in Combattimento in modo aggressivo e insieme combattere in modo difensivo per tenere occupato il nemico mentre i propri compagni lo sfiniscono.

La miglior scelta di arma probabilmente è la lama sottile elfica. È migliore della spada lunga, e il campione di Corellon può sfruttare Arma Accurata per diventare un guerriero basato sulla Destrezza molto efficace invece di un guerriero basato sulla Forza.

Avanzamento

Per riuscire a diventare un campione di Corellon, il personaggio deve imboccare una strada che porta ad alcuni dei talenti più interessanti e potenti del gioco: Attacco Rapido e Attacco Turbinante. Dovrebbe decisamente prendere in considerazione di scegliere quest tre talenti: Attacco Rapido, Attacco Turbinante e Mobilità. Dovrebbe anche riflettere su Disarmare Migliorato, Fintare Migliorato e Critico Migliorato (che funziona molto bene con la lama sottile elfica).

Le capacità di classe del campione di Corellon sono sfruttate al meglio quando si impegna a indossare la migliore armatura pesante che si possa permettere. Alla prima opportunità, dovrebbe passare a un'armatura completa in mithral. È costosa, ma il campione di Corellon potrà apprezzare l'incremento nel suo bonus di Destrezza massimo e nella velocità di movimento, soprattutto se ha scelto Attacco Rapido.

Risorse

Templi consacrati a Corellon Larethian possono essere trovati in quasi ogni paese o città elfica, e perfino i piccoli insediamenti nella foresta probabilmente avranno almeno un santuario dedicato al Creatore degli Elfi. I chierici di Corellon considerano un campione di Corellon un amico e alleato devoto, e faranno di tutto per aiutarlo in qualunque modo possibile. Purché non vi siano altre richieste per i loro servizi di lancio degli incantesimi, un campione di Corellon può ottenere degli incantesimi da questi templi gratuitamente, a meno che gli incantesimi in questione non richiedano una componente materiale costosa o una spesa di punti esperienza,

nel qual caso il chierico in questione si aspetta che il campione di Corellon fornisca la componente o lo ricompensi in modo appropriato per i punti esperienza che deve consumare.

Oltre ai chierici, gli altri membri del capitolo del campione di Corellon condividono le sue abilità e i suoi interessi. Possono spesso essere persuasi a unirsi al campione di Corellon in una missione importante o ad occuparsi di qualche faccenda a cui il campione di Corellon non può provvedere personalmente poiché altre questioni richiedono la sua attenzione. Naturalmente, al campione di Corellon può a sua volta essere chiesto di aiutare un compagno campione di tanto in tanto allo stesso modo.

CAMPIONI DI CORELLON NEL MONDO

Essendo alcuni dei guerrieri più abili che si possono trovare nelle comunità elfiche, i campioni di Corellon spesso possono essere incontrati in te situazioni comuni: come guardie d'élite di regnanti elfici, maghi o chierici; come comandanti e capitani negli eserciti elfici; come crociati all'esterno dei territori nativi degli elfi, che lavorano sodo per contrastare gli sforzi di coloro che vengono considerati nemici dagli elfi. Quando il DM ha bisogno di un elfo maestro nell'arte della spada che serva come alleato per i PG, come guardia per un importante PNG elfo oppure anche come onorabile signore che governi una città elfica, un campione di Corellon è una buona scelta.

I campioni di Corellon presentano una forte somiglianza agli elfi guerrieri o paladini, e molti stranieri non riconoscono un membro della classe di prestigio come qualcosa di diverso da un abilissimo elfo combattente.

Organizzazione

Naturalmente, i campioni di Corellon sono affiliati fortemente ai templi consacrati alla venerazione di Corellon. Collegialmente, costituiscono un ordine di combattenti religiosi che gli elfi conoscono come gli *Aelavellin Corellon*: alla lettera, i Cavalieri della Spada di Corellon. Ogni tempio di dimensioni sufficienti (in generale, qualsiasi tempio in un paese piccolo o in una comunità più grande) ospita un capitolo degli *Aelavellin*, che è composto da qualsiasi combinazione da uno a una dozzina o più di campioni nei templi più grandi.

Mentre i capitoli sono affiliati ai templi di Corellon, i singoli campioni non sottostanno agli ordini dei chierici di Corellon e neppure dei membri dell'ordine di rango più alto. I campioni di Corellon di solito hanno altre responsabilità nella comunità, servendo come capitani della guardia, consiglieri reali e così via. Le riunioni di ogni capitolo sono di natura formale, svolte per scopi di cameratismo e valutazione di problematiche civiche. Gli *Aelavellin Corellon* hanno una specie di gerarchia di comando, e in rare occasioni (ad esempio, una grande battaglia) i campioni si riuniscono in una guardia d'élite, che serve come nucleo corazzato di un esercito elfico. In pratica, un campione di Corellon non è mai costretto a propendere per i dettami dell'ordine a sfavore delle sue responsabilità personali nei confronti della sua patria, del suo governante o della sua famiglia.

Un campione è benaccetto in qualsiasi capitolo che incontri nei suoi viaggi e libero di abbandonare un capitolo ogni volta che i suoi doveri o i suoi desideri lo spingono ad andarsene.



*Alissera Berotbar,
una campionessa di Corellon*

Illustrazione di J. Zhang

Reazioni dei PNG

I campioni di Corellon non sono distinguibili da qualsiasi altro elfo guerriero, almeno agli occhi dei non elfi, e quindi suscitano le stesse reazioni degli altri. Quanti sarebbero inclini ad essere amichevoli nei confronti degli elfi saranno similmente amichevoli con i campioni di Corellon Larethian, e quanti considerano gli elfi nemici sicuramente non proveranno sentimenti diversi nei confronti dei campioni delle divinità elfiche.

Se è possibile che un orco odi un elfo più di quanto gli orchi generalmente odino gli elfi, i chierici di Gruumsh disprezzano qualsiasi chierico o servitore di Corellon Larethian al di là di ogni ragionevolezza. I seguaci di Gruumsh a volte sferrano attacchi suicidi nella speranza di uccidere un servitore di Corellon.

CONOSCENZE SUI CAMPIONI DI CORELLON

I personaggi con Conoscenze (religioni) o Conoscenze (nobiltà e regalità) possono compiere ricerche sui campioni di Corellon Larethian per apprendere maggiori nozioni su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni delle CD inferiori.

CD 10: "Alcuni potenti elfi nobili o cavalieri si sono consacrati al servizio di Corellon Larethian. Sono noti come i campioni di Corellon."

CD 15: "Qualsiasi grande tempio consacrato a Corellon Larethian probabilmente sarà la dimora di uno o più campioni. Essi sono guardie d'élite, agenti e mediatori per i reami elfici,

che spesso intraprendono missioni per portare avanti cause importanti per gli elfi o difendere il popolo elfico. Non amano iniziare uno scontro, ma quando la violenza diventa necessaria non troverai un avversario più abile o determinato."

CD 20: "I campioni di Corellon sono maestri nell'arte della spada molto abili. Ben pochi possono eguagliare la loro capacità con la lama. Sono guerrieri da mischia esperti e spesso indossano armature più pesanti di quanto non facciano molti elfi. Possiedono alcune capacità simili al paladino e si sforzano di essere giusti, onorevoli e coraggiosi."

CD 30: I personaggi che conseguono questo livello di successo possono apprendere dettagli importanti sugli specifici capitoli o campioni nella loro campagna.

Trovare un campione di Corellon non è spaventosamente difficile, purché uno sappia dove trovare un tempio di Corellon Larethian abbastanza grande o un paese o città elfica. Una volta che i PG hanno trovato un luogo appropriato, possono prendere contatto con un capitolo di campioni effettuando una prova di Raccogliere Informazioni con CD 10. Se, per un qualche motivo, desiderano incontrare un campione senza passare da intermediari elfici o senza rivolgersi ai chierici di Corellon Larethian, la CD aumenta a 25. I PG elfi ottengono un bonus di circostanza +5 a queste prove di Raccogliere Informazioni.

CAMPIONI DI CORELLON NEL GIOCO

Qualsiasi elfo combattente di abilità sufficiente potrebbe rivularsi essere un campione di Corellon Larethian. I campioni di Corellon diventano eccellenti PNG alleati che potrebbero aiutare i PG contro una minaccia che gli elfi considerano importante, oppure il regnante di un paese elfico potrebbe lui stesso essere un campione.

La grande maggioranza dei campioni è buona. Tuttavia, alcuni intraprendono questo cammino solo per poi cadere in mano all'oscurità o al male. Alcuni permettono al loro odio per i nemici o i rivali del popolo elfico di sopraffarli e diventano assassini freddi e spietati. Altri vengono ammaliati dal miraggio del potere e cercano di governare sui loro compagni. Pochi reami elfici sono soggetti allo stesso genere di aspre lotte di potere che spesso scoppiano nei regni umani, ma neppure gli elfi sono immuni alle successioni aspramente contese o alle rivalità tra clan, e al centro di tali guai si trova spesso un ex-campione amareggiato.

La classe di prestigio del campione di Corellon piace ai giocatori che amano interpretare guerrieri intelligenti che possiedono un certo numero di tattiche a loro disposizione, grazie a una vasta e sofisticata selezione di talenti. Sebbene non possa eguagliare un guerriero creato puramente per infliggere danni, un campione ha a disposizione più opzioni e in molte situazioni può essere altrettanto efficace (o più efficace, in molti casi) di un semplice guerriero basato sulla Forza.

Adattamento

È possibile adattare con facilità il campione di Corellon al servizio di praticamente qualsiasi altra divinità, o perfino a un'altra razza. La premessa base della classe (un guerriero basato sulla Destrezza con qualche potere divino) si presta

all'associazione con qualsiasi divinità. Un ordine umano di campioni al servizio di Pelor, ad esempio, potrebbe sfruttare la classe del campione di Corellon con poche variazioni.

Incontri

I campioni di Corellon Larethian raramente vengono incontrati come avversari, sebbene sia sempre possibile che un gruppo di PG agendo inconsapevolmente possa rappresentare una minaccia per una comunità di elfi, come ad esempio esplorando un dungeon nelle cui stanze sigillate si trovi imprigionato qualche mostro pericoloso. Anche se molti campioni sono cauti nell'estrarre la spada contro persone che non sono chiaramente malvagie, la possibilità per una tragica incomprensione è comunque presente.

LI 13: Un doppelganger assume le sembianze di uno dei PG e uccide un elfo diplomatico in una città umana. Alissera Berother, una campionessa di Corellon, parte per portare il PG davanti alla giustizia, inconsapevole del fatto che è innocente. Attende l'opportunità di catturare il PG da solo e fa del suo meglio per evitare di uccidere il personaggio; vuole portarlo in un tribunale nei territori elfici, non giustiziarlo in strada. Alissera può essere convinta dell'innocenza del personaggio se le viene data la possibilità di interrogare il PG con il beneficio di un incantesimo *rivela bugie* o *zona di verità* lanciato da un chierico imparziale, mediante altri metodi magici che stabiliscano la verità sulla questione o da parte di autorità rispettabili che forniscano un alibi.

Alissera Berother: Elfa ladra 1/guerriera 7/campionessa di Corellon 5; GS 13; umanoide Medio; DV 1d6+2 più 12d10+24; pf 98; Iniz +4; Vel 9 m; CA 29, contatto 15, colto alla sprovvista 25; Att base +12; Lotta +14; Att +18 in mischia (1d8+9/15-20, lama sottile elfica affilata argentata+1) o +17 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +18/+13/+8 in mischia (1d8+9/15-20, lama sottile elfica affilata argentata+1) o +17/+12/+7 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto); AS attacco furtivo +1d6; QS benedizione di Corellon, colpo elegante, tratti degli elfi, difesa superiore +1, scoprire trappole, movimento non impedito; AL CB; TS Temp +12, Rifl +10, Vol +6; For 14, Des 18, Cos 14, Int 13, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5, Ascoltare +5, Cavalcare +16, Cercare +7, Conoscenze (locali) +5, Conoscenze (religioni) +3, Diplomazia +9, Disattivare Congegni +5, Guarire +6, Osservare +6, Percepire Intenzioni +3, Raggiungere +4, Saltare +3; Arma Accurata, Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Specializzata (spada lunga), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche (lama sottile elfica), Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare.

Linguaggi: Comune, Elfico; Orchesco.

Attacco furtivo (Str): Alissera infligge 1d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Alissera può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Colpo elegante (Str): Alissera applica il bonus di Destrezza come bonus ai tiri per colpire (già calcolato nelle statistiche presentate sopra) con una qualsiasi delle armi seguenti: spada lunga, stocco, lama sottile elfica, lama leggera elfica, lama cortese elfica o scimitarra. I bersagli immuni agli attacchi furtivi o ai danni extra da colpi critici sono immuni al colpo elegante.

Tratti degli elfi: Gli elfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Un elfo che semplicemente passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Difesa superiore (Str): Alissera aumenta di 1 il bonus di Destrezza massimo per qualsiasi armatura media o pesante che indossa.

Scoprire trappole (Str): Alissera può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Movimento non impedito (Str): Alissera non riduce il suo movimento quando indossa armature medie o pesanti. Può sfruttare il talento Attacco Rapido anche mentre indossa armature pesanti.

Proprietà: Armatura completa in mithral+2, scudo pesante di metallo+2, anello di protezione+1, lama sottile elfica affilata argentata+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +2) con 20 frecce+1, guanti del potere orchesco, mantello della resistenza+1, 2 pozioni di cura ferite leggere.

GEROFANTE ARCANO

"Non c'è nulla di innaturale nella magia. La magia percorre con flussi e riflussi la terra stessa su cui appoggi i piedi, l'aria che respiri e l'acqua che ti disseta. E anche il fuoco ha una propria magia, come sono sicuro che converrai quando ti scaldi in una giornata fredda o cuoce il tuo cibo."

— Altherion Duniiloli, gerofante arcano

I gerofanti arcani brandiscono una mescolanza di magia arcana e magia divina con un'enfasi marcata sulla natura e sugli elementi. Sebbene possiedano l'apprendimento e la disciplina generalmente associati ai maghi, hanno anche una conoscenza pratica del mondo naturale solitamente associata ai druidi. Come i druidi, possono trasformarsi in forme animali ed elementali, ma possono anche manipolare potenti incantesimi arcani.

DIVENTARE UN GEROFANTE ARCANO

La multiclasse del mago/druido fornisce il cammino più rapido per diventare un gerofante arcano, sebbene sia possibile soddisfare i requisiti di lancio degli incantesimi arcani come bardo o stregone e i requisiti di lancio degli incantesimi divini come ranger di livello relativamente alto. Saranno necessari livelli da druido o da ranger per soddisfare i requisiti dei privilegi di classe. L'Intelligenza o la Saggezza (l'una o l'altra può governare la capacità di lanciare incantesimi del personaggio) è una caratteristica chiave per il gerofante arcano. Un alto punteggio di Destrezza

può dimostrarsi utile in combattimento, sia per migliorare la Classe Armatura che per aiutare a battere l'avversario sull'anticipo con un incantesimo rapido.

REQUISITI DI ACCESSO

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (natura) 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello e incantesimi divini di 2° livello.

Speciale: Privilegio di classe di passo senza tracce.

PRIVILEGI DI CLASSE

Man mano che avanzano di livello, i gerofanti arcani migliorano le loro capacità di lancio degli incantesimi. Inoltre, imparano come cambiare forma e sviluppano poteri che consentono loro di sfruttare vegetali e animali come armi e attrezzi.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il gerofante arcano non ottiene competenza in alcuna arma né armatura. Condivide le stesse limitazioni all'armatura dei druidi, e perde la capacità di lanciare incantesimi divini e le capacità di classe soprannaturali o magiche se indossa armature proibite o impugna uno scudo proibito.

Incantesimi: Ad ogni livello, il gerofante arcano ottiene nuovi incantesimi al giorno e un aumento al livello dell'incantatore (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore arcano e un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro privilegio di classe che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore arcano o più di una classe di incantatore divino prima di diventare un gerofante arcano, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

Compagno famiglia: Quando diventa un gerofante arcano, il personaggio deve congedare il suo famiglia, se ne possiede uno. (Non rischia di perdere PE nel farlo.) Può mantenere un qualsiasi compagno animale che già possiede. Somma il suo livello di classe da gerofante arcano al livello da druido o da ranger al fine di determinare i Dadi Vita bonus, il modificatore dell'armatura naturale e il modificatore di Forza/Destrezza del suo compagno animale (vedi il riquadro "Il compagno animale del druido", pagina 36 del *Manuale del Giocatore*). Per esempio, un personaggio che è un druido di 4° livello/mago di 3° livello/gerofante arcano di 4° livello ha il compagno animale di un druido di 8° livello (+4 DV bonus, +4 armatura naturale e +2 modificatore di Forza/Destrezza, oppure un compagno animale scelto dagli elenchi del 4° livello o del 7° livello).

Inoltre, il compagno animale del gerofante arcano (se ne ha uno) ottiene molte delle capacità che possederebbe normalmente un famiglia. Il personaggio somma il suo livello di classe da gerofante arcano al livello di classe da incantatore arcano, e determina il bonus di Intelligenza e le capacità speciali del suo compagno animale di conseguenza (vedi il riquadro "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*). Ad esempio, un druido di 4° livello/mago di 3° livello/

gerofante arcano di 4° livello ha un compagno famiglia pari a quello di un mago di 7° livello e di un druido di 8° livello (Intelligenza 9, allerta, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, trasmettere incantesimi a contatto, parlare con il padrone, parlare con animali della sua specie, devozione).

I Dadi Vita, i punti ferita, il bonus di attacco, i tiri salvezza, i talenti e le abilità del compagno famiglia vengono determinati come di norma per un compagno animale. Grazie all'insolito punteggio di Intelligenza del compagno famiglia, potrebbe decisamente avere più punti abilità degli altri animali della sua specie. Il compagno famiglia è una bestia magica (animale atipico), ma il personaggio può conferire incantesimi innocui al suo compagno famiglia come se fosse un animale invece che una bestia magica.

Se il compagno famiglia viene ucciso o congedato, il personaggio non perde PE. Può evocare un nuovo compagno famiglia eseguendo una cerimonia che richiede 24 ore di preghiere ininterrotte.

Forma selvatica (Sop): Se non possiede già la capacità, il gerofante arcano non ottiene alcuna nuova capacità di forma selvatica. Altrimenti, somma il proprio livello da gerofante arcano al livello da druido e ottiene la capacità di forma selvatica di un druido del livello risultante. Ad esempio, un personaggio che è un mago di 3° livello/druido di 3° livello/gerofante arcano di 4° livello ha la capacità di forma selvatica di un druido di 7° livello. Se non è un druido, (per esempio, se entra nella classe come mago/ranger), il gerofante arcano non ottiene la capacità di forma selvatica.

Ignorare fallimento incantesimi arcani: Quando lancia un incantesimo arcano, il gerofante arcano ignora la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani per qualsiasi armatura leggera o media non metallica (armatura imbottita, di cuoio o di pelle). Impara a lanciare incantesimi arcani mentre indossa i tipi di armatura che preferiscono i druidi.

Incanalare in animale (Mag): A partire dal 4° livello, il gerofante arcano ottiene la capacità due volte al giorno di stabilire un canale magico tra se stesso e un singolo animale che tocca (compreso il proprio compagno famiglia). Per ogni utilizzo di questo privilegio di classe, un incantesimo che lancia il cui raggio di azione sia contatto o maggiore può avere origine dall'animale invece che dal gerofante arcano, purché quest'ultimo abbia linea di visuale e linea di effetto fino all'animale. La linea di effetto dell'incantesimo poi si prolunga dall'animale fino al bersaglio in base ai sensi dell'animale, non del gerofante arcano.

Il gerofante arcano può anche usare questo potere per trasmettere incantesimi a contatto attraverso l'animale. Una volta che il gerofante arcano lancia l'incantesimo, si considera che l'animale stia conservando la carica dell'incantesimo (vedi pagina 177 del *Manuale del Giocatore*).

A partire dall'8° livello, il gerofante arcano ha due usi aggiuntivi di questa capacità al giorno.

Incanalare in vegetale (Mag): A partire dal 6° livello, il gerofante arcano ottiene la capacità di stabilire un canale magico tra se stesso e un vegetale naturale e non animato (ma non creature del tipo vegetale) una volta al giorno. Questa capacità funziona come il privilegio di classe di incanalare in animale, con la differenza che la linea di effetto dal vegetale al bersaglio si basa sui sensi del gerofante arcano.

TABELLA 5-3: GEROFANTE ARCANO DADO VITA: D6

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Compagno famiglia, forma selvatica, ignorare fallimento incantesimi arcani	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+0	+0	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+1	+1	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+1	+1	+4	<i>Incanalare in animale</i> 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+1	+1	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+2	+2	+5	<i>Incanalare in vegetale</i> 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+2	+2	+5	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+2	+2	+6	<i>Incanalare in animale</i> 4 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+3	+3	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+3	+3	+7	<i>Incanalare in vegetale</i> 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente e +1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Abilità di classe (4 + modificatore di Int per livello): Addestrare Animali, Artigianato, Ascoltare, Cavalcare, Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (natura), Diplomazia, Nuotare, Osservare, Professione, Sapienza Magica, Sopravvivenza.

Il gerofante arcano può usare questo potere per trasmettere incantesimi a contatto attraverso il vegetale. Una volta che il gerofante arcano lancia l'incantesimo, si considera che il vegetale stia conservando la carica dell'incantesimo (vedi pagina 177 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che l'incantesimo viene trasmesso alla prima creatura od oggetto che possa ricevere l'incantesimo quando il soggetto tocca il vegetale.

Al 10° livello, il gerofante arcano ottiene un secondo utilizzo al giorno della sua capacità di incanalare in vegetale.

INTERPRETARE UN GEROFANTE ARCANO

Pensare in modo profondo, ma creativo. Il gerofante arcano fa affidamento su una comprensione approfondita della magia e della natura per i suoi poteri. Non è diventato quel che è, comunque, pensando senza fantasia. Si è forgiato la propria strada unendo due tradizioni magiche distinte per crearne una potente e completamente nuova. I suoi pensieri e le sue azioni dovrebbero riflettere questa fusione di magia e natura.

Evitare emozioni ed eccessi. La natura non spreca niente e procede senza emozioni né sentimentalismi. Il gerofante arcano non ha bisogno di essere severo, ma la ponderazione tranquilla gli è più congeniale dell'irrequietezza o di un temperamento volubile. Dovrebbe diffidare dei risultati inaspettati e delle conseguenze involontarie delle proprie azioni. Dovrebbe prendersi dei rischi se è costretto, purché siano calcolati. Quando riflette su un'azione, deve

sapere cosa probabilmente riuscirà a conseguire se ha successo e cosa probabilmente potrà perdere se fallisce. Dovrebbe rifiutare linee di azione che lo espongano a perdite maggiori dei suoi potenziali guadagni.

Essere perseveranti. Col passare del tempo, il vento può consumare una montagna, quindi non bisogna scoraggiarsi quando le cose non vanno come si desidera. Tuttavia, si deve colpire con forza quando è possibile. Una scarica di fulmine spazza via la roccia più rapidamente della sabbia soffiata dal vento.

Mostrare rispetto per la bellezza e la munificenza della natura. Opporsi alla distruzione sfrenata dei luoghi e degli oggetti naturali.



Edrec, un gerofante arcano, assieme al suo cinghiale crudele compagno animale

Combattimento

La sua capacità di forma selvatica può rendere il gerofante arcano un combattente efficace quando è necessario, ma la sua forza sta nei suoi incantesimi, ed egli non ha la Classe Armatura né i punti ferita per combattere sempre in prima linea. La combinazione di lancio degli incantesimi arcani e divini gli dà accesso a tutti gli incantesimi di attacco di cui avrà probabilmente bisogno, quindi non deve dimenticare di preparare una certa varietà di incantesimi utili che forniscano a lui e al suo gruppo guarigione, raccolta di informazioni e mobilità.

Avanzamento

I circoli di gerofanti arcani di solito tengono d'occhio qualsiasi nuovo membro potenziale che operi all'interno o vicino alla loro area. Prestano un'attenzione particolare ai personaggi che scelgono da soli di diventare multiclasse come druidi/maghi (riconoscendo in essi anime gemelle), ma spesso studiano e istruiscono di nascosto qualsiasi incantatore che dimostri interesse per la natura. Possono apostrofare tali personaggi con opportunità di andare all'avventura in terre selvagge, come rintracciare e salvare prigionieri, intercettare razzie o perfino localizzare e diffondere vegetali e animali rari.

Una volta accettato in un circolo (vedi "Organizzazione", più avanti), ci si aspetta che un nuovo gerofante arcano prosegua i suoi studi divini e arcani, mantenga e difenda la cittadella del circolo e intraprenda quelle missioni che potrebbero diventare necessarie per conservare l'integrità del circolo. Queste possono comprendere missioni di ricognizione (per determinare la posizione e le intenzioni di nemici potenziali), missioni diplomatiche e occuparsi della protezione e dell'addestramento delle eventuali nuove reclute del circolo.

Se il gerofante arcano ha la capacità di forma selvatica, gli si offrono molte opzioni. La capacità è utile per combattere, ma il gerofante arcano può anche volare, nuotare e perfino attraversare il terreno solido quando è in forma elementale, cosa che lo rende un eccellente esploratore e infiltrato. Ma non deve dimenticare di scegliere il talento Incantesimi Naturali per poter essere in grado di utilizzare le sue formidabili capacità di lancio degli incantesimi mentre sfrutta la forma selvatica.

Il gerofante arcano non deve trascurare le possibilità tattiche che gli fornisce il suo potere di incanalare. Può letteralmente lanciare incantesimi da dietro l'angolo grazie all'uso di questa capacità. Potrebbe aver bisogno di combinarla con una qualche divinazione per avere almeno una vaga idea di dove sia diretto il suo incantesimo.

Risorse

Come membro di un circolo, il gerofante arcano ha accesso alla cittadella del circolo. Molte cittadelle sono poco più che nascondigli segreti in cui può pernottare per una notte o due in ragionevole sicurezza. Circoli più influenti e potenti hanno cittadelle che contengono biblioteche e laboratori ad uso dei gerofanti arcani e un gruppo di servitori e guardie per assistenza e protezione.

L'appartenenza a un circolo porta il gerofante arcano a contatto con altri personaggi che condividono i suoi ideali e la sua dedizione nei confronti della natura e della magia e che

potrebbero essere disponibili ad accompagnarlo nelle avventure. Un circolo potrebbe comprendere viandanti selvatici, druidi, ranger, maghi e magari persino qualche barbaro di livello da medio ad alto. Tali personaggi solitamente hanno atteggiamenti iniziali amichevoli nei confronti del gerofante arcano ma si aspetteranno un qualche genere di compenso (come un po' di monete di anticipo e una parte del profitto dopo l'avventura). Questi personaggi potrebbero aiutare il gerofante arcano in altri modi come lanciare incantesimi per lui o anche creare oggetti. Il gerofante arcano dovrà comunque pagare il prezzo corrente per tali servizi, ma almeno la notizia di cosa sta facendo non uscirà dal circolo. Allo stesso modo, se il gerofante arcano è al verde, potrebbe acquistare servizi od oggetti in cambio del proprio lavoro (o di un favore da stabilire successivamente).

GEROFANTI ARCANI NEL MONDO

Se i PG rimangono coinvolti in questioni di diplomazia, politica o commercio che si verificano tra diversi gruppi nelle terre selvagge, alla fine incontreranno i gerofanti arcani, anche se potrebbero non riconoscerli per ciò che sono. Per l'osservatore casuale, non c'è molta differenza tra un gerofante arcano e un druido o un mago. Infatti, quando si ha bisogno di un personaggio imperscrutabile per trasmettere informazioni, prestare aiuto o sferrare un attacco magico nelle terre selvagge, un gerofante arcano (o un intero circolo di essi) può servire decisamente bene.

Organizzazione

I gerofanti arcani si riuniscono in gruppi chiamati circoli. Un circolo per tradizione ha almeno sette membri (anche se in teoria perfino un solo gerofante arcano potrebbe fondare un circolo) e raramente più di due dozzine di membri (senza contare guardie e servitori). Ogni circolo mantiene un rifugio segreto, chiamato cittadella, dove i membri possono incontrarsi per studiare, addestrarsi e discutere di questioni di mutuo interesse. Una cittadella di solito è situata in un'area di grande bellezza naturale, come la vallata in una catena montuosa, una radura in una foresta oppure un'isola. Alcuni circoli, però, operano all'interno di città, e le loro cittadelle potrebbero essere situate vicino a corsi d'acqua, giardini o mercati in cui vengono vendute derrate o altri prodotti naturali.

Molti circoli apprezzano la loro riservatezza, ma non fanno grandi sforzi per nascondere la loro esistenza (anche se mantengono sempre segreta la posizione della loro cittadella). Alcuni circoli operano pubblicamente e altri di nascosto, a seconda di cosa preferiscono i membri.

Ogni circolo ha un capo, generalmente chiamato portavoce, scelto per i suoi conseguimenti magici, le abilità di comando e la persuasione. Un portavoce spesso, ma non sempre, è l'incantatore più potente del circolo. A parte questo, un circolo non ha un'organizzazione formale, anche se nei circoli ben consolidati si sviluppa una gerarchia informale basata sull'anzianità di servizio e sul merito.

I circoli di solito non hanno nomi formali. Per comodità, i membri scelgono un qualche nome completamente senza senso oppure semplicemente adottano il nome del fondatore del circolo o di uno dei suoi membri più famosi. I membri del circolo evitano nomi basati sulla posizione o sull'aspetto della loro cittadella, poiché quelle informazioni si suppone siano

segrete. I tipici nomi di circoli includono La Confraternita di Cymbeline, Servitori del Raccolto, Amici del Grande Bosco e Guardiani di Syngil.

L'unico membro del circolo con qualche reale funzione è il portavoce, che si tiene al corrente di dove sono e cosa fanno gli altri membri, si mantiene in contatto con altri circoli e si assicura che qualcuno (spesso lo stesso portavoce) provveda al mantenimento della cittadella e addestri nuovi membri.

Molti gerofanti arcani (in particolare halfling e avventurieri di tutti i generi) diventano associati a parecchi circoli diversi mentre girovagano. Questi membri itineranti non servono quasi mai come portavoce; si spostano da una cittadella all'altra, scambiando notizie con i gerofanti arcani locali e intraprendendo qualsiasi compito per cui potrebbe essere più adatto un membro relativamente estraneo. Il Circolo della Strada Sgombra è un'importante eccezione a questa regola: è un circolo mobile in cui la maggior parte dei membri sono halfling. Il loro portavoce, un halfling spilungone di nome Feideal Chestnutsower, è noto per la sua passione per le castagne arrostitite e la sua inclinazione a piantare castagni ovunque vada.

Reazioni dei PNG

I gerofanti arcani provocano un'ampia varietà di reazioni, a seconda delle loro azioni e degli ideali e pregiudizi della gente che incontrano.

Un membro rinomato di un circolo spesso riscuote una certa stima tra i popolani dell'area in cui si trova il circolo, soprattutto se il circolo ha partecipato attivamente alla difesa dell'area, occupandosi di disastri naturali oppure fornendo assistenza e consiglio. Tali popolani nel peggiore dei casi avranno un atteggiamento iniziale indifferente.

Non tutti i circoli, però, sono benevoli e la popolazione locale probabilmente avrà un atteggiamento iniziale maldisposto o perfino ostile quando un circolo ha agito in modo contrario ai loro interessi come, ad esempio, interferendo con tentativi di insediamento, allevando o introducendo animali predatori oppure impedendo lo svolgimento di attività quali gli scavi minerari o la raccolta di legname.

Molti druidi considerano i gerofanti arcani dei dilettanti nell'ethos del druido e nella migliore delle ipotesi sono indifferenti. Alcuni druidi reputano i gerofanti arcani eretici o iconoclasti a causa della loro commistione di natura e magia. Il principale punto di disaccordo è cosa pensano i gerofanti arcani della natura e della magia. Essi vedono entrambe come forze che possono essere comprese e manipolate, un'idea

che molti druidi considerano decisamente offensiva. Questi druidi generalmente si dimostrano ostili nei confronti dei circoli di gerofanti arcani.

Altri druidi considerano i gerofanti arcani come anime gemelle e tendono verso atteggiamenti iniziali amichevoli quando li incontrano. Questi druidi potrebbero diventare alleati o perfino membri di un circolo di gerofanti arcani.

I ranger e i bardi di solito rispettano i gerofanti arcani per le loro conoscenze e i loro poteri magici.

CONOSCENZE SUI GEROFANTI ARCANI

I personaggi con Conoscenze (arcane) o Conoscenze (natura) possono compiere ricerche sui gerofanti arcani per apprendere maggiori nozioni su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni delle CD inferiori.

CD 10: "I gerofanti arcani brandiscono la potenza magica sia degli incantatori arcani che dei potenti druidi. Molti possono assumere le forme di animali e infondere incantesimi pericolosi o utili nelle creature e nelle piante che li circondano."

CD 15: "Gruppi di gerofanti arcani vengono chiamati circoli, e le loro funzioni variano in base alla loro posizione e ai temperamenti dei loro membri. I circoli di gerofanti arcani sono vagamente organizzati sotto un unico capo, chiamato portavoce. Il portavoce rappresenta il circolo nei rapporti con gli estranei ma ha una scarsa autorità reale."

CD 20: "I gerofanti arcani credono che la magia sia solo un'altra forza della natura, e si comportano di conseguenza. Condividono molti degli stessi valori e delle idee filosofiche dei druidi ma mancano della dedizione del druido alla neutralità e all'ordine naturale."

CD 30: I personaggi che conseguono questo livello di successo possono apprendere dettagli importanti sugli specifici circoli nella loro campagna, compresi membri di rilievo, le aree in cui agiscono e i tipi di attività che intraprendono.

I PG che tentano di prendere contatto con un circolo di gerofanti arcani per qualche motivo possono farlo mediante una prova di Raccogliere Informazioni. La CD della prova dipende da quanto sono disponibili i membri del circolo a parlare delle loro attività e dei loro scopi; può variare da 10 per un circolo che agisce pubblicamente fino a 20 per un circolo clandestino. Molti circoli non si preoccupano di mantenere segreta la loro esistenza, ma non propagandano nemmeno la loro presenza. Contattare un tale circolo richiede una prova



Un gerofante arcano utilizza la sua capacità di incanalare nei vegetali per far scaturire un fulmine da un albero

di Raccogliere Informazioni con CD 15. In ogni caso, una prova effettuata con successo mette il personaggio che la effettua in contatto con il portavoce o con un intermediario o alleato del circolo.

Scoprire la posizione della cittadella di un circolo richiede almeno una prova di Raccogliere Informazioni con CD 25, e l'impresa potrebbe essere molto più difficile o addirittura impossibile.

GEROFANTI ARCANI NEL GIOCO

Grazie alla loro natura quasi segreta, è facile introdurre i gerofanti arcani nel gioco. I PG potrebbero incontrarne uno mentre viaggiano, o magari un druido o un mago che conoscono scelte di diventare multiclasse e alla fine acquisisce la classe di prestigio.

La classe di prestigio piace ai giocatori che amano manipolare magie appariscenti ma che considerano gli stregoni e i maghi un po' troppo delicati.

Adattamento

I gerofanti arcani sono relativamente rari per come sono presentati qui, ma il DM può decidere in modo diverso per la propria campagna. Potrebbe creare un grande circolo di gerofanti arcani che funge da magocrazia (o teocrazia) al governo in una terra particolare, come un regno elfico o un reame umano intatto. Siccome sono stati affidati a loro l'erudizione e le conoscenze di un regno, i gerofanti arcani scelgono i re di un territorio, esercitano il potere nei diversi gradi della giustizia e guidano le difese del territorio contro i pericoli che li circondano.

Incontri

I gerofanti arcani possono essere avversari efficaci che praticano gli stessi tipi di azioni scellerate in cui si impegnano gli altri incantatori malvagi.

LI 13: Edrec crede che gli umani siano la piaga più pericolosa che possa danneggiare le sue amate foreste a causa del loro vorace appetito per terre da ripulire, legname da tagliare e pellicce da vendere. Egli ha intrapreso una guerra aspra e solitaria contro tutti gli insediamenti umani nelle vicinanze, uccidendo contadini, taglialegna e cacciatori di pelli senza una parola di avvertimento. Edrec è arrivato a credere che nessuna tattica né arma sia troppo perfida da usare contro gli umani, quindi riunisce mostri di ogni genere per attaccare gli insediamenti e i viaggiatori umani. È alleato con Yeshelvarra, un drago verde giovane adulto che è ben contento di raccogliere il bottino degli attacchi di Edrec. I PG potrebbero incappare in uno degli scatenati animali crudeli di Edrec, oppure forse gli abitanti del villaggio umano pregano i PG di aiutarli contro l'oscuro e adirato potere della foresta che li tormenta.

Edrec: Elfo druido 4/mago 3/gerofante arcano 4; GS 11; umanoide Medio; DV 4d8+6 più 3d4+6 più 5d6+10; pf 65; Iniz +2; Vel 9 m; CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att base +7; Lotta +7; Att +9 in mischia (1d6+2/18-20, scimitarra+2) o +10 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+2/18-20, scimitarra+2) o +10/+5 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto); AS incantesimi; QS *incanalare in animale* 2 volte al giorno, tratti degli elfi, compagno famiglia (cinghiale crudele), benefici del compagno famiglia, passo senza tracce, empatia selvatica +5 (+1 bestie magiche), forma

selvatica 3 volte al giorno, andatura nel bosco; AL NM; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +14; For 10, Des 14, Cos 14, Int 16, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Ascoltare +12, Cavalcare +4, Cercare +5, Concentrazione +16 (+20 lanciare sulla difensiva), Conoscenze (arcani) +14, Conoscenze (natura) +16, Nuotare +5, Osservare +15, Sapienza Magica +13, Sopravvivenza +14 (+16 in ambienti naturali in superficie); Allerta, Escludere Materiali, Incantare in Combattimento, Incantesimi Naturali, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce.

Linguaggi: Comune, Draconico, Druidico, Elfico, Gnoll, Silvano.

Incanalare in animale (Mag): Due volte al giorno, Edrec può lanciare incantesimi attraverso un animale (vedi il privilegio di classe di incanalare animale, sopra).

Tratti degli elfi: Gli elfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Un elfo che semplicemente passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Compagno famiglia (Str): Edrec ha un cinghiale crudele di nome Hruth come compagno famiglia. Le caratteristiche e le peculiarità di Hruth sono riassunte sotto.

Benefici del compagno famiglia: Edrec e Hruth hanno le qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Edrec può gestire Hruth come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al suo cinghiale crudele.

Condividere incantesimi (Str): Edrec può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo compagno famiglia se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "Incantatore" sul suo cinghiale crudele.

Allerta (Str): Hruth garantisce al suo padrone Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Passo senza tracce (Str): Edrec non lascia alcuna traccia negli ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce.

Forma selvatica (Sop): Edrec può trasformarsi in un animale da Piccolo a Grande e ritornare alla sua forma, come per l'incantesimo *metamorfosi*. Questa capacità dura 8 ore o fino a che non ritorna alla sua forma.

Andatura nel bosco (Str): Edrec può muoversi attraverso sterpi naturali, rovi, zone infestate e simili terreni alla sua normale velocità e senza danni o altri impedimenti. Tuttavia, sterpi, rovi e aree infestate che sono manipolate con la magia per ostacolare il movimento lo influenzano comunque.

Incantesimi da druido preparati (8° livello dell'incantatore): 0 - cura ferite minori (3), individuazione del magico, lettura del magico, luce; 1° - charme su animali (CD 13), foschia occultante, parlare con gli animali, passo veloce, zanna magica (CD 13); 2° - blocca animali (CD 14), forma arborea, pelle coriacea, resistere all'energia (CD 14); 3° - calappio, dominare animali (CD 15), invocare il fulmine (CD 15); 4° - camminare nell'aria, parassiti giganti.

Incantesimi da mago preparati (7° livello dell'incantatore): 0 - individuazione del magico, luci danzanti, messaggio, suono fantasma (CD 13); 1° - charme su persone (CD 14), colpo accurato, dardo incantato (2), scudo; 2° - immagine speculare, raggio rovente (+9 contatto a distanza), ragnatela (CD 15), vedere invisibilità; 3° - anti-individuazione, dissolvi magie, fulmine (CD 16); 4° - invisibilità superiore (CD 17).

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti gli altri; 1° - ridurre persone, ritirata rapida; 2° - vento sussurrante; 3° - chiariudienza/chiaroveggenza; 4° - metamorfosi, tentacoli neri di Evard.

Proprietà: Armatura di cuoio+2, scudo leggero di legno+1, amuleto della salute+2, scimitarra+2, arco lungo perfetto con 20 frecce, 10 frecce di ferro freddo e 10 frecce argentate, mantello della resistenza+1, bacchetta di cura ferite leggere (19 cariche), bacchetta di dardi incantati (3° livello dell'incantatore, 25 cariche), pozione di invisibilità.

Hruth: Cinghiale crudele compagno famiglia; GS 4; bestia magica Grande (animale aumentato); DV 7d8+21; pf 52; Iniz +0; Vel 12 m; CA 15, contatto 9, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta +17; Att o Att comp +12 in mischia (1d8+12, corno); AS ferocia; QS trasmettere incantesimi a contatto, devozione, legame empatico, eludere migliorato, parlare con il padrone, parlare con i suini, AL N; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +8 (+12 contro ammaliamenti); For 27, Des 10, Cos 17, Int 9, Sag 13, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Osservare +8; Allerta, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Hruth può trasmettere incantesimi a contatto per il suo padrone (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Devozione (Str): La devozione di Hruth nei confronti di Edrec è così totale che ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Legame empatico (Sop): Edrec può comunicare telepaticamente con il proprio compagno famiglia fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha la stessa connessione del suo compagno famiglia con un oggetto o un luogo.

Eludere migliorato (Str): Se Hruth viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Parlare con il padrone (Str): Edrec può comunicare verbalmente con Hruth. Altre creature non comprendono la comunicazione senza aiuto magico.

Parlare con i suini (Str): Hruth può comunicare con animali approssimativamente della sua stessa specie.

PEGNO CELESTE

"Udite il mio grido, signori del vento e del cielo! Onorate ancora una volta il patto secolare!"

— Mikraeni Vithikil, druido pegno celeste

Il pegno celeste rappresenta una tradizione mistica tra i raptoran che risale a un antico patto stipulato con i potenti signori del Piano Elementale dell'Aria. I pegni celesti sono una manifestazione tangibile di quel patto, in grado di scambiare potere divino l'uno con l'altro e con potenti elementali dell'aria.

DIVENTARE UN PEGNO CELESTE

I raptoran chierici e druidi troveranno relativamente semplice unirsi ai pegni celesti una volta che hanno acquisito un minimo di potere divino.

REQUISITI DI ACCESSO

Razza: Raptoran.

Incantesimi: Capacità di lanciare evoca alleato naturale IV o evoca mostri IV.

Speciale: Capacità straordinaria di volare.

PRIVILEGI DI CLASSE

I privilegi di classe del pegno celeste sono tutti legati al patto che la razza dei raptoran stipulò secoli addietro con potenti elementali dell'aria.

Pegno celeste: I pegni celesti ricevono molto del loro potere da un canale di collegamento con il Piano Elementale dell'Aria. In cambio di questo dono, ogni pegno celeste deve essere un modello di lealtà nei confronti dei suoi patroni elementali. Quando si unisce ai pegni celesti, il personaggio fa una promessa solenne di aiutare gli elementali dell'aria nelle loro lotte contro altre forze primordiali dell'universo (quali gli altri elementali). Come parte di questa promessa solenne, il personaggio rinuncia volontariamente a lanciare qualsiasi incantesimo con i descrittori acqua, fuoco o terra. Se il pegno celeste sceglie di lanciare un incantesimo proibito, questo funziona normalmente, ma il personaggio viene considerato un renitente (descritto più avanti) fino a che non paga per la sua violazione (spesso con un incantesimo *espiazione*).

Gli oggetti a completamento di incantesimo e ad attivazione di incantesimo che replicano effetti di acqua, fuoco e terra non sono proibiti. Il pegno celeste può usare normalmente una pergamena con *muro di fuoco* o un *bastone di terra e pietra*.

Polla magica divina (Sop): I pegni celesti e i loro patroni elementali condividono una riserva magica di energia degli incantesimi amalgamata nel tessuto stesso del cielo. Il pegno celeste può attingere a questa riserva, chiamata polla magica, e richiamare gli incantesimi da questa risorsa comune al bisogno.

Richiamare un incantesimo: Richiamare un incantesimo dalla polla magica può essere fatto da qualsiasi distanza ma è necessario che il pegno celeste abbia uno slot incantesimo libero e inutilizzato del livello appropriato. Quando prepara gli incantesimi per quel giorno, il pegno celeste decide in quel momento se lasciare qualche slot incantesimo libero. Il pegno celeste può richiamare solo un incantesimo di un livello che potrebbe normalmente lanciare. Può richiamare un numero di incantesimi al giorno i cui livelli totali siano pari o inferiori alla metà del suo livello dell'incantatore (arrotondato per difetto, minimo uno). Ad esempio, un chierico di 7° livello/pegno celeste di 1° livello può richiamare un incantesimo di 3° livello e un incantesimo di 1° livello, oppure due incantesimi di 2° livello, supponendo che abbia slot disponibili e non sia considerato un renitente.

Quando richiama un incantesimo, il pegno celeste compie un'azione di round completo per concentrarsi (cosa che provoca attacchi di opportunità). L'incantesimo appare nella sua mente all'inizio del suo turno successivo e può essere usato immediatamente. Tuttavia, se il pegno celeste non lancia l'incantesimo richiamato entro un numero di minuti pari al suo livello dell'incantatore, l'incantesimo svanisce dalla sua mente come se fosse stato lanciato.

Disponibilità di incantesimi: Esistono tre stadi di accesso alla polla magica. Un nuovo pegno celeste ottiene privilegi di I polla magica divina, che gli garantisce l'accesso a incantesimi dal 1° al 3° livello. A partire dal 4° livello, la II polla

TABELLA 5-4: PEGNO CELESTE DADO VITA: D6

Livello	Bonus	Tiro	Tiro	Tiro	Speciale	Incantesimi al giorno
	di attacco base	salvezza Tempra	salvezza Riflessi	salvezza Volontà		
1°	+0	+0	+2	+2	Pegno celeste, I polla magica divina	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+0	+3	+3	<i>Invitare brezza</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+1	+3	+3	<i>Supplica istantanea</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+1	+4	+4	II polla magica divina	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+1	+4	+4	<i>Invitare venti</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+4	+2	+5	+5	Supplica del servitore	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7°	+5	+2	+5	+5	III polla magica divina	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8°	+6	+2	+6	+6	<i>Invitare burrasca</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9°	+6	+3	+6	+6	Supplica presuntuosa	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10°	+7	+3	+7	+7	Devastazione ciclonica	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Abilità di classe (4 + modificatore di Int per livello): Addestrare Animali, Artigianato, Ascoltare, Concentrazione, Conoscenze (piani), Conoscenze (natura), Guarire, Intimidire, Osservare, Professione, Sapienza Magica, Sopravvivenza.

magica divina gli permette l'accesso a incantesimi dal 4° al 6° livello. A partire dal 7° livello, la III polla magica divina gli garantisce l'accesso a incantesimi dal 7° al 9° livello. Non sono disponibili incantesimi di livello 0, ma la polla magica può fornire qualsiasi altro incantesimo nelle liste degli incantesimi del chierico o del druido presentati nel *Manuale del Giocatore*: perfino incantesimi da chierico a un druido o incantesimi da druido a un chierico. Gli unici incantesimi non disponibili sono quelli con il descrittore acqua, fuoco o terra, e quegli incantesimi da chierico che compaiono come incantesimi di dominio ma non nella principale lista degli incantesimi del chierico.

Debito della polla magica: Ogni volta che richiama un incantesimo, il pegno celeste contrae un debito. Per pagare questo debito, il pegno celeste deve restituire potere magico alla polla magica, sotto forma di un incantesimo che aveva preparato di un livello pari a quello dell'incantesimo richiamato, oppure di un numero di incantesimi i cui livelli combinati siano pari al livello dell'incantesimo richiamato. Ad esempio, il debito della polla magica per un incantesimo di 5° livello è di cinque livelli, che potrebbe essere pagato con un altro incantesimo di 5° livello oppure con qualsiasi combinazione di incantesimi i cui livelli ammontino a cinque. Restituire il potere di un incantesimo alla polla magica è un'azione di round completo, come richiamare un incantesimo, e svuota uno slot incantesimo preparato come se l'incantesimo fosse stato lanciato.

Il debito deve essere ripagato entro un numero di giorni pari al livello di classe del pegno celeste; altrimenti, il pegno celeste diventa un renitente (vedi riquadro) e non può più accedere alla polla magica fino a che non ripaga il suo debito ed espia la propria trasgressione. Il pegno celeste deve ripagare questo debito come parte di qualsiasi espiazione per il fatto di essere un renitente. Non è possibile accumulare un saldo positivo della polla magica pagando un debito prima di contrarlo.

Incantesimi: Ad ogni livello, il pegno celeste ottiene nuovi incantesimi al giorno e un aumento al livello dell'incantatore (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene alcun altro privilegio di classe che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare un pegno celeste, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

Invitare brezza (Mag): Al 2° livello, il pegno celeste acquisisce la capacità di chiedere ai suoi patroni elementali di cambiare la velocità e la direzione del vento a suo favore una volta al giorno. Il pegno celeste può cambiare la direzione del vento come gli pare, e può cambiare la forza del vento di una categoria in uno o nell'altro senso: ad esempio, da leggero a moderato, oppure da molto forte a forte (vedi Tabella 3-24: "Effetti del vento", pagina 95 della *Guida del DUNGEON MASTER*). I venti prevalenti cambiano ovunque entro un raggio di 30 metri centrato sulla posizione del pegno celeste nel momento in cui chiede aiuto ai signori dei venti.

Il cambiamento che crea con questa capacità dura 1 minuto per livello, e ci vogliono 1d4 round perché i venti cambino secondo l'invito del pegno celeste. Questa capacità non funziona al chiuso né sottoterra.

Supplica istantanea (Mag): A partire dal 3° livello, il pegno celeste può supplicare i signori dei venti di salvare una creatura in vista che sta cadendo; spesso un compagno, ma il pegno celeste può beneficiarne lui stesso se per qualche motivo è reso incapace di volare. Questo effetto funziona come un incantesimo *caduta morbida* lanciato sulla creatura bersaglio. Questa è un'azione immediata che un personaggio pegno celeste può usare in qualsiasi momento (perfino nel turno di qualcun altro).

Invitare venti (Mag): Quando il pegno celeste raggiunge il 5° livello, questa capacità sostituisce il privilegio di classe *invitare la brezza*. È identica a quella capacità, con la differenza che ora può cambiare la forza del vento fino a due categorie (da leggero a forte, per esempio, o da molto forte a moderato).

Supplica del servitore (Sop): A partire dal 6° livello, il pegno celeste ottiene un alleato derivante dal potere primordiale del Piano Elementale dell'Aria. Una volta al giorno, come azione di round completo, il pegno celeste può convocare un elementale dell'aria Grande con 15 DV (descritto a pagina 126) che lo serva bene e con lealtà purché il pegno celeste eviti la condizione di renitente. L'elementale dell'aria rimane con il pegno celeste per 1 ora, passata la quale torna al Piano Elementale dell'Aria. L'elementale agisce sotto gli ordini del pegno celeste durante il turno di quest'ultimo.

Invitare burrasca (Mag): All'8° livello, questa capacità sostituisce il privilegio di classe *invitare venti*. È identica a quella capacità, con la differenza che il pegno celeste ora può cambiare la forza del vento fino a quattro categorie (da leggero a bufera, per esempio, o da uragano a moderato).

Supplica presuntuosa (Sop): A partire dal 9° livello, il pegno celeste può chiedere ai poteri elementali di prestargli

la loro forma per 1 minuto una volta al giorno. Il pegno celeste assume la forma di un elementale dell'aria Enorme (vedi il privilegio di classe di forma selvatica di un druido di 20° livello, pagina 37 del *Manuale del Giocatore*).

Devastazione ciclonica (Sop): Quando il pegno celeste raggiunge il 10° livello, i signori elementali lo ammantano con il potere protettivo del suo ciclone personale, se compie un'azione standard per chiedere il loro aiuto. Un ciclone di venti magici gira vorticosamente attraverso tutti gli spazi adiacenti al pegno celeste.

Se il pegno celeste è a terra, chiunque si trovi in un quadretto adiacente subisce 15d6 danni contundenti dal vento potenziato magicamente. Quelli che sopravvivono devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20 + modificatore di For del pegno celeste) oppure essere buttati a terra proni.

Se il pegno celeste è in volo, chiunque si trovi in un quadretto adiacente subisce 15d6 danni contundenti e deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20 + modificatore di For del pegno celeste) oppure essere scagliato a una distanza di 2d6x3 metri dal pegno celeste (come se fosse stato spinto così lontano).

Controllare se una creatura è adiacente al pegno celeste all'inizio del turno di quella creatura e in qualsiasi momento durante il movimento di quella creatura. Se il pegno celeste si muove fino ad essere adiacente a qualcuno, ad esempio, quest'ultimo non subirà danni né tenterà un tiro salvezza fino all'inizio del suo turno. Se qualcuno si muove fino ad essere adiacente al pegno celeste, subisce danni e tenta il tiro salvezza immediatamente.

La capacità di devastazione ciclonica è utilizzabile per 10 round al giorno, suddivisi come si vuole. Il pegno celeste può attivare o disattivare la sua devastazione ciclonica come azione gratuita, ma non può fare entrambe le cose nello stesso turno.

INTERPRETARE UN PEGNO CELESTE

Essere un pegno celeste significa amare la libertà dei cieli aperti e la forza impetuosa del vento sopra le proprie ali piumate. È anche un ruolo solenne, poiché il pegno celeste è la prova tangibile di un patto antico stretto tra i suoi antenati e i signori del Piano Elementale dell'Aria.

Tutti i raptoran hanno un legame minore con il patto: tutti trovano gli incantesimi dell'aria un po' più facili da manipolare, e tutti i raptoran intraprendono il Cammino dei Quattro Venti per onorare il patto con gli elementali dell'aria e guadagnarsi il diritto di volare. Per converso, il pegno celeste promette solennemente di sostenere il patto in un

modo molto più fondamentale. I misteriosi signori del Piano Elementale dell'Aria gli garantiscono poteri extra poiché egli incarna quell'antico patto nel modo più completo.

Di solito, il pegno celeste non deve fare altro che rinunciare agli incantesimi associati agli altri elementi per stare ai patti. Ciononostante, i potenti elementali che hanno stretto il patto sanno che se hanno bisogno di combattenti alati del Piano Materiale, possono chiedere l'intervento dei pegni celesti e ottenere subito aiuto. Non l'hanno più fatto da tempo immemorabile, ma un pegno celeste potrebbe essere convocato per aiutarli a combattere una guerra sui Piani Interni in qualsiasi momento.

I pegni celesti sono sparpagliati tra le migliaia di stormi che compongono la società dei raptoran. Il loro unico scopo organizzativo è di tramandare la tradizione a raptoran degni e badare agli interessi della razza raptoran. Due pegni celesti che si incontrano non concordano necessariamente su questioni di allineamento, appartenenza allo stormo o qualsiasi altra cosa. In quanto pegno celeste, il personaggio condivide con i suoi compagni un'affinità per l'aria e il cielo, ma poco altro. Un pegno celeste non è né più né meno propenso ad aiutarne un altro di quanto non lo sia qualsiasi altro raptoran.

Combattimento

I pegni celesti sono prima di tutto incantatori, quindi solitamente volano in tondo sopra il campo di battaglia, scagliando un incantesimo dopo l'altro dal cielo. Siccome la polla magica gli dà accesso sia agli incantesimi da chierico che agli incantesimi da druido, può confondere i nemici con combinazioni che ben pochi altri incantatori possono permettersi, come lanciare sia *pelle coriacea* che *scudo della fede* prima di uno scontro, oppure far seguire un incantesimo *punizione sacra* da un *invocare il fulmine*.

Molti pegni celesti preferiscono gli incantesimi di convocazione (sebbene la loro dedizione all'aria limiti alquanto le loro scelte), sfruttando servitori provenienti dal Piano Elementale dell'Aria per attaccare ai fianchi i nemici, impegnare a fondo i nemici che volano e scovare nemici in fuga.

Il pegno celeste può anche sfruttare a proprio vantaggio il vento stesso. Facendo soffiare il vento ancora più forte, può rendere difficili o impossibili gli attacchi a distanza. Confondendo gli arcieri, il pegno celeste ha reso il cielo un posto più sicuro in cui volare.

Avanzamento

Quando un pegno celeste raggiunge la vecchiaia, trasmette i dogmi del pegno celeste a due o tre raptoran più giovani:

RENITENTI

La promessa solenne di rinunciare agli incantesimi di acqua, fuoco e terra è interamente volontaria da parte del pegno celeste; ha comunque accesso a quegli incantesimi, e può prepararli e lanciarli se sceglie di farlo. Similmente, può prendere incantesimi dalla polla magica divina senza reintegrare la riserva.

Tuttavia, se il pegno celeste fa una di queste cose, viene considerato un renitente. Mentre è un renitente, mantiene la sua capacità di lanciare incantesimi, ma perde l'accesso agli altri privilegi di classe fino a che non espia la sua violazione

dell'antico patto tra i raptoran e gli elementali dell'aria. Un incantesimo *espiazione* è spesso un buon modo per ripristinare la sua buona reputazione nei termini della promessa solenne. A meno che non sia venuto meno alla sua promessa mentre era sottoposto a compulsione magica o in simili circostanze attenuanti, al pegno celeste costerà 500 PE espriare la sua azione scellerata. In casi particolarmente gravi, i signori elementali possono imporre al pegno celeste una *costrizione/cerca* prima di farlo rientrare all'ovile.

spesso i chierici o druidi più abili di uno stormo. Non tutti i pegni celesti sopravvivono fino alla vecchiaia, quindi quelli che ci riescono prendono sotto di loro più apprendisti per assicurarsi che il numero complessivo di pegni celesti rimanga più o meno costante.

Tale addestramento non è eccessivamente complicato. Un aspirante membro della classe di prestigio deve memorizzare la promessa solenne del pegno celeste, poi deve padroneggiare le tecniche esoteriche per avere accesso alla polla magica. I futuri membri imparano anche i nomi e le storie di alcuni dei misteriosi signori elementali dell'altra parte del patto elementali-raptoran.

Risorse

I pegni celesti non hanno altri programmi oltre a rispettare l'antico patto, quindi la loro organizzazione fornisce poco in termini di risorse ai suoi membri, anche se un pegno celeste che si ritira a volte darà armi o altri oggetti magici in eredità ad apprendisti promettenti. Parte dell'antico patto stabilisce che i pegni celesti debbano essere pronti ad andare in guerra in favore del Piano Elementale dell'Aria con un brevissimo preavviso, quindi un pegno celeste dovrebbe assicurarsi di essere sempre equipaggiato in modo appropriato al combattimento. (Per molti avventurieri, non sarà un problema.)

PEGNI CELESTI NEL MONDO

Come PNG, un pegno celeste è un efficiente guardiano d'élite di uno stormo di raptoran. La capacità di combinare la magia del chierico e del druido offre un'interessante sorpresa in combattimento, e un incantatore che vola con elementali dell'aria come alleati rappresenta una sfida tattica perfino per un gruppo di avventurieri ben preparati.

Organizzazione

Non c'è una gerarchia tra i pegni celesti. L'organizzazione della classe si manifesta più come una tradizione mistica condivisa e uno stile di vita che non come un gruppo con macchinazioni e programmi futuri. I singoli pegni celesti sicuramente hanno dei loro scopi, e non c'è nulla che impedisca a un gruppo di pegni celesti di collaborare per un obiettivo comune.

Se c'è qualcuno che governa gli affari dei pegni celesti, questi sono i signori elementali del Piano Elementale dell'Aria. I signori elementali competono l'uno con l'altro per il dominio del loro stesso piano. Mettono da parte le loro rivalità interne solo quando complottano contro le forze di altri piani elementali e quando affrontano altre minacce al potere dell'aria.

I signori elementali funzionano meglio in una campagna quando la loro natura esatta e i loro scopi rimangono misteriosi. Se il DM vuole introdurre uno specifico signore



*Jantril Sestriin,
un pegno celeste iniziato*

elementale in una delle sue avventure, potrebbe iniziare con un elementale dell'aria anziano, aumentare uno dei suoi punteggi di caratteristica mentale intorno al 25, e aggiungere livelli in una classe da incantatore (probabilmente mentechierico o stregone). I

nomi dei signori elementali più noti comprendono Halasti dei Dodici Zefiri, Shallafari Achandi, Cumularon e Rashalae dell'Ultimo Soffio.

Molti pegni celesti hanno posizioni di responsabilità all'interno di uno stormo di raptoran, ma alcuni girovagano per il Piano Materiale aiutando le comunità di raptoran bisognose. Alcuni pegni celesti di alto livello passano il tempo sul Piano Elementale dell'Aria, librandosi nel cielo infinito del piano.

Di recente tra i pegni celesti sono emerse due fazioni. L'Avanguardia dei Cieli Natii è un gruppo di parecchie dozzine di pegni celesti che si sono assunti il compito di combattere le forze di acqua, fuoco e terra, nonostante non abbiano ricevuto alcuna richiesta di farlo da un signore elementale. Attaccano gli incantatori non raptoran che si affidano al potere di uno di questi elementi, attaccano gli elementali di questi tipi che trovano sul Piano Materiale e compiono perfino razzie negli altri piani elementali. I Liberatori di Vanakalth sono un gruppo di sette pegni celesti che hanno tutti avuto un ruolo nella liberazione di un nobile djinni imprigionato da un clan di rakshasa. I Liberatori stanno facendo guerra ai rakshasa e potrebbero avere altri scopi; lo djinni Vanakalth ora governa i loro affari da una nuvola-castello sul Piano Elementale dell'Aria.

Reazioni dei PNG

I pegni celesti un tempo erano costituiti solo dai migliori e dai più intelligenti tra i raptoran, ma l'ardore dei raptoran nell'osservare i dogmi del patto si è piuttosto raffreddato nel corso dei secoli. Il raptoran medio non pensa spesso al patto della razza con gli elementali dell'aria. Molti raptoran non considerano il patto una preoccupazione attiva ma un avvenimento storico, e quegli stessi individui vedono decisamente i pegni celesti come seguaci di un misticismo esoterico. I raptoran non trattano un pegno celeste meglio di come tratterebbero un membro di un'altra classe. Hanno un atteggiamento iniziale indifferente.

I pegni celesti hanno almeno qualcosa in comune l'uno con l'altro, anche se i loro allineamenti e la loro appartenenza allo stormo sono contrastanti. Due pegni celesti che si incontrano hanno un atteggiamento iniziale l'uno nei confronti dell'altro di una categoria più favorevole di quanto non sarebbe altrimenti il caso.

Le creature native del Piano Elementale dell'Aria hanno un atteggiamento iniziale amichevole nei confronti dei pegni celesti. È raro per le creature del Piano Materiale compren-

dere gli affari elementali, ed è ancora più raro per gli altri promettere solennemente di servire un ideale elementale.

Le creature native di altri piani elementali hanno un atteggiamento iniziale maldisposto se sanno che stanno interagendo con un pegno celeste.

Se è risaputo che un raptoran è un renitente, gli atteggiamenti dei nativi dei Piani Interni sono invertiti. I poteri acqua, fuoco e terra saranno ansiosi di parlare con qualcuno che abbia rifiutato l'aria, ma i nativi del Piano Elementale dell'Aria sospetteranno slealtà, o perlomeno falsità, da parte di un renitente.

CONOSCENZE SUI PEGNI CELESTI

I personaggi con Conoscenze (piani) possono compiere ricerche sui pegni celesti per apprendere maggiori nozioni su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni delle CD inferiori.

CD 10: "I pegni celesti? Sono raptoran incantatori dell'elemento aria."

CD 15: "I pegni celesti sono chiamati così perché hanno promesso aiuto al Piano Elementale dell'Aria se viene attaccato. Nel frattempo, possono trarre potere magico dal piano, e sono veramente bravi a evocare elementali dell'aria."

CD 20: "Molti pegni celesti possono lanciare sia incantesimi da chierico che da druido, e molti hanno un potente elementale dell'aria ai loro ordini. Possono controllare il vento."

CD 30: I personaggi che conseguono questo livello di successo possono apprendere dettagli importanti sugli specifici pegni celesti nella loro campagna.

I PG che desiderano mettersi in contatto con un pegno celeste devono prima individuare uno stormo di raptoran. Una volta stabilito un contatto con lo stormo, una prova di Diplomazia con CD 20 effettuata con successo convince i raptoran a identificare uno tra di loro (se c'è) come pegno celeste.

PEGNI CELESTI NEL GIOCO

Un PG pegno celeste non impone richieste insolite al DM, poiché l'organizzazione dei pegni celesti non esige molto dai suoi membri. A meno che il DM non stia pianificando una campagna planare in cui il Piano Elementale dell'Aria è minacciato, i signori elementali che hanno creato il patto con i raptoran non esigeranno mai nulla dai pegni celesti.

Un PG pegno celeste vorrà usare le sue capacità di inviare di tanto in tanto, quindi le avventure che crea il DM dovrebbero avere qualche incontro all'aperto. Inoltre, in ogni tavolo con un PG raptoran, il DM di un pegno celeste diventerà rapidamente esperto nelle regole di manovrabilità aerea (descritte a pagina 20 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Adattamento

Come già detto, la classe di prestigio riflette un importante avvenimento nella storia dei raptoran: il patto con gli elementali dell'aria. Può anche servire come modello per qualsiasi classe di prestigio da incantatore che abbia fatto una promessa solenne a un potere extraplanare. Se si modifica in questo modo la classe, il DM può lasciare intatto il privilegio di classe della polla magica e sviluppare nuove capacità per sostituire i privilegi di classe di inviare e di devastazione ciclonica.

Incontri

Gli incontri con i pegni celesti spesso presentano una mescolanza di magia del druido e del chierico. Molto spesso incorporano elementali dell'aria, che siano evocati o presenti come alleati.

LI 8: Jantril Sestriin, il capo siderale dello stormo Rifinti (vedi pagina 82), di recente ha aderito allo stile di vita del pegno celeste che si diletta a volare in alto sopra i nemici, per poi evocare creature che combattano al suo posto.

Jantril Sestriin, Pegno celeste iniziato: Raptoran femmina druida 7/pegno celeste 1; GS 8; umanoide Medio (raptoran); DV 7d8+14 più 1d6+2; pf 54; Iniz +2; Vel 9 m, volare 12 m (media); CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +5; Lotta +6; Att o Att comp +7 in mischia (1d8+1/x3, lancia perfetta) o +8 a distanza (1d8+2/x3, arco da piede+1); AS incantesimi; QS compagno animale, benefici del compagno animale, I polla magica divina, tratti dei raptoran, resistenza al richiamo della natura, pegno celeste, passo senza tracce, empatia selvatica +6 (+2 bestie magiche), forma selvatica 3 volte al giorno, andatura nel bosco; AL N; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +11; For 12, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 18, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +15, Concentrazione +8, Osservare +17, Saltare +11, Sapienza Magica +5, Scalare +3, Sopravvivenza +17; Aumentare Evocazione, Competenza nelle Armi da Guerra (arco da piede), Incantesimi Focalizzati (evocazione).

Linguaggi: Comune, Druidico, Tuilvilanuue.

Compagno animale (Str): Jantril ha un lupo crudele come compagno animale. Le caratteristiche e le peculiarità del compagno sono riassunte a pagina 14 del *Manuale dei Mostri*.

Benefici del compagno animale (Str): Jantril e il suo lupo crudele hanno le qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Jantril può gestire il suo lupo come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo al suo compagno.

Condividere incantesimi (Str): Jantril può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Jantril può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "Incantatore" sul suo compagno animale.

I polla magica divina (Sop): Ogniqualvolta Jantril ha slot incantesimo liberi e inutilizzati di 1°, 2° o 3° livello, può richiamare fino a tre livelli totali di incantesimi (dalla lista del chierico o del druido) per riempire quegli slot. Ci vuole un'azione di round completo per farlo, e l'incantesimo o incantesimi rimangono disponibili per 1 minuto.

Gli incantesimi con il descrittore acqua, fuoco o terra non sono disponibili. Jantril deve ripagare il suo debito alla polla magica entro 1 giorno; farlo è un'azione di round completo. Ripagare il debito esaurisce una combinazione di incantesimi preparati i cui livelli totali sono pari a quelli degli incantesimi richiamati in precedenza dalla polla magica.

Tratti dei raptoran: I raptoran possono planare a una velocità di 12 metri, con manovrabilità media. I raptoran hanno un infallibile senso dell'orientamento e sanno sempre da che parte è il nord. Un raptoran incantatore ottiene +1 livello dell'incantatore agli incantesimi dell'Aria. Jantril può volare per 2 round senza penalità, o per 4 round al costo di

diventare affaticata. Un raptoran che vola può compiere un attacco in picchiata (come una carica, ma deve volare ad almeno 9 metri, scendere ad almeno 3 metri e usare un'arma perforante per infliggere danni raddoppiati con un colpo).

Resistenza al richiamo della natura (Str): Jantril ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Pegno celeste: Jantril non lancerà nessun incantesimo con il descrittore acqua, fuoco o terra. Gli oggetti magici a completamento di incantesimo e ad attivazione di incantesimo che replicano effetti di acqua, fuoco o terra non sono proibiti.

Passo senza tracce (Str): Jantril non lascia alcuna traccia negli ambienti naturali e non può essere inseguita seguendo le sue tracce.

Forma selvatica (Sop): Jantril può trasformarsi in un animale da Piccolo a Medio e ritornare alla sua forma, come per l'incantesimo *metamorfosi*. Questa capacità dura 7 ore o fino a che non ritorna alla sua forma.

Andatura nel bosco (Str): Jantril può muoversi attraverso sterpi naturali, rovi, zone infestate e simili terreni alla sua normale velocità e senza danni o altri impedimenti. Tuttavia, sterpi, rovi e aree infestate che sono manipolate con la magia per ostacolare il movimento la influenzano comunque.

Incantesimi preparati (8° livello dell'incantatore): 0 - cura ferite minori (CD 14), guida (CD 14), individuazione del magico (2), lettura del magico, luce; 1° - contrastare elementi (CD 15), cura ferite leggere (CD 15), intralciare (CD 15), parlare con gli animali, uno slot libero; 2° - pelle coriacea, resistere all'energia (CD 16), resistenza dell'orso (CD 16), ristorare inferiore (CD 16); 3° - cura ferite moderate (CD 17), invocare fulmine (CD 17), muro di vento (9° livello dell'incantatore; CD 17), uno slot libero; 4° - cura ferite gravi (CD 18), dissolvi magie, tempesta di ghiaccio.

Proprietà: Armatura di cuoio+1, lancia perfetta, arco da piede+1 (bonus di For +1) con 20 frecce, talismano della saggezza+2, pergamena con invocare tempesta di fulmini, pergamena con colpo infuocato.

ELEMENTALE DELL'ARIA GRANDE AVANZATO

Questo elementale dell'aria è tipico tra quelli ricevuti mediante il privilegio di classe di supplica del servitore di un pegno celeste. È una versione con 15 DV di quello presentato a pagina 91 del *Manuale dei Mostri*.

Elementale dell'aria Grande: GS 7; elementale Grande (aria, extraplanare); DV 15d8+45; pf 112; Iniz +11; Vel volare 30 m (perfetta); CA 20, contatto 16, colto alla sprovvista 13; Att base +11; Lotta +17; Att +18 in mischia (2d6+2, schianto); Att comp +18 in mischia (2d6+2, 2 schianti); AS padronanza dell'aria, turbine; QS riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +8, Rifl +16, Vol +5; For 15, Des 25, Cos 16, Int 6, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Osservare +9; Arma Accurata, Arma Focalizzata (schianto), Attacco Rapido, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e per i danni contro un elementale dell'aria.

Turbine (Sop): Questo elementale può trasformarsi in un turbine una volta ogni 10 minuti fino a 7 round alla volta. Il turbine è largo 1,5 metri alla base, 9 metri alla sommità e alto 12 metri. Creature di taglia Media o inferiore subiscono 2d6 danni per round nel turbine (Riflessi CD 19 nega).

Un secondo tiro salvezza sui Riflessi con la stessa CD è necessario per evitare di essere sollevati dal vento. Le creature nel turbine subiscono una penalità di -4 alla Destrezza e una penalità di -2 ai tiri per colpire. A una creatura che può volare è concesso un tiro salvezza sui Riflessi ogni round per sfuggire al turbine.

Se la base del turbine tocca il terreno, i detriti vorticanti creano una nuvola con diametro di 6 metri centrata sul turbine. La nuvola oscura qualsiasi capacità visiva, compresa al scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature distanti 1,5 metri hanno occultamento, mentre quelle ancora più lontane hanno occultamento totale.

PUGNALE FRUSCIANTE

"Hai ucciso un halfling per un futile oggetto? Hai bruciato un carro, magari, o cacciato dei pacifici coloni respingendoli nelle terre selvagge? Hai sottratto denaro con l'inganno ai piccoletti perché sapevi che non potevano pareggiare il conto, quando loro erano in pochi e l'intero paese era con te? Ti troverò, e ti farò pagare il debito che hai con il mio popolo. Non saprai mai che sto arrivando."

— Geren Eastwind, halfling pugnale frusciante

Molti halfling sono ladri; tutti lo sanno. Alcuni paesi assistono le carovane di halfling, offrendo lavoro onesto e un trattamento equo nella speranza che gli halfling non rubino agli amici. Altri insediamenti sono scostanti e sospettosi, affidandosi alla sorveglianza e a leggi severe per scoraggiare qualsiasi intento ladresco. Altri posti ancora accolgono gli halfling con violenza, crudeltà e disprezzo, dando ospitalità a briganti e ladri che si sentono liberi di uccidere e derubare quanti sono più piccoli e meno numerosi di loro. Le carovane di halfling evitano questi insediamenti da allora in poi... ma l'halfling pugnale frusciante li scova, ripagando della stessa moneta l'omicidio, il ladrocinio o l'umiliazione subiti.

DIVENTARE UN PUGNALE FRUSCIANTE

Un pugnale frusciante deve essere furtivo, rapido e abile sia nel combattimento in mischia che a distanza. Il cammino più veloce per questa classe è di iniziare con uno o due livelli da ladro al fine di ottenere le abilità necessarie e la capacità di attacco furtivo, e poi di passare al guerriero o al ranger per migliorare la capacità di combattimento nel suo complesso (sotto forma di bonus di attacco base) e imparare i talenti necessari.

Qualche raro pugnale frusciante acquisisce la capacità di lanciare incantesimi arcani sotto forma di un paio di livelli da stregone o da mago, poiché incantesimi come *invisibilità* o *sonno profondo* possono rendere molto più facile il lavoro letale del pugnale frusciante. Un pugnale frusciante di questo genere spesso inizia con tre o quattro livelli da ladro, poi acquisisce cinque o sei livelli in una classe di incantatore arcano. Tuttavia, qualificarsi per la classe del pugnale frusciante è molto più semplice con i talenti bonus offerti dalla classe del guerriero o del ranger.

REQUISITI DI ACCESSO

Razza: Halfling.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Acrobazia 3 gradi, Equilibrio 3 gradi, Muoversi Silenziosamente 6 gradi, Nascondersi 6 gradi, Saltare 3 gradi, Scalare 3 gradi.

Talenti: Arma Accurata, Combattere con Due Armi, Estrazione Rapida, Tiro Ravvicinato.

Speciale: Attacco furtivo +1d6.

TABELLA 5-5: PUGNALE FRUSCIANTE DADO VITA: D8

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Schivare prodigioso, Tiro Rapido
2°	+2	+0	+3	+0	Attacco furtivo +1d6
3°	+3	+1	+3	+1	Lancio difensivo, presa migliorata
4°	+4	+1	+4	+1	Difesa ravvicinata
5°	+5	+1	+4	+1	Attacco furtivo +2d6
6°	+6	+2	+5	+2	Movimento veloce, uso dei veleni
7°	+7	+2	+5	+2	Colpo vendicativo 1 volta al giorno
8°	+8	+2	+6	+2	Attacco furtivo +3d6, presa superiore
9°	+9	+3	+6	+3	Fiancheggiare a distanza, Schivare prodigioso migliorato
10°	+10	+3	+7	+3	Colpo vendicativo 3 volte al giorno

Abilità di classe (6 + modificatore di Int per livello):

Acrobazia, Addestrare Animali, Ascoltare, Cercare, Conoscenze (locali), Disattivare Congegni, Equilibrio, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare, Rapidità di Mano, Saltare, Scalare, Scassinare Serrature.

PRIVILEGI DI CLASSE

Man mano che avanza di livello, il pugnale fruscante diventa sempre più bravo a passare dal combattimento in mischia al combattimento a distanza in un batter d'occhio. Diventa un avversario esasperante per la sua mobilità e che può sferrare un devastante fuoco di fila di attacchi furtivi.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il pugnale fruscante non ottiene alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Schivare prodigioso (Str): Il pugnale fruscante non può essere colto alla sprovvista e reagisce al pericolo prima di quanto gli permetterebbero normalmente i suoi sensi. Conserva il bonus di Destrezza alla CA anche quando colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se immobilizzato.

Se il pugnale fruscante ha già schivare prodigioso da un'altra classe, ottiene invece schivare prodigioso migliorato (vedi sotto) e i livelli di quella classe si sommano ai livelli da pugnale fruscante per determinare il livello minimo richiesto a un ladro per attaccare ai fianchi il pugnale fruscante.

Tiro Rapido: Ogniqualvolta il pugnale fruscante sta lanciando armi leggere, viene considerato come se avesse il talento Tiro Rapido, anche se non ha i normali prerequisiti per quel talento. Molti pugnali fruscanti, fedeli al loro nome, lanciano pugnali in questo modo.

Attacco furtivo (Str): A partire dal 2° livello, il pugnale fruscante infligge 1d6 danni extra quando sta attaccando ai fianchi un avversario od ogni volta che al bersaglio venga negato il bonus di Destrezza. Questi danni extra si applicano agli attacchi a distanza soltanto se il bersaglio è entro 9 metri. Al 5° livello i danni extra aumentano a 2d6, e all'8° livello aumentano a 3d6. Vedi il privilegio di classe del ladro, pagina 40 del *Manuale del Giocatore*.

Lancio difensivo (Str): Al 3° livello, il pugnale fruscante impara tecniche difensive speciali per attaccare con armi da lancio. Non provoca più attacchi di opportunità quando attacca con un'arma da lancio (tuttavia, se attacca con un diverso tipo di arma a distanza, come un arco, provoca comunque attacchi di opportunità).

Presa migliorata (Str): Sempre al 3° livello, il pugnale fruscante diventa talmente abile nell'uso delle armi da lancio che può sfruttare ancora meglio un'arma con la capacità speciale ritornante. Quando compie un attacco a distanza con un'arma ritornante, può muoversi dopo l'attacco, e l'arma gli ritornerà comunque in mano purché ci sia linea di visuale tra lui e l'arma all'inizio del turno successivo del pugnale fruscante.

Difesa ravvicinata (Str): A partire dal 4° livello, il pugnale fruscante sa come combattere in una folla di avversari più grossi. Se è adiacente a un nemico di taglia Media o superiore, il pugnale fruscante ottiene un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura contro gli attacchi da parte di tutti i nemici adiacenti. Se il nemico di taglia Media o superiore si allontana o cade, il pugnale fruscante perde il beneficio della difesa ravvicinata (anche se potrebbe essere in grado di riavvicinarsi allo stesso nemico nel suo turno successivo e ripristinare il beneficio). I nemici che compiono attacchi a distanza o attacchi con armi con portata non subiscono la difesa ravvicinata.

Movimento veloce (Str): Al 6° livello, il pugnale fruscante ha ormai la padronanza dell'arte del movimento insolitamente rapido. La sua velocità sul terreno è più veloce di 3 metri rispetto al normale per gli halfling. Questo beneficio si applica solo quando il pugnale fruscante indossa nessuna armatura, armature leggere o armature medie e non trasporta un carico pesante. Si deve applicare questo bonus prima di modificare la velocità a causa di qualsiasi carico trasportato o armatura indossata.

Uso dei veleni (Str): A partire dal 6° livello, il pugnale fruscante è addestrato nell'uso dei veleni e non rischia mai di avvelenarsi per sbaglio quando applica veleno su una lama.

Colpo vendicativo (Sop): A partire dal 7° livello, come azione standard il pugnale fruscante può sferrare un singolo colpo vendicativo invece che un attacco furtivo. Sussurra con freddezza alla sua arma il nome della vittima designata, e poi compie un singolo attacco in mischia o a distanza. Ottiene un bonus morale di +2 al tiro per colpire. Se colpisce, il nemico deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello di classe del pugnale fruscante + modificatore di Des del pugnale fruscante) oppure essere stordito per 1d4 round.

Il pugnale fruscante deve conoscere il nome della vittima per poter sferrare un colpo vendicativo; "quell'orco là davanti" non è sufficiente. Le creature senza un nome (molte creature con Intelligenza 2 o meno) non sono soggette a un colpo vendicativo. Il pugnale fruscante solitamente usa questa capacità contro una persona o creatura di cui sa che abbia fatto del male agli halfling.

Può usare questa capacità una volta al giorno al 7° livello e tre volte al giorno al 10° livello.

Presa superiore (Str): Quando il pugnale fruscante raggiunge l'8° livello, la sua capacità di presa migliorata viene ampliata. Può usare due armi ritornanti per due attacchi ognuno in un singolo round, oppure può usare un'arma ritornante per tre attacchi nello stesso round, purché il bersaglio non sia più distante di un incremento di gittata. (Se il bersaglio è più distante di un incremento di gittata, il pugnale fruscante può ancora usare la capacità di presa superiore, ma soltanto per un singolo attacco ogni turno.)

Fiancheggiare a distanza (Str): Al 9° livello, il pugnale fruscante sa come attaccare ai fianchi un nemico usando un'arma a distanza. Deve trovarsi entro 3 metri dal nemico in questione, e attacca ai fianchi come se stesse impugnando un'arma con portata (vedi "Armi con portata" a pagina 137 del *Manuale del Giocatore*). Non minaccia il nemico e non può compiere attacchi di opportunità contro il nemico, a meno che in realtà non sia adiacente al nemico e armato con un'arma da mischia.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Quando raggiunge il 9° livello, il pugnale fruscante non può più essere attaccato ai fianchi. Vedi il privilegio di classe del barbaro, pagina 26 del *Manuale del Giocatore*.

INTERPRETARE UN PUGNALE FRUSCIANTE

Se c'è una cosa che il pugnale fruscante non sopporta, è un prepotente. Ne ha visti per tutta la vita, gente che sfrutta le maggiori dimensioni o la migliore condizione sociale per comandare a bacchetta quanti sono più piccoli o più poveri di loro. I suoi compagni halfling non sono indifesi, ovviamente, ma preferiscono trattare con i prepotenti raccogliendo la loro roba e lasciandosi i guai alle spalle. Il pugnale fruscante, invece, è incline a insegnare una lezione severa e duratura ai prepotenti. Dopotutto, se si permette a un delinquente o a un rapinatore di farla franca per i suoi soprusi, lo stesso accadrà alla prossima persona che gli si presenta dopo essersene andati. Se il pugnale fruscante dimostra che può essere pericoloso farsi nemici gli halfling, magari i prepotenti ci penseranno due volte prima di importunare di nuovo un piccoletto.

Anche se è decisamente capace di impartire una lezione letale quando necessario, il pugnale fruscante mantiene anche un senso della risposta commisurata. Un influente mercante umano che frega una carovana di halfling e poi istiga la guardia cittadina a scacciarli dall'accampamento non ha ucciso nessuno. Merita vendetta sotto forma di imbarazzo, ladrocinio o denuncia. A confronto, a una banda di briganti od orchi predatori che saccheggia una carovana di halfling dovrebbe esser fatto pagare il prezzo finale. Anche se un brigante morto potrebbe non imparare molto dagli sforzi del pugnale fruscante, comunque non ripeterà i suoi crimini, e il suo esempio potrebbe servire a dissuadere altri furfanti e rapinatori della zona.

Il pugnale fruscante dovrebbe tenere gli occhi aperti e le sue lame a portata, ma non palesare le sue intenzioni finché non è il momento di agire. Il deterrente che il pugnale fruscante rappresenta è molto più efficace se non sembra altro che un normale halfling avventuriero. Bisogna lasciare il dubbio alla gente che tutti gli halfling possano combattere con la furtività e la ferocia che possiede un pugnale fruscante. Farà molto bene alla gente trattare il piccolo popolo con un po' di rispetto.

Combattimento

Il pugnale fruscante ama tendere imboscate, ed è particolarmente efficiente quando colpisce con rapidità ed evita di farsi intrappolare in lunghe mischie pericolose. Deve continuare a muoversi, sfruttare i nemici come copertura e soprattutto sfruttare le sue capacità per creare più opportunità di attacchi furtivi possibili. Deve avvicinarsi ai nemici che non sono abili in mischia, come per maghi o stregoni, e stare a distanza dai nemici che possono batterlo in uno scontro frontale, quali guerrieri o mostri potenti.

Il talento Tiro Rapido e la capacità di presa migliorata lo rendono molto efficace come specialista degli attacchi furtivi a distanza. Non deve dimenticare che gli halfling ottengono un bonus di attacco +1 con le armi da lancio; il pugnale fruscante è al meglio con una bandoliera di pugnali e un nemico a distanza di 3 metri. Nel momento in cui ha un paio di livelli da pugnale fruscante, può sferrare più attacchi furtivi in un solo round.

Avanzamento

La sorpresa e la mobilità sono le armi migliori del pugnale fruscante sul campo di battaglia. Dovrebbe cercare talenti, abilità od oggetti magici che fanno aumentare queste capacità. Mobilità e Schivare lo aiutano a girare intorno ai nemici ed evitare gli attacchi di opportunità, e lo stesso fa l'abilità Acrobazia. Iniziativa Migliorata aumenta le sue possibilità di cogliere alla sprovvista un nemico all'inizio di un combattimento e di porre fine alla battaglia prima che l'altro si accorga che è iniziata. Il suo punteggio di Destrezza probabilmente supera il suo punteggio di Forza di un certo margine, quindi Arma Accurata lo renderà un combattente in mischia molto migliore.

Se sceglie di prendere livelli in classi diverse dal pugnale fruscante mentre avanza, dovrebbe decisamente prendere in considerazione il ranger, il guerriero o il ladro. I livelli da ranger e da guerriero aggiungono più dei talenti che il pugnale fruscante vorrà padroneggiare, mentre i livelli da ladro aumentano più velocemente i danni da attacco furtivo.

Il pugnale fruscante dovrebbe procurarsi almeno un pugnale o una simile arma da lancio leggera con la capacità speciale ritornante, e preferibilmente due o più. Non gli capiterà mai di finire le cose da lanciare sempre che almeno una di queste ritorni indietro ogni round.

Risorse

Ogni insediamento o carovana di halfling è un rifugio e un ricovero per il pugnale fruscante. Come un partigiano o un guerrigliero, può spostarsi tra i suoi vicini e simili, celato agli occhi dei suoi nemici. Perfino gli halfling che solitamente disapprovano i suoi metodi lo ospiteranno per un breve periodo; sanno quanto sia importante per gli halfling proteggersi a vicenda.

I suoi alleati più stretti sono gli altri membri del suo triangolo (vedi sotto). Anche se per parecchio tempo non riesce a vedere questi compagni, il pugnale fruscante dovrebbe rimanere in contatto per corrispondenza o lasciando loro dei messaggi in luoghi prestabiliti. Quando ha bisogno di qualcuno nel prossimo paese per scavare nella verità di una diceria oppure per osservare gli spostamenti di una persona particolare, gli altri pugnali fruscanti del suo triangolo potrebbero essere in grado di aiutarlo. Ovviamente, dovrebbe aspettarsi di fare lo stesso per loro quando glielo richiedano.

Non tutti gli altri pugnali fruscianti sono suoi amici. Anche se pochi pugnali fruscianti alzano mai le lame l'uno contro l'altro, alcuni membri della classe sono poco più che reticenti halfling assassini, disposti a uccidere chiunque se il prezzo è giusto. Il personaggio condivide una semplice cortesia professionale con pugnali fruscianti i cui metodi e le cui motivazioni differiscono dalle sue, ma sicuramente non dovrà aiutarli nel loro lavoro, né si dovrà aspettare che loro lo aiutino nel suo.

PUGNALI FRUSCIANTI NEL MONDO

Come gli halfling stessi, i pugnali fruscianti rappresentano una dicotomia agli occhi del mondo. Sono assassini in tutto tranne che di nome, spesso perseguitando e uccidendo i nemici della razza halfling, ma sono anche difensori coraggiosi del loro popolo. Mentre alcuni pugnali fruscianti deviano dal loro cammino e diventano semplici assassini a pagamento, molti riservano le loro lame per coloro che hanno arrecato (o intendono arrecare) danni ad altri halfling. Molti pugnali fruscianti sommano questa causa nascosta nella carriera di un avventuriero itinerante, tenendo gli occhi aperti per i pericoli contro la razza halfling mentre girovagano da una terra all'altra.

Organizzazione

Per generazioni, i pugnali fruscianti hanno sfruttato una efficiente struttura organizzativa: il triangolo.

I pugnali fruscianti si riuniscono in piccole confraternite di soli tre membri. Generalmente, due di questi sono pugnali fruscianti esperti, e il terzo è un aspirante candidato a cui gli altri due fanno da mentori. Quando un pugnale frusciente muore o si sposta, i membri rimasti del triangolo cercano un probabile nuovo membro: un pugnale frusciente solitario che cerca un triangolo a cui unirsi oppure un nuovo candidato promettente. I triangoli si incontrano di nascosto e fanno ogni sforzo per evitare che uno dei loro membri venga smascherato come pugnale frusciente.

Gli scopi e i metodi di addestramento dei pugnali fruscianti sono tramandati come una specie di codice o tradizione, passati da un membro all'altro nel corso del tempo. Non esiste alcuna società grandiosa di pugnali fruscianti per coordinare

le attività di ogni triangolo, sebbene le tradizioni dei pugnali fruscianti comprendano vari segnali e parole d'ordine con cui un membro di un triangolo può identificare il membro di un diverso triangolo.

Un triangolo di pugnali fruscianti praticamente è un'associazione alla pari. Siccome raramente i membri operano in accordo, un individuo è libero di perseguire qualsiasi chiamata o interesse desideri. Non è insolito per i pugnali fruscianti trascorrere anni lontano dai loro compagni membri del triangolo, impegnati nelle loro avventure e semplicemente tenendosi in contatto con la lettera occasionale o con un messaggio lasciato alla locanda preferita.

Reazioni dei PNG

Siccome molte persone non ravvisano la differenza tra un pugnale frusciente e qualsiasi altro halfling ladro o guerriero, i membri di questa classe di prestigio solitamente provocano lo stesso genere di reazioni che provocherebbe un qualunque halfling avventuriero in una comunità particolare. Nei territori in cui gli halfling sono visti come ladri e imbroglioni indolenti, un pugnale frusciente viene considerato con un atteggiamento maldisposto. Nei territori in cui gli halfling sono considerati viaggiatori e vicini affabili (anche se a volte ladruncoli), un pugnale frusciente inizia molti incontri affrontando un atteggiamento indifferente o perfino amichevole.

Gli altri halfling hanno opinioni diverse sui pugnali fruscianti. Alcuni credono che il pugnale frusciente si stia solo preoccupando inutilmente per tutti gli halfling, e sostengono il ritiro e l'elusione invece dello scontro. Altri halfling ammirano il coraggio e l'abilità del pugnale frusciente, e credono che i pugnali fruscianti servano come deterrente per le peggiori aggressioni contro il popolo halfling. In generale, un pugnale frusciente può aspettarsi una reazione amichevole da parte degli altri halfling.

CONOSCENZE SUI PUGNALI FRUSCIANTI

I personaggi con Conoscenze (locali) possono compiere ricerche per apprendere maggiori nozioni sui triangoli di pugnali fruscianti che potrebbero operare in un'area particolare e sui pugnali fruscianti in generale. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni delle CD inferiori.



*Geron Eastwind,
un pugnale frusciente*

CD 10: "La gente che nuoce gravemente le carovane di halfling in viaggio ha la tendenza a ricomparire morta poco tempo dopo. C'è una società segreta di halfling assassini che considera doveroso eliminare quanti hanno ucciso o derubato altri halfling."

CD 15: "Questi cosiddetti assassini sono noti come pugnali fruscianti. Alcuni sono veri assassini, e uccidono per denaro. Molti sono difensori segreti della razza halfling, maestri della lama furtivi che sfruttano le loro abilità marziali per punire altra gente per le offese che hanno arrecato agli halfling. Non tutte le carovane o gli insediamenti di halfling sono protetti da un pugnale fruscante, ma non si può mai sapere quali invece lo siano."

CD 20: "I pugnali fruscianti si associano sempre in triangoli, o gruppi di tre. Raramente collaborano, ma si riuniscono per tramandarsi i rituali e le tradizioni dei pugnali fruscianti e per scambiarsi notizie sui nemici degli halfling. I pugnali fruscianti non hanno una società o un'autorità generale a parte le tradizioni della loro chiamata."

CD 30: I personaggi che conseguono questo livello di successo possono apprendere i nomi e le imprese note degli specifici pugnali fruscianti nella loro campagna.

Contattare un pugnale fruscante non è facile se non si è halfling. I pugnali fruscianti ovviamente nascondono la vera natura della loro vocazione a qualsiasi non halfling, spacciandosi per esploratori, ladri o semplicemente avventurieri di tipo indeterminato. Una prova di Raccogliere Informazioni con CD 25 in una carovana o insediamento di halfling mette in contatto un personaggio che sta cercando un pugnale fruscante con un mediatore che decide se introdurre il personaggio a un pugnale fruscante. Un halfling che tenta questa prova di Raccogliere Informazioni ottiene un bonus di circostanza +10; una prova effettuata in un insediamento senza una presenza halfling significativa ha una CD almeno di 35.

PUGNALI FRUSCIANTI NEL GIOCO

Un pugnale fruscante eccelle nell'apparire in un insospettabile ruolo minore. Il DM potrebbe facilmente introdurre un pugnale fruscante nella campagna creando un alleato per i giocatori che risulta essere più abile e pericoloso di quanto si aspettino. Potrebbe presentare un pugnale fruscante come avversario, un assassino che vuole uccidere qualcuno che i PG hanno il dovere morale di proteggere. In una campagna più sofisticata, potrebbe considerare la possibilità di introdurre il pugnale fruscante come vigilante i cui eccessi devono essere controllati.

La classe di prestigio del pugnale fruscante piace ai giocatori che vogliono combinare la furtività e la flessibilità del ladro con la prodezza combattiva del guerriero o del ranger. Offre anche l'opportunità di interpretare in modo atipico, creando un halfling cupo e serio che è più interessato a combattere che ai sotterfugi e che possiede una lieve vena di crudeltà, perlomeno quando si tratta di occuparsi di quelli che considera suoi nemici.

Adattamento

Il pugnale fruscante è un'ottima classe per qualsiasi personaggi Piccolo; un goblin pugnale fruscante o un coboldo pugnale fruscante funzionerebbe altrettanto bene quanto un halfling pugnale fruscante. Il DM potrebbe scegliere di rendere disponibile questa classe a personaggi di taglia Media, ma dovrebbe modificare il privilegio di classe di difesa ravvicinata in una capacità di difesa nella folla che fornisce lo stesso beneficio purché il personaggio sia adiacente ad almeno due nemici.

Incontri

I PG incappano accidentalmente in una "guerra" in cui un triangolo di pugnali fruscianti è intenzionato a uccidere un signore dei mercanti malvagio. Quando i PG trascorrono la notte in una locanda dove uno dei pugnali fruscianti intende attaccare uno dei sottotenenti del signore dei mercanti, si ritrovano nel bel mezzo di una battaglia in cui non è chiaro chi sia un amico e chi un nemico.

LI 10: Geren Eastwind ha seguito Herath, un chierico di St. Cuthbert, fino alla Locanda dei Quattro Cantoni, un crocevia in mezzo a territori selvaggi. Herath, un uomo inflessibile e arcigno ma non necessariamente malvagio, ha sovrinteso all'esecuzione di un parente di Geren che era stato scoperto a rubare in un paese umano. Ora Geren ha l'intenzione di uccidere in cambio Herath. Se i PG intervengono e evitano che Geren uccida Herath, il pugnale fruscante li designa come suoi prossimi bersagli.

Geren Eastwind: Halfling ladro 2/guerriero 4/pugnale fruscante 4; GS 10; umanoide Piccolo; DV 2d6+4 più 4d10+8 più 4d8+8; pf 69; Iniz +8; Vel 6 m; CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta +5; Att +16 in mischia (1d3+3/19-20, pugnale+1) o +18 a distanza* (1d3+4/19-20, pugnale ritornante+1); Att comp +14/+9 in mischia (1d3+3/19-20, pugnale+1) e +14 in mischia (1d3+3/19-20, pugnale ritornante+1) o +14 a distanza* (1d3+4/19-20, pugnale ritornante+1) e +14/+14/+9 a distanza* (1d3+3/19-20, 3 pugnali perfetti); AS attacco furtivo +2d6; QS difesa ravvicinata, lancio difensivo, eludere, tratti degli halfling, presa migliorata, schivare prodigioso migliorato, Tiro Rapido, scoprire trappole; AL CN; TS Temp +8, Rifl +13, Vol +5; For 10, Des 18, Cos 14, Int 10, Sag 14, Car 8.

*Gli attacchi a distanza di Geren includono i benefici del talento Tiro Ravvicinato. Se attacca a una distanza maggiore di 9 metri, riduce di 1 il suo bonus di attacco e i tiri per i danni.

Abilità e talenti: Acrobazia +13, Ascoltare +4, Camuffare -1 (+1 recitazione), Cercare +9, Diplomazia +1, Disattivare Congegni +5, Equilibrio +9, Intimidire +1, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +18, Osservare +11, Raggiare +4, Rapidità di Mano +6, Saltare +1, Scalare +5, Sopravvivere +2 (+4 seguendo tracce); Arma Accurata, Arma Focalizzata (pugnale), Arma Specializzata (pugnale). Combattere con Due Armi, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Halfling.

Attacco furtivo (Str): Geren infligge 2d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Geren può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Difesa ravvicinata (Str): Se Geren è adiacente a un avversario di taglia Media o superiore, ottiene un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura contro gli attacchi da parte di tutti i nemici adiacenti.

Lancio difensivo (Str): Geren non provoca attacchi di opportunità quando attacca con un'arma da lancio.

Eludere (Str): Se Geren viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Presa migliorata (Str): Quando Geren compie un attacco completo con un'arma ritornante contro un bersaglio entro un incremento di gittata, l'arma gli ritorna in mano anche se si sposta dopo avere compiuto l'attacco.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Geren non può essere attaccato ai fianchi e può subire un attacco furtivo solo da un personaggio che abbia almeno 10 livelli da ladro.

Tiro Rapido: Geren viene considerato come se avesse il talento Tiro Rapido quando lancia armi leggere.

Scoprire trappole (Str): Geren può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+1, pugnale ritornante+1, pugnale+1, 4 pugnali perfetti, pugnale di argento perfetto, pugnale di ferro freddo perfetto, pozione di forza del toro, pozione di grazia del gatto, pozione di cura ferite leggere.

RUATHAR

"Se acconsentite a lasciare disabitato il territorio a ovest del Fiume Dursar, gli elfi di Veldiri vi daranno il permesso di insediarsi nella foresta orientale e risponderanno a qualsiasi richiesta del loro aiuto, dovete mai averne bisogno. Al riguardo posso parlare a nome dei Veldiri."

— Johdur Ter Harak, amico degli elfi di Veldiri

Conosciuto anche come "amico degli elfi" o "amico delle stelle," un ruathar è una persona di qualche altra razza che si è guadagnata la speciale amicizia del popolo elfico. Anche se molti individui che rendono al popolo elfico qualche importante servizio sono conosciuti come amici degli elfi, un ruathar è realmente benedetto: è il ricevente di un potente rituale magico che infonde in lui la reale e duratura benedizione della razza elfica. Gli elfi, infatti, estendono l'invito a diventare ruathar a pochissimi individui, ma quanti sono onorati in tal modo hanno una casa tra la gente elfica per il resto della loro vita se lo desiderano.

Gli elfi possono diventare ruathar, ma tali personaggi sono piuttosto insoliti. Un elfo diventa un ruathar quando rende un grande servizio a un reame elfico che non è la sua patria, oppure quando uno o più dei suoi compagni non elfi ricevono l'onorificenza in riconoscimento di gesta a cui ha

partecipato anche lui. Quando un singolo elfo viene scelto per questo genere di menzione in patria, solitamente viene chiamato "amico delle stelle" invece che "amico degli elfi."

DIVENTARE UN RUATHAR

Dai ruathar ci si aspetta che siano in grado di servire come difensori del popolo elfico. Anche se molti "amici degli elfi" rendono agli elfi servizi di grande importanza mediante imprese di diplomazia, invenzione, donazione o compassione, solo quanti sono disposti e capaci di rischiare la vita al fianco di elfi combattenti meritano il titolo di ruathar. Quindi, gli elfi devono trovare una qualche competenza di base nell'uso della lama o degli incantesimi in un potenziale ruathar prima di prendere in considerazione la possibilità di conferirgli l'onore del rituale. I ruathar devono essere esempi notevoli dei valori elfici, quindi spesso sono individui dalla vista acuta, con abilità magiche o raffinati nel parlare.

REQUISITI DI ACCESSO

Bonus di attacco base: +6, OPPURE

Abilità: Qualsiasi abilità 9 gradi, OPPURE

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi di 3° livello.

Speciale: In aggiunta a soddisfare uno dei tre requisiti indicati sopra, il personaggio deve avere reso un grande servizio a una comunità elfica, come partecipare alla sconfitta di un mostro con GS di almeno 10, recuperare un prezioso oggetto magico elfico, oppure rischiare di morire allo scopo di salvare la vita a un elfo.

PRIVILEGI DI CLASSE

Il ruathar continua a migliorare sia le sue abilità nelle armi che le sue capacità nel lancio degli incantesimi mentre avanza di livello.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un ruathar riceve Competenza nelle Armi da Guerra come talento bonus. Può scegliere la spada lunga, lo stocco, l'arco lungo (compreso l'arco lungo composito) o l'arco corto (compreso l'arco corto composito). A parte questo, non ottiene alcuna competenza in alcuna arma, armatura o scudo.

Incantesimi: Ad ogni livello, il ruathar ottiene nuovi incantesimi al giorno e un aumento al livello dell'incantatore (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene alcun altro privilegio di classe che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un ruathar, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

TABELLA 5-6: RUATHAR DADO VITA: D6

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Dono degli elfi, parola di amicizia	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Saggezza elfica, visione crepuscolare	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Benedizione delle stelle, grazia di Arvandor	+1 livello alla classe di incantatore esistente

Abilità di classe (4 + modificatore di Int per livello): Addestrare Animali, Artigianato (qualsiasi), Ascoltare, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (tutte le abilità, scelte singolarmente), Diplomazia, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni, Professione, Sapienza Magica, Sopravvivenza.

Dono degli elfi: Durante la cerimonia dei ruathar, al personaggio per tradizione viene offerto un dono di magia elfica che lo aiuti nei suoi viaggi. Questo dono prende la forma di uno qualsiasi dei seguenti oggetti: *stivali elfici*, *mantello elfico*, cotta di maglia elfica, uno *stocco+1*, una *spada lunga+1* oppure un *arco lungo composito+1* (bonus di Forza fino a +4, come appropriato al personaggio). Gli elfi forniscono qualsiasi dono ritengano più utile per il personaggio. Se il dono viene perso o distrutto, il ruathar non ne riceve un altro. Anche se il ruathar è libero di regalare o vendere il dono, le buone maniere impongono che il dono degli elfi debba essere conservato e custodito gelosamente.

Parola di amicizia (Mag): Il ruathar impara una corta frase magica che lo identifica come ruathar. Mentre chiunque può imparare a pronunciare le parole della frase, soltanto ai ruathar viene insegnata la chiave magica che rende la frase qualcosa di più di qualche parola in Elfico. Questo è un effetto sonoro, dipendente dal linguaggio ed è equivalente a un incantesimo di 1° livello. La *parola di amicizia* non influenza in alcun modo la mente di chi l'ascolta, ma tutti gli elfi sanno che viene insegnata solo ai ruathar. Gli elfi che vengono apostrofati in tal modo solitamente iniziano con un atteggiamento amichevole o premuroso nei confronti del ruathar, a meno che quest'ultimo non sia chiaramente impegnato in un'azione malvagia.

Saggezza elfica (Str): Al 2° livello, il ruathar ottiene l'acutezza visiva e i sensi prodigiosi degli elfi. Ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. (Questi bonus si sommano ai bonus razziali di un elfo.)

Visione crepuscolare (Str): Al 2° livello, il ruathar ottiene la visione crepuscolare. Può vedere due volte meglio di un umano in condizioni di scarsa illuminazione. Se ha già la visione crepuscolare, ottiene visione crepuscolare migliorata, e ora può vedere quattro volte meglio di un umano in condizioni di scarsa illuminazione.

Benedizione delle stelle (Sop): Al 3° livello, il ruathar ottiene un bonus sacro di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza mentre è sotto il cielo notturno (in superficie e all'aperto di notte).

Grazia di Arvador (Str): Quando il ruathar raggiunge il 3° livello, l'amore del popolo elfico in realtà lo trasforma, instillando in lui un barlume di eternità elfica. La sua prospettiva di vita razziale e il limite inferiore di ognuna delle sue categorie di età aumentano del 50%. Se questo cambiamento lo pone in una categoria di età più giovane di quella che occupava prima, il ruathar mantiene qualsiasi bonus e penalità ai punteggi di caratteristica che aveva ottenuto in precedenza per l'invecchiamento: il suo invecchiamento in pratica si ferma fino a che non supera la soglia in una categoria di età che è nuova per lui.

Ad esempio, un umano di solito raggiunge la mezz'età a 35 anni, la vecchiaia a 53 anni e un'età venerabile a 70 anni, e la sua età massima è 2d20 anni dopo i 70. Un umano ruathar di 3° livello raggiunge la mezz'età a 52 anni, la vecchiaia a 79 anni e un'età venerabile a 105 anni, e ha un'età massima di 3d20 anni dopo i 105. Se un umano di 40 anni è diventato un ruathar di 3° livello, la sua categoria di età dovrebbe ritornare ad essere adulto. Dovrebbe mantenere la penalità di -1 alla Forza, alla Destrezza e alla Costituzione che ha subito quando in precedenza era entrato nella mezz'età a 35 anni, oltre che il bonus di +1 all'Intelligenza, alla Saggezza e al Carisma che aveva ricevuto prima. Non dovrebbe invecchiare ulteriormente fino a 79 anni, quando riceverebbe i bonus e le penalità per la vecchiaia.

Perfino gli elfi ruathar possono ricevere la grazia di Arvador; tali personaggi hanno una vita di una lunghezza sorprendente.

INTERPRETARE UN RUATHAR

Il ruathar si è guadagnato una fiducia speciale che pochissimi non elfi hanno mai ricevuto. Più di ogni altra cosa, il ruathar vuole vivere all'altezza di quella fiducia ed essere sicuro di non abusarne mai. È decisamente probabile che il ruathar si comporti con una certa quantità di grazia, compassione e saggezza. Dopotutto, se gli elfi non avessero visto in lui molti dei valori e dei tratti del personaggio che ritengono degni di lode, non lo avrebbero nominato ruathar.

Nel trattare con gli altri, il ruathar dovrebbe essere paziente e considerare le ripercussioni a lungo termine. In quanto ruathar, le sue azioni si riflettono su quegli elfi che lo hanno onorato con il titolo di amico degli elfi. Dovrebbe non dare risposte affrettate né agire precipitosamente. Il ruathar crede, così come gli elfi, che molti problemi vengono solamente peggiorati dal fornire una risposta rapida e inappropriata oggi, quando una risposta migliore potrebbe risultare evidente con un po' di tempo a disposizione. Non deve temere di fermarsi e chiedersi: cosa vorrebbero che facessi ora i miei amici elfi?

Anche se il ruathar ammira gli usi e costumi degli elfi e cerca di emulare gli elfi sotto molti aspetti, una delle cose che i suoi compagni elfi ammirano soprattutto in lui è il fatto che non è un elfo. Egli spesso pensa a cose che agli elfi non verrebbero mai in mente, e a volte vede risposte a problemi che gli elfi altrimenti potrebbero non cogliere. Il ruathar esprime il meglio di sé quando combina la conoscenza e il rispetto per i modi elfici con il particolare punto di vista della sua razza.

Combattimento

I punti di forza e le debolezze del personaggio rimangono principalmente immutati dal fatto di prendere livelli da ruathar. Se il personaggio prima era un abile incantatore, lo rimane. Se prima era un abile combattente in mischia, lo è ancora adesso. Non deve aspettarsi che uno o due livelli da ruathar cambino il modo con cui si muove in uno scontro. Da non dimenticare, però: gli elfi spesso non cercano inutili scontri, e non fa mai male chiedersi se un'azione di furtività, sotterfugio o incantamento non potrebbe portare allo stesso risultato di una battaglia, ma con molti meno rischi.

Avanzamento

In quanto ruathar, ci si aspetta che il personaggio non abbandoni la sua precedente chiamata e tenti di essere qualcosa che non è. Dovrebbe continuare ad affinare qualsiasi abilità o dote personale che possedeva già prima. Se era un guerriero prima di diventare un ruathar, dovrebbe continuare a scegliere talenti che supportino il suo stile di combattimento o che lo aiutino a sostenere le proprie debolezze. Se era un mago, dovrebbe continuare a perseguire la conoscenza degli incantesimi nelle sue scuole di magia preferite e a scovare il sapere arcano utile nelle missioni che ha scelto.

Mentre le capacità di classe del ruathar offrono pochi cammini di avanzamento specifici, la classe favorisce leggermente i personaggi multiclasse, che trovano utile la combinazione di un buon bonus di attacco base e di un buon avanzamento nel lancio degli incantesimi. Se tutto ciò che ha (a parte i propri livelli da ruathar) sono livelli nella classe del guerriero o in

qualche altra classe non da incantatore, il personaggio non sta ottenendo il beneficio completo che offre la classe del ruathar. Dovrebbe prendere in considerazione di acquisire un livello di una classe di incantatore, anche se diversamente potrebbe non averlo fatto mai.

La classe del ruathar offre anche alcuni benefici interessanti per i personaggi che sono bravi nella furtività e nell'individuazione. Anche se la classe non fornisce molti punti abilità, le sue abilità di classe sono quelle utili quali Cercare, Nascondersi e Osservare. Inoltre, la visione crepuscolare e la capacità di saggezza elfica sono molto utili per personaggi come halfling o umani che altrimenti non vedrebbero molto bene al buio.

Risorse

Un ruathar può vivere in mezzo agli elfi per tutto il tempo che vuole, ma da lui ci si aspetta che sia autosufficiente e responsabile come qualsiasi altro membro della comunità. Un ruathar può perfino portare ospiti non elfi in una comunità elfica, e gli elfi rispetteranno il suo giudizio riguardo alle intenzioni e alla discrezione dei suoi compagni (anche se il ruathar deve rispondere della sua scarsa capacità di giudizio come qualsiasi altro elfo, dovesse la sua fiducia dimostrarsi mal riposta). Un ruathar può sicuramente acquistare o commerciare oggetti magici minori, oggetti elfici, servizi da incantatore e altri di tali oggetti utili se sceglie di farlo.

I ruathar in difficoltà possono contare su qualunque aiuto gli elfi possano mettere insieme, senza aspettarsi nulla in cambio. Naturalmente, i ruathar che chiedono soccorso più di una o due volte, o che chiedono aiuto quando chiaramente non è necessario, è plausibile che possano non essere più graditi come ospiti. Tuttavia gli elfi non eleggono come amici degli elfi il genere di persone che abuserebbe della loro fiducia, e quindi la domanda "Quand'è troppo?" semplicemente non salta fuori.

RUATHAR NEL MONDO

Gli amici degli elfi di solito si incontrano dentro e intorno agli insediamenti elfici, come ci si potrebbe aspettare. Qualunque non elfo che trascorre parecchio tempo vicino agli elfi potrebbe essere un ruathar, anche se in effetti i veri amici degli elfi sono molto rari.

I ruathar che in realtà non vivono in mezzo agli elfi spesso fungono da occhi e portavoce degli elfi in altre terre. Ad esempio, un chierico umano che si dà il caso sia un amico degli elfi tiene gli occhi aperti per notizie che potrebbero interessare agli elfi, e sicuramente riferisce di qualsiasi pericolo che scopre nei suoi viaggi. Se è necessario, un ruathar parla in nome dei suoi amici elfi, rappresentando il loro punto di vista nelle corti dei nobili umani o nelle sale del trono dei padri-clan nanici. Molti ruathar non oserebbero mai impegnare i loro amici in linee di azione pericolose o sgradevoli, ma se si deve decidere riguardo a una qualche faccenda, il ruathar può dare una risposta e gli elfi daranno alle sue parole lo stesso peso che darebbero alle loro.

Organizzazione

Non esiste alcuna reale organizzazione di ruathar. Ogni ruathar è un individuo unico, e la maggioranza dei ruathar non conosce altri amici degli elfi. (Gli elfi, naturalmente, conoscono molti ruathar.) Talvolta, piccoli ordini o bande di alleati elfici meritevoli (ad esempio, i ranger di una particolare foresta, un circolo di druidi o un ordine d'élite di cavalieri

mistici da un reame umano vicino) potrebbero comprendere un certo numero di ruathar, dei quali tutti hanno reso grandi servigi al popolo elfico. Qualsiasi personaggio appartenente a un tale gruppo probabilmente sarà trattato come un amico degli elfi, anche se non è stato nominato tale formalmente.

Reazioni dei PNG

I ruathar hanno scelto di stare dalla parte degli elfi, nel bene e nel male. Quanti sono amici degli elfi, sono amici dei ruathar; quanti sono nemici degli elfi, sono anche nemici dei ruathar.

Ovviamente, qualsiasi elfo che incontri un ruathar è incline ad essere amichevole o premuroso nei confronti del personaggio, a meno che l'elfo non sia devoto al male, nel qual caso probabilmente considererà il ruathar un cagnolino insolente che imita in modo grezzo gli usi del popolo elfico.

Anche i ranger e i bardi o i druidi di allineamento buono sono ben disposti nei confronti di un ruathar. Sanno che chiunque abbia guadagnato una tale fiducia da parte del popolo elfico deve essere un devoto difensore del bene e un potenziale alleato nella lotta contro il male. I nani tendono ad essere sospettosi verso i ruathar e si domandano cosa ci trovi il personaggio nello stile di vita spensierato e indolente che scelgono gli elfi.

Anche orchi, goblin e altri umanoidi che odiano gli elfi disprezzano i ruathar. Un ruathar dovrebbe dimostrare la sua saggezza evitando di cadere in mano loro.

CONOSCENZE SUI RUATHAR

I personaggi con Conoscenze (geografia) o Conoscenze (locali) possono compiere ricerche sui ruathar per apprendere maggiori nozioni su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni delle CD inferiori. I personaggi elfi che effettuano queste prove ottengono un bonus di circostanza +10.

CD 10: "Gli elfi a volte ricompensano i non elfi che hanno reso grandi servigi al popolo elfico nominandoli amici degli elfi."

CD 15: "Gli amici degli elfi sono chiamati 'ruathar' in Elfico. Gli elfi che hanno aiutato regalano loro doni di magia, ed essi sono accolti come amici in qualsiasi insediamento elfico."

CD 20: I ruathar hanno una longevità fenomenale; sono toccati leggermente dalla stessa mancanza di tempo che gli elfi sembrano possedere. Acquisiscono anche qualche altro tratto elfico, come la vista elfica, e godono della benedizione delle divinità elfiche."

CD 30: I personaggi che conseguono questo livello di successo possono apprendere dettagli importanti sugli specifici ruathar nella loro campagna.

I PG che desiderano mettersi in contatto con un ruathar possono tentare di farlo effettuando una prova di Raccogliere Informazioni con CD 30 (oppure CD 20 se effettuata in un insediamento di elfi). Se un PG è un elfo o lui stesso un ruathar, ottiene un bonus di circostanza +5 a questa prova. Una prova effettuata con successo mette il PG in contatto con un elfo che conosce personalmente il ruathar; che l'elfo acconsenta a guidare i PG fin dall'amico degli elfi è un'altra faccenda.

RUATHAR NEL GIOCO

Praticamente qualsiasi personaggio non elfo di allineamento buono potrebbe essere un ruathar, soprattutto se è un alleato naturale degli elfi nella campagna. Un ranger risoluto che aiuta la gente elfica a difendere la loro foresta da incursioni

malvagie, un chierico che un tempo guarì un principe elfico gravemente ferito oppure un avventuriero girovago a cui capitò di recuperare e restituire un artefatto elfico potrebbe facilmente essere stato nominato amico degli elfi. Tuttavia, molti ruathar nel gioco probabilmente saranno giocatori, non PNG. L'opportunità di diventare un ruathar è una ricompensa speciale che il DM può offrire a un personaggio giocante che abbia portato a termine una missione pericolosa che aiuta il popolo elfico. Anche se i PG non sono necessariamente partiti per rendere un servizio agli elfi, questi ultimi ammirano le gesta coraggiose e giuste, in particolare quelle che contrastano le macchinazioni delle forze malvagie.

La classe di prestigio del ruathar piace ai giocatori che amano immergere i loro personaggi nella storia in evoluzione della campagna e affondare le radici nel mondo che il DM sta costruendo per loro. Vincere un onore raro e speciale come l'eterna amicizia del popolo elfico è una ricompensa particolarmente memorabile, qualcosa che questi giocatori apprezzeranno molto più di semplici punti esperienza e monete d'oro.

Adattamento

I drow hanno i loro ruathar, la cui mentalità e personalità sono in perfetta sintonia con gli elfi scuri come i normali amici degli elfi lo sono con gli elfi di superficie; i personaggi giocanti non malvagi sicuramente vorrebbero non incontrarli. I ruathar prediletti dai drow ottengono la scurovisione invece che la visione crepuscolare al 2° livello e un bonus profano di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza quando sottoterra al 3° livello.

A parte questo, la classe di prestigio del ruathar non è particolarmente adattabile. Probabilmente non bisognerebbe tentare di renderla qualcosa che non è. Anche se è possibile immaginare una classe di prestigio di "amici dei nani" o "amici degli halfling," i privilegi di classe del ruathar riflettono i punti di forza e le doti personali degli elfi. Sarebbe necessario creare una nuova serie di privilegi di classe per adattare la classe del ruathar a un'altra razza.

Incontri

I ruathar sono quasi sempre guide, alleati o mecenati di PG di allineamento buono, e raramente fungono da avversari.

LI 10: Johdur Ter Harak è un onorabile incantaspade che funge da consigliere e agente di Lord Gerron, governatore della città umana di Ildrifaran. Questa città è situata nelle vicinanze della Foresta Veldir, patria di un reame elfico. Molti dei potenti mercanti di Ildrifaran vogliono iniziare opere di abbattimento degli alberi nel Veldir e insediarsi ai suoi margini, ma Johdur parla a nome degli elfi, consigliando Lord Gerron a sfavore di tali azioni. Un mercante privo di scrupoli potrebbe ingaggiare i PG per eliminare Johdur, e poi il mercante inventarsi una storia su un loquace stregone i cui stratagemmi hanno irretito la mente di Gerron.

Johdur Ter Harak: Umano guerriero 1/stregone 6/incantaspade 1/ruathar 2; GS 10; umanoide Medio; DV 1d10+2 più 6d4+12 più 1d8+2 più 2d6+4; pf 56; Iniz +2; Vel 9 m; CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +5; Att

+9 in mischia (1d6/18-20, *stocco+1*) o +9 a distanza (1d8+1/19-20, *balestra leggera+1*); Att comp +9/+4 in mischia (1d6/18-20, *stocco+1*) o +9 a distanza (1d8+1/19-20, *balestra leggera+1*); AS incantesimi; QS saggezza elfica, famiglia (donnola), benefici del famiglia, ignorare fallimento incantesimi 10%, visione crepuscolare, *parola di amicizia*; AL CB; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +12; For 8, Des 14, Cos 14, Int 13, Sag 10, Car 17.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5, Ascoltare +2 (+4 con famiglia), Cavalcare +4, Cercare +7, Concentrazione +10 (+4 lanciando sulla difensiva), Conoscenze (arcano) +7, Conoscenze (natura) +5, Diplomazia +7, Osservare +2 (+4 con famiglia), Percepire Intenzioni +4, Raccogliere Informazioni +5, Sapienza Magica +3, Sopravvivenza +4; Allerta, Arma Accurata, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (illusione), Maestria in Combattimento, Negoziatore, Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune; Elfico.

Saggezza elfica (Str): Johdur ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (inclusi nei modificatori di abilità soprastanti).

Famiglio: Il famiglia di Johdur è una donnola di nome Zampalesta. Il famiglia usa i migliori tra i bonus ai tiri salvezza base suoi e di Johdur. Le caratteristiche e le peculiarità di Zampalesta sono riassunte sotto.

Benefici del famiglia: Johdur ottiene benefici speciali dall'aver un famiglia. Zampalesta garantisce a Johdur un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi (già incluso nelle statistiche soprastanti).

Allerta (Str): Zampalesta garantisce al suo padrone Allerta finché rimane entro 1,5 metri.

Legame empatico (Sop): Johdur può comunicare telepaticamente con il proprio famiglia fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone ha la stessa connessione del suo famiglia con un oggetto o un luogo.

Condividere incantesimi (Sop): Johdur può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche Zampalesta se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "Incantatore" sul suo famiglia.

Ignorare fallimento incantesimi (Str):

Johdur sottrae il 10% dalla sua probabilità di fallimento degli incantesimi arcani dovuto al fatto di indossare un'armatura. Questo privilegio di classe deriva dalla classe dell'incantaspade, descritta in dettaglio nel *Perfetto Combattente*.

Visione crepuscolare (Str): Johdur ha la visione crepuscolare, e può vedere due volte meglio di un umano in condizioni di scarsa illuminazione.

Parola di amicizia (Mag): Johdur può identificarsi come ruathar con una breve frase magica, che qualsiasi elfo riconosce.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/4 al giorno; 9° livello dell'incantatore): 0 - *distruggere non morti* (+8 contatto a distanza), *fioito acido* (+8 contatto a distanza), *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *mano magica*, *resistenza* (CD 13), *suono fantasma* (CD 14); 1° - *camuffare se stesso* (CD 15), *colpo accurato*, *dardo incantato*, *immagine silenziosa* (CD 15), *scudo*; 2° - *frastornare mostri* (CD 15), *invisibilità* (CD 16), *levitazione*, *raggio rovente* (+8 contatto a distanza); 3° - *dissolvi magie*, *fulmine* (CD 16), *immagine maggiore* (CD 17); 4° - *scudo di fuoco*, *trama iridescente* (CD 18).



Johdur Ter Harak,
un ruathar

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+2, anello di protezione+1, stocco+1, balestra leggera+1 con 20 quadrelli, guanti della destrezza+2.

Zampalesta, donnola famiglia: GS -; animale Minuscolo; DV 6; pf 28; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +7; Lotta -5; Att +11 in mischia (1d3-4, morso); Att comp +11 in mischia (1d3-4, morso); AS attaccarsi, trasmettere incantesimi a contatto; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, parlare con il padrone; AL CB; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +11; For 3, Des 15, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Equilibrio+10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +11, Osservare +3, Scalare +10; Arma Accurata^B.

Attaccarsi (Str): Se una donnola colpisce con un attacco con il morso, si avvinghia al corpo dell'avversario e infligge automaticamente danni da morso ogni round che rimane attaccata. Una donnola avvinghiata perde il bonus di Destrezza alla Classe Armatura. Una donnola avvinghiata può essere colpita con un'arma o essere afferrata. Per rimuovere una donnola avvinghiata con la lotta, l'avversario deve riuscire a immobilizzare la creatura.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Zampalesta può trasmettere incantesimi a contatto per Johdur (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Zampalesta viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo e danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Parlare con il padrone (Str): Zampalesta può comunicare verbalmente con Johdur. Altre creature non comprendono la comunicazione senza aiuto magico.

Abilità: Le donnole hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare. Usano il modificatore di Destrezza per le prove di Scalare. Una donnola può sempre scegliere di prendere 10 a una prova di Scalare, anche quando di fretta o minacciata.

RUBAFORTUNA

"Vuoi ricchezze oltremisura? Fai in modo di esser presente quando finisce la fortuna dell'altro."

— Mik Cobblethrust, rubafortuna della carovana halfling
"Quattro Mani"

Come rubafortuna, il personaggio è in parte incantatore, in parte giocatore d'azzardo professionista... e seminatore di zizzania al 100%. È l'halfling che frega ai giocatori del luogo il loro oro guadagnato con fatica, per poi svanire in una nuvola di fumo quando spuntano le spade. Non che stia fuggendo: si sta solo spostando nel perfetto luogo per un'imboscata e per fare segno al resto della carovana di rubare il tesoro del paese mentre i locali sono impegnati a combattere con lui.

DIVENTARE UN RUBAFORTUNA

I rubafortuna sono incantatori, quindi il modo più facile per entrare nella classe di prestigio è di prendere livelli come mago o stregone. I maghi hanno più punti abilità grazie al loro alto punteggio di Intelligenza, quindi è un po' più facile

per loro acquistare gradi in Professione (giocatore d'azzardo). Uno stregone è più adatto per questa classe di prestigio perché alcune delle sue abilità e privilegi di classe fanno affidamento sul Carisma. Anche i chierici con il dominio della Fortuna si qualificano per la classe del rubafortuna, ma i pochi punti ferita e lo scarso bonus di attacco base rendono la classe di prestigio meno attraente per loro. Anche i bardi si qualificano facilmente per la classe di prestigio del rubafortuna, ma la classe non potenzia le loro capacità già esistenti.

REQUISITI DI ACCESSO

Razza: Halfling.

Abilità: Professione (giocatore d'azzardo) 9 gradi.

Talenti: Fortuna di Dallah Thaur (vedi pagina 149).

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 3° livello.

Dominio: Fortuna (solo incantatori divini).

PRIVILEGI DI CLASSE

Come rubafortuna, la progressione nel lancio degli incantesimi del personaggio rallenta un po', ma ottiene due utili capacità di maledizione, privilegi di classe che hanno in sé un elemento di gioco d'azzardo e alcune tecniche magiche che lo aiutano a creare i suoi guai al tavolo da gioco.

Incantesimi: Ad ogni livello indicato nella Tabella 5-7, il rubafortuna ottiene nuovi incantesimi al giorno e un aumento al livello dell'incantatore (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro privilegio di classe che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un rubafortuna, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno, il livello dell'incantatore e gli incantesimi conosciuti.

Magia impercettibile (Sop): Gli incantesimi che lancia il rubafortuna spesso non sono percepiti dalla magia di divinazione. Se viene tentata una divinazione contro uno dei suoi incantesimi, l'incantatore della divinazione deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro una CD di 15 + il livello dell'incantatore del rubafortuna. Il privilegio di classe di magia impercettibile contempla solo gli incantesimi del rubafortuna; gli oggetti magici che possiede vengono comunque percepiti normalmente da *individuazione del magico* e altri incantesimi.

Maledizione del fato sdegnato (Mag): Fissando per un momento (un'azione di movimento) un avversario vivo, il rubafortuna può sottrargli un po' della sua fortuna. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di classe del rubafortuna + modificatore di Car del rubafortuna) oppure subire una penalità di -2 a tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e prove di abilità per 1 minuto. La *maledizione del fato sdegnato* ha un raggio di azione di 18 metri. L'effetto non può essere dissolto, ma può essere rimosso con un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

La sfortuna del nemico maledetto è la fortuna del rubafortuna. Ogniqualvolta il rubafortuna usa con successo *maledizione del fato sdegnato*, ottiene 2 punti per il proprio ammontare di fortuna. Può spendere i punti del suo ammontare di fortuna in un rapporto di uno a uno per ottenere un bonus di fortuna a qualsiasi tiro per colpire, prova di caratteristica, prova di abilità

TABELLA 5-7: RUBAFORTUNA DADO VITA: D4

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Magia impercettibile, maledizione del fato sdegnato	-
2°	+1	+0	+0	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Magia fortunata, richiamo disperato 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+3	+2	+2	+5	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Maledizione della nube nera 1 volta al giorno, richiamo disperato 2 volte al giorno	-
8°	+4	+2	+2	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+3	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Maledizione della nube nera 2 volte al giorno, prova del fato 3 volte al giorno, richiamo disperato 3 volte al giorno	-

Abilità di classe (4 + modificatore di Int per livello): Artigianato, Concentrazione, Conoscenze (locali), Percepire Intenzioni, Professione, Raggiare, Rapidità di Mano, Sapienza Magica, Valutare.

o tiro salvezza che effettua. Decide quanti punti spende prima di effettuare il tiro. Può anche usare i punti del suo ammontare di fortuna per alimentare i suoi privilegi di classe di richiamo disperato e prova del fato (descritti di seguito).

I punti non spesi rimangono nell'ammontare di fortuna del rubafortuna per 1 minuto. Quest'ultimo non può avere più punti nel suo ammontare di fortuna del suo modificatore di Carisma (minimo 1). Conserva la fortuna (e i punti nel suo ammontare di fortuna) anche se un nemico usa *rimuovi maledizione* o un altro incantesimo per rimuovere la propria sfortuna.

Magia fortunata (Sop): Quando il rubafortuna raggiunge il 4° livello, gli incantesimi che lancia sono infusi di buona sorte. Ogniquale volta il rubafortuna lancia un incantesimo che ha un effetto numerico variabile, può tirare nuovamente un dado per ogni cinque (minimo un tiro ripetuto). Ad esempio, se lancia *debolezza*, può tirare nuovamente l'1d4 per determinare quanti livelli negativi infligge l'incantesimo. Se lancia una *palla di fuoco ritardata* da 15d6, può tirare nuovamente tre qualsiasi dei quindici dadi. È obbligato ad accettare i risultati dei nuovi tiri, anche se sono peggiori.

Richiamo disperato (Sop): Al 4° livello e oltre, il rubafortuna può recuperare l'energia da un incantesimo che ha appena lanciato, ma farlo gli costa un po' della fortuna che ha accumulato. Una volta al giorno, come azione di movimento, il rubafortuna può richiamare alla mente un qualsiasi incantesimo che aveva preparato e poi lanciato (se prepara gli incantesimi in anticipo) oppure recuperare l'energia da uno slot incantesimo (se lancia incantesimi spontaneamente). L'incantesimo o lo slot incantesimo allora è di nuovo pronto all'uso, come se non fosse stato lanciato. Al 7° livello, il rubafortuna può usare richiamo disperato due volte al giorno, e al 10° livello può usarlo tre volte al giorno.

Ogni volta che il rubafortuna usa il privilegio di classe di richiamo disperato, deve pagare un costo di fortuna: 1 punto dal suo ammontare di fortuna per un incantesimo di livello da 1° a 3°, 2 punti per un incantesimo di livello da 4° a 6° e 3 punti per un incantesimo di livello da 7° a 9°. Se non può permettersi di pagare il costo di fortuna, può invece perdere qualsiasi punto di fortuna che abbia nel suo ammontare e rinunciare a parte della sua buona sorte personale: per 1 minuto, subisce

una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e prove di abilità, e una penalità di -1 alla Classe Armatura. Questa penalità è cumulativa con se stessa e si somma alle penalità derivanti dal privilegio di classe di prova del fato e dal talento Fortuna di Dallah Thau.

Maledizione della nube nera (Mag): Al 7° livello e oltre, il rubafortuna può manipolare le fila del fato, facendo in modo che una rarefatta nube nera discenda sui suoi nemici e li derubi della loro fortuna. Questa capacità funziona come il privilegio di classe *maledizione del fato sdegnato*, con la differenza che la nube nera maledice chiunque si trovi all'interno di una propagazione di 6 metri. La nube non ha effetto sulla capacità visiva, e si disperde naturalmente un round dopo che il rubafortuna usa questo privilegio di classe. Al 10° livello, può usare questo privilegio di classe due volte al giorno.

Come per la *maledizione del fato sdegnato*, il rubafortuna ottiene la buona sorte che perdono i suoi nemici. Ottiene 2 punti per il suo ammontare di fortuna per ogni creatura vivente che subisce la *maledizione della nube nera*. L'ammontare massimo di fortuna è pari al modificatore di Carisma del rubafortuna (minimo 1). Come descritto nel privilegio di classe *maledizione del fato sdegnato*, il rubafortuna può usare i punti del suo ammontare di fortuna per migliorare i suoi tiri di dado o per usare i privilegi di classe di richiamo disperato e di prova del fato.

Prova del fato (Sop): Al 10° livello, il rubafortuna ha una percezione del fato che rasenta la precognizione. Ottiene lampi occasionali di intuizione quando è in pericolo. Ad esempio, nel bel mezzo di una battaglia potrebbe ricevere una visione istantanea di un troll che gli strappa via gli arti uno alla volta. Abbassandosi ed evitando gli artigli protesi del troll, il rubafortuna è in grado di prevenire un destino orribile. Il rubafortuna può usare questa capacità per evitare i colpi critici, i tentativi di avvelenamento e altri attacchi particolarmente pericolosi.

Tre volte al giorno, può costringere un avversario a effettuare nuovamente un tiro per colpire, oppure può lui stesso tirare nuovamente un tiro salvezza che ha fallito. Deve annunciare la propria decisione di farlo dopo aver saputo gli effetti completi della sua cattiva sorte: quanti danni infligge l'attacco, le conseguenze del tiro salvezza fallito o gli effetti secondari quali veleno o afferrare migliorato. Quando usa

il privilegio di classe di prova del fato, l'attacco ricomincia dal momento del tiro per colpire, e l'incantesimo o altra condizione che ha costretto il rubafortuna a effettuare un tiro salvezza ricomincia dal momento in cui tenta il tiro salvezza. Il rubafortuna deve accettare il risultato del nuovo tiro, anche se è peggiore del risultato originale. Non può usare prova del fato più di una volta sullo stesso tiro di dado.

Ogni volta che il rubafortuna usa il privilegio di classe di prova del fato, deve pagare un costo di fortuna: 5 punti dal suo ammontare di fortuna. Se non può permettersi di pagare il costo di fortuna, può invece perdere qualsiasi punto di fortuna che abbia nel suo ammontare e rinunciare a parte della sua buona sorte personale: per 1 minuto, subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e prove di abilità, e una penalità di -2 alla Classe Armatura. Questa penalità è cumulativa con se stessa e si somma alle penalità derivanti dal privilegio di classe di richiamo disperato e dal talento Fortuna di Dallah Thau.

INTERPRETARE UN RUBAFORTUNA

Il rubafortuna è in perfetta sintonia con i moti alterni della probabilità, e ama giocare con i pronostici... o ancora meglio, truccarli a proprio favore. Gli viene naturale sfidare il fato. Che sia a un tavolo di gioco o sul campo di battaglia, i suoi nemici fremono ogni volta che se lo trovano davanti. Sanno che il rubafortuna si prenderà tutta la buona sorte che hanno e la sostituirà con la sfortuna... e la cattiva sorte è l'unico attacco contro cui nessuno riesce a difendersi.

Molte delle carovane di halfling più famose e numerose hanno uno o due rubafortuna che viaggia con loro; il titolo di rubafortuna non è considerato peggiorativo nella cultura halfling. Le tecniche magiche che costituiscono i suoi privilegi di classe sono ben comprese dai saggi halfling; è solo che non tutti dimostrano la predisposizione o l'interesse a trafficare con le leggi della probabilità. I suoi compagni halfling lo considerano soprattutto un incantatore potente e non prestano troppa attenzione al significato letterale del suo titolo. Se qualcuno minaccia la sicurezza o il benessere di una comunità di halfling, i capi spesso si rivolgeranno a un rubafortuna, chiedendogli, "Non puoi maledire le nostre nemesi perché ci lascino in pace?" Capiscono il principio generale dietro alle capacità del rubafortuna, ma di solito non ne conoscono gli elementi specifici.

Combattimento

Per un rubafortuna, la decisione tattica fondamentale è come spendere i punti di fortuna che ottiene con i suoi privilegi di classe di maledizione. I punti fortuna durano soltanto 1

minuto, quindi non vale la pena accumularli, a meno che il rubafortuna non sappia in anticipo che sta per effettuare un tiro critico o una prova.

All'inizio di un combattimento o di una battaglia contro non morti, il rubafortuna potrebbe essere sorpreso senza punti di fortuna. Può comunque usare richiamo disperato e prova del fato, ma ha bisogno di bilanciare le penalità che accetterà con i benefici derivanti da un incantesimo extra o possibilmente sventando un attacco nemico.

La sua capacità *maledizione della nube nera* è il modo più rapido per ottenere parecchi punti di fortuna, ma il rubafortuna deve fare attenzione a posizionarla in modo da non sottrarre la fortuna ai suoi alleati. Se ha veramente bisogno dell'incantesimo extra che gli fornisce richiamo disperato, non è necessariamente la fine del mondo se il rubafortuna sottrae un po' di fortuna a un amico. Le penalità scompaiono dopo 1 minuto, in fin dei conti, quindi il suo alleato potrebbe essere d'accordo sul fatto che un incantesimo critico che salva il gruppo possa essere più importante di una seccatura temporanea. (O almeno questo è come il rubafortuna la racconterà se gli amici si lamentano.)

Se il personaggio è un rubafortuna di alto livello che affronta un nemico decisamente pericoloso, è una buona idea tentare di ottenere 5 punti di fortuna il più presto possibile e conservarli. Questo perché la capacità di prova del fato è il modo migliore per un rubafortuna di evitare morte certa. È meglio che il rubafortuna la utilizzi dopo che i nemici sono stati fortunati, come quando un mostro mette a segno un colpo critico contro di lui oppure quando lui stesso tira un 1 per un tiro salvezza

facile ma importante. Prova del fato è meno utile quando la media dei risultati di dado ha fatto fuori il rubafortuna, perché è probabile che il suo avversario sarà in grado di ripetere il successo quando tira nuovamente.

Avanzamento

Generalmente un mentore pieno di rughe insegna le tecniche magiche che costituiscono i privilegi di classe del rubafortuna a uno studente promettente ma malizioso nella comunità halfling. Le tecniche sono semplici ma delicate, quindi il mentore dimostra e insegna una serie di esercizi che affinano la capacità dello studente di manipolare il fato e la sorte. Una volta che il mentore ha insegnato questi esercizi, un giovane rubafortuna non richiede ulteriori istruzioni.

Tuttavia, sapere come funziona la tecnica del rubafortuna ed essere realmente in grado di farcela sono due cose diverse. Ci vogliono innumerevoli ore di pratica per padroneggiare i moti alterni delle probabilità per l'arte del rubafortuna. Quando un rubafortuna scaglia per la prima volta una *maledizione della nube nera* contro i suoi nemici, non rappresenta soltanto



Kulya Vashkarath, un rubafortuna

qualcosa che ha imparato. Il rubafortuna ha continuato a fare tentativi di *maledizione della nube nera* per mesi o anni, e questa non è altro che la prima volta che ha funzionato.

Una volta che il personaggio è diventato un rubafortuna, le sue altre scelte di avanzamento del personaggio sono relativamente semplici. Se era un mago prima di diventare un rubafortuna, sfrutta la magia per migliorare il proprio punteggio di Carisma. Ovviamente, non deve trascurare l'Intelligenza, ma il Carisma diventa una priorità. Se era uno stregone, dovrebbe prendere in considerazione gli incantesimi che hanno effetti variabili così da poter beneficiare appieno del suo privilegio di classe di magia fortunata.

Risorse

Non c'è alcuna società segreta di rubafortuna, ma molte comunità di halfling riconoscono che è utile avere in mezzo a loro un incantatore potente. Un rubafortuna in fuga può quasi sempre contare su un rifugio sicuro tra gli halfling, che lo terranno nascosto e gli daranno tutto l'aiuto che possono offrire. Anche i templi dedicati a Olidammara trattano bene i rubafortuna... se ne hanno sentito parlare.

RUBAFORTUNA NEL MONDO

Dal punto di vista di un DM, il rubafortuna è una buona classe di prestigio da offrire a un giocatore che ha una vena maliziosa naturale... e da usare per una nemesi frustrante e difficile da bloccare per i PG.

Organizzazione

I rubafortuna non hanno un gruppo organizzato né un programma al di là di quello delle loro carovane di halfling. Siccome un rubafortuna è un incantatore carismatico e potente, un tale personaggio è quasi sempre un membro importante della comunità. Un rubafortuna a volte è un istigatore di trame criminali manipolato da halfling meno rispettabili; molti sono i capocchia di gilde di ladri erranti. Altri rubafortuna guidano carovane loro oppure fungono da consiglieri anziani per il capo di una comunità. Tirare le fila da dietro le quinte è una tattica comune per i rubafortuna poiché sono affascinanti e bravi a bluffare, e sono in grado di utilizzare incantesimi in modo furtivo e con buoni risultati grazie al loro privilegio di classe di magia impercettibile.

Alcuni rubafortuna trascorrono le giornate lavorando sulla loro prossima trama, preparando il "popolo alto" a subire un'altra perdita umiliante per mano degli halfling. Altri preferiscono un approccio più quotidiano, vivendo alla giornata e affidandosi al destino perché presenti loro un'avventura dopo l'altra. E raramente sono delusi.

Molti rubafortuna venerano Dallah Thau, ma i loro rapporti con i chierici della dea degli halfling possono essere un po' complicati. Di recente, i chierici di Dallah Thau hanno tentato di prendere sotto l'ala i rubafortuna, garantendo loro una posizione importante nella chiesa in cambio di aiuto magico e di un certo controllo. Alcuni rubafortuna difendono testardamente la loro indipendenza, disdegnando le proposte della chiesa anche se sono seguaci di Dallah Thau. Altri rubafortuna si chiedono se le tecniche del rubafortuna in realtà non siano dovute proprio a Dallah Thau, tanto per cominciare, e sono più propensi a condividere il loro destino con il loro clero.

Reazioni dei PNG

Pochi non halfling sanno dell'esistenza dei rubafortuna, e dire che qualcuno è un "rubafortuna" suona come un modo pittoresco con cui gli halfling descrivono una persona sfortunata. Naturalmente, quanti ne conoscono l'esistenza hanno opinioni ben definite su potenti incantatori che possono distorcere il fato stesso.

Molti capi di carovane halfling hanno sentito parlare di rubafortuna, e ben pochi sono indifferenti nei loro confronti. All'incirca la metà di tali capi hanno una buona opinione dei rubafortuna e un atteggiamento iniziale amichevole. Gli altri hanno scoperto che nella scia di un rubafortuna seguono sempre guai e hanno un atteggiamento iniziale maldisposto. Gli halfling che non sono figure d'autorità in una comunità quasi sempre hanno un atteggiamento iniziale amichevole poiché molte storie folcloristiche degli halfling raccontano di un rubafortuna che si ficca sempre nei guai ma riesce a cavarsela imbrogliando il "popolo alto".

Allo stesso modo, i rubafortuna hanno ben pochi nemici al di fuori delle comunità di halfling. Ogni tanto si sviluppano rivalità tra un rubafortuna e un chierico di Dallah Thau, e a volte un rubafortuna malvagio si rivoltava contro la propria carovana. I chierici di Olidammara (e di altri dei con il dominio della Fortuna e dell'Inganno) tendenzialmente considerano i rubafortuna anime gemelle, se hanno mai sentito parlare di loro, e hanno un atteggiamento iniziale amichevole.

CONOSCENZE SUI RUBAFORTUNA

I personaggi con Conoscenze (locali) possono compiere ricerche sui rubafortuna per apprendere maggiori nozioni su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni delle CD inferiori. Gli halfling ottengono un bonus di circostanza +4 alla prova perché i rubafortuna sono una parte significativa della loro cultura.



La maledizione della nube nera di un rubafortuna scende su un hobgoblin

CD 10: "I rubafortuna sono incantatori che si specializzano nella magia delle maledizioni."

CD 15: "Un rubafortuna fa quello che dice il suo nome: ti ruba la fortuna e la usa per alimentare la sua magia. Parecchi di loro si nascondono nelle carovane di halfling, rubando la buona sorte della gente per poi scappare dal paese."

CD 20: "Un rubafortuna può rubare la fortuna della gente... è una specie di maledizione... ma gli effetti non durano molto. Quasi tutti prima erano stregoni."

CD 30: I personaggi che conseguono questo livello di successo possono apprendere dettagli importanti sugli specifici rubafortuna nella loro campagna.

Una prova di Raccogliere Informazioni con CD 25 è sufficiente per fissare un incontro con un rubafortuna. Gli halfling ottengono un bonus di circostanza +4 anche a questa prova, siccome un rubafortuna è più propenso a fidarsi di un compagno halfling.

RUBAFORTUNA NEL GIOCO

Che sia un PG o un PNG, un rubafortuna è una buona scelta quando si desidera un incantatore sfuggente che vive alla giornata.

Se il DM ha un rubafortuna al tavolo da gioco, può sfidare i PG dando loro più incontri senza una pausa per riposare. Questo darà al rubafortuna la possibilità di sfruttare la sua capacità di richiamo disperato per salvare il gruppo. Anche battaglie più lunghe favoriscono un rubafortuna, perché le sue maledizioni hanno un effetto maggiore sul gioco quando il combattimento si prolunga oltre i due o tre round.

Adattamento

Come già detto, il rubafortuna è legato alla cultura degli halfling, ma sarebbe una classe di prestigio equilibrata per qualsiasi razza. Sarebbe decisamente appropriata per gli incantatori con un legame con la fortuna o il fato, a prescindere che siano incantatori arcani o divini. È anche semplice dare una svolta malvagia ai rubafortuna, trasformandoli in cospiratori che lavorano di nascosto con magie segrete, provocando sventure e manipolando il fato per i loro scopi.

Incontri

Quando il DM arbitra un incontro con un rubafortuna, dovrebbe assicurarsi che il personaggio usi una della capacità di maledizione (*fato sdegnato* o *nube nera*) all'inizio della battaglia. Le capacità di richiamo disperato e magia fortunata sono interessanti in mano ai PG ma invisibili ai giocatori quando li usa un PNG rubafortuna, e quindi risultano meno importanti. Come tutti gli incantatori arcani, i rubafortuna sono vulnerabili fisicamente, quindi funzionano meglio quando sono accompagnati da una robusta guardia del corpo.

LI 11: Kulya Vashkarath è un rubafortuna che viaggia in compagnia di halfling scassinatori (vedi pagina 183), prendendo qualsiasi ricchezza non sia inchiodata. Gli scassinatori offrono i loro averi con generosità a qualsiasi carovana con cui viaggiano, e sprecano il resto dei loro guadagni disonesti in una vita dissoluta fino a che non si prospetta un altro colpo.

Kulya Vashkarath: Halfling stregone 6/ rubafortuna 3; GS 9; umanoide Piccolo; DV 9d4+9; pf 33; Iniz +3; Vel 6 m; CA 14, contatto 14, colto alla sprovvista 11; Att base +4; Lotta -2;

Att o Att comp +4 in mischia (1d3-2/19-20, pugnale perfetto) o +9 a distanza (1d3-2/19-20, pugnale perfetto); AS incantesimi, *maledizione del fato sdegnato*; QS tratti degli halfling, magia impercettibile; AL CN; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +9; For 6, Des 16, Cos 13, Int 12, Sag 10, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Concentrazione +12 (+16 lanciando sulla difensiva), Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +7, Professione (giocatore d'azzardo) +12, Raggiare +6, Saltare -5, Sapienza Magica +12, Scalare +1; Fortuna di Dallah Thau, Incantare in Combattimento, Mobilità, Schivare.

Linguaggi: Comune, Halfling; Gnomesco.

Maledizione del fato sdegnato (Mag): Come azione di movimento, Kulya può sottrarre un po' della fortuna di un nemico, imponendogli una penalità di -2 a tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e prove di abilità per 1 minuto (Volontà CD 17 nega). La maledizione ha un raggio di azione di 18 metri. *Desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento* rimuove l'effetto.

Ogniquale volta Kulya usa con successo *maledizione del fato sdegnato*, ottiene 2 punti per il proprio ammontare di fortuna. Può spendere i punti del suo ammontare di fortuna in un rapporto di uno a uno per ottenere un bonus di fortuna a qualsiasi tiro per colpire, prova di caratteristica, prova di abilità o tiro salvezza che effettua. I punti non spesi rimangono nel suo ammontare di fortuna per 1 minuto. Non può avere più di 4 punti alla volta nel suo ammontare di fortuna.

Magia impercettibile (Sop): Se viene tentata una divinazione contro uno degli incantesimi di Kulya, l'incantatore della divinazione deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con una CD di 21.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/6/4 al giorno; 8° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere* (CD 14), *individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione* (CD 14), *suono fantasma* (CD 14), *tocco di affaticamento* (+3 contatto in mischia, CD 14); 1° - *armatura magica* (CD 15), *camuffare se stesso, dardo incantato, ritirata rapida, scudo*; 2° - *grazia del gatto* (CD 16), *movimenti del ragno* (CD 16), *ragnatela* (CD 16); 3° - *fulmine* (CD 17), *suggestione* (CD 17); 4° - *porta dimensionale* (CD 18).

Proprietà: 3 pugnali perfetti, *mantello del carisma*+2, *bacchetta dell'invisibilità* (30 cariche), *bacchetta del raggio rovente* (20 cariche), pergamena con *teletrasporto*, pergamena con *nebbia mentale*, *pozione di cura ferite moderate*, *pozione di volare*.

VIANDANTE SELVATICO

"La terra nutre la mia anima. Mette le ali ai miei piedi e fa librare il mio spirito. Grazie alla terra sono il guardiano invisibile, il corridore silente e il segugio infallibile. Per i nemici della terra sono la morte invisibile e inesorabile."

— *Finleia Luthiamne, Capo branco dei Custodi della Grande Vallata*

I viandanti selvatici si dedicano quasi completamente alla natura, cercando di ritornare alle loro radici ancestrali e alla fine diventare creature folletto. Anche se apparentemente barbarici, i viandanti selvatici mantengono il loro apprendimento e discernimento civilizzati mentre attingono alle forze primordiali in se stessi e nella terra. Alcuni viandanti selvatici scelgono di vivere come indomiti animali, affrancati

da tutto e vincolati soltanto dai loro desideri e bisogni fondamentali. Molti, però, diventano guardiani del territorio e delle comunità che li hanno fatti nascere.

DIVENTARE UN VIANDANTE SELVATICO

La classe del ranger è il cammino più semplice per diventare un viandante selvatico; tutte le abilità richieste sono abilità di classe per il ranger, e le capacità del viandante selvatico renderanno il personaggio un ranger migliore. Anche il barbaro, il druido e il ladro sono buone classe di accesso, anche se il personaggio dovrà acquisire alcune abilità come abilità incrociate. Per il viandante selvatico Carisma (per la capacità di urlo primordiale), Destrezza (per le capacità furtive e il combattimento a distanza) e Forza (per il combattimento in mischia) sono caratteristiche chiave.

REQUISITI DI ACCESSO

Razza: Elfo o mezzelfo.

Allineamento: Qualsiasi buono o caotico.

Abilità: Conoscenze (natura) 5 gradi, Muoversi Silenziosamente 5 gradi, Nascondersi 5 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica.

PRIVILEGI DI CLASSE

Man mano che avanza di livello, il viandante selvatico acquisisce capacità che lo aiutano a conoscere a fondo l'ambiente circostante e a renderlo autosufficiente nelle terre selvagge.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il viandante selvatico non ottiene alcuna competenza nelle armi o nelle armature. Se indossa un'armatura pesante, non beneficia della sua capacità di movimento veloce.

Movimento veloce (Str): La velocità sul terreno del viandante selvatico è maggiore di 3 metri rispetto al normale per la sua razza mentre indossa un'armatura leggera, media o nessuna armatura. Questo aumento si somma a incrementi simili, come quello derivante dalla classe del barbaro. Vedi il privilegio di classe del barbaro, pagina 25 del *Manuale del Giocatore*.

Passo senza tracce (Str): Il viandante selvatico non può essere inseguito seguendo le sue tracce in ambienti naturali. Vedi il privilegio di classe del druido, pagina 36 del *Manuale del Giocatore*.

Olfatto acuto (Str): Al 2° livello, il viandante selvatico impara ad affidarsi a sensi che molte altre persone non sospettano neanche. Ottiene la capacità di olfatto acuto. Può individuare avversari entro 9 metri grazie all'olfatto. Se l'avversario è sopravvento, il raggio di azione aumenta a 18

metri; se l'avversario è sottovento, scende a 4,5 metri. Non individua l'esatta posizione della fonte ma solo la sua presenza da qualche parte all'interno del raggio di azione. Il viandante selvatico può compiere un'azione di movimento per notare la direzione dell'odore. Ogni volta che giunge entro 1,5 metri dalla fonte, può identificare la posizione della fonte.

Urlo primordiale (Sop): Al 2° livello, il viandante selvatico diventa capace di tirare fuori il potere intrinseco e sfogarlo in un urlo che raggela il sangue. Emettere un urlo primordiale è un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Un urlo primordiale induce uno stato di frenesia bestiale che dura per un numero di round pari a 3 + modificatore di Cos del viandante selvatico (minimo 1). Il viandante selvatico può usare la capacità di urlo primordiale un numero di volte al giorno pari a 3 + modificatore di Car del viandante selvatico (minimo 1). Usare un urlo primordiale richiede sempre di gridare, quindi non è possibile usare l'urlo primordiale se non si riesce a parlare.

In questo stato di frenesia, il viandante selvatico ottiene un bonus di +2 alla Forza e un bonus di +6 alla Destrezza. Inoltre, la mascella si allunga e i denti diventano affilati come rasoi; il viandante selvatico ottiene un attacco con il morso che infligge 1d6 danni (1d4 se è Piccolo, o 1d8 se è Grande). Può impugnare un'arma con una o due mani al suo normale bonus di attacco e compiere un attacco con il morso secondario, ma in quel caso l'attacco con il morso subisce una penalità di -5 (o di -2 con il talento Multiattacco).

Oltre a questi effetti, un urlo primordiale conferisce benefici aggiuntivi man mano che si acquisiscono livelli, come descritto di seguito. Tutti gli effetti sono cumulativi.

Nemici scossi: A partire dal 4° livello, l'urlo primordiale del viandante selvatico rende scossi i nemici entro 9 metri quando attiva la capacità. Questo è un effetto di paura sonoro che influenza la mente. Le creature nell'area devono effettuare tiri salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello di classe del viandante selvatico + modificatore di Car del viandante selvatico). Con un tiro salvezza fallito, una creatura è scossa per un numero di round pari al livello di classe del viandante selvatico. Le creature con più Dadi Vita del viandante selvatico sono immuni a questo effetto.

Balzare: Al 6° livello, il viandante selvatico ottiene la capacità di balzare su un avversario nel round in cui attiva il suo urlo primordiale. Se carica un nemico nello stesso round in cui urla, può compiere un attacco completo, invece del normale attacco singolo permesso dopo una carica.

Nemici tremanti: A partire dall'8° livello, l'urlo primordiale del viandante selvatico può immobilizzare i nemici per la paura quando attiva la capacità. Questo è un effetto di paura

TABELLA 5-8: VIANDANTE SELVATICO

Livello	Bonus di attacco base	DADO VITA: D10			Speciale
		Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	
1°	+1	+2	+2	+0	Movimento veloce, passo senza tracce
2°	+2	+3	+3	+0	Olfatto acuto, urlo primordiale
3°	+3	+3	+3	+1	Contrastare elementi
4°	+4	+4	+4	+1	Urlo primordiale (nemici scossi)
5°	+5	+4	+4	+1	Nascondersi in piena vista
6°	+6	+5	+5	+2	Urlo primordiale (balzare)
7°	+7	+5	+5	+2	Andatura spedita
8°	+8	+6	+6	+2	Urlo primordiale (nemici tremanti)
9°	+9	+6	+6	+3	Cuore di folletto
10°	+10	+7	+7	+3	Urlo primordiale (guarigione rapida)

Abilità di classe (4 + modificatore di Int per livello): Addestrare Animali, Ascoltare, Conoscenze (natura), Equilibrio, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Saltare, Scalare, Sopravvivenza.

sonoro che influenza la mente. Funziona come la capacità di nemici scossi descritta sopra, con la differenza che tutti i nemici con meno della metà dei Dadi Vita del viandante selvatico che falliscono il tiro salvezza sulla Volontà sono tremanti invece che scossi.

Guarigione rapida: Al 10° livello, quando attiva l'urlo primordiale il viandante selvatico ottiene guarigione rapida 5 per la durata della sua frenesia bestiale, purché abbia almeno 1 punto ferita.

Se ha possiede il privilegio di classe di ira, il viandante selvatico può cadere in preda all'ira e usare l'urlo primordiale allo stesso tempo, ottenendo i benefici di entrambe le capacità.

Contrastare elementi (Mag): A partire dal 3° livello, il viandante selvatico può usare contrastare elementi su di sé a volontà. Il livello dell'incantatore del viandante selvatico è pari al livello di classe da viandante selvatico.

Nascondersi in piena vista (Str): A partire dal 5° livello, il viandante selvatico può usare l'abilità Nascondersi su terreno naturale anche mentre viene osservato. Vedi il privilegio di classe del ranger, pagina 54 del *Manuale del Giocatore*.

Andatura spedita (Str): Al 7° livello, il viandante selvatico ottiene la capacità di spostarsi o attraversare una varietà di tipi di terreno senza che questo influenzi il suo movimento né le prove di abilità. Questa capacità si applica a stagni, detriti, sottobosco, lastre di ghiaccio e pavimenti di pietra naturale. Vedi il Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER* per l'effetto del terreno sul movimento e sulle prove di abilità.

Cuore di folletto: Al 9° livello, il legame mistico del viandante selvatico con la natura cambia la sua essenza. Il suo tipo diventa folletto (umanoide aumentato) e ottiene riduzione del danno 2/ferro freddo.

INTERPRETARE UN VIANDANTE SELVATICO

Il viandante selvatico non è mai completamente a suo agio fuori dalle terre selvagge. Molti viandanti selvatici portano con sé qualche ricordo portato con sé da un rifugio familiare. Potrebbe essere qualcosa di banale come una fialetta di sabbia di un posto preferito lungo un fiume, una foglia o un fiore raccolto in una radura amena, o magari una piuma di un uccello nativo. Potrebbe essere qualcosa di più pratico, come un bastone o un arco fatto con il legno raccolto nella sua foresta nativa oppure una scatola per l'acciarino con un pezzo di pietra focaia delle colline di casa.

Quando va all'avventura da qualche parte, il viandante selvatico rimane in contatto con ciò che accade intorno a lui. Dovrebbe osservare le piante, gli animali o la gente locali, comprese le persone del suo gruppo. Dovrebbe tentare di accertarsi di cosa sia accaduto di recente, quali sono adesso le condizioni e cosa potrebbe succedere dopo. Potrebbe esprimere il suo interesse per ciò che lo circonda in modo attivo, dimostrandosi curioso come un gatto, oppure in modo passivo, come un cervo che ascolta per eventuali guai. In tutti i casi, dovrebbe tentare di essere sensibile agli umori della gente che incontra e reagire di conseguenza. Potrebbe evitare o tentare di calmare un compagno

arrabbiato, tranquillizzare un villico spaventato oppure far abbassare la cresta a uno spaccone.

Soprattutto, dovrebbe avere un ruolo attivo in qualunque situazione scopra, anche se l'unica cosa che fa è scappare. I viandanti selvatici sono eruditi e civilizzati, ma hanno faticato parecchio per rivelare gli aspetti bestiali della loro natura, e raramente affrontano qualcosa passivamente.

Combattimento

Le capacità di urlo primordiale del viandante selvatico sono ciò che lo distinguono dagli altri personaggi, quindi dovrebbe usarle in modo aggressivo. Non serve sprecare i suoi usi giornalieri limitati di questo potere, ma non è molto utile neanche finire la giornata con degli usi rimasti. Raramente il viandante selvatico affronterà un incontro di combattimento in cui il suo urlo primordiale non si dimostra utile. Un urlo primordiale

è un'azione gratuita, quindi non ci sono scusanti per non usarlo, a meno che la situazione non richieda una certa segretezza.

All'inizio della carriera, il viandante selvatico dovrebbe cercare nemici che possa isolare o sconfiggere rapidamente (in modo simile a come un predatore sceglie come bersaglio un membro della mandria più debole quando caccia per nutrirsi). Questo metodo ha la virtù di sfozzare gli avversari mentre minimizza i rischi per il viandante selvatico; si tratta di due cose che possono dimostrarsi importanti quando è all'inizio della classe, poiché probabilmente ha un'armatura piuttosto leggera e non ha avuto molto tempo per costituire un alto bonus di armatura naturale. Dovrebbe concentrarsi su un nemico alla volta, attaccare fino a che il nemico non cade o fugge, poi passare al successivo. Quando ha abbattuto gli avversari minori, si unisce all'attacco contro il nemico principale, se ce n'è uno. Man mano che aumenta il suo livello, può sfruttare la velocità extra e la capacità di nascondersi in piena vista per manovrare intorno al campo di battaglia e colpire dove si dimostrerà più efficace.



Anii Windbair, un viandante selvatico

Mentre acquisisce sempre più capacità di urlo primordiale, otterrà il potere di contrastare o eliminare più nemici alla volta, e avrà la possibilità di mettere fuori combattimento i capi o i singoli nemici potenti. Quando ottiene l'urlo primordiale di guarigione rapida al 10° livello, sviluppa una grande capacità di resistere in un combattimento. Semplicemente non dovrebbe diventare troppo impudente: deve essere conscio di usare la sua guarigione rapida.

Avanzamento

Diventare un viandante selvatico di solito è una questione di scelta personale. Tutti i viandanti selvatici all'interno di un'area particolare per consuetudine formano un branco organizzato alla meglio con il viandante selvatico più vecchio o con più esperienza che serve come capo nominale. Questi viandanti selvatici generalmente tengono d'occhio i potenziali nuovi membri, insegnando loro abilità di sopravvivenza e alimentando il loro amore per la natura e la terra. Qualsiasi personaggio che mostri la predisposizione a diventare un viandante selvatico è il benvenuto almeno come membro informale del branco, ma da tutti i nuovi membri ci si aspetta che si rivolgano al branco di propria iniziativa. I branchi non reclutano attivamente nuovi membri.

Un nuovo membro spesso viene presentato in una semplice cerimonia in cui i membri del branco si riuniscono in una notte di luna piena per incontrarlo. Per tradizione, solo alcuni membri del branco si presentano al nuovo membro, e questi membri servono come consiglieri e mentori per il nuovo venuto. Tutti i membri del branco che sono presenti osservano attentamente il nuovo membro e imparano il nome, ma non si fanno vedere. Questa pratica permette ai membri del branco fissi di rimanere anonimi pur essendo in grado di identificare il nuovo membro a vista.

I mentori del nuovo membro spesso guidano il personaggio in un giro del territorio del branco e spiegano tutti gli interessi o i progetti in corso che il branco potrebbe avere, come proteggere un insediamento, raccogliere informazioni su nuovi arrivati nell'area oppure sorvegliare i movimenti di un potenziale nemico. Principalmente, però, il nuovo membro viene lasciato in pace ma gli viene chiesto di condividere tutto quel che apprende con il resto del branco e di dare una mano quando se ne presenta la necessità.

Quando raggiunge livelli più alti nella classe di prestigio del viandante selvatico, il personaggio vorrà concentrarsi sulle abilità e le capacità che lo aiutano a usare i suoi privilegi di classe nel modo più vantaggioso. Gradi in Muoversi Silenziosamente e Nascondersi sono necessari per sfruttare al meglio la capacità di nascondersi in piena vista. Ascoltare e Osservare lo aiutano a evitare l'imbarazzo di essere sorpreso con un'imboscata nel suo territorio nativo.

Sarà avvantaggiato da un oggetto difensivo che possa negare o ridurre i colpi contro di lui, come un *mantello della distorsione*, o anche una *pozione di sfocatura o distorsione* (bevendo la pozione nel round in cui emette un urlo).

Risorse

Quando un nuovo viandante selvatico viene presentato a un branco, i suoi mentori possono fornirgli informazioni e accesso a una rete di un numero sconosciuto di alleati (altri membri del branco) che possono aiutare il personaggio in moltissimi modi (quando si sentono ben disposti). Molti

branchi di viandanti selvatici hanno legami informali con altri branchi in tutto il territorio, e i mentori di un viandante selvatico possono far circolare la notizia ogni volta che il viandante selvatico ha una commissione che lo porta lontano da casa. Quindi non importa dove vada un viandante selvatico: egli può trovare aiuto in luoghi inaspettati.

VIANDANTI SELVATICI NEL MONDO

I viandanti selvatici possono essere trovati praticamente ovunque, dalle profondità di foreste impervie alle cime di remote montagne, e i PG che si avventurano nelle terre selvagge possono incontrarli in ogni dove. Non c'è modo di capire se un modesto cacciatore o un eccentrico montanaro sia semplicemente un popolano che riesce a campare nelle terre selvagge o un potente PNG che si cela dietro un'umile foggia.

Organizzazione

I branchi di viandanti selvatici potrebbero andare da pochi membri a parecchie dozzine, in base alle dimensioni del loro territorio. Il territorio di un branco di solito copre una singola località geografica ben definita, come ad esempio una foresta, una montagna o un bacino particolare, e generalmente non più di settantacinque chilometri in larghezza.

Solitamente, i membri del branco hanno ben poco a che fare l'uno con l'altro a meno che non ci sia un nuovo membro da introdurre o che non si sviluppi una qualche minaccia al territorio. I membri del branco scambiano notizie e chiacchiere ogni volta che gli capita di incontrarsi, e gruppi più piccoli di amici intimi all'interno del branco possono vivere insieme o perlomeno incontrarsi spesso. Trascorrono il tempo a riflettere sulla loro natura intrinseca e ad affinare le loro abilità all'aria aperta. Come parte della loro dedizione alla terra, la difendono contro invasori e saccheggiatori. Molti branchi si consacrano alla protezione di strade maestre, sentieri, insediamenti, tombe o zone di eccezionale bellezza naturale.

I viandanti selvatici potrebbero mantenere una presenza segreta in un'area scarsamente popolata, dove si spacciano per contadini, artigiani, cacciatori, trappolieri o taglialegna. Questi viandanti selvatici segreti lavorano per i loro mestieri almeno parte della giornata ma trovano anche il tempo di girovagare nelle terre selvagge e godersi la natura.

I branchi spesso scelgono per i loro gruppi dei nomi basati sulla posizione e sullo scopo dichiarato, come i Custodi della Grande Foresta, i Guardiani del Fiume Dorato o il Popolo delle Colline Cave.

La posizione di capo branco è soprattutto un'onorificenza che non porta reali privilegi né reale autorità ad eccezione di ciò che il capo branco può ordinare in virtù dei suoi risultati personali o della sua forza di volontà. Un capo branco con una volontà particolarmente forte e una certa risolutezza può costituire il suo branco in una potente armata.

Reazioni dei PNG

Druidi e ranger tendono a pensare bene dei viandanti selvatici, soprattutto perché i viandanti selvatici di solito condividono con druidi e ranger una mentalità e una serie di abilità simili. I druidi e i ranger malvagi solitamente hanno ben poco in comune con i viandanti selvatici se non la loro capacità di cavarsela nelle terre selvagge. I viandanti selvatici spesso sono i primi a individuare e bloccare macchinazioni che tramano i druidi e i ranger malvagi.

I barbari spesso ammirano i viandanti selvatici per la loro libertà di spirito e la capacità di sopravvivere nelle terre selvagge, ma molti barbari considerano i viandanti selvatici furtivi o sfuggenti. Molti barbari considerano la devozione di un viandante selvatico per la natura perlomeno un poco folle.

Gli elfi e gli halfling rendono onore ai viandanti selvatici per le loro imprese e per la loro mansione di custodi della terra. Gli elfi selvaggi in particolare considerano notevole e ammirevole il ritorno di un viandante selvatico alle sue radici primitive. I raptoran concordano sul fatto che i viandanti selvatici abbiano conseguito grandi risultati, ma non la considerano una cosa speciale; comunque, accolgono i viandanti selvatici come gente che ha imparato a vivere in armonia con la natura.

CONOSCENZE SUI VIANDANTI SELVATICI

I personaggi con Conoscenze (natura) possono compiere ricerche sui viandanti selvatici per apprendere maggiori nozioni su di loro. Quando un personaggio effettua una prova di abilità, leggere o parafrasare quanto segue, comprese le informazioni delle CD inferiori.

CD 10: "Molte terre selvagge incontaminate sono infestate da combattenti silvestri conosciuti come viandanti selvatici. I viandanti selvatici rinunciano alla civiltà e alla società. Hanno i sensi sviluppati e la cieca furia combattiva dei predatori selvaggi."

CD 15: "I gruppi di viandanti selvatici sono chiamati branchi, e solitamente comprendono tutti i viandanti selvatici in una certa località geografica. I branchi di viandanti selvatici sono organizzati in modo approssimativo sotto un unico capo la cui posizione è soprattutto onoraria. Il capo branco può convocare il branco di tanto in tanto per portare a compimento un qualche scopo ma altrimenti ha ben poca reale autorità."

CD 20: "I viandanti selvatici servono come guardiani non ufficiali del territorio dove vivono, e di tutte le cose che vi abitano. Generalmente contrastano qualsiasi tentativo di coltivare o sgombrare terre selvagge ma possono sostenere sforzi limitati e prudenti per estrarre risorse naturali."

CD 30: I personaggi che conseguono questo livello di successo possono apprendere dettagli importanti sugli specifici branchi nella loro campagna, compresi i membri di spicco e quali imprese scelgono di intraprendere.

I PG che tentino di stabilire un contatto con un branco di viandanti selvatici possono effettuare una prova di Raccogliere Informazioni con CD 20 per scoprire gli intermediari o i luoghi di incontro necessari. Parlare semplicemente con un viandante selvatico incontrato in terre selvagge potrebbe funzionare, o anche no, siccome ben pochi membri di un branco conoscono le identità dei membri più anziani di loro.

VIANDANTI SELVATICI NEL GIOCO

In quanto personaggio agreste libero dagli oneri e dalle preoccupazioni della civilizzazione, un viandante selvatico può fornire a un DM molte divertenti opportunità di interpretazione di ruolo. Un viandante selvatico può fornire utili indicazioni o informazioni ai PG che si stanno muovendo per raggiungere un obiettivo, e allo stesso tempo può aiutare il DM a far avanzare lo svolgimento di un'avventura.

Un viandante selvatico che sia completamente tornato alla sua natura animale potrebbe pedinare e attaccare i PG come potrebbe fare qualsiasi altro predatore, costringendo i PG ad affrontare un nemico intelligente e capace che non li considera nulla più che prede.

Siccome principalmente se ne stanno per conto loro e a volte lavorano di nascosto, è facile introdurre i viandanti selvatici in una campagna in corso: erano presenti fin dall'inizio, occupandosi dei fatti loro all'insaputa dei PG.

Questa classe di prestigio attira i giocatori a cui piace riflettere su come pensano i loro personaggi e su cosa fanno quando non sono all'avventura, e anche i giocatori che apprezzano la vita all'aria aperta. Un viandante selvatico ha anche qualche segreto che non può rivelare agli altri personaggi, e questa potrebbe dimostrarsi una cosa irresistibile per alcuni



I nemici sopravvissuti rimangono scossi dall'urlo primordiale di una viandante selvatica

giocatori. Quando un giocatore decide di entrare nella classe del viandante selvatico, il DM deve preparare uno o due PNG che possano servire come mentori del PG, e riflettere sull'ambientazione e sull'atmosfera per la cerimonia di accettazione del personaggio (se ce n'è una). Una radura segreta nel cuore della foresta piena di rumori notturni, una caverna nascosta piena di echi spettrali o un luogo simile è particolarmente adatto.

Adattamento

La classe del viandante selvatico è adatta a personaggi di qualsiasi razza, e si potrebbe adattare questa classe di conseguenza semplicemente eliminando il requisito razziale. Il DM potrebbe voler limitare la classe a certe tribù o regioni allo scopo di definire un particolare angolo della sua campagna. La classe funzionerebbe bene anche per combattenti malvagi delle terre selvagge; un clan di orchi viandanti selvatici assassini fornirebbe decisamente nemici memorabili.

Incontri

I personaggi giocanti potrebbero incontrare dei viandanti selvatici quando viaggiano in qualche località che non hanno mai visitato prima. I viandanti selvatici del luogo farebbero presto a studiare i PG e a mettere alla prova il loro valore.

LI 9: Anii Windhair ha terminato un giorno di caccia e si è fermato vicino al posto in cui i PG hanno deciso di accamparsi per la notte. Per mettere alla prova il valore del gruppo, Anii si intrufola nell'accampamento sfruttando la capacità di nascondersi in piena vista. Che venga scoperto o che scelga di rivelare la sua presenza, fa finta di avere una predilezione per un qualche oggetto moderatamente prezioso che possiede un PG e propone di giocarselo in un duello. Anii è piuttosto colpito se i PG semplicemente glielo cedono. Se i PG vogliono combattere, offre di dare loro una pelle d'orso nel caso perdesse. Se i PG accettano, Anii propone un duello non all'ultimo sangue, ma per il resto senza esclusione di colpi. Combatte al meglio delle sue possibilità contro un PG o un campione indicato dal personaggio sfidato. Se i PG tentano di attaccarlo tutti insieme, Anii fa del suo meglio per scappare. Se perde uno scontro leale, Anii se ne va e ritorna dopo qualche ora, portando un orso infuriato e decisamente affamato.

Anii Windhair: Mezzelfo ranger 6/viandante selvatico 3; GS 9; umanoide Medio (elfo); DV 6d8+6 più 3d10+3; pf 56; Iniz +6; Vel 12 m; CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta +10; Att +12 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta+2) o +12 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +10/+5 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta+2) e +10/+5 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta+1) o +12/+7 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo composito perfetto); AS nemico prescelto bestie magiche +4, nemico prescelto umanoidi mostruosi +2, urlo primordiale; QS compagno animale (gufo), benefici del compagno animale, *contrastare elementi*, tratti dei mezzelfi, olfatto acuto, passo senza tracce, empatia selvatica +8 (+4 bestie magiche); AL CB; TS Temp +9, Rifl +10, Vol +4; For 12, Des 15, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cercare +6, Concentrazione +5, Conoscenze (natura) +8, Diplomazia +4, Guarire +3, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +14, Osservare +9, Saltare +7, Scalare +6, Sopravvivenza +11 (+13 seguendo tracce); Arma Focalizzata (spada corta), Autosufficiente, Combattere con Due Armi^B, Combattere con Due Armi

Migliorato^B, Difendere con Due Armi, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B.

Linguaggi: Comune, Elfico.

Urlo primordiale (Sop): Come azione gratuita cinque volte al giorno, Anii può emettere un urlo primordiale, creando una frenesia bestiale che dura 4 round. I seguenti cambiamenti sono attivi per tutto il tempo in cui rimane in questo stato: Iniz +9; CA 21, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Lotta +11; Att +13 in mischia (1d6+3/19-20, spada corta+2) o +15 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +11/+6 in mischia (1d6+3/19-20, spada corta+2) e +11/+6 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta+1) o +15/+10 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo composito perfetto); TS Rifl +13; For 14, Des 21; Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +17, Saltare +8, Scalare +7.

Compagno animale (Str): Anii ha un gufo di nome Braena come compagno animale. Le caratteristiche e le peculiarità di Braena sono riassunte sotto.

Benefici del compagno animale (Str): Anii e Braena hanno le qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Anii può gestire Braena come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo a Braena.

Condividere incantesimi (Str): Anii può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche Braena se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. Anii può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "Incantatore" sul suo compagno animale.

Nemico prescelto (Str): Anii ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro le bestie magiche. Ottiene lo stesso bonus ai danni da arma.

Contro gli umanoidi mostruosi, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Contrastare elementi (Mag): Anii può usare *contrastare elementi* su di sé a volontà.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo viene considerato un elfo.

Passo senza tracce (Str): Anii non lascia alcuna traccia negli ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce.

Incantesimi da ranger preparati (3° livello dell'incantatore): 1° - *charme su animali* (CD 12), *zanna magica* (CD 12).

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+1, spada corta+2, spada corta+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +1) con 20 frecce, guanti del potere orchesco.

Braena, gufo compagno: GS -; animale Minuscolo; DV 3d8; pf 13; Iniz +4; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 20, contatto 16, colto alla sprovvista 16; Att base +2; Lotta -9; Att o Att comp +8 in mischia (1d4-3, artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; QS eludere, visione crepuscolare, comandi (attacca, cerca, difendi, fermo, proteggi, recupera, segui, vieni); AL N; TS Temp +3, Rifl +7, Vol +3; For 5, Des 18, Cos 10, Int 2, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +14, Osservare +6; Arma Accurata, Schivare.

Eludere (Str): Se Braena viene esposto a un qualsiasi attacco che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

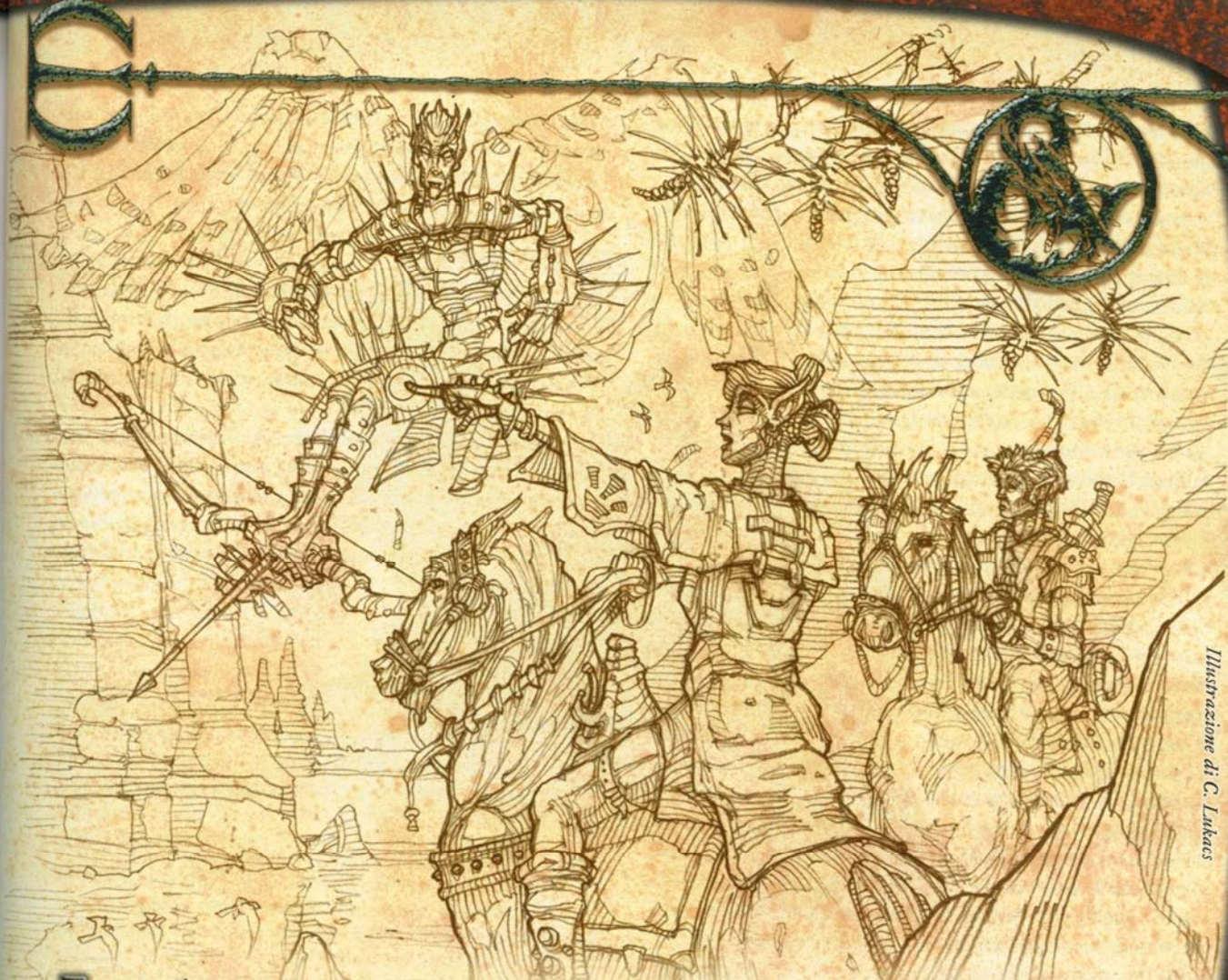


Illustrazione di C. Lukas

Le culture peculiari degli elfi, degli halfling e dei raptoran producono personaggi con capacità diverse da quelle descritte nel *Manuale del Giocatore*. I talenti e le regole nuove per le abilità che seguono sono state ideate pensando alle razze delle terre selvagge.

ABILITÀ

Elfi, halfling e raptoran hanno trovato infiniti modi per sfruttare le loro conoscenze. Talvolta, è il loro punto di vista assolutamente unico che li porta ad affrontare i lavori in modi straordinari. Altre volte devono inventare tecniche speciali per soddisfare i loro bisogni particolari.

La sezione che segue descrive nuovi utilizzi per le abilità descritte nel *Manuale del Giocatore*. A meno che non sia indicato diversamente, non vi sono requisiti speciali per i nuovi usi delle abilità qui descritti. Quando vengono menzionati i membri di una razza particolare, si tratta semplicemente di evidenziare che ha scoperto per primo il nuovo utilizzo e non pone limitazioni su chi possa utilizzare l'abilità in questo nuovo modo.

ADDESTRARE ANIMALI (CAR; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Gli halfling vagabondi spesso fanno affidamento sui loro animali per il trasporto e la difesa, e molti di loro hanno sviluppato numerosi modi per trarre il maggior vantaggio dai loro animali. Anche molti elfi e raptoran hanno affinato le loro tecniche per gestire gli animali.

Queste tecniche comprendono comandi e compiti generici che chiunque con l'abilità Addestrare Animali può insegnare

agli animali. Per una completa descrizione di come insegnare a un animale un comando o come addestrarlo per un compito, vedi pagina 67 del *Manuale del Giocatore*.

Insegnare un comando a un animale: Il personaggio può insegnare un comando speciale a un animale con una settimana di lavoro e una prova di Addestrare Animali effettuata con successo contro la CD indicata. I seguenti comandi sono un'aggiunta rispetto a quelli presentati alle pagine 68-69 del *Manuale del Giocatore*.

Disarma (CD 20): L'animale tenta di disarmare una creatura indicatagli. L'animale deve conoscere il comando "attacca" per imparare questo comando, e disarmerà soltanto quei tipi di creature che è stato addestrato ad attaccare. Il personaggio indica un qualche oggetto che la vittima tiene in mano o trasporta, e l'animale tenterà di afferrare quell'oggetto. Se non gli vengono date ulteriori istruzioni, l'animale tenta di far cadere alla vittima qualsiasi arma che abbia in mano.

Se l'animale usa un attacco con il morso (o qualche altra arma naturale che gli permetta di afferrare un oggetto), finisce con l'averlo in bocca (o in suo possesso) l'oggetto bersaglio dopo aver disarmato con successo.

Imboscata (CD 20): L'animale si nasconde, sfruttando al meglio delle sue capacità l'abilità Nascondersi. Poi rimane nascosto e attacca il primo nemico che si avvicina abbastanza perché l'animale riesca ad attaccare dopo un singolo movimento. L'animale deve conoscere già il comando "attacca" per imparare questo comando, e attaccherà solo quei tipi di creature che è stato addestrato ad attaccare e che riconosce come nemici.

L'animale non attaccherà creature che conosce bene (come membri del gruppo del suo padrone) né creature innocue che altrimenti non attaccherebbe (come uccelli o scoiattoli).

Il personaggio può specificare un genere di creatura da attaccare ogni volta che ordina a un animale di eseguire il comando "imboscata." Fare così richiede una prova di Addestrare Animali con CD 20, e il personaggio deve in qualche modo trasmettere il proprio desiderio all'animale. Se l'animale ha la capacità di olfatto acuto, il personaggio può fornire all'animale una traccia olfattiva (ad esempio, da un vestito o una parte di equipaggiamento abbandonato). Può anche mostrare all'animale il genere di creatura che vuole subisca l'imboscata (indicando la creatura da lontano oppure mostrando all'animale una creatura catturata). Un incantesimo *parlare con gli animali* può essere comodo per indicare un genere di creatura che sia soggetta all'imboscata.

Il personaggio può specificare un luogo per l'imboscata invece del genere di creatura. Anche fare questo richiede una prova di Addestrare Animali con CD 20. Il luogo indicato deve essere un posto che l'animale può raggiungere compiendo una singola azione di movimento, e l'animale deve essere in grado di vederlo quando il personaggio impartisce il comando "imboscata."

Marca (CD 20): L'animale si sposta verso una creatura indicatagli dal personaggio e si sforza di rimanere vicino alla creatura indipendentemente da quello che fa o da come si muove. L'animale di solito rimane entro 3 metri dalla creatura ma se ne tiene fuori portata. Mentre esegue questo comando, l'animale fa rumore per aiutare a indicare la posizione del nemico.

Se l'animale conosce anche il comando "cerca," il personaggio può indicare un'area o una direzione in cui l'animale vada in cerca di nemici che stanno attaccando il personaggio. Per identificare un nemico, l'animale deve vedere la creatura mentre attacca il personaggio o usa un incantesimo o altro effetto magico con una manifestazione visibile in direzione del personaggio. Altrimenti, l'animale marca la prima creatura che incontra.

Oltrepassare (CD 20): L'animale tenta di oltrepassare una creatura indicatagli, sempre che l'animale sia abbastanza grosso per farlo. Se l'animale ha la capacità speciale di travolgere, sfrutta quella capacità contro la creatura se l'animale è abbastanza grosso per farlo.

Spingi (CD 20): L'animale tenta di spingere una creatura indicatagli. L'animale deve conoscere il comando "attacca" per imparare questo comando, e spingerà soltanto quei tipi di creature che è stato addestrato ad attaccare. Questo comando per il resto funziona proprio come il comando "attacca."

Addestrare un animale per un compito: Invece che insegnare a un animale singoli comandi, il personaggio può addestrarlo per un compito generico. I seguenti compiti generici sono un'aggiunta rispetto a quelli presentati a pagina 68 del *Manuale del Giocatore*.

Aiutante (CD 20): Un animale aiutante serve il personaggio o una creatura indicatagli da quest'ultimo, fungendo da compagno, guardia e assistente. Conosce i comandi fermo, indietro, proteggi, recupera, segui, vieni. Per addestrare un animale ad essere un aiutante ci vogliono sei settimane.

Pastore (CD 20): L'animale sa come guidare gruppi di altri animali da un posto all'altro e come impedire ai singoli animali di allontanarsi dal gregge. Conosce i comandi cerca, indietro, marca, proteggi, segui, vieni. Per addestrare un animale pastore ci vogliono sei settimane.

Soccorso (CD 15): L'animale sa come trovare e riportare creature ferite o incapacitate. Conosce i comandi annusa, cerca, lavora, marca e recupera. Per addestrare un animale da soccorso ci vogliono cinque settimane.

EQUILIBRIO (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Vivere nelle zone selvagge spesso costringe gli elfi e i raptoran a posarsi o spostarsi sulle cime degli alberi. E anche gli halfling spesso si ritrovano a stare in equilibrio precario da qualche parte.

Spostarsi tra gli alberi: Utilizzare Equilibrio per muoversi in orizzontale lungo un ramo o un tronco d'albero inclinato con un'angolazione fino a 60 gradi. Per muoversi in verticale in un albero, oppure per spostarsi lungo un ramo o un tronco con un'inclinazione maggiore di 60 gradi, utilizzare l'abilità Scalare.

Equilibrio

CD Tipo di foresta

10*	Foresta fitta: Gli alberi sono vecchi e con rami forti e sono più vicini, comprendendo molti alberi massicci. Ci sono molti rami tra cui scegliere, consentendo al personaggio di utilizzare i rami più larghi e appiattiti che forniscono maggior sostegno o appigli per le mani.
15	Foresta media: Gli alberi sono più lontani tra loro o non sono così vecchi. La scelta dei rami non è altrettanto vasta, costringendo il personaggio a sfruttare alcuni rami sottili oppure rami che non danno sostegno.
25	Foresta rada: Gli alberi sono ancora più distanti l'uno dall'altro e non sono molto vecchi. Il personaggio deve usare molti rami sottili che non forniscono alcun sostegno né appigli per le mani. Il personaggio spesso si muove su rami che sono a malapena larghi abbastanza per spostarsi.

*Solo quando corre o carica. Un fallimento di 4 o meno significa che il personaggio non può correre né caricare ma per il resto può agire normalmente. Il personaggio non viene considerato in equilibrio quando non si muove.

Condizioni

Modificatore alla CD

Muschio, funghi o leggermente bagnato	+2
Neve o ghiaccio	+5

Spostarsi su una superficie instabile: Utilizzare Equilibrio per camminare o strisciare su una superficie che oscilla o si solleva aritmicamente, come il tetto di un carro in movimento, la schiena degli animali mentre trainano un veicolo, oppure un telone elastico o la sommità di una tenda.

Equilibrio

CD Esempio di superficie

10*	Ghiaia sparsa o mattoni o pietre pericolanti
15	Tendone, superficie di duna o cumulo di neve
18	Tetto di un veicolo che viaggia su una strada abbastanza liscia
20	Tetto di un veicolo che viaggia su una strada sconnessa
22	Tetto di un veicolo che viaggia su una strada, un sentiero o una superficie dissestata
25	Ponte di una nave in mezzo a una tempesta, cavallo al galoppo, o tetto di un veicolo che viaggia su rocce, buche, tronchi o macerie

*Solo quando corre o carica. Un fallimento di 4 o meno significa che il personaggio non può correre né caricare ma per il resto può agire normalmente. Il personaggio non viene considerato in equilibrio quando non si muove.

SCALARE (FOR; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

A volte, il modo migliore per spostarsi tra le fronde degli alberi o in altre zone che offrono buoni appigli per le mani ma punti di appoggio incerti è scalare. Il personaggio può sfruttare l'abilità Scalare per muoversi in orizzontale o in verticale. Scalare richiede sempre che il personaggio usi entrambe le mani; se decide di dondolarsi usando solo le mani (come un gorilla), utilizza l'abilità Scalare per farlo. I personaggi molto forti possono considerare lo scalare più sicuro del restare in equilibrio, anche se più lento.

Prova: Una prova di Scalare effettuata con successo permette al personaggio di salire, scendere o attraversare le fronde di una foresta a un quarto della sua normale velocità. Le tipiche CD sono come segue:

Scalare

CD	Esempio di attività
0	Afferrare rami vicini per spostarsi su un ramo troppo sottile o troppo inclinato per camminarci sopra normalmente
5	Arrampicarsi su un albero con molti rami robusti per trovare appigli per mani e piedi
10	Arrampicarsi su un albero con rami scarsi o piuttosto deboli
15	Arrampicarsi su un tronco privo di rami ma abbastanza piccolo da stringerlo con le braccia
20	Arrampicarsi su un tronco privo di rami e troppo largo per stringerlo con le braccia

Afferrare personaggi che cadono da un albero: Se il personaggio cade mentre sta scalando, può tentare di aggrapparsi mentre cade; può anche tentare di afferrare un altro personaggio che cade. È molto più facile aggrapparsi o afferrare un altro personaggio che sta cadendo se si è tra le fronde di un albero, dove c'è pieno di rami a cui attaccarsi, che non mentre si scala una parete o una scogliera a picco (come descritto a pagina 83 del *Manuale del Giocatore*), quindi la prova di Scalare per arrestare la caduta è leggermente più facile (CD pari alla CD dell'albero o del ramo +5).

SOPRAVVIVENZA (SAG)

Gli elfi e i raptoran hanno sviluppato molte tecniche per cavarsela nelle zone selvagge. Gli halfling hanno sviluppato metodi simili per arrangiarsi quando viaggiano tra un insediamento e l'altro.

Creare indicazioni di pista: Il personaggio può lasciare brevi messaggi per chiunque lo stia seguendo o stia utilizzando la sua pista dopo il suo passaggio.



Abilità Sopravvivenza utilizzata per leggere indicazioni di pista

Per creare un messaggio, il personaggio lascia dei segni sul terreno, accumula rocce o bastoncini, piega le piante in forme insolite o esegue qualche altra alterazione del paesaggio piuttosto impercettibile. Gli halfling usano semplici disegni, che tracciano per terra o su qualche oggetto con un utensile appuntito oppure che disegnano con un pezzo di gesso o di carbone.

Messaggi molto semplici, come "Da questa parte" o "Non da questa parte," sono piuttosto facili da trasmettere (CD 10). Messaggi più complessi, come ad esempio, "Vai ad ovest per tre giorni, poi gira a sinistra al dirupo," hanno una CD 15. In generale, un messaggio che potrebbe essere scritto in quattro parole o meno ha una CD 10, e un messaggio da cinque a dieci parole ha CD 15. Un fallimento di 4 o meno significa che le indicazioni lasciate dal personaggio non hanno fatto recepire il messaggio. Il fallimento di 5 o più significa che le indicazioni suggeriscono false informazioni (vedi sotto).

Trovare indicazioni di pista:

Una volta che le indicazioni di una pista sono al loro posto, chiunque attraversi l'area dove il personaggio le ha lasciate può trovarle con una prova di Sopravvivenza o di Osservare con CD 10. Il personaggio può renderle più facili o più difficili da trovare. Lasciare indicazioni evidenti o metterle in un posto ovvio abbassa la CD (CD 5 o CD 0). Allo stesso modo, il personaggio può rendere le indicazioni difficili da trovare nascondendole. In questo caso, effettuare una prova di Sopravvivenza per fissare la CD per trovare le indicazioni, ma la CD minima rimane 10. Le indicazioni lasciate molto prima sono più difficili da trovare, e la scarsa visibilità può rendere le indicazioni di pista più difficili da individuare, come indicato più avanti.

Condizioni di Sopravvivenza	Modificatore alla CD
Per ogni 24 ore da quando le indicazioni sono state lasciate	+1
Per ogni ora di pioggia da quando le indicazioni sono state lasciate	+1
Neve fresca che copre le indicazioni da quando sono state lasciate	+10
Scarsa visibilità*	
Notte nuvolosa o senza luna	+6
Luce lunare	+3
Nebbia o precipitazioni	+3

*Applicare solamente il modificatore maggiore di questa categoria.

Leggere indicazioni di pista: Se il personaggio che ha lasciato le indicazioni di pista le ha create in modo corretto, la CD della prova di Sopravvivenza per leggerle è la stessa che è stata necessaria per crearle. Se la prova fallisce di 4 o meno, chi le legge non riesce a capirle. Se la prova fallisce di 5 o più, chi le legge capisce un messaggio sbagliato.

Se il personaggio che ha lasciato le indicazioni di una pista ha fallito la sua prova e ha creato indicazioni senza senso, il personaggio che le trova può comunque tentare di leggerle. La CD è uguale alla CD per creare le indicazioni; se il personaggio ha successo, sa che le indicazioni non hanno senso. Se fallisce di 4 o meno, non riesce a capire le indicazioni. Se fallisce di 5 o più, ne trae un messaggio sbagliato.

Azione: Per creare indicazioni di una pista è necessaria un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Individuare indicazioni di una pista di solito è una reazione; quando il personaggio ha una possibilità di notare delle indicazioni di una pista, può effettuare una prova di Sopravvivenza o di Osservare senza usare un'azione. Tuttavia, se il personaggio sa o sospetta che qualcuno abbia lasciato delle indicazioni di una pista in una certa area, può sfruttare un'azione di round completo per cercare in un'area di 1,5 metri per 1,5 metri; per farlo deve usare l'abilità Cercare, con la stessa CD della CD di Sopravvivenza per individuare le indicazioni.

Per leggere indicazioni di una pista è necessaria un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Ritentare: Se il personaggio non riesce a creare o leggere indicazioni di una pista, non può più ritentare. Se fallisce una prova reattiva per trovare indicazioni di una pista lasciate da qualcun altro, non può più ritentare (semplicemente passa vicino alle indicazioni senza vederle). Quando usa l'abilità Cercare per individuare indicazioni che sa o sospetta siano presenti, può ritentare.

TALENTI

Questa sezione contiene nuovi talenti che rappresentano i punti di forza e le capacità delle razze dei territori selvaggi. Alcuni dei talenti qui elencati sono più adatti ad elfi, halfling, raptoran e alle altre razze dei territori selvaggi, ma anche i personaggi di altro tipo troveranno parecchie opzioni intriganti.

AGILE ATLETA

Il personaggio fa affidamento sulla propria agilità anziché sulla forza bruta per compiere gesta atletiche.

Prerequisiti: Saltare 1 grado, Scalare 1 grado.

Beneficio: Quando effettua una prova di Saltare o di Scalare, il personaggio sfrutta il modificatore di Destrezza per la prova.

Normale: Senza questo talento, il personaggio usa il modificatore di Forza per le prove di Saltare e di Scalare.

ARCIERE DIFENSIVO

Il personaggio può evitare gli attacchi di opportunità quando compie attacchi a distanza mentre è minacciato.

Prerequisiti: Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro attacchi di opportunità provocati quando compie un attacco a distanza.

Speciale: Un guerriero può scegliere Arciere Difensivo come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

BALZO DEL FELINIDE

Il personaggio può balzare su nemici ignari e compiere parecchi attacchi prima che abbiano la possibilità di rispondere.

Prerequisiti: Felinide, Des 13.

Beneficio: Se usa l'azione di carica contro un avversario colto alla sprovvista, il personaggio può compiere un attacco completo alla fine della carica.

Speciale: Un felinide guerriero può scegliere Balzo del Felinide come talento bonus.

CARICA IN PICCHIATA

Il personaggio può scendere in picchiata su un bersaglio per infliggergli un colpo devastante.

Beneficio: Quando carica mentre è in volo, se si muove ad almeno 9 metri e scende per almeno 3 metri, il personaggio ottiene un bonus al tiro per i danni basato sulla sua velocità di volare. (Il bonus ai danni è basato sulla sua velocità di volare, non sulla distanza percorsa nella carica.)

Velocità di volare	Bonus ai danni
9 metri o meno	+1d6
da 9,1 a 27 metri	+2d6
27,1 metri o più	+3d6

Inoltre, dopo avere compiuto questo attacco, il personaggio può scegliere, indipendentemente dalla sua manovrabilità, di girare sul posto così da volare parallelo al terreno.

CECCHINO ESPERTO

Il personaggio è abile nel rimanere nascosto mentre tira con un'arma a distanza.

Prerequisiti: Des 13, Nascondersi 5 gradi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire a distanza con un'arma effettuati contro bersagli colti alla sprovvista che sono a una distanza di almeno 9 metri. Inoltre, ottiene un bonus di +4 alle prove di Nascondersi effettuate per nascondersi di nuovo dopo aver effettuato un tiro per colpire mentre si nascondeva (vedi pagina 77 del *Manuale del Giocatore*).

COLLERA CONDIVISA

La spaventosa ira del personaggio sprona il suo compagno animale a raggiungere apici più elevati.

Prerequisiti: Addestrare Animali 4 gradi, privilegio di classe di compagno animale, privilegio di classe di ira.

Beneficio: Quando il personaggio è in preda all'ira, il suo compagno animale ottiene gli stessi benefici e le stesse penalità che il personaggio ottiene dall'ira, ma soltanto se si trova entro 1,5 metri dal personaggio. L'ira del compagno termina quando termina quella del personaggio, oppure se quest'ultimo non è più entro 1,5 metri dal compagno.

COLPO COORDINATO

Il personaggio e il suo compagno animale o la sua cavalcatura speciale possono coordinare gli attacchi in mischia per trarne vantaggio in combattimento.

Prerequisiti: Addestrare Animali 5 gradi, privilegio di classe di compagno animale o di cavalcatura speciale.

Beneficio: Durante qualsiasi round in cui il suo compagno animale o la sua cavalcatura speciale compie un attacco in mischia, il personaggio ottiene un bonus di competenza +1 ai tiri per colpire contro lo stesso bersaglio.

COMBATTERE FRA I PIEDI

Il personaggio può entrare nello spazio occupato da un nemico più grande di lui di almeno due categorie di taglia.



Un ranger, aiutato dal suo lupo compagno, utilizza un Colpo Coordinato contro uno squartatore grigio

Illustrazione di W. England

Prerequisiti: Taglia Piccola o inferiore, Acrobazia 10 gradi.

Beneficio: Il personaggio può entrare o attraversare un quadretto occupato da una creatura più grande di lui di almeno due categorie di taglia. Il personaggio non provoca attacchi di opportunità per averlo fatto.

Mentre è in un quadretto occupato da una creatura più grande di lui di almeno due categorie di taglia, ottiene il beneficio di una copertura leggera (bonus di +4 alla CA) contro tutti gli attacchi, compresi quelli della creatura che occupa lo spazio.

Normale: Senza questo talento, il personaggio può attraversare quadretti occupati da una creatura più grande di lui di almeno tre categorie di taglia, oppure da una creatura più piccola di lui di almeno tre categorie di taglia (o da qualsiasi creatura, se il personaggio è di taglia Minuscola o inferiore).

ELFO DILETTANTE

Durante i numerosi anni della sua vita, il personaggio ha sviluppato una certa predisposizione a fare praticamente qualsiasi cosa.

Prerequisiti: Elfo, Int 13.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le prove di abilità senza addestramento. Può tentare prove senza addestramento usando abilità che normalmente non consentono l'uso senza addestramento. Se un'abilità non consente prove di abilità (come, ad esempio, Parlare Linguaggi), questo talento non ha effetto.

Normale: Senza alcun grado in un'abilità, il personaggio non può tentare alcune prove di abilità.

FEROCIA DELLO GNOLL

Il personaggio incarna la ferocia selvaggia del suo popolo. Quando è in preda all'ira da berserk, può mordere gli avversari con le possenti mascelle.

Prerequisiti: Gnoll, capacità di ira o frenesia.

Beneficio: Quando usa la capacità di ira, il personaggio ottiene un attacco con il morso. Questo attacco infligge 1d6 danni, aumentando gradualmente con la taglia come di norma (vedi Tabella 5-1, pagina 297 del *Manuale dei Mostri*), più il bonus di Forza. In alternativa, può compiere l'attacco con il morso come parte di un attacco completo come arma secondaria con una penalità di -5 al tiro per colpire (gli altri suoi attacchi non subiscono penalità), ma in questo caso aggiunge ai danni soltanto metà del bonus di Forza.

Speciale: Il DM può mettere questo talento a disposizione di altre razze con la testa animale se sono presenti nella campagna.

FORTUNA DI DALLAH THAUN

Il personaggio può fare affidamento su una buona dose di fortuna per riuscire ad attraversare quasi ogni difficoltà. Gli altri halfling dicono che ha su di sé la benedizione di Dallah Thaun.

Prerequisiti: Halfling, Car 13.

Beneficio: Una volta al giorno, il personaggio può scegliere di ottenere un bonus di fortuna +5 a un singolo tiro salvezza. Tuttavia, se usa questa capacità, subisce una penalità di -2 a tutti gli altri tiri salvezza fino a che non sorge il sole il mattino dopo.

INCANTARE IN BATTAGLIA

Il personaggio è molto bravo a rimanere al sicuro quando lancia incantesimi.

Prerequisiti: Des 13, Concentrazione 5 gradi, Incantare in Combattimento.

Beneficio: Mentre lancia un incantesimo, il personaggio ottiene un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura. Il bonus dura fino all'inizio del suo turno successivo. Non può compiere attacchi di opportunità mentre sfrutta il bonus di schivare fornitogli da questo talento.

KILLOREN ANTICO

Il personaggio preferisce l'aspetto dell'antico del killoren.

Prerequisiti: Killoren.

Beneficio: Mentre manifesta l'aspetto dell'antico (vedi pagina 103), il personaggio può spendere 10 minuti di tempo ininterrotto rimanendo in comunione con la natura su una domanda specifica.

Passato questo lasso di tempo, il personaggio può effettuare una prova sfruttando qualsiasi abilità di Conoscenze. Ottiene un bonus cognitivo di +4 a questa prova; se ha successo, impara a rispondere come se fosse addestrato nell'abilità, anche se non ha gradi nell'abilità di Conoscenze in questione.

KILLOREN CACCIATORE

Il personaggio preferisce l'aspetto del cacciatore del killoren.

Prerequisiti: Killoren.

Beneficio: Mentre manifesta l'aspetto del cacciatore (vedi pagina 103), il personaggio può compiere un'azione di movimento per individuare la posizione di qualsiasi creatura vivente entro 9 metri, purché abbia linea di effetto fino alla creatura, anche se non può vedere la creatura in questione. Qualsiasi avversario che il personaggio non riesce a vedere ha comunque occultamento totale.

KILLOREN DISTRUTTORE

Il personaggio preferisce l'aspetto del distruttore del killoren.

Prerequisiti: Killoren.

Beneficio: Mentre il personaggio manifesta l'aspetto del distruttore (vedi pagina 103), qualsiasi nemico colpito dal suo attacco per punire del killoren deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello del personaggio + modificatore di Car del personaggio) o essere frastornato per 1 round. Un nemico che non è

vulnerabile a questo attacco per punire è immune all'effetto di frastornazione (cioè, ha effetto solo su un'aberrazione, un costrutto, un umanoide, una melma, un esterno o un non morto).

MAGIA DELLA TERRA

L'intima comprensione del personaggio per il mondo naturale gli permette di infondere nei suoi incantesimi il potere magico vivificante derivante dalla terra stessa.

Prerequisiti: Concentrazione 5 gradi, Conoscenze (natura) 5 gradi, Sapienza Magica 5 gradi, 1° livello dell'incantatore.

Beneficio: Quando è in un ambiente naturale, il personaggio può attingere al potere della terra per infondere potere curativo nei suoi incantesimi. Ai fini di questo talento, un ambiente naturale è definito come qualsiasi luogo non all'interno di una comunità o di un'area costruita. "Ambiente naturale" comprende caverne non lavorate, ma non dungeon costruiti e simili strutture.

Per usare il talento, il personaggio deve effettuare con successo una prova di Conoscenze (natura) (CD 15 + livello dell'incantesimo), compiuta come azione gratuita mentre lancia un incantesimo. Non può prendere 10 per questa prova. Se ha successo, ogni bersaglio dell'incantesimo viene guarito di 2 danni per livello dell'incantesimo, in aggiunta ai normali effetti dell'incantesimo. Se l'incantesimo non ha una voce "bersaglio," questo talento non ha effetto. Questo potere curativo è formato da energia positiva, quindi una creatura non morta subisce invece 2 danni per livello dell'incantesimo. Una creatura non consenziente può tentare un tiro salvezza sulla Volontà (alla normale CD del tiro salvezza dell'incantesimo) per negare questo effetto. Se la prova di abilità fallisce, l'incantesimo preparato o lo slot incantesimo è sprecato.

Non è possibile usare questo talento per alcun incantesimo con un descrittore di allineamento, né per alcun incantesimo di necromanzia. Il mondo naturale preferisce l'equilibrio in tutte le cose, e quindi non sostiene specifiche magie basate sull'allineamento, né il suo potere vivificante può essere usato per potenziare la magia di morte.

MENTE FOCALIZZATA

Quando ha l'opportunità di concentrarsi su un lavoro, il personaggio di solito ottiene ottimi risultati.

Prerequisiti: Elfo, Concentrazione 2 gradi.

Beneficio: Quando prende 10 o prende 20 in una prova di Intelligenza o in una prova di abilità basata sull'Intelligenza, il personaggio ottiene un bonus di +2 alla prova.



Il talento Combattere fra i Piedi consente a Lidda di colpire le caviglie di un ettin

TABELLA 6-1: TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Agile Atleta	Saltare 1 grado, Scalare 1 grado	Utilizza modificatore Des per prove di Saltare e Scalare
Arciere Difensivo	Tiro Ravvicinato	Bonus di schivare +4 contro attacchi di opportunità
Balzo del Felinide	Felinide, Des 13	Ottiene attacco completo in una carica contro bersaglio colto alla sprovvista
Carica in Picchiata	-	Ottiene danni extra quando scende in picchiata per attaccare mentre vola
Cecchino Esperto	Des 13, Nascondersi 5 gradi	Bonus +2 ad attacchi a distanza contro bersagli colti alla sprovvista lontani, bonus +4 a prove di Nascondersi dopo attacco da cecchino
Collera Condivisa	Addestrare Animali 4 gradi, privilegio di classe di compagno animale, privilegio di classe di ira	Compagno animale cade in preda all'ira assieme al personaggio
Colpo Coordinato	Addestrare Animali 5 gradi, privilegio di classe di compagno animale o cavalcatura speciale	Bonus +1 ad attacchi quando compagno animale o cavalcatura speciale attacca lo stesso bersaglio
Combattere fra i Piedi	Taglia Piccola o inferiore, Acrobazia 10 gradi	Occupi stesso quadretto di creatura di taglia Grande o superiore, ottenendo bonus +4 a CA
Elfo Dilettante	Elfo, Int 13	Bonus +1 a tutte le prove di abilità senza addestramento
Ferocia dello Gnoll	Gnoll, capacità di ira o frenesia	Ottiene attacco con il morso per 1d6 danni
Fortuna di Dallah Thaur	Halfing, Car 13	Ottiene bonus +5 a un tiro salvezza al giorno
Incantare in Battaglia	Des 13, Concentrazione 5 gradi, Incantare in Combattimento	Bonus di schivare +2 mentre lancia incantesimi
Killoren Antico	Killoren	Bonus cognitivo +4 ad abilità di Conoscenze
Killoren Cacciatore	Killoren	Individua posizione di creature viventi
Killoren Distruttore	Killoren	Frastrona nemici con attacco per punire del killoren
Magia della Terra	Concentrazione 5 gradi, Conoscenze (natura) 5 gradi, Sapienza Magica 5 gradi, 1° livello dell'incantatore	Attinge potere della natura per infondere energia positiva negli incantesimi, curando 2 danni per livello dell'incantesimo
Mente Focalizzata	Elfo, Concentrazione 2 gradi	Bonus +2 quando prende 10 o prende 20 a prove di Intelligenza
Nato per Volare	Des 13	Bonus +4 a tiri salvezza e prove per manovrare quando in aria
Percezione di Yondalla	Halfing	Somma bonus di Saggezza a prove di iniziativa
Piè Leggero	Elfo, Des 13, Equilibrio 2 gradi, Muoversi Silenziosamente 2 gradi	Si muove in modo silenzioso, lasciandosi dietro poche tracce
Riflessi Aerei	-	Ottiene bonus ai tiri salvezza su Riflessi basato su manovrabilità
Scatto del Polso	Des 17, Rapidità di Mano 5 gradi, Estrazione Rapida	Coglie avversario alla sprovvista estraendo arma e attaccando nello stesso round
Schivare Rapido	Des 13	Ottiene bonus di schivare +2 quando si sposta per 12 metri in un round
Superiorità Aerea	-	Bonus di schivare +1 contro avversari con manovrabilità inferiore
Tiro Spiovente	Des 13, Tiro Ravvicinato	Infligge 1d6 danni aggiuntivi contro nemici almeno 9 metri sotto
Travolgere del Centauro	Centauro, Des 15	Ottiene un attacco con zoccoli contro nemici che oltrepassa
Volare Migliorato	Velocità di volare naturale	Classe di manovrabilità aumenta di una categoria
Talenti tattici	Prerequisiti	Beneficio
Arciere dei Boschi	Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +6	Vedi descrizione del talento
Branco di Lupi	Des 15, Attacco Rapido, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +6	Vedi descrizione del talento
Combattente Alato	Fluttuare, deve avere le ali, bonus di attacco base +4	Vedi descrizione del talento
Confondere i Grandi e Grossi	Taglia Piccola o inferiore, Acrobazia 10 gradi, Combattere fra i Piedi	Vedi descrizione del talento

NATO PER VOLARE

Il personaggio può volare come se fosse nato per farlo.

Prerequisiti: Des 13.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di competenza +4 ai tiri salvezza o alle prove che effettua per manovrare in aria o per rimanere sospeso. Se non ha una velocità di volare naturale, questo talento gli permette di scegliere talenti che hanno come prerequisito una velocità di volare naturale.

PERCEZIONE DI YONDALLA

Il personaggio dimostra una sagace percezione del pericolo. Gli altri halfing dicono che ha su di sé la benedizione di Yondalla.

Prerequisiti: Halfing.

Beneficio: Il personaggio aggiunge il bonus di Saggezza alle prove di iniziativa.

PIÈ LEGGERO

Il personaggio ha un passo incredibilmente leggero, rendendo così difficile seguirne le tracce o sentirlo avvicinare.

Prerequisiti: Elfo, Des 13, Equilibrio 2 gradi, Muoversi Silenziosamente 2 gradi.

Beneficio: Il personaggio può camminare senza lasciarsi alle spalle tracce se non le impronte più indefinibili. La CD di Sopravvivenza per seguirne le tracce aumenta di 5 (o di 10 se il personaggio si muove a velocità dimezzata per nascondere le tracce; vedi il talento Seguire Tracce, pagina 100 del *Manuale del Giocatore*).

Il personaggio ignora qualsiasi penalità alle prove di Muoversi Silenziosamente dovute a terreno rumoroso o molto rumoroso (vedi la descrizione dell'abilità Muoversi Silenziosamente, pagina 77 del *Manuale del Giocatore*).

RIFLESSI AEREI

L'agilità aerea del personaggio gli consente di evitare effetti pericolosi mentre è in aria.

Beneficio: Mentre vola, il personaggio ottiene un bonus ai tiri salvezza base sui Riflessi basato sulla sua manovrabilità.

Manovrabilità	Bonus
Maldestra	+0
Scarsa	+1
Media	+2
Buona	+3
Perfetta	+4

SCATTO DEL POLSO

Con un unico movimento, il personaggio può estrarre un'arma leggera e sferrare un attacco devastante.

Prerequisiti: Des 17, Rapidità di Mano 5 gradi, Estrazione Rapida.

Beneficio: Se estrae un'arma leggera e compie con essa un attacco in mischia nello stesso round, il personaggio coglie l'avversario alla sprovvista (solo per questo attacco). Il personaggio può usare questo talento soltanto una volta per round e una volta per ogni avversario durante qualsiasi singolo incontro di combattimento.

SCHIVARE RAPIDO

Il personaggio è esperto nell'evitare gli attacchi mentre si muove rapidamente.

Prerequisiti: Des 13.

Beneficio: Quando si sposta di 12 metri o più in un singolo turno, il personaggio ottiene un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura fino all'inizio del suo turno successivo.

Speciale: Schivare Rapido può essere usato al posto del talento Schivare per qualificarsi per un talento, una classe di prestigio o altra capacità speciale.

Un guerriero può scegliere Schivare Rapido come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

SUPERIORITÀ AEREA

Il personaggio può sfruttare la capacità di volare per ottenere un vantaggio contro i nemici costretti a terra o contro i nemici in volo che riesce a battere in manovrabilità.

Beneficio: Mentre vola, il personaggio ottiene un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro avversari che non possono volare o che hanno una manovrabilità inferiore.

TIRO SPIOVENTE

Il personaggio può sfruttare la forza di gravità per fare in modo che i suoi attacchi a distanza infliggano danni extra se il bersaglio è sotto di lui.

Prerequisiti: Des 13, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Se il bersaglio è almeno 9 metri sotto di lui, il personaggio infligge 1d6 danni extra con un'arma da lancio o da tiro.

TRAVOLGERE DEL CENTAURO

Il personaggio si è addestrato a sfruttare il suo grosso corpo e la sua fisiologia unica contro i nemici. In modo molto simile a un cavaliere umano in sella a un cavallo da guerra, ha imparato come buttare a terra gli avversari e calpestarli in combattimento.

Prerequisiti: Centauro, Des 15.

Beneficio: Quando il personaggio tenta di oltrepassare un avversario, il bersaglio non può scegliere di evitarlo. Il personaggio può compiere un attacco con gli zoccoli contro qualsiasi bersaglio abbia buttato a terra (non bisogna dimenticare che i bersagli proni subiscono una penalità di -4 alla Classe Armatura). Vedi "Oltrepassare," pagina 157 del *Manuale del Giocatore*.

Speciale: Un centauro guerriero può scegliere Travolgere del Centauro come talento bonus.

Il DM può mettere questo talento a disposizione di altre razze simili ai centauri se sono presenti nella campagna.

VOLARE MIGLIORATO

Il personaggio ha guadagnato una manovrabilità maggiore mentre vola di quanto non avrebbe normalmente.

Prerequisiti: Velocità di volare naturale.

Beneficio: La manovrabilità del personaggio mentre vola aumenta di una categoria (vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*). Ad esempio, se la sua normale manovrabilità è scarsa, diventa media.



Uno gnoll barbaro utilizza il talento Ferocia dello Gnoll per mordere un ogre

TALENTI TATTICI

Introdotti per la prima volta nel *Perfetto Combattente*, i talenti tattici permettono ai personaggi di sfruttare una varietà di potenti manovre offensive o difensive in combattimento.

Se il giocatore sta interpretando un personaggio che ha un talento tattico, ha la responsabilità di prendere nota delle azioni che sta compiendo mentre costituisce la manovra che il talento gli permette di eseguire. È anche una buona idea menzionare brevemente al DM che il personaggio si sta preparando per eseguire una manovra tattica; sarebbe appropriato un commento del tipo "Entro nel quadretto del troll, sfruttando il talento Combattere fra i Piedi, che è la prima parte di una manovra tattica."

Alcuni dei talenti tattici fanno riferimento al primo round, al secondo round ecc. Questi termini si riferiscono alla sincronizzazione della manovra, non della battaglia nel suo complesso.

ARCIERE DEI BOSCHI [TATTICO]

Il personaggio ha affinato la sua capacità di tiro con l'arco nelle zone selvagge della foresta.

Prerequisiti: Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il talento Arciere dei Boschi consente al personaggio l'uso di tre manovre tattiche.

Attraversare il fogliame: Per usare questa manovra, il personaggio deve colpire un nemico con un attacco a distanza nonostante la probabilità di mancare il bersaglio dovuta a occultamento. I tiri che il personaggio compie contro quel nemico nel round successivo non incorrono nella probabilità di mancare il bersaglio poiché il personaggio è in grado di ripetere esattamente la sua azione di tendere e mirare.

Cecchino in movimento: Per usare questa manovra, il personaggio deve mettere a segno un attacco da cecchino (vedi la descrizione dell'abilità Nascondersi, pagina 77 del *Manuale del Giocatore*), sia colpendo il bersaglio scelto che riuscendo a nascondersi subito dopo. Se nessuno lo vede, può compiere un altro attacco da cecchino nel round successivo, compiendo un singolo movimento dopo il suo attacco e prima di nascondersi (i personaggi senza questo talento possono soltanto tirare e nascondersi, ma non muoversi). Finché il personaggio continua a colpire il bersaglio e a evitare di essere individuato da un nemico, può compiere un attacco da cecchino in movimento ogni round.

Regolare la portata: Per usare questa manovra, il personaggio deve tirare con un'arma da tiro contro un nemico e mancarlo. I successivi tiri che il personaggio compie contro quel nemico in questo round ottengono un bonus di +4, perché il personaggio è in grado di aggiustare rapidamente la mira per compensare.

Speciale: Un guerriero può scegliere Arciere dei Boschi come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

BRANCO DI LUPI [TATTICO]

Il personaggio ottiene un vantaggio extra quando con i suoi alleati attaccano tutti insieme lo stesso nemico.

Prerequisiti: Des 15, Attacco Rapido, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Con questo talento il personaggio può usare le manovre seguenti.

Distrarre nemico: Il personaggio inizia questa manovra quando lui e almeno un alleato attaccano ai fianchi un nemico.

Nel primo round, il personaggio e i suoi alleati ottengono normali bonus di attacco ai fianchi (+2 ai tiri per colpire).

A partire dal secondo round in cui il personaggio e almeno un alleato attaccano ai fianchi un nemico, il personaggio può compiere un attacco feroce che costringe il nemico a concentrarsi su di lui e ignorare decisamente gli alleati. Il personaggio deve compiere un attacco in mischia come azione di round completo. Se colpisce, effettua una speciale prova di Raggiare come azione gratuita; i danni che infligge il suo attacco si applicano come bonus alla prova del personaggio. Il nemico attaccato contrasta l'attacco con una speciale prova di Percepire Intenzioni, sommando il suo bonus di attacco base alla prova. Se il personaggio vince la prova contrapposta, il nemico rivolge la sua attenzione al personaggio, e ciascuno degli alleati che sono in posizione per fornire al personaggio un bonus di attacco ai fianchi può compiere un attacco di opportunità contro quel nemico.

Respingere: Per usare questa manovra, il personaggio e almeno un alleato devono minacciare lo stesso nemico, e almeno uno di quegli alleati deve usare l'azione di aiutare un altro per assistere il tiro per colpire del personaggio. Quest'ultimo compie un attacco in mischia come azione di round completo. Se colpisce, compie un tentativo gratuito di spinta senza entrare nello spazio del difensore né provocare attacchi di opportunità. La spinta si risolve normalmente, con la differenza che il personaggio somma i danni inflitti dal suo attacco come bonus alla prova di Forza che effettua per risolvere la spinta. Con questa manovra il personaggio non può spingere indietro un avversario per più di 1,5 metri.

Schivare di gruppo: Questa manovra consente al personaggio di sfruttare l'azione di aiutare un altro per dare assistenza a tutti gli alleati che minacciano lo stesso nemico che il personaggio ha scelto come bersaglio per l'azione. Il personaggio usa un'azione standard come di norma per aiutare la difesa di un alleato (vedi l'attacco speciale "Aiutare un altro," pagina 153 del *Manuale del Giocatore*). Se il personaggio ha successo, tutti i suoi alleati che minacciano quel nemico ottengono un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di quel nemico fino all'inizio del turno successivo del personaggio, purché quest'ultimo continui a minacciare quel nemico per quel lasso di tempo.

COMBATTENTE ALATO [TATTICO]

Il personaggio sfrutta le proprie ali per qualcosa di più che volare.

Prerequisiti: Fluttuare, deve avere le ali, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Il talento Combattente Alato permette al personaggio l'uso di tre manovre tattiche.

Manto di piume: Per usare questa manovra, il personaggio deve spendere un'azione di movimento per avvolgersi le ali intorno al corpo. Non può volare durante questa manovra. Può poi tentare di fintare in combattimento (come spiegato nella descrizione dell'abilità Raggiare, pagina 80 del *Manuale del Giocatore*) come parte dell'attacco, spiegando all'improvviso le ali per rivelare la sua arma proprio mentre sta per sferrare un colpo. La manovra del manto di piume funziona su un certo nemico soltanto una volta per combattimento.

Polverone: Per usare questa manovra, il personaggio deve trovarsi in mezzo o volare a non più di 3 metri sopra un'area con moltissimi detriti sparsi. Se il personaggio sbatte con forza le ali come azione di movimento, la corrente crea una nube



Mentre un raptoran stregone distrae un orsogufo dall'alto, i suoi alleati utilizzano i benefici del talento Branco di Lupi per attaccare ai fianchi la creatura

semisferica con un raggio di 6 metri. La visione nitida è limitata a 3 metri. Le creature lontane da 3,1 a 6 metri hanno occultamento. Oltre ai 6 metri, le creature hanno occultamento totale. Quelli sorpresi all'interno della nube devono effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 10 + metà del livello del personaggio) per lanciare un incantesimo.

Salto volante: Per usare questa manovra, il personaggio deve muoversi a una distanza maggiore della sua velocità base sul terreno durante il round. Se lo fa, ottiene un bonus di +4 alle prove di Equilibrio, Saltare e Scalare poiché le ali gli forniscono elevazione e lo stabilizzano.

Speciale: Il talento Fluttuare (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*) garantisce alle creature di taglia Grande o superiore una nube di polvere più grossa di quella garantita con la manovra di polverone.

Speciale: Un guerriero può scegliere Combattente Alato come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

CONFONDERE I GRANDI E GROSSI [TATTICO]

Il personaggio eccelle quando combatte contro nemici più grossi di lui.

Prerequisiti: Taglia Piccola o inferiore, Acrobazia 10 gradi, Combattere fra i Piedi.

Beneficio: Questo talento permette al personaggio di eseguire una qualsiasi delle tre manovre successive.

Appoggio instabile: Per usare questa manovra, il personaggio deve prima entrare in un quadretto occupato da un nemico più grande di lui di almeno due categorie di taglia. Nel round successivo, il personaggio può usare un'azione standard per tentare di sbilanciare il nemico senza provocare attacchi di opportunità. Se il suo attacco di contatto per iniziare l'attacco per sbilanciare ha successo, il personaggio può tentare una prova di Forza o Destrezza (a sua scelta) contrapposta alla prova di Forza o Destrezza del nemico (come di norma) per sbilanciare il nemico. Il nemico potrebbe non aggiungere alcun bonus alla sua prova di Forza o Destrezza per evitare di essere

sbilanciato che guadagnerebbe per la sua taglia. Se la prova di sbilanciare del personaggio fallisce, l'avversario non può tentare di sbilanciarlo a sua volta. Se ha Sbilanciare Migliorato, il personaggio può far seguire un attacco in mischia immediato al suo tentativo di sbilanciare effettuato con successo.

Colpo basso: Per usare questa manovra, il personaggio deve prima entrare in un quadretto occupato da un nemico più grande di lui di almeno due categorie di taglia. Nel round successivo, il nemico è considerato automaticamente colto alla sprovvista contro gli attacchi del personaggio, che ottiene un bonus di +4 a qualsiasi tiro effettui per confermare un colpo critico.

Difesa fra i piedi: Per usare questa manovra, il personaggio deve prima entrare in un quadretto occupato da un nemico più grande di lui di almeno due categorie di taglia. In qualsiasi round in cui il personaggio riesce a rimanere nel quadretto del nemico e combattere sulla difensiva, o a usare la difesa totale oppure Maestria in Combattimento (minimo penalità di -1 ai tiri per colpire), qualsiasi attacco in mischia o a distanza effettuato contro il personaggio ha una probabilità del 50% di colpire invece il nemico che occupa il quadretto in cui è entrato il personaggio. Questa probabilità non si applica agli attacchi compiuti dalla creatura che occupava il quadretto fin dall'inizio.

LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE

Un livello di sostituzione razziale è un livello di una data classe che si ottiene al posto del livello assegnato alla classe standard. Scegliere un livello di sostituzione non è la stessa cosa che diventare multiclasse, poiché il personaggio conserva la classe per cui ha scelto il livello di sostituzione. I privilegi di classe del livello di sostituzione semplicemente prendono il posto di quelli del livello standard.

Per qualificarsi per un livello di sostituzione razziale, il personaggio deve essere della razza appropriata. Per esempio, per selezionare un livello di sostituzione razziale di elfo mago, il personaggio deve essere un elfo.

Ciascuna delle tre razze trattate in questo libro, ovvero elfi, halfling e raptoran, 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, elfi bardi o halfling ranger), 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 sceglie il livello di sostituzione di elfo paladino per il 3° livello, perde per sempre i privilegi di classe ottenuti di norma da un paladino di 3° livello standard (come l'aura di coraggio), ottenendo invece i privilegi di classe sostitutivi razziali per un elfo paladino di 3° livello (come, ad esempio, aura di libertà; vedi Tabella 6-3). Quando acquisisce un altro livello nella classe del paladino, ottiene i benefici di 4° livello della classe del paladino standard, come indicato nella Tabella 3-14: "Paladino" a pagina 49 del *Manuale del Giocatore*.

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 halfling ladro potrebbe decidere di scegliere solo il livello di sostituzione razziale al 1° livello, ignorando tutti i successivi 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 specifica (come, ad esempio, la capacità di punire il male del paladino).

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 halfling che ottiene il livello di sostituzione razziale da halfling monaco come personaggio

iniziale riceve 6 punti ferita (dal Dado Vita da d6 per il livello di sostituzione), e riceve 1d6 punti ferita aggiuntivi per ogni successivo livello di sostituzione da halfling monaco che ottiene più in là nella sua carriera, ma ottiene soltanto i normali Dadi Vita da d8 per tutti gli altri livelli da monaco standard.

ELFO MAGO

Gli elfi sono per natura affascinati dallo studio della magia, e molti dei più famosi maghi della storia erano elfi. Gli elfi maghi di solito preferiscono un approccio generico alla magia, riconoscendo il valore della versatilità.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da elfo mago, un personaggio deve essere un elfo in procinto di ottenere il suo 1°, 3° o 5° livello da mago.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da elfo mago hanno le abilità di classe del mago standard più Cercare.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da elfo mago.

Mago generico: Un elfo mago di 1° livello inizia a giocare con un incantesimo extra di 1° livello nel suo libro degli incantesimi. Ad ogni nuovo livello da mago, ottiene un incantesimo extra di qualsiasi livello di incantesimo che possa lanciare. Questo rappresenta l'intuizione e l'esperienza elfica aggiuntiva con la magia arcana.

L'elfo mago può anche preparare un incantesimo aggiuntivo del suo più alto livello di incantesimo ogni giorno. A differenza della capacità del mago specialista, questo incantesimo può essere di qualsiasi scuola.

Questo beneficio sostituisce la capacità del mago standard di specializzarsi in una scuola di magia.

Legame naturale (Sop): Al 3° livello, il legame di un elfo mago al suo famiglia si rafforza. Il bonus alle prove di abilità, ai tiri salvezza o ai punti ferita garantito dal famiglia raddoppia. Ad esempio, il gatto famiglia di un elfo mago garantisce un bonus di +6 alle prove di Muoversi Silenziosamente (invece di +3), un tasso famiglia garantisce un bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi (invece di +2) e un rospo famiglia garantisce +6 punti ferita (invece che +3). Questo incremento si applica soltanto quando il famiglia è a portata di mano dal mago; quando la creatura è più lontana, si applica il bonus normale (a meno che il famiglia non si trovi a più di 1,5 km, nel qual caso non si applica alcun bonus, come descritto a pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Questo beneficio sostituisce la capacità del famiglia del mago standard di trasmettere incantesimi a contatto (solitamente

TABELLA 6-2: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DELL'ELFO MAGO

DADO VITA: D4

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Evoca famiglia, mago generico, Scrivere Pergamene	Come mago standard
3°	+1	+1	+1	+3	Legame naturale	Come mago standard
5°	+2	+1	+1	+4	Talento bonus	Come mago standard

TABELLA 6-3: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DELL'ELFO PALADINO

DADO VITA: d10

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+0	Aura di bene, individuazione del male, punire il male a distanza 1 volta al giorno	-
3°	+3	+3	+1	+1	Aura di libertà, salute divina	-
5°	+5	+4	+1	+1	Cavalcaturo unicorno, punire il male a distanza 2 volte al giorno	Come paladino standard

ottenuta dal famiglio di un mago di 3° livello) e la capacità del famiglio di parlare con animali della sua specie (solitamente ottenuta dal famiglio di un mago di 7° livello). Se il famiglio del mago ha già l'una o l'altra di queste capacità (ad esempio, se il personaggio è uno stregone/mago multiclasse), perde quelle capacità quando il mago seleziona questo livello di sostituzione.

Talento bonus: Al 5° livello, un elfo mago ottiene un talento bonus, scelto dal seguente elenco: Arciere Difensivo, Arma Focalizzata (solo arco lungo/arco lungo composito o arco corto/arco corto composito), Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido o Tiro Ravvicinato. Il mago deve comunque soddisfare tutti i prerequisiti per un talento bonus.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus del mago standard ottenuto al 5° livello.

ELFO PALADINO

Sebbene gli elfi in generale tendano più verso il caos e la libertà che non verso la legge e l'ordine, un elfo paladino può diventare un baluardo di giustizia. Rinuncia a parte della sua dedizione a un unico scopo in cambio di capacità in grado di funzionare bene con le sue attitudini razziali.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da elfo paladino, un personaggio deve essere un elfo in procinto di ottenere il suo 1°, 3° o 5° livello da paladino.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da elfo paladino hanno le abilità di classe del paladino standard più Sopravvivenza.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da elfo paladino.

Punire il male a distanza (Sop): Un elfo paladino può sferrare i suoi attacchi per punire il male soltanto con un arco lungo (o arco lungo composito) o con un arco corto (o arco corto composito). Il bersaglio deve essere entro 9 metri perché il paladino possa usare questa capacità. Per il resto, la capacità funziona in modo identico al normale privilegio di classe di punire il male descritto a pagina 49 del *Manuale del Giocatore*.



Elfo mago



Elfo paladino



Elfo ranger

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe di punire il male del paladino standard. Ad ogni livello in cui il paladino di norma otterrebbe un uso giornaliero aggiuntivo di punire il male, l'elfo paladino ottiene invece un uso giornaliero di punire il male a distanza.

Aura di libertà (Sop): Un elfo paladino di 3° livello emana un'aura che aiuta i suoi alleati a resistere a effetti che influenzerebbero la loro mente. Ogni alleato entro 3 metri da lui ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamento. Questa capacità funziona mentre il paladino è cosciente, ma non se è privo di sensi o morto.

Questo beneficio sostituisce la capacità di aura di coraggio del paladino standard.

Cavalcatura unicorno (Mag): Un elfo paladino di 5° livello ottiene l'aiuto di un unicorno che lo serve nella sua crociata contro il male. Questa capacità è identica al privilegio di classe di cavalcatura speciale del paladino, con la differenza che il paladino viene considerato di sei livelli in meno rispetto al normale al fine di determinare i DV bonus, il modificatore all'armatura naturale e il modificatore di Forza della cavalcatura (ma non le altre capacità speciali). L'unicorno serve come leale destriero indipendentemente dal sesso del paladino.

Per esempio, la cavalcatura unicorno di un elfo paladino non ottiene le statistiche modificate della cavalcatura di un paladino di 5° livello (DV +2, modificatore ad armatura naturale +4 e modificatore di Forza +1; vedi pagina 50 del *Manuale del Giocatore*) fino a che il paladino non è di 11° livello. Ottiene le altre capacità speciali della cavalcatura di un paladino ai livelli normali (legame empatico, eludere migliorato, condividere incantesimi e condividere tiri salvezza al 5° livello, velocità migliorata all'8° livello, comando all'11° livello e resistenza agli incantesimi al 15° livello). La cavalcatura unicorno può utilizzare la capacità *comando* soltanto su cavalli, pony, asini e muli.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe di cavalcatura speciale del paladino standard.

ELFO RANGER

L'elfo ranger combina una grazia silvana con una letale abilità, spostandosi senza alcuno sforzo attraverso i territori selvaggi in cerca delle sue prede. Non è così resistente come un tipico ranger ma gode di bonus extra contro i nemici prescelti della sua razza e può avere l'aiuto di un potente segugio elfico.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da elfo ranger, un personaggio deve essere un elfo in procinto di ottenere il suo 1°, 4° o 10° livello da ranger.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da elfo ranger hanno le abilità di classe del ranger standard più Equilibrio.

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da elfo ranger.

Nemico prescelto degli elfi (Str): La capacità di nemico prescelto di un elfo ranger gli garantisce un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Sopravvivenza usate contro creature del tipo scelto, e un bonus di +2 ai tiri per i danni da arma contro tali creature. Se l'elfo ranger sceglie gli umanoidi (orchi), i non morti o i "servitori di Lolth" come nemici prescelti, questi bonus aumentano a +3. I "servitori di Lolth" comprendono drow, ragni mostruosi di tutte le dimensioni e drider; questa è un'aggiunta alla normale lista delle opzioni per i nemici prescelti di un ranger che si trova a pagina 53 del *Manuale del Giocatore*.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe di nemico prescelto di 1° livello del ranger standard.

Questo privilegio influenza anche i successivi miglioramenti dell'elfo ranger alla sua capacità di nemico prescelto. Ogni volta che un elfo ranger ottiene un nuovo nemico prescelto, può aumentare il bonus per un nemico prescelto di 2, oppure di 3 se sceglie di aumentare il bonus contro orchi, non morti o servitori di Lolth.

Compagno segugio elfico (Str): Un elfo ranger di 4° livello può selezionare un segugio elfico (vedi pagina 189) come compagno animale, anche se la creatura è una bestia magica. Al fine di qualsiasi incantesimo del ranger che ha effetto sugli animali, oltre che del suo uso di Addestrare Animali o di empatia selvatica sul compagno, il segugio elfico viene considerato un animale.

Uccisore incrollabile (Str): Un elfo ranger di 10° livello ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e le capacità magiche di drow e drider, e un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro il veleno dei ragni mostruosi.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe di terzo nemico prescelto di 10° livello del ranger standard, oltre che il bonus di +2 (o +3) addizionale contro un nemico prescelto esistente. L'elfo ranger invece ottiene il suo terzo nemico prescelto al 15° livello.

HALFLING DRUIDO

L'halfling druido spesso segue un approccio più pragmatico nell'esplorazione del proprio legame con il mondo naturale. Rinuncia a parte della sua capacità innata di evocare alleati, mentre rinforza il legame con il suo compagno animale (che generalmente viene sfruttato come cavalcatura dall'halfling che altrimenti si sposterebbe lentamente). La sua selezione di abilità ampliata gli permette di servire come abile esploratore.

Dado Vita: d8.

TABELLA 6-4: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DELL'ELFO RANGER

DADO VITA: D6

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+2	+0	Empatia selvatica, nemico prescelto degli elfi, Seguire Tracce	-
4°	+4	+4	+4	+1	Compagno segugio elfico	Come ranger standard
10°	+10/+5	+7	+7	+3	Uccisore incrollabile	Come ranger standard

TABELLA 6-5: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DELL'HALFLING DRUIDO

DADO VITA: D8

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, lancio spontaneo, legame potenziato, senso della natura	Come druido standard
5°	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica di taglia inferiore (2 volte al giorno)	Come druido standard
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Mimetismo	Come druido standard

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da halfling druido, un personaggio deve essere un halfling in procinto di ottenere il suo 1°, 5° o 13° livello da druido.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da halfling druido hanno le abilità di classe del druido standard più Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare e Scalare.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da halfling druido.

Lancio spontaneo: Gli halfling druidi spesso usano i loro compagni animali come cavalcature, e hanno sviluppato un metodo per potenziare la mobilità e le difese del compagno animale convogliando in esso la propria energia magica.

Un halfling druido può incanalare energia magica immagazzinata in incantesimi specifici che non ha preparato in anticipo. Può "perdere" un incantesimo preparato per lanciare qualsiasi incantesimo dalla seguente lista dello stesso livello o di livello inferiore, ma può scegliere come bersaglio dell'incantesimo (se ha un bersaglio) soltanto se stesso o il suo compagno animale. Per esempio, un halfling druido che ha preparato *invocare il fulmine* (un incantesimo di 3° livello) può perdere *invocare il fulmine* per lanciare *protezione dall'energia*, *movimenti del ragno* o *saltare*, ma può scegliere solo se stesso o il suo compagno animale come bersaglio dell'incantesimo. (La capacità di un halfling druido di condividere incantesimi con il suo compagno animale funziona normalmente con questi incantesimi.)

1°: saltare

2°: movimenti del ragno

3°: protezione dall'energia

4°: libertà di movimento

5°: traslazione arborea

6°: evoca alleato naturale VI

7°: evoca alleato naturale VII

8°: evoca alleato naturale VIII

9°: evoca alleato naturale IX

Questo beneficio sostituisce la capacità di lancio spontaneo del druido standard.

Legame potenziato (Str): Oltre ai normali benefici ottenuti dal legame del druido con il suo compagno animale, un halfling druido ottiene un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di Cavalcare effettuate insieme al compagno animale. Non subisce alcuna penalità perché cavalca il compagno animale senza una sella.

Inoltre, finché l'halfling druido cavalca il suo compagno animale, quest'ultimo condivide i privilegi di classe di andatura nel bosco e di passo senza tracce del druido (supponendo che il druido abbia questi privilegi di classe).

Questo beneficio incrementa, ma non sostituisce, il privilegio di classe di legame del druido standard (descritto a pagina 36 del *Manuale del Giocatore*).

Forma selvatica di taglia inferiore (Sop): La taglia Piccola di un halfling druido pone dei limiti alla sua capacità di forma selvatica (compresa la forma selvatica elementale e qualsiasi altra opzione di forma selvatica che ottiene da talenti o altre capacità speciali), riducendola di una categoria di taglia. Tuttavia, può usare la capacità di forma selvatica una volta al giorno addizionale (2 volte al giorno al 5° livello, 3 volte al giorno al 6°, 4 volte al giorno al 7° ecc.).

Al 5° livello, un halfling druido ottiene la capacità di trasformarsi in qualsiasi animale Minuscolo o Piccolo. Ottiene forma selvatica (Media) all'8° livello, forma selvatica (Minuta) all'11° livello e forma selvatica (Grande) al 15° livello.

Al 16° livello, ottiene la capacità di usare forma selvatica per trasformarsi in un elementale Minuscolo, Piccolo o Medio; può trasformarsi in un elementale Grande al 20° livello.

Questo privilegio per il resto è identico alla capacità di forma selvatica del druido standard.

Questo beneficio sostituisce la capacità di forma selvatica del druido standard.

Mimetismo (Str): Un halfling druido di 13° livello o superiore può usare l'abilità Nascondersi in qualsiasi tipo di terreno naturale, perfino se il terreno non fornisce copertura né occultamento.

Questo beneficio sostituisce il privilegio di classe di mille volti del druido standard.

HALFLING LADRO

Un halfling si dà alla vita da ladro come se fosse nato tale: un'affermazione con cui concorderebbero prontamente molte altre razze. Un halfling ladro rinuncia in parte alla sua prodezza nel combattimento in mischia in cambio di doti personali incrementate con le armi da lancio e di un tocco extra di fortuna halfling.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da halfling ladro, un personaggio deve essere un halfling in procinto di ottenere il suo 1°, 3° o 10° livello da ladro.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da halfling ladro hanno le abilità di classe del ladro standard.

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da halfling ladro.

TABELLA 6-6: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DELL'HALFLING LADRO

DADO VITA: D6

Livello	Bonus	Tiro	Tiro	Tiro	Speciale
	di attacco base	salvezza Tempra	salvezza Riflessi	salvezza Volontà	
1°	+0	+0	+2	+0	Attacco furtivo a distanza +1d6, attacco furtivo in mischia +0, scoprire trappole
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo a distanza +2d6, attacco furtivo in mischia +1d6, fortuna del ladro
10°	+7/+2	+3	+7	+3	Maestria da cecchino

Attacco furtivo a distanza (Str): Un halfling ladro è particolarmente dotato nello sferrare attacchi furtivi con fionde e armi da lancio. Ogni volta che un halfling ladro sferra un attacco furtivo a distanza con un'arma da lancio o con una fionda, infligge 1d6 danni extra. Tuttavia, i suoi danni da attacco furtivo in mischia sono ridotti di 1d6 (0 danni al 1° livello, 1d6 danni extra al 3° livello, 2d6 danni extra al 5° livello e così via, fino a un massimo di 9d6 danni extra al 19° livello).

Questa capacità non fornisce all'halfling ladro la capacità di infliggere danni da attacco furtivo a creature che altrimenti non potrebbero subirne gli effetti (che sia dovuto alla loro anatomia, all'occultamento, al raggio di azione o a qualsiasi altro motivo).

Questo beneficio incrementa, ma non sostituisce, la capacità di attacco furtivo del ladro standard.

Fortuna del ladro (Str): Al 3° livello, un halfling ladro ottiene una seconda possibilità contro certi pericoli. Può effettuare nuovamente qualsiasi tiro salvezza sui Riflessi che abbia già tirato. Se sceglie di usare questa capacità (cosa che deve essere decisa prima di sapere il risultato del tiro salvezza originale), deve accettare il secondo tiro. Può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 3° livello e una volta al giorno addizionale per ogni tre livelli acquisiti successivamente. Non può usare questa capacità più di una volta per round.

Questo beneficio sostituisce la capacità di percepire trappole del ladro standard. Un halfling ladro con questo privilegio sostitutivo non ottiene mai percepire trappole da livelli da ladro.

Maestria da cecchino (Str): Un halfling ladro che si è nascosto ad almeno

3 metri di distanza dal bersaglio può compiere uno o più attacchi a distanza, poi nascondersi immediatamente come azione gratuita. Subisce soltanto una penalità di -10 alla prova di Nascondersi per farlo (invece che il normale -20; vedi pagina 78 del *Manuale del Giocatore*).

Questo beneficio sostituisce la capacità speciale del ladro standard ottenuta al 10° livello.

HALFLING MONACO

Il monaco sembra una scelta non certo intuitiva per un halfling a un primo sguardo, poiché l'halfling incorre in penalità significative alla sua capacità di infliggere danni in mischia a causa della taglia Piccola. Un halfling monaco, però, può imparare a focalizzarsi sulla mobilità e alla fine perfino neutralizzare alcuni dei vantaggi che le creature più grandi hanno su di lui.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da halfling monaco, un personaggio deve essere un halfling in procinto di ottenere il suo 1°, 2° o 7° livello da monaco.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da halfling monaco hanno le abilità di classe del monaco standard.



Halfling druido

Halfling monaco

Halfling ladro

TABELLA 6-7: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DELL'HALFLING MONACO DADO VITA: D6

Livello	Bonus di attacco	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Speciale	Danni senz'armi	Bonus CA	Bonus velocità senza armatura
	base	Tempra	Riflessi	Volontà				
1°	+0	+2	+2	+2	Colpo senz'armi, schermaglia, talento bonus	1d4	+0	+0 m
2°	+1	+3	+3	+3	Arma Accurata, eludere	1d4	+0	+0 m
7°	+5	+5	+5	+5	La taglia non conta	1d6	+1	+6 m

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da halfling monaco.

Schermaglia (Str): Un halfling monaco fa affidamento sulla mobilità per infliggere danni extra e migliorare la propria difesa. Al 1° livello, un halfling monaco infligge 1d6 danni extra con tutti gli attacchi compiuti durante qualsiasi round in cui si muove di almeno 3 metri. I danni extra si applicano soltanto agli attacchi compiuti con colpi senz'armi o con speciali armi da monaco (cioè, le armi che un monaco normale può usare come parte di una raffica di colpi; vedi pagina 46 del *Manuale del Giocatore*), e solo ad attacchi compiuti durante il turno del monaco. Questo bonus aumenta a 2d6 danni extra all'11° livello.

I danni extra si applicano solamente contro una creatura vivente con un'anatomia distinguibile. Non morti, costrutti, melme, vegetali, creature incorporee e creature immuni a danni extra da colpi critici non sono vulnerabili a questi danni aggiuntivi. Il monaco deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da individuare un punto vitale e deve essere in grado di colpire quel punto. Gli halfling monaci possono applicare questi danni aggiuntivi agli attacchi a distanza compiuti mentre sono in schermaglia, ma solo se il bersaglio è entro 9 metri.

Al 5° livello, il monaco ottiene anche un bonus di competenza +1 alla Classe Armatura durante qualsiasi round in cui si muove di almeno 3 metri. Il bonus si applica non appena il monaco si è spostato di 3 metri, e dura fino all'inizio del suo turno successivo. Questo bonus aumenta a +2 al 15° livello.

Il monaco perde questa capacità quando indossa un'armatura o quando trasporta un carico medio o pesante.

Questo beneficio sostituisce la capacità di raffica di colpi del monaco standard. Un halfling monaco che seleziona questo livello di sostituzione non ottiene alcun beneficio derivante da qualsiasi privilegio che migliori o aumenti il privilegio di raffica di colpi (come, ad esempio, la capacità di raffica superiore del monaco di 11° livello).

Talento bonus: Al 2° livello, un halfling monaco ottiene Arma Accurata come talento bonus.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus del monaco standard ottenuto al 2° livello.

La taglia non conta (Str): Al 7° livello, un halfling monaco impara a neutralizzare parte del vantaggio naturale che ottengono avversari particolarmente grandi.

Un halfling monaco con Lottare Migliorato ottiene un bonus di +4 alle prove di lotta effettuate contro avversari più grandi di lui di almeno due categorie di taglia. Questa è un'aggiunta al bonus di +4 garantito dal talento.

Un halfling monaco con Pugno Stordente ottiene un bonus di +4 alla CD del suo pugno stordente per attacchi stordenti compiuti contro avversari più grandi di lui di almeno due categorie di taglia.

Questo beneficio sostituisce la capacità di integrità del corpo del monaco standard ottenuta al 7° livello.

RAPTORAN CHIERICO

Il raptoran chierico ottiene poteri extra dalla sua dedizione al patto stretto tra la sua razza e gli abitanti del Piano Elementale dell'Aria. Anche se non così orientato al combattimento come un tipico chierico, un raptoran chierico può evocare servitori potenti dell'aria che eseguano i suoi ordini.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da raptoran chierico, un personaggio deve essere un raptoran in procinto di ottenere il suo 1°, 3° o 7° livello da chierico. Un raptoran chierico deve aver selezionato il dominio dell'Aria (vedi pagina 188 del *Manuale del Giocatore*) oppure il dominio del Cielo (vedi pagina 174 di questo volume) per poter scegliere un livello di sostituzione di raptoran chierico.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da raptoran chierico hanno le abilità di classe del chierico standard.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da raptoran chierico.

Empatia dei venti (Str): Un raptoran chierico di 1° livello ottiene un forte legame con l'aria e i suoi abitanti. Impara l'Auran come linguaggio bonus (in aggiunta ai linguaggi che ha a disposizione grazie alla sua razza e all'abilità Parlare Linguaggi). Ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove

TABELLA 6-8: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DEL RAPTORAN CHIERICO DADO VITA: D6

Livello	Bonus di attacco	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Tiro salvezza	Speciale	Incantesimi al giorno
	base	Tempra	Riflessi	Volontà		
1°	+0	+2	+0	+2	Empatia dei venti, padronanza dell'aria, scacciare o intimorire non morti	Come chierico standard
3°	+2	+3	+1	+3	Evocazione dell'aria potenziata	Come chierico standard
7°	+5	+5	+2	+5	Aprire la porta dei venti	Come chierico standard



Raptoran chierico

Raptoran guerriero

Raptoran stregone

di Diplomazia effettuate per interagire con nativi del Piano Elementale dell'Aria. Se ha la capacità di rafforzare le creature dell'aria (come per il dominio dell'Aria), ottiene un bonus di +4 alle prove di scacciare effettuate per farlo. Gli elementali dell'aria alleati entro 18 metri dal chierico ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni.

Padronanza dell'aria (Str): A partire dal 1° livello, le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e per i danni contro un raptoran chierico.

Questo beneficio sostituisce la competenza nelle armature pesanti del chierico standard ottenuta al 1° livello.

Evocazione dell'aria potenziata (Str): A partire dal 3° livello, un raptoran chierico può evocare certe creature dell'aria più facilmente degli altri chierici. Aggiungere i seguenti mostri all'elenco di creature che il chierico può evocare con l'appropriato incantesimo *evoca mostri*:

Evoca mostri II: elementale dell'aria Piccolo

Evoca mostri III: mephit dell'aria

Evoca mostri IV: elementale dell'aria Medio

Evoca mostri V: elementale dell'aria Grande

Evoca mostri VI: elementale dell'aria Enorme

Evoca mostri VII: elementale dell'aria Maggiore

Evoca mostri VIII: elementale dell'aria Anziano

Questo beneficio rimuove tutti gli incantesimi con il descrittore terra dalla lista degli incantesimi del chierico standard. Se un incantesimo dovesse avere il descrittore terra solo per una versione particolare dell'incantesimo (come per un incantesimo *evoca mostri* usato per evocare un elementale della terra), l'incantesimo rimane nella lista degli incantesimi del chierico ma la versione con il descrittore terra non può essere lanciata.

Aprire la porta dei venti (Str): Un raptoran chierico di 7° livello può usare gli incantesimi *alleato planare* per richiamare un elementale dell'aria più potente di quanto gli sarebbe normalmente concesso. Il chierico può richiamare un elementale dell'aria Grande da 8 DV con *alleato planare inferiore*, un unico elementale dell'aria Enorme da 16 DV (o due elementali dell'aria Grandi da 8 DV) con *alleato planare* o un unico elementale dell'aria anziano da 24 DV (o più elementali dell'aria Grandi e/o Enormi per un totale di 24 DV) con *alleato planare superiore*.

I costi associati a tali incantesimi rimangono gli stessi. Tuttavia, se uno qualsiasi degli elementali dell'aria richiamati muore mentre è al servizio del chierico, il chierico perde l'accesso a questa capacità per sette giorni e subisce una penalità di -1 a tiri per colpire, tiri salvezza e prove durante quel lasso di tempo.

Questo beneficio sostituisce la capacità del chierico standard di richiamare creature diverse dagli elementali dell'aria con i vari incantesimi *alleato planare*.

RAPTORAN GUERRIERO

Il raptoran guerriero è una sentinella dei cieli, che piomba sui nemici e porta la morte dall'alto. Un raptoran guerriero rinuncia a parte della sua versatilità e prodezza difensiva, ma guadagna significativi vantaggi aerei.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da raptoran guerriero, un personaggio deve essere un raptoran in procinto di ottenere il suo 1°, 4° o 8° livello da guerriero.

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da raptoran guerriero hanno le abilità di classe del guerriero standard.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

TABELLA 6-9: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DEL

Livello	DADO VITA: D10				Speciale
	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	
1°	+1	+2	+0	+0	Talento bonus, volo gravato
4°	+4	+4	+1	+1	Colpo aereo
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Volo rapido

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da raptoran guerriero.

Volo gravato (Str): Un raptoran guerriero di 1° livello può planare mentre trasporta un carico medio. Quando il personaggio ha ottenuto la capacità di volare dopo aver intrapreso il Cammino dei Quattro Venti, può volare mentre trasporta un carico medio.

Questo beneficio sostituisce la competenza nelle armature pesanti del guerriero standard ottenuta al 1° livello.

Colpo aereo (Str): Un raptoran guerriero di 4° livello ottiene la capacità di sfruttare la posizione sopraelevata per infliggere danni extra in mischia. Ogni volta che il raptoran sta volando ed è più in alto del suo avversario, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni da arma in mischia.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus del guerriero standard ottenuto al 4° livello.

Volo rapido (Str): La velocità di planare e di volare di un raptoran guerriero di 8° livello sono più veloci di 3 metri rispetto alla norma della sua razza. Il volo rapido è considerato un bonus razziale alla velocità, quindi si somma ai bonus di potenziamento derivanti dagli incantesimi e dagli oggetti magici.

Questo beneficio sostituisce il talento bonus del guerriero standard ottenuto all'8° livello.

RAPTORAN STREGONE

Il raptoran stregone ha un controllo quasi istintivo delle forze magiche necessarie per manipolare l'aria sotto le sue ali. Perde un po' di versatilità nel lancio degli incantesimi ma guadagna la capacità di lanciare incantesimi addizionali basati sull'aria e perfino i servigi di un famiglia elementale.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per ottenere un livello di sostituzione razziale da raptoran stregone, un personaggio deve essere un raptoran in procinto di ottenere il suo 1°, 5° o 11° livello da stregone.

TABELLA 6-10: LIVELLI DI SOSTITUZIONE RAZZIALE DEL RAPTORAN STREGONE

Livello	DADO VITA: D4				Speciale	Incantesimi al giorno
	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà		
1°	+0	+0	+0	+2	Famiglio elementale, magia dell'aria	Come stregone standard
5°	+2	+1	+1	+4	Comandare i venti, magia dell'aria	Come stregone standard
11°	+5	+3	+3	+7	Incantesimo in volo, magia dell'aria	Come stregone standard

Abilità di classe

I livelli di sostituzione razziale da raptoran stregone hanno le abilità di classe dello stregone standard.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int (o quattro volte questo numero per un personaggio iniziale).

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi dei livelli di sostituzione razziale da raptoran stregone.

Magia dell'aria: I seguenti incantesimi vengono considerati presenti nella lista degli incantesimi di classe di un raptoran stregone (e quindi possono essere selezionati come incantesimi conosciuti ai livelli appropriati):

4° livello: *camminare nell'aria*

5° livello: *controllare venti*

7° livello: *camminare nel vento*

8° livello: *turbine*

Un raptoran stregone ottiene questo privilegio di classe se seleziona uno qualsiasi dei livelli di sostituzione di raptoran stregone indicati (1°, 5° o 11°).

Famiglio elementale (Str): Un raptoran stregone di 1° livello può ottenere un elementale dell'aria Piccolo come famiglia. I punti ferita dell'elementale sono pari ai suoi normali punti ferita oppure alla metà dei punti ferita del padrone, quale dei due è maggiore. Il famiglia elementale non ottiene la capacità di parlare con gli animali. Per il resto, questo famiglia funziona in modo identico alla capacità di famiglia dello stregone standard.

Questo beneficio sostituisce la capacità di famiglia dello stregone standard ottenuta al 1° livello.

Comandare i venti: Un raptoran stregone di 5° livello aggiunge *folata di vento*, *muro di vento* e *vento sussurrante* alla sua lista degli incantesimi conosciuti. *Muro di vento* d'ora in avanti viene considerato un incantesimo di 2° livello per il raptoran stregone.

Questo beneficio sostituisce la capacità dello stregone standard di imparare un nuovo incantesimo di 2° livello al 5° livello. Da questo punto in avanti, il numero di incantesimi conosciuti di 2° livello del raptoran stregone (esclusi gli incantesimi *folata di vento*, *muro di vento* e *vento sussurrante*) è di uno in meno rispetto alla cifra indicata nella Tabella 3-17, pagina 55 del *Manuale del Giocatore*.

Incantesimo in volo (Str): Quando è in volo e sta lanciando un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione standard o meno, un raptoran stregone di 11° livello o superiore può muoversi sia prima che dopo il lancio dell'incantesimo, purché la distanza totale percorsa non sia maggiore della sua velocità.

Questo beneficio sostituisce la capacità dello stregone standard di imparare un nuovo incantesimo di 5° livello all'11° livello. Da questo punto in avanti, il numero di incantesimi conosciuti di 5° livello del raptoran stregone è di uno in meno rispetto alla cifra indicata nella Tabella 3-17, pagina 55 del *Manuale del Giocatore*.



Illustrazione di C. Lukacs

Elfi, raptoran e halfling hanno sviluppato una certa varietà di pezzi di equipaggiamento specializzati che si adattano ai loro gusti, al loro stile di vita e alle loro tattiche preferite.

Gli elfi sono rinomati sia per la loro prodezza magica che per la loro abilità con lavori delicati ma duraturi, in particolare con materiali organici. I lavori elfici, così come gli stessi elfi, si dimostrano leggeri, flessibili e insospettabilmente forti. Gli elfi sono anche famosi per essere artigiani eccezionalmente meticolosi e accurati, e il loro approccio a non creare mai in modo affrettato produce risultati stupendi. Praticamente qualsiasi cosa di fattura elfica ha una delicata bellezza; per un elfo, la grazia estetica di un oggetto è importante tanto quanto la sua utilità.

Tra tutte le razze dei territori selvaggi, agli elfi è attribuito l'elenco più lungo di nuove invenzioni e attrezzature specializzate. Gli studiosi (e molti elfi) attribuiscono questo alla lunga storia culturale degli elfi e alla loro propensione a occuparsi dei problemi fin a quando non sono risolti. Osservatori meno indulgenti suggeriscono che gli elfi semplicemente riescono a prendersi il merito per qualunque cosa sembri anche vagamente fuori dall'ordinario.

Come gli elfi, i raptoran producono oggetti leggeri e forti. Per i raptoran, la costruzione di oggetti leggeri è necessaria a causa della loro limitata capacità di alzarsi in volo quando trasportano una notevole quantità di peso. I raptoran sono principalmente interessati all'utilità e alla funzionalità, almeno per quanto riguarda gli oggetti di tutti i giorni. Soprattutto, i raptoran preferiscono oggetti fatti per durare, e aborriscono i lavori scadenti.

Parecchie invenzioni dei raptoran, come ad esempio l'aquilone da carico, soddisfano le necessità che emergono dalla cultura aerea dei raptoran. Tali oggetti spesso non dimostrano alcuna

utilità per altri popoli, se non come curiosità, anche se gli avventurieri con accesso al volo magico possono trovarli straordinariamente utili.

Come i raptoran, gli halfling artigiani si concentrano sull'utilità. Gli halfling in verità preferiscono oggetti dall'aspetto ordinario. Considerato lo stile di vita vagabondo della razza, quasi tutto quello che possiede un halfling il più delle volte finisce per coprirsi della polvere e sporcizia provenienti dalla strada, e gli oggetti che sembrano lavorati finemente attirano troppa attenzione sui loro proprietari. Di conseguenza, molte innovazioni degli halfling sono trascurate o attribuite agli elfi o ad altri popoli.

ARMI

Il gusto elfico per il tiro con l'arco e l'arte della spada ha portato gli elfi a creare parecchi tipi di archi e di spade perfettamente adattati ai loro gusti. Anche i raptoran e gli halfling hanno concepito armi adatte a loro. La Tabella 7-1 fornisce i dettagli per le armi non magiche descritte di seguito.

Arco da piede: Questa arma esotica sembra un arco lungo composito ma è stata ideata per essere usata in volo, con l'arciere che tiene l'arco con i piedi e lo tende con una o entrambe le mani. Come un arco lungo composito (vedi pagina 115 del *Manuale del Giocatore*), tutti gli archi da piede sono tarati su un particolare punteggio di Forza. Se il bonus di Forza è inferiore a quello necessario, il personaggio non può utilizzare l'arco con efficacia, quindi subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire con esso. Il modello standard di arco da piede richiede un bonus di Forza di +0 o superiore per essere

usato con competenza. Un arco da piede può essere tarato su un alto punteggio di Forza proprio come un arco lungo composito; ogni bonus di Forza +1 dell'arco aggiunge 100 mo al suo costo.

Chi impugna un arco da piede può scegliere di usare entrambe le mani per tenderlo; in questo caso può sommare una volta e mezzo il suo bonus di Forza ai danni (fino a un massimo di una volta e mezzo il bonus di Forza dell'arco), purché sia abbastanza forte da usarlo senza penalità.

Un arco da piede può essere usato a terra, ma l'arciere deve essere prono per riuscirci e subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Per i raptoran, l'arco da piede è un'arma da guerra invece che un'arma esotica.

Balzarella: I fabbricanti di armi halfling hanno sviluppato queste pietre levigate. Ogni balzarella è perfettamente ponderata e modellata per essere lanciata. Se la balzarella colpisce il bersaglio, rimbalza verso un altro bersaglio a scelta di chi l'ha lanciata. Il secondo bersaglio deve essere adiacente al bersaglio originale (non più distante di 1,5 metri). Chi l'ha lanciata effettua subito un secondo tiro per colpire con la balzarella contro il nuovo bersaglio, con un bonus di attacco inferiore di 2 rispetto a quello dell'attacco iniziale.

Sebbene siano armi da lancio, le balzarelle vengono considerate munizioni ai fini di estrarle, di crearne versioni perfette o versioni altrimenti speciali, e di ciò che accade loro dopo che sono state lanciate.

Le balzarelle possono essere usate come proiettili per fionde, ma per sfruttare la capacità di rimbalzare di una balzarella insieme a una fionda è necessario prendere il talento Competenza nelle Armi Esotiche (fionda da guerra).

Fionda da guerra: Questa arma esotica è una fionda pesante usata con uno speciale lancio a braccio teso per scagliare una

balzarella (vedi sopra) con una potenza letale. Senza la balzarella come munizione, una fionda da guerra viene considerata una fionda normale e infligge i danni appropriati quando usata per scagliare i normali proiettili da fionda o delle pietre.

Un utilizzatore competente sia nell'uso della balzarella che della fionda da guerra può far rimbalzare una balzarella scagliata con una fionda proprio come una balzarella lanciata a mano; vedi la descrizione della balzarella, sopra.

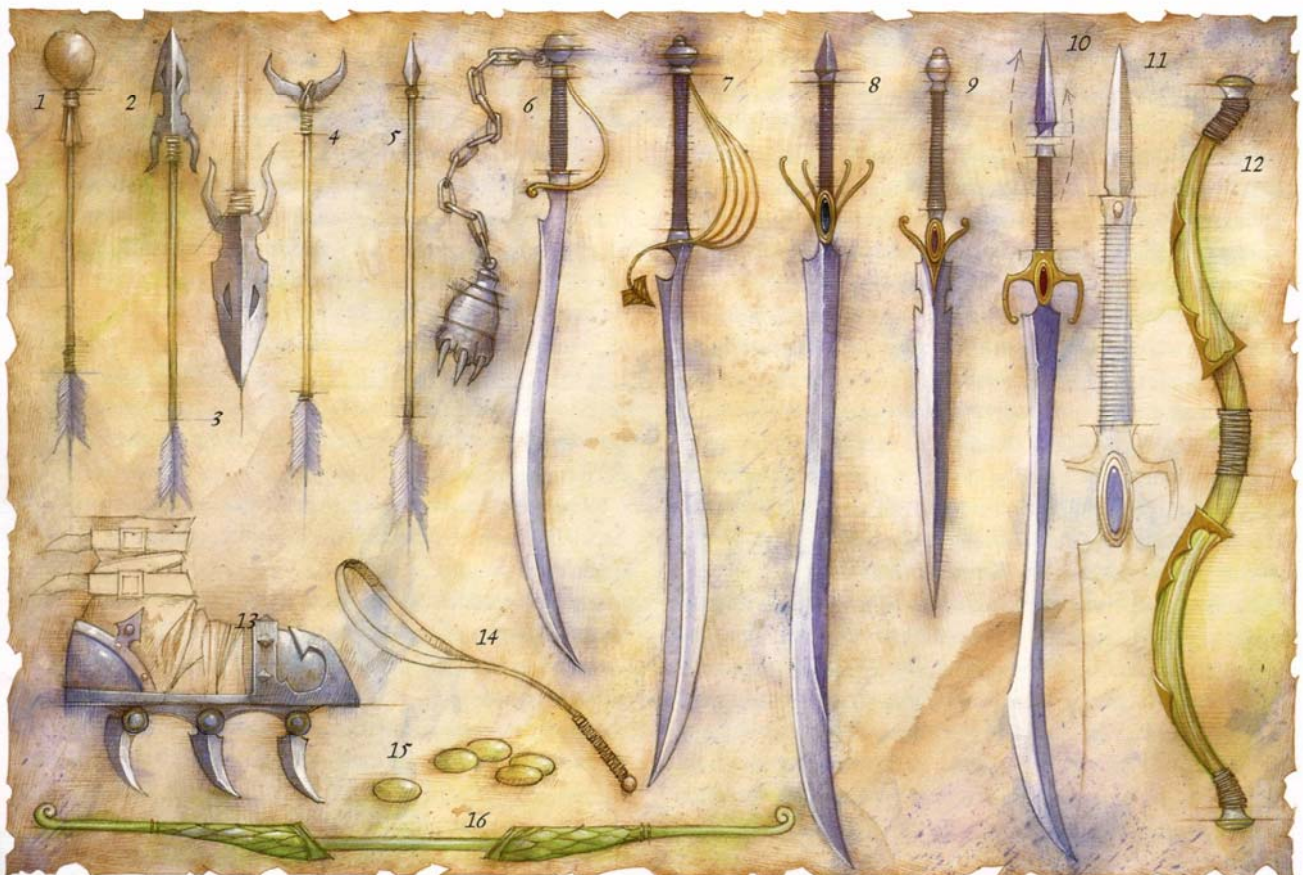
Freccia della lingua di serpente: Le frecce non sono molto utili per attaccare gli oggetti, quindi gli elfi hanno sviluppato la freccia della lingua di serpente, che ha una testa biforcuta con estremità affilate sulle due punte e all'interno della biforcazione. Un arciere abile può tagliare nettamente una corda o una striscia di cuoio con una freccia della lingua di serpente.

Una freccia della lingua di serpente infligge sia danni perforanti che taglienti, e infligge danni completi (invece che i soliti danni dimezzati) agli oggetti con una durezza di 5 o meno.

Freccia smussata: Queste munizioni hanno punte arrotondate coperte di cuoio invece di vere punte di freccia. Hanno un incremento di gittata inferiore rispetto alle frecce normali e infliggono danni non letali.

Freccia del soffio di drago: Una freccia del soffio di drago ha un'asticciola intrisa di resina o pece e una punta leggermente più larga piena di un velo di fuoco dell'alchimista. Fessure nella punta spingono l'aria nella camera quando la freccia viene scoccata, incendiando il fuoco dell'alchimista e anche l'asta. Le fessure nella punta emettono un basso stridio mentre la freccia fende l'aria. Una freccia del soffio di drago infligge 1 danno da fuoco extra quando colpisce un bersaglio, e quel bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o prendere fuoco. Una freccia del soffio di drago non può essere riutilizzata se manca il bersaglio.

Illustrazione di W. England



Freccia smussata (1); frecce del soffio di drago (2 e 3); freccia della lingua di serpente (4); freccia di volo veloce (5); zampa di lince (6); lama sottile elfica (7); lama cortese elfica (8); lama leggera elfica (9); lama da combattimento ravvicinato (10 e 11); arco di fattura elfica (12); scarpa chiodata (13); fionda da guerra (14); balzarella (15); arco da piede (16)

TABELLA 7-1: ARMI

Armi da guerra	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso ¹	Tipo ²
Armi a distanza							
Arco corto							
Freccia, lingua di serpente (20)	3 mo	1d4	1d6	x3	18 m	1,5 kg	Perforante e tagliente
Freccia smussata (20)	1 mo	1d4 ³	1d6 ³	x2	9 m	1,5 kg	Contundente
Freccia, soffio di drago (20)	50 mo	1d3	1d4	x3	18 m	1,5 kg	Perforante
Freccia di volo veloce (20)	20 mo	1d3	1d4	x3	18 m	1,5 kg	Perforante
Arco corto composito							
Freccia, lingua di serpente (20)	3 mo	1d4	1d6	x3	21 m	1,5 kg	Perforante e tagliente
Freccia smussata (20)	1 mo	1d4 ³	1d6 ³	x2	12 m	1,5 kg	Contundente
Freccia, soffio di drago (20)	50 mo	1d3	1d4	x3	21 m	1,5 kg	Perforante
Freccia di volo veloce (20)	20 mo	1d3	1d4	x3	21 m	1,5 kg	Perforante
Arco lungo							
Freccia, lingua di serpente (20)	3 mo	1d6	1d8	x3	30 m	1,5 kg	Perforante e tagliente
Freccia smussata (20)	1 mo	1d6 ³	1d8 ³	x2	15 m	1,5 kg	Contundente
Freccia, soffio di drago (20)	50 mo	1d4	1d6	x3	30 m	1,5 kg	Perforante
Freccia di volo veloce (20)	20 mo	1d4	1d6	x3	30 m	1,5 kg	Perforante
Arco lungo composito							
Freccia, lingua di serpente (20)	3 mo	1d6	1d8	x3	33 m	1,5 kg	Perforante e tagliente
Freccia smussata (20)	1 mo	1d6 ³	1d8 ³	x2	18 m	1,5 kg	Contundente
Freccia, soffio di drago (20)	50 mo	1d4	1d6	x3	33 m	1,5 kg	Perforante
Freccia di volo veloce (20)	20 mo	1d4	1d6	x3	33 m	1,5 kg	Perforante
Armi esotiche							
Armi da mischia leggera							
Scarpa chiodata	8 mo	1d3	1d4	x3	-	0,5 kg	Perforante
Spada, lama leggera elfica	50 mo	1d4	1d6	18-20/x2	-	0,5 kg	Perforante
Arma da mischia a una mano							
Spada, lama sottile elfica	100 mo	1d6	1d8	18-20/x2	-	1,5 kg	Perforante
Armi da mischia a due mani							
Spada, lama cortese elfica	150 mo	1d8	1d10	18-20/x2	-	3 kg	Perforante o tagliente
Zampa di lince ⁴	30 mo	1d4/1d3	1d6/1d4	18-20/x2 o 20/x3	-	2 kg	Perforante/tagliente
Armi a distanza							
Arco da piede	150 mo	1d6	1d8	x3	33 m	1,5 kg	Perforante
Balzarella	3 mo	1d4	1d6	x2	4,5 m	125 gr	Contundente
Fionda da guerra	5 mo	1d6	1d8	x4	15 m	0,5 kg	Contundente

¹ Il peso indicato si riferisce alla versione Media dell'arma. Un'arma Piccola pesa la metà, un'arma Grande il doppio.

² Quando sono indicati due tipi, con "e" si intende che l'arma appartiene a entrambi i tipi mentre con "o" a uno dei due tipi (scelto dal giocatore quando sferra l'attacco).

³ L'arma infligge danni non letali invece di danni letali.

⁴ Arma doppia.

Freccia di volo veloce: Queste frecce sono leggermente più lunghe del normale con una piccola punta aerodinamica e alette allargate (le piume attaccate in fondo all'asticciola) per una maggiore stabilità e precisione nei tiri lunghi. Una freccia di volo veloce incorre soltanto in metà della solita penalità per gli attacchi a distanza (-1 per incremento di gittata invece del solito -2).

Scarpa chiodata: I raptoran hanno sviluppato questa arma esotica da sfruttare per il combattimento aereo. Una scarpa chiodata sembra una lama da coltello affilata legata con cinghie alla suola di uno stivale robusto. La chiodatura è a molla e si ripiega dentro allo stivale per poter camminare, e quindi non ha effetti sul movimento. Quando la chiodatura non è ripiegata, chi la indossa ha una velocità sul terreno ridotta a 1,5 metri e non può fare un passo di 1,5 metri (vedi pagina 317 del *Manuale del Giocatore*). Allungare o ritrarre una scarpa chiodata è un'azione di movimento, l'equivalente di estrarre o inguainare un'arma.

Le scarpe chiodate sono principalmente intese per l'uso da parte di combattenti aerei. Un personaggio che utilizza una

scarpa chiodata mentre è a terra subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire.

Un personaggio che indossa un paio di scarpe chiodate può attaccare con entrambe come se impugnasse due armi leggere. Un personaggio non può usare un'unica scarpa chiodata come parte di un attacco a due armi.

Quando un personaggio competente nell'uso delle scarpe chiodate compie un attacco in picchiata (vedi pagina 68) mentre indossa un paio di scarpe chiodate, può attaccare con entrambe le scarpe chiodate alla fine della carica.

Spada, lama cortese elfica: Queste spade esotiche sembrano incredibilmente lunghe e sottili, assottigliate fin quasi a una punta di spillo. Un filo della lama è affilato per tutta la sua lunghezza, e il filo opposto è affilato soltanto nel quarto finale vicino alla punta. Una lama cortese ha un'elsa a cesto (di solito di forma simile a foglie e tralci), una lunga impugnatura e un pomo pesante. L'arma è stata pensata per attacchi di stoccata, ma chi la impugna può anche usarla di taglio.

Un personaggio con il talento Competenza nelle Armi Esotiche (lama cortese elfica) considera l'arma decisamente adatta a rapide finte e stoccate. Un personaggio può usare una lama cortese elfica insieme al talento Arma Accurata, applicando il bonus di Destrezza (se ne ha uno) agli attacchi in mischia che compie con l'arma, sebbene rimanga un'arma a due mani e non un'arma leggera.

I personaggi competenti nell'uso della lama cortese elfica possono considerarla come uno spadone al fine di uno qualsiasi dei seguenti talenti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato.

Spada, lama leggera elfica: Questa arma esotica simile a uno stocco ha le dimensioni di una spada corta ma pesa come un pugnale. Gli elfi guerrieri e ladri abili apprezzano molto questa spada. La sua lama sottile e flessibile scivola facilmente nelle giunture delle armature o tra le costole del nemico. Alcuni elfi nobili portano con sé una lama leggera (spesso decorata con una filigrana intricata e minuscole pietre preziose) come segno della loro condizione sociale, anche se non sono competenti nel suo uso.

I personaggi competenti nell'uso della lama leggera possono considerarla come uno stocco o una spada corta al fine di uno qualsiasi dei seguenti talenti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato.

Spada, lama sottile elfica: Questa arma esotica simile a uno stocco ha le dimensioni di una spada lunga ma è molto più leggera. Come la lama leggera, è particolarmente apprezzata dagli elfi guerrieri e ladri abili.

Un personaggio può usare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza ai tiri per colpire con una lama sottile elfica.

I personaggi competenti nell'uso della lama sottile elfica possono considerarla come uno stocco o una spada lunga al fine di uno qualsiasi dei seguenti talenti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato.

Zampa di lince: Una zampa di lince è un'arma doppia, composta a un'estremità da un pezzo di catena d'acciaio finemente lavorata con una lama simile a uno stocco e all'altra estremità da un peso chiodato. Un personaggio può combattere con essa come se combattesse con due armi, ma in questo caso incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi, come se usasse un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi "Combattere con due armi" a pagina 154 del *Manuale del Giocatore*). L'estremità stocco della zampa di lince è un'arma perforante che infligge 1d6 danni (18-20/x2). L'estremità peso chiodato della zampa di lince, che sembra una zampa di felino con gli artigli stesi (da cui il nome dell'arma), è un'arma tagliente che infligge 1d4 danni (20/x3). Un personaggio può usare l'una o l'altra estremità come arma primaria; l'altra estremità diventa così l'arma secondaria. Una creatura che impugna una zampa di lince soltanto con una mano non può usarla come arma doppia e può usare solo un'estremità dell'arma in ogni round.

Un personaggio competente nel suo uso può compiere attacchi per sbilanciare con la catena di una zampa di lince. Se viene sbilanciato durante il suo tentativo di sbilanciare, il personaggio può lasciar cadere la zampa di lince per evitare di essere sbilanciato.

Quando usa la catena della zampa di lince, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contrapposti effettuati per disarmare un avversario (compreso il tiro per evitare di essere disarmato a sua volta se tale tentativo fallisce).

Un personaggio può sfruttare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza ai tiri per colpire con una zampa di lince della taglia appropriata per lui, anche se non è un'arma leggera.

MODIFICHE ALLE ARMI

Arco di fattura elfica: Uno dei più grossi problemi che deve affrontare un arciero è di decidere cosa fare quando un nemico si trova entro la portata di mischia. Si può tenere duro e subirne le conseguenze (cosa che può dimostrarsi dolorosa se non letale), ritirarsi (non sempre praticabile) o lasciar cadere l'arco e sguainare un'arma da mischia (scomodo, quanto meno). I fabbricanti di archi elfici hanno reso la scelta un po' meno difficile costruendo archi che possono sostenere il combattimento in mischia. Grazie all'ingegnosità elfica, queste armi funzionano altrettanto bene come armi da mischia che come armi a distanza.

Un arco di fattura elfica è più spesso e più pesante di un arco normale. Un arco corto di fattura elfica funziona come un randello quando impugnato come arma da mischia. Un arco lungo di fattura elfica funziona come un bastone ferrato quando impugnato come arma da mischia. Chi lo impugna non incorre in alcuna penalità ai tiri per colpire quando usa un arco di fattura elfica come arma da mischia.

Un personaggio che impugna un arco di fattura elfica può alternare liberamente attacchi in mischia e attacchi a distanza durante lo stesso round. Chi impugna un arco di fattura elfica minaccia i quadretti intorno a lui indipendentemente da come abbia usato l'arma l'ultima volta.

I potenziamenti magici a un arco di fattura elfica influenzano soltanto il suo uso come arco. I potenziamenti alle capacità dell'arma in mischia devono essere aggiunti separatamente.

Un arco di fattura elfica costa 300 mo in più di un arco normale.

Lama da combattimento ravvicinato: Gli elfi amano l'arte della spada, ma perfino gli elfi riconoscono che una spada non è sempre un'arma ideale. Hanno ideato la lama da combattimento ravvicinato per le volte in cui devono combattere in spazi troppi ristretti per una vera arte della spada.

Una lama da combattimento ravvicinato è semplicemente una lama simile a un coltello nascosta all'interno dell'elsa o dell'impugnatura di un'arma da mischia a una mano o più grande. Premendo un gancio nell'elsa (un'azione gratuita) si estrae la lama a molla, che si allunga e si blocca spuntando dal pomo o manico dell'arma più grande.

Una lama da combattimento ravvicinato è l'equivalente di un pugnale sotto tutti gli aspetti, con la differenza che è un poco più scomoda da usare. È particolarmente utile in situazioni in cui chi la impugna viene improvvisamente reso incapace di usare la sua normale arma da mischia, come, ad esempio, quando sta lottando o viene ingoiato da qualche mostro massiccio.

Mentre si estrae una lama da combattimento ravvicinato, chi la impugna subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, sia con la lama da combattimento ravvicinato che con l'arma che normalmente la nasconde (poiché diventa più impacciata da usare). Ritrarre una lama da combattimento ravvicinato è l'equivalente di inguainare un'arma (un'azione di movimento).

Anche con la lama nascosta allungata, un'arma con una lama da combattimento ravvicinato non è un'arma doppia. Chi la impugna può usare l'arma principale oppure la lama estratta, ma non entrambe nello stesso round.

Una lama da combattimento ravvicinato deve essere incantata separatamente dall'arma in cui è nascosta.

Gli elfi generalmente celano le lame da combattimento ravvicinato nelle spade lunghe o negli stocchi ad uso personale. Gli elfi maghi a volte portano bastoni ferrati che contengono lame da combattimento ravvicinato. In alcune zone, gli elfi costruiscono asce da battaglia, mazze pesanti o simili armi a una mano con lame da combattimento ravvicinato, sebbene questi oggetti solitamente siano venduti ad altre razze.

Aggiungere una lama da combattimento ravvicinato a un'arma già esistente, oppure includerne una come parte di un'arma nuova, costa 100 mo.

ARMATURE

Gli elfi sono famosi per le armature leggere che forniscono una buona protezione e una notevole libertà di movimento. A differenza dei nani, che generalmente fanno innovazioni nella fabbricazione di armature inventando nuovi tipi esotici di armature, gli elfi imparano a usare i materiali che hanno a disposizione (spesso incrementandoli con l'alchimia o la semplice applicazione di abilità) per creare armature straordinariamente duttili e flessibili. In effetti, l'armatura comunemente chiamata cotta di maglia elfica non è altro che una comune cotta di maglia fatta di mithral.

Col passare degli anni, queste invenzioni si sono diffuse fino ai fabbricanti di armature di halfling e raptoran, i cui clienti solitamente hanno necessità simili riguardo al peso e all'ingombro di un'armatura.

Ognuna delle armature descritte nella Tabella 7-2 rappresenta un tipo già esistente di armatura nel *Manuale del Giocatore* con l'uso di un materiale speciale per la sua creazione. Questi materiali speciali sono descritti in dettaglio più avanti in questo capitolo (ad eccezione del mithral, che è descritto a pagina 284 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

MODIFICHE ALLE ARMATURE

Oltre alle loro innovazioni con materiali da armatura speciali, le razze dei territori selvaggi hanno creato anche alcune modifiche alle armature che rispondono alle loro esigenze.

Chiodature tagliarete: I raptoran hanno sviluppato chiodature tagliarete che li aiutino a evitare di essere immobilizzati in combattimento. Le chiodature tagliarete sono leggermente più lunghe delle normali chiodature per armatura e hanno sezioni trasversali a X. Ogni chiodatura è affilata lungo i quattro bordi.

Le chiodature tagliarete funzionano esattamente come chiodature per armatura (vedi pagina 124 del *Manuale del Giocatore*). Inoltre, un personaggio competente nell'uso dell'armatura indossata ottiene un bonus di competenza +4 alle prove di Forza o alle prove di Artista della Fuga effettuate per liberarsi da una rete, da un incantesimo *ragnatela* o da un simile effetto intralciante.

Le chiodature tagliarete costano 200 mo e aggiungono 5 kg al peso di un'armatura.

Completo di lanugine del cardo: Da tempo usato dagli artigiani elfici per la creazione di armature imbottite leggere, il tessuto setoso conosciuto come lanugine del cardo (vedi sotto, "Materiali da armatura speciali") di recente è stato utilizzato anche in altre armature dagli ingegnosi fabbricanti di armature halfling.



Da sinistra a destra: manto del custode arboreo, armatura di trama di foglie, chiodature tagliarete, completo di lanugine del cardo, armatura di legno selvatico

TABELLA 7-2: ARMATURE

Armature	Costo	Bonus di armatura/scudo	Bonus Des max	Penalità di armatura alla prova	Fallimento incantesimi arcani	—Velocità—		Peso ¹
						(9 m)	(6 m)	
<i>Armature leggere</i>								
Imbottita di trama di foglie	745 mo	+1	+9	0	5%	9 m	6 m	4 kg
Imbottita di lanugine del cardo	405 mo	+1	+10	0	0%	9 m	6 m	2,5 kg
Giaco di maglia di legno selvatico	500 mo	+3	+5	-1	15%	9 m	6 m	8,5 kg
Cuoio con trama di foglie	750 mo	+2	+7	0	5%	9 m	6 m	4,5 kg
Cuoio borchiato con trama di foglie	765 mo	+3	+6	0	10%	9 m	6 m	7,5 kg
Giaco di maglia in mithral	1.100 mo	+4	+6	0	10%	9 m	6 m	6,25 kg
Corazza a scaglie in mithral	4.050 mo	+4	+5	-2	15%	9 m	6 m	7,5 kg
Cotta di maglia in mithral	4.150 mo	+5	+4	-2	20%	9 m	6 m	10 kg
Corazza di piastre in mithral	4.200 mo	+5	+5	-2	15%	9 m	6 m	7,5 kg
<i>Armature medie</i>								
Pelle con trama di foglie	755 mo	+3	+5	-1	15%	6 m	4,5 m	10 kg
Corazza a scaglie di legno selvatico	400 mo	+3	+4	-3	20%	6 m	4,5 m	11,25 kg
Cotta di maglia di legno selvatico	600 mo	+4	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg
Corazza di piastre di legno selvatico	700 mo	+4	+4	-3	20%	6 m	4,5 m	11,25 kg
Corazza a strisce in mithral	9.200 mo	+6	+2	-5	30%	6 m	4,5 m	11,25 kg
Corazza di bande in mithral	9.250 mo	+6	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	8,75 kg
Mezza armatura in mithral	9.600 mo	+7	+2	-5	30%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Armatura completa in mithral	10.500 mo	+8	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	12,5 kg
<i>Armature pesanti</i>								
Corazza a strisce di legno selvatico	700 mo	+5	+1	-6	35%	6 m ²	4,5 m ²	15,5 kg
Corazza di bande di legno selvatico	800 mo	+5	+2	-5	30%	6 m ²	4,5 m ²	13,5 kg
Mezza armatura di legno selvatico	1.500 mo	+6	+1	-6	35%	6 m ²	4,5 m ²	18,75 kg
Armatura completa di legno selvatico	3.300 mo	+7	+2	-5	30%	6 m ²	4,5 m ²	18,75 kg
<i>Scudi</i>								
Buckler in mithral	1.015 mo	+1	-	0	0%	-	-	1,25 kg
Scudo leggero in mithral	1.009 mo	+1	-	0	0%	-	-	1,5 kg
Scudo pesante in mithral	1.020 mo	+2	-	0	5%	-	-	3,75 kg
Scudo torre in mithral	1.030 mo	+4	+4	-7	40%	-	-	25 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 si corre con un'armatura pesante, ci si muove solo al triplo della velocità, non al quadruplo.

Qualsiasi armatura che normalmente incorpora uno strato sottostante di tessuto trapuntato (compresi i giacchi di maglia, oltre che qualsiasi armatura media o pesante tipicamente fatta di metallo) può sostituire il normale strato di tessuto con un completo di lanugine del cardo. Questa modifica aumenta di 1 la penalità di armatura alla prova dell'armatura (a causa del volume aggiunto) ma riduce del 5% la sua probabilità di fallimento degli incantesimi arcani (poiché l'imbottitura di lanugine del cardo rende l'armatura meno restrittiva per i gesti somatici).

Un completo di lanugine del cardo richiede una prova di Artigianato (sartoria) con CD 15 per essere creato e costa 250 mo. Non aggiunge alcun peso all'armatura.

Manto del custode arboreo: Sono gli elfi che hanno inventato questo coordinato leggero di tunica e gambali, sebbene sia stato rapidamente adottato dai ranger e da simili personaggi di tutte le razze.

Un manto del custode arboreo viene indossato sopra l'armatura. Può essere incorporato in qualsiasi armatura durante la creazione, oppure può essere aggiunto successivamente. La superficie liscia permette che rami e foglie vi scivolino facilmente sopra, negando l'effetto che il sottobosco e il sottobosco fitto hanno sulle prove di Acrobazia e Muoversi Silenziosamente di chi lo indossa (vedi "Terreni boschivi" a pagina 87 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Un manto del custode arboreo costa 100 mo e aggiunge 1 kg al peso di un'armatura.

MATERIALI DA ARMATURA SPECIALI

Generazioni di rabberciamenti e sperimentazioni, soprattutto da parte degli elfi, hanno prodotto una varietà di materiali

con qualità speciali adatte alla vita nei territori selvaggi. Di seguito sono descritti tre di questi materiali speciali.

Lanugine del cardo: Questo tessuto leggerissimo deve il nome alla sensazione di morbidezza che dà al tatto e al colore grigio tortora. Gli elfi hanno creato armature imbottite con questo materiale per secoli, ed è particolarmente amato dagli incantatori arcani.

Un'armatura imbottita con lanugine del cardo pesa soltanto la metà di una normale armatura imbottita. Garantisce a chi la indossa un bonus di circostanza +2 alle prove di Nascondersi in aree con oscurità o penombra, poiché si confonde con lo sfondo incerto. Viene considerata un'armatura perfetta (il costo di perfezione è incluso nel costo indicato dell'armatura).

La lanugine del cardo ha 2 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 0.

Legno selvatico: Il raro albero *saelas* (*saelas* è una parola in Elfico che in Comune si traduce "legno selvatico") produce un legno con una serie di qualità peculiari. Non solo è straordinariamente flessibile per vari giorni dopo essere stato raccolto, ma gli oggetti creati con il legno selvatico ricrescono dopo essere stati danneggiati. In mano a un fabbricante di armature abile anche nella lavorazione del legno, il legno selvatico può essere usato per creare armature leggere forti quasi quanto quelle in acciaio. È molto apprezzato dai druidi, che possono indossarlo senza dover sacrificare le loro capacità di classe.

Un'armatura di legno selvatico fornisce 1 punto in meno di bonus di armatura rispetto a una comune armatura dello stesso tipo. Tuttavia, il bonus di Des massimo dell'armatura aumenta di 1, la sua penalità di armatura alla prova viene ridotta di 1 (minimo 0) e la sua probabilità di fallimento

degli incantesimi arcani è ridotta del 5%. Inoltre, chi indossa un'armatura di legno selvatico può ignorare la sua penalità di armatura alla prova per le prove di Nascondersi effettuate in aree con sottobosco o fitto sottobosco.

Un'armatura fatta con il legno selvatico pesa tre quarti del peso che avrebbe lo stesso oggetto se fatto di metallo. Un'armatura fatta non principalmente di metallo non viene influenzata in modo significativo dall'essere costituita in parte di legno selvatico.

Purché venga esposta alla luce del sole per almeno 1 ora al giorno, un'armatura di legno selvatico "cura" naturalmente 1 danno ogni 24 ore. Se viene lasciata a mollo in almeno 3,7 litri d'acqua mentre è esposta alla luce del sole per 8 ore, cura 5 danni.

Un'armatura fatta di legno selvatico è sempre di qualità perfetta (il costo di perfezione è incluso nel costo indicato dell'armatura). Un'armatura di legno selvatico costa il doppio di una normale armatura perfetta dello stesso tipo, ma non richiede più tempo per essere modellata di quanto richieda un'armatura perfetta di quel tipo. Per ogni prova di Artigianato (fabbricare armature) richiesta per creare un'armatura di legno selvatico, è necessaria anche una prova di Artigianato (lavorare il legno) contro la stessa CD (sebbene non sia obbligatorio che lo stesso personaggio effettui entrambe le prove).

Il legno selvatico ha 10 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 6.

Trama di foglie: Come suggerisce il nome, un'armatura con trama di foglie è fatta di foglie di foresta, che vengono poi trattate con uno speciale procedimento alchemico che le rende dure e flessibili come cuoio, con un peso e un ingombro decisamente inferiori.

La probabilità di fallimento degli incantesimi arcani per un'armatura con trama di foglie è ridotta del 5% rispetto a una comune armatura dello stesso tipo, grazie alla sua incredibile flessibilità. Il bonus di Destrezza massimo dell'armatura viene aumentato di +1, e la sua penalità di armatura alla prova (se ne ha una) viene diminuita di 2. Esistono versioni con trama di foglie di armature imbottite, di cuoio, di cuoio borchiato e di pelle; il cuoio borchiato con trama di foglie generalmente incorpora borchie di legnoscuo che lo rendono apprezzato dai druidi.

Creare un'armatura con trama di foglie richiede una singola prova di Artigianato (alchimia) con CD 25 effettuata con successo oltre alla normale prova di Artigianato (fabbricare armature).

Un'armatura con trama di foglie costa 740 mo in più di una comune armatura dello stesso tipo. Ha una durezza 2 e 5 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

EQUIPAGGIAMENTO

Moltissimi oggetti comuni usati da elfi, raptoran e halfling sono diventati di uso comune in tutti i popoli da parecchio tempo. Però, ci sono alcuni oggetti che solo loro sanno costruire perfettamente o apprezzare appieno.

Aquilone da carico: In verità abbastanza simile a un aliante, un aquilone da carico può sollevare fino a 125 kg quando trainato in avanti. Il carico viene sospeso in un cesto o rete sotto l'aquilone. Un gruppo di circa cinque corde di canapa lunghe 9 metri permette a una o più creature di trainare l'aquilone. L'aquilone stesso ha le dimensioni di una creatura Grande (spazio 3 metri).

Per trainare in aria un aquilone carico, una creatura (o parecchie creature) devono essere in grado di trascinare il peso

dell'aquilone e del suo carico. Il materiale trasportato nell'aquilone non conta come peso che trasportano le creature trainanti, ma le creature che trainano si muovono a velocità ostacolata (vedi pagina 162 del *Manuale del Giocatore* e pagina 20 della *Guida del DUNGEON MASTER*) a meno che non siano in grado di trascinare almeno il doppio del peso dell'aquilone e del suo carico.

Un aquilone trainato ha manovrabilità scarsa e una velocità in avanti minima di 12 metri. Se non mantiene la sua velocità in avanti minima, l'aquilone scende al ritmo di 18 metri ogni round.

Un vento forte (vedi pagina 95 della *Guida del DUNGEON MASTER*) può sollevare un aquilone carico, purché qualcuno rimanga a terra per stabilizzarlo.

Arpa elfica: I musicisti di tutte le culture apprezzano questi strumenti perfetti per le loro limpide tonalità melodiose. I bardi li bramano. Questi strumenti producono una purezza di suono sconosciuta in qualsiasi strumento di fattura non elfica. Come tutti gli strumenti musicali perfetti, un'arpa elfica garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere effettuate con essa. Lo strumento, però, è così raffinato che un musicista veramente abile con esso può fare meraviglie. I personaggi con almeno 5 gradi in Intrattenere (strumenti a corda) ottengono un bonus di circostanza +1 extra alle prove di Intrattenere effettuate con l'arpa (per un bonus totale di +3).

Un'arpa elfica non solo produce una musica ineguagliabile da qualsiasi altro strumento mortale, è anche bellissima da guardare. Siccome la sua bellezza deriva da un disegno particolarmente intricato, è più difficile da creare di altri strumenti perfetti, perché richiede un'attenzione maggiore e il doppio del tempo. Quando si controllano i progressi settimanali o quotidiani del costruttore nel creare l'oggetto, si deve moltiplicare il risultato della prova per metà della CD dell'oggetto per determinare il valore del lavoro dell'artigiano.

L'arpa elfica esiste di parecchie dimensioni diverse. Un'arpa a mano è alta solo 15 cm e larga 20 cm. Ha una tonalità acuta, grazie alle corde piuttosto corte, ma il suono è altrettanto piacevole. La base dell'arpa include un manico che consente al musicista di tenerla stretta mentre pizzica le corde.

Un'arpa da grembo è alta circa 60 cm e larga 90 cm. Il musicista di solito posiziona l'arpa su un tavolo oppure si siede e la tiene in grembo. È possibile suonare un'arpa da grembo stando in piedi, ma il musicista subisce una penalità di -1 alla prova di Intrattenere (anche se si applicano comunque i bonus di circostanza derivanti dalla qualità dell'arpa e dall'abilità del suonatore).

Un'arpa grande è uno strumento splendido, alto all'incirca 180 cm e largo altrettanto. Il musicista solitamente siede su una sedia o su uno sgabello per suonarla.

Cuoio melario: Il cuoio melario è una tela leggera usata come protezione dalla pioggia e dall'umidità. Prende nome dal suo colore dorato e dalla trama, che assomiglia a un morbido cuoio conciato. Elfi, raptoran e halfling usano il cuoio melario per le tende e per proteggere l'attrezzatura da accampamento. Si smaglia e si strappa facilmente, ragion per cui il cuoio melario non serve a molto fuori dall'accampamento. Tuttavia, è impermeabile grazie al trattamento alchemico che gli dà il colore e la trama caratteristici.

Un personaggio equipaggiato con un mantello con il cappuccio fatto di cuoio melario abbastanza grande da coprirne il corpo ottiene un bonus di circostanza +1 alle prove di Sopravvivenza effettuate per resistere agli effetti di tempo atmosferico inclemente. Se il personaggio rimane fermo, il bonus aumenta a



Una rete da trasporto e un aquilone da carico trascinati da due raptoran

+2. Le dimensioni di un mantello con cappuccio variano da un quadrato con lato di 90 cm (per personaggi Piccoli o Medi) a un quadrato con lato di 180 cm (per personaggi Medi o Grandi).

Una tenda fatta di cuoio melario fornisce un bonus di +4 alle prove di Sopravvivenza per chiunque si trovi all'interno. Il costo di tutte queste tende comprende pali e picchetti. Una tenda triangolare piccola (abbastanza spaziosa perché un personaggio Piccolo riesca a sdraiarsi con la sua attrezzatura) è larga 60 cm per una lunghezza di 120 cm. Una tenda triangolare media (abbastanza spaziosa per un personaggio Medio e la sua attrezzatura) è 90 cm per 210 cm. Le tende triangolari sono alte tanto quanto sono larghe. Una tenda quadrata con lato di 3 metri è abbastanza grande per un gruppo di quattro personaggi Piccoli o Medi. Una tenda quadrata con lato di 6 metri è abbastanza grande per un gruppo di otto personaggi Piccoli o Medi oppure di quattro personaggi Grandi. Le tende quadrate hanno un'altezza che è la metà della loro larghezza.

Fusciacca: Questa larga cintura di stoffa a pieghe nasconde parecchie tasche interne. Nelle pieghe di una fusciacca sono cucite dieci tasche, ognuna in grado di contenere un oggetto del peso di circa 125 grammi. Le pieghe di una fusciacca possono celare praticamente qualunque cosa possa essere riposta dentro alla cintura: un oggetto grosso al massimo come un uovo di gallina non lascia rigonfiamenti visibili nella parte esterna della fusciacca. Una fusciacca è ideale per trasportare in modo discreto piccoli oggetti quali monete, pietre preziose, fiale, componenti materiali e gioielli. Garantisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Rapidità di Mano effettuate per nascondersi addosso piccoli oggetti (vedi "Rapidità di Mano," pagina 81 del *Manuale del Giocatore*).

Per quanti le indossano e hanno la necessità di trasportare più scorte, molte fusciacche sono fatte con dei ganci sulla parte esterna. Chi la indossa può appendere anche piccole

TABELLA 7-3: EQUIPAGGIAMENTO

Oggetto	Costo	Peso
Aquilone da carico	150 mo	25 kg
Arpa elfica		
A mano	150 mo	1 kg
Da grembo	350 mo	2 kg
Grande	1.500 mo	75 kg
Cuoio melario		
Mantello con cappuccio piccolo	15 mo	125 gr
Mantello con cappuccio grande	40 mo	500 gr
Tenda triangolare piccola	30 mo	1 kg
Tenda triangolare media	60 mo	2,5 kg
Tenda quadrata con lato di 3 metri	120 mo	10 kg
Tenda quadrata con lato di 6 metri	240 mo	20 kg
Fusciacca	10 mo	500 gr.
Rete da trasporto	10 mo	2,5 kg

borse e altri oggetti fuori dalla fusciacca, proprio come con una cintura normale.

Rete da trasporto. Questa rete robusta ha maglie più larghe di una rete da pesca. I raptoran la usano per spostare le merci dai villaggi dei raptoran ai mercati di scambio. La rete è quadrata con lato di 1,5 metri e ha una corda di canapa lunga 6 metri che pende da ogni estremità. Le corde consentono a due raptoran di dividersi il carico della rete. La rete può sopportare 50 kg di materiale.

OGGETTI MAGICI

Gli elfi maghi hanno creato molti tipi di oggetti magici nel corso degli anni, di cui parecchi sono ora di uso comune. Gli halfling e i raptoran incantatori hanno a loro volta portato il loro contributo.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI

Le armi magiche di elfi, raptoran e halfling enfatizzano la velocità, la furtività e l'adattabilità.

Colpo sfuocato: A comando (un'azione gratuita), un'arma con questa capacità speciale svanisce parzialmente alla vista, apparendo soltanto come una sagoma indistinta, sebbene chi la impugna possa vederla normalmente. Quando usata in un attacco, un'arma dal colpo sfuocato attivata (insieme alla mano e al braccio di chi la impugna) appare solo come una sfocatura informe vicino al corpo di chi la impugna. L'effetto di sfocatura impedisce a un nemico di sapere con esattezza dove sia mirato il colpo. Il primo attacco con un'arma dal colpo sfuocato ogni round è compiuto come se il bersaglio fosse colto alla sprovvista. I nemici che non si affidano alla vista per combattere (come, ad esempio, le creature con la qualità speciale di vista cieca) e le creature con il privilegio di classe di schivare prodigioso conservano il bonus di Destrezza e i bonus di schivare alla CA contro gli attacchi di chi impugna l'arma.

Un'arma dal colpo sfuocato può rimanere sfuocata fino a 10 round al giorno. La durata dell'effetto non ha bisogno di essere in round consecutivi; anche disattivare l'effetto è un'azione gratuita.

Questa proprietà può essere applicata soltanto ad armi da mischia.

Illusione debole; LI 3°; Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità* o *sfocatura*; Prezzo bonus +2.

Scomparsa: Alle razze dei territori selvaggi piace viaggiare leggeri. Per permettere di soddisfare questo desiderio, gli elfi e gli halfling maghi hanno sviluppato armi a scomparsa, che possono piegarsi in due semplicemente premendo un perno sul manico o sull'elsa. Le armi a scomparsa sono facili da nascondere quando ripiegate e non facilmente identificabili come armi, cosa che le rende molto popolari tra i ladri.

Quando è ripiegata, un'arma a scomparsa scende in un cilindretto abbastanza piccolo da stare comodamente in mano a chi impugna l'arma. Premendo un secondo perno si apre l'arma, che compare sempre in mano di chi la impugna, pronta all'uso. Premere il perno per piegare o aprire l'arma è un'azione gratuita.

Se il personaggio usa l'abilità Rapidità di Mano per nascondere un'arma a scomparsa ripiegata, ottiene un bonus di circostanza +2 alla prova. Siccome l'arma ripiegata sta perfettamente in mano al personaggio, può tentare di nascondere un'arma di qualsiasi taglia.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *restringere oggetto*; Prezzo +7.500 mo.

ARMI SPECIFICHE

L'affinità degli elfi con le spade e gli archi raggiunge il suo apice con l'*arcospada*.

Arcospada: Il magico *arcospada* parte dal concetto di arco di fattura elfica (vedi pagina 166) e lo rende ancora migliore.

Come indica il nome, l'arma può trasformarsi da spada ad arco (o viceversa) grazie al semplice pensiero di chi la impugna (un'azione gratuita). Chi impugna l'arma può perfino intercambiare attacchi con arco e spada come parte della stessa azione di attacco completo.

In forma di spada, l'arma presenta un'impugnatura da arco e un pomo che sembra la punta ricurva di un arco. La lama è spesso decorata con una freccia. In forma di arco, l'arma è fatta di metallo e ogni metà della parte curva dell'arco sembra la lama di una spada.

In entrambe le forme, un *arcospada* ha lo stesso bonus di potenziamento. Il bonus di potenziamento di un *arcospada* può essere migliorato come se si migliorassero due armi separate (ad esempio, migliorare un *arcospada*+1 per renderlo un *arcospada*+2 costa 12.000 mo, come se si stessero migliorando due armi+1 ad armi+2). A un *arcospada* si possono aggiungere capacità speciali (quali, *infuocato*); tali capacità costano il doppio della quantità normale (di nuovo, come se si migliorassero due armi separate) e si applicano a entrambe le armi se possibile. Se viene aggiunta una capacità speciale che non può essere applicata a entrambe le armi (come *vorpal* o *distanza*), si applica all'*arcospada* soltanto quando è in una forma adatta (ad esempio, un *arcospada della distanza*+1 è un'arma della distanza solo in forma di arco).

Gli elfi generalmente producono *archispada* dei seguenti tipi.

Arcospada leggero: Questa arma può cambiare tra la forma di stocco e di arco corto. È preferita dagli elfi ladri. Ogni arma ha un bonus di potenziamento +1.

Arcospada: Questa arma può cambiare tra la forma di spada lunga e arco lungo. È preferita dagli elfi ranger. Ogni arma ha un bonus di potenziamento +1.

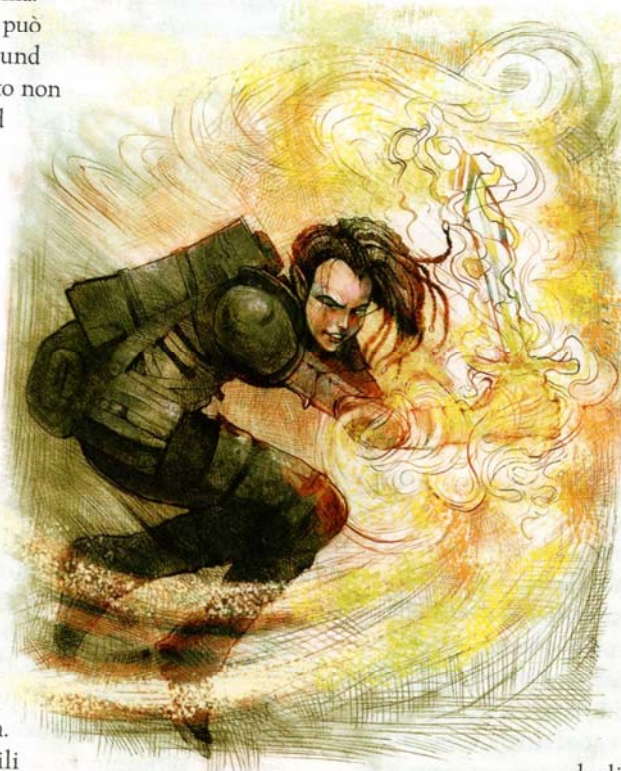
Arcospada grande: Questa arma può cambiare tra la forma di spadone e arco lungo composito. È preferita dagli elfi guerrieri. Ogni arma ha un bonus di potenziamento +1. L'arco lungo composito può avere qualsiasi bonus di forza desiderato al momento della creazione; l'esempio sottostante ha un bonus di For +4.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *restringere oggetto*, il creatore deve essere un elfo; Prezzo 6.650 mo (*arcospada leggero*), 6.690 mo (*arcospada*) o 7.150 mo (*arcospada grande*); Costo 3.650 mo + 240 PE (*arcospada leggero*), 3.690 mo + 240 PE (*arcospada*) o 4.150 mo + 240 PE (*arcospada grande*).

CAPACITÀ SPECIALE DELLE ARMATURE

Le armature magiche di elfi, raptoran e halfling si focalizzano sulla leggerezza e sull'utilità. Alle razze delle terre selvagge piace sfruttare il più possibile il peso che trasportano.

Silvestre: Un'armatura con questa capacità speciale consente a chi la indossa di entrare in un albero e uscire da un altro albero come se sotto l'effetto di *traslazione arborea*, ma solo se ha la capacità



Lidda brandisce una spada corta del colpo sfuocato

di andatura nel bosco. Utilizzare questa capacità è un'azione gratuita, ma chi indossa l'armatura può sfruttare la capacità soltanto tre volte al giorno (cioè, può entrare in un albero e uscire da un altro in tre occasioni durante le 24 ore). Un'armatura silvestre è la preferita da elfi e raptoran druidi e ranger.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *traslazione arborea*; Prezzo +9.000 mo.

ARMATURE SPECIFICHE

Elfi, halfling e raptoran sono esperti nel creare armature particolarmente adatte alla vita nei territori selvaggi.

Armatura di pelle di tigre: Questo giaco di maglia+4 è popolare tra gli elfi ranger. Ha uno strato esterno di pelliccia a strisce. Chi indossa l'armatura può usare su di sé *grazia del gatto* una volta al giorno. L'armatura fornisce anche a chi la indossa un bonus di competenza +2 alle prove di Nascondersi. In aree di erba alta o sottobosco, il bonus di Nascondersi aumenta a +4; chi la indossa riceve anche un bonus di competenza +2 alle prove di Nuotare, Saltare e Scalare. In ciascun caso, la penalità di armatura alla prova dell'armatura si applica normalmente.

Fino a un massimo di 10 round al giorno, chi indossa l'armatura ottiene la qualità speciale di olfatto acuto (vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*). Attivare questo effetto è un'azione gratuita; i round in cui è attivo questo effetto non devono necessariamente essere consecutivi.

Come azione gratuita, chi indossa l'armatura può far spuntare un paio di artigli (che infliggono 1d4 danni se chi la indossa è di taglia Media, o 1d3 danni se è di taglia Piccola). Chi la indossa può attaccare con entrambi gli artigli come se fossero armi naturali. Con l'azione di attacco completo, può usare entrambi gli artigli con il suo bonus di attacco completo, purché non attacchi con nessun'altra arma durante il suo attacco completo. Quando usa questa opzione, chi indossa l'armatura non ottiene attacchi extra grazie a un alto bonus di attacco base. In alternativa, chi indossa l'armatura può usare un singolo artiglio per compiere un attacco come arma naturale secondaria (-5 al tiro per colpire, nessun effetto sugli altri attacchi di chi indossa l'armatura). Il personaggio non può usare l'artiglio come attacco naturale secondario se ha già compiuto un attacco secondario, o viceversa. Chi indossa l'armatura può usare gli artigli fino a un massimo di 10 round al giorno, e quei round non devono necessariamente essere consecutivi. Se chi indossa l'armatura di pelle di tigre carica un nemico mentre usa gli artigli, può compiere un attacco completo contro il nemico (artigliando due volte con il suo bonus di attacco completo).

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *grazia del gatto*, *metamorfofi* o capacità di forma selvatica; Prezzo 33.150 mo; Costo 6.750 mo + 1.312 PE.

Armatura di pelle di volpe: Questa armatura di cuoio+2 ha uno strato esterno coperto da una pelliccia rosso dorata o grigia con bordo bianco. Chi indossa l'armatura può usare su di sé *astuzia della volpe* una volta al giorno. L'armatura fornisce anche a chi la indossa un bonus di competenza +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente Nascondersi.

Fino a un massimo di 10 round al giorno, chi indossa l'armatura ottiene la qualità speciale di olfatto acuto (vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*). Attivare questo effetto è un'azione gratuita; i round in cui è attivo questo effetto non devono necessariamente essere consecutivi.

Una volta al giorno, chi indossa l'armatura può usare su di sé *passare senza tracce*; mentre l'incantesimo è attivo, chi

indossa l'armatura ottiene anche la capacità di andatura nel bosco (vedi pagina 36 del *Manuale del Giocatore*).

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *astuzia della volpe*, *passare senza tracce*, *metamorfofi* o capacità di forma selvatica; Prezzo 18.960 mo; Costo 9.560 mo + 752 PE.

Armatura di pelliccia d'orso: Prediletta da molti elfi guerrieri e barbari, questa *corazza di piastre+5* ha uno strato esterno di irsuta pelliccia bruna o nera. Chi la indossa può usare su di sé *resistenza dell'orso* una volta al giorno. L'armatura, inoltre, fornisce a chi la indossa un bonus di competenza +2 alle prove di lotta.

Fino a un massimo di 10 round al giorno, chi indossa l'armatura ottiene la qualità speciale di olfatto acuto (vedi pagina 308 del *Manuale dei Mostri*). Attivare questo effetto è un'azione gratuita; i round in cui è attivo questo effetto non devono necessariamente essere consecutivi.

Come azione gratuita, chi la indossa può far spuntare all'armatura un paio di artigli (infliggendo 1d6 danni se chi la indossa è di taglia Media, oppure 1d4 danni se è di taglia Piccola). Quando utilizza gli artigli, la portata naturale di chi indossa l'armatura aumenta di 1,5 metri. Chi la indossa può attaccare con entrambi gli artigli come se fossero armi naturali. Con l'azione di attacco completo, può usare entrambi gli artigli con il suo bonus di attacco completo, purché non attacchi con nessun'altra arma durante il suo attacco completo. Quando usa questa opzione, chi indossa l'armatura non ottiene attacchi extra grazie a un alto bonus di attacco base. In alternativa, chi indossa l'armatura può usare un singolo artiglio per compiere un attacco come arma naturale secondaria (-5 al tiro per colpire, nessun effetto sugli altri attacchi di chi indossa l'armatura). Il personaggio non può usare l'artiglio come attacco naturale secondario se ha già compiuto un attacco secondario, o viceversa. Chi indossa l'armatura può usare gli artigli fino a un massimo di 10 round al giorno, e quei round non devono necessariamente essere consecutivi.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistenza dell'orso*, *metamorfofi* o capacità di forma selvatica; Prezzo 38.550 mo; Costo 19.450 mo + 1.528 PE.

Armatura di penne di gufo: Questa armatura di cuoio+1 è popolare tra la gente che desidera trascorrere del tempo con i raptoran. L'armatura ha uno strato esterno coperto di piume grigie screziate di nero. Chi indossa l'armatura può usare su di sé *saggezza del gufo* una volta al giorno. Chi la indossa ottiene un bonus di competenza +8 alle prove di Osservare effettuate in aree in penombra. Chi la indossa riceve anche un bonus di competenza +4 alle prove di Ascoltare e Muoversi Silenziosamente.

Fino a un massimo di 10 round al giorno, chi indossa l'armatura può far spuntare le ali e volare a una velocità di 12 metri (buona), purché non trasporti più di un carico leggero. Attivare questo effetto è un'azione gratuita; i round in cui è attivo questo effetto non devono necessariamente essere consecutivi.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *saggezza del gufo*, *metamorfofi* o capacità di forma selvatica; Prezzo 20.175 mo; Costo 10.525 mo + 828 PE.

Armatura di piume di falco: Questa armatura di cuoio borchiato+3 è popolare tra halfling ed elfi ladri e bardi. Ha uno strato esterno coperto di piume dorate. Chi indossa l'armatura può usare su di sé *splendore dell'aquila* una volta al giorno. Un personaggio ottiene un bonus di competenza +8 alle prove di Osservare mentre indossa l'armatura.

Fino a un massimo di 10 round al giorno, chi indossa l'armatura può far spuntare le ali e volare a una velocità di 18 metri (buona), purché non trasporti più di un carico leggero. Attivare

questo effetto è un'azione gratuita; i round in cui è attivo questo effetto non devono necessariamente essere consecutivi.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *splendore dellaquila*, *metamorfosi* o capacità di forma selvatica; Prezzo 28.775 mo; Costo 14.475 mo + 1.144 PE.

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Come per le loro armature, gli oggetti meravigliosi fabbricati da elfi, raptoran o halfling si focalizzano sull'utilità e la portabilità.

Borsa di sopravvivenza: Questa borsa da cintura di cuoio dall'aspetto comune può letteralmente salvare la vita di chi la usa nei territori selvaggi. Cinque volte al giorno, l'utilizzatore di una *borsa di sopravvivenza* può infilare una mano e recuperare a sua scelta uno degli oggetti elencati sotto. Può tirare fuori lo stesso

oggetto cinque volte in un giorno, cinque oggetti diversi o produrre qualsiasi altra combinazione fino a cinque oggetti. Estrarre un oggetto dalla borsa è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Ogni oggetto dura 8 ore, a meno che non sia indicato diversamente.

- Razioni da viaggio per una creatura Media per un giorno.
- Un otre contenente 7,4 litri d'acqua. La borsa scompare se viene vuotata completamente.
- Una tenda e due giacigli adatti a creature Medie.
- 15 metri di corda di canapa arrotolata, che scompaiono dopo 4 ore.
- Una pala.
- Un fuoco da campo (circa un quadrato con lato di 60 cm). Il fuoco può essere lasciato bruciare, oppure può essere fatto a pezzi per creare otto torce accese. Ogni torcia rimossa riduce di 1 ora il tempo di combustione rimanente. Se il fuoco viene spento, qualsiasi porzione non bruciata svanisce.
- Un arco corto composito (bonus di For +1) e una faretra con 20 frecce. L'arco scompare 1 round dopo che è stata estratta l'ultima freccia dalla faretra.
- Un mulo con morso, briglie, sella e bisacce da sella. Il morso, le briglie, la sella e le bisacce svaniscono se rimosse dal mulo.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cavalcaturo*, *creazione maggiore*; Prezzo 5.000 mo; Peso 2,5 kg.

Cintura delle tasche nascoste: Questo oggetto può essere fatto di seta o di cuoio morbido, ma è sempre piuttosto largo e con una grossa fibbia (di solito di ottone o argento). Nascoste all'interno della cintura ci sono dieci piccole tasche, ognuna delle quali sembra abbastanza grande da contenere qualche moneta. Ogni tasca in realtà funziona come una piccola *borsa conservante* e può contenere fino a 13,5 dm³ oppure 2,5 kg di materia non vivente. Nessun oggetto con una qualche dimensione che superi i 15 cm può essere riposto in una tasca. Qualunque cosa infilata

dentro a una tasca effettivamente ha solo un decimo del suo peso normale, quindi una tasca piena pesa al massimo 250 grammi.

Inoltre, dietro a ogni tasca visibile si trovano due tasche segrete, per un totale di trenta tasche in tutto. Si può accedere alle tasche nascoste solo mediante una parola di comando. Un incantesimo *visione del vero* rivela la presenza delle tasche nascoste ma non il comando necessario per aprirle.

Perfino quando è piena, una tasca non crea mai un rigonfiamento, quindi una *cintura delle tasche nascoste* stracolma di 75 kg di oggetti ha l'aspetto di una cintura normale.

Accedere a una tasca (comprese quelle nascoste) è un'azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità. Per infilare qualsiasi oggetto nella cintura, chi la indossa semplicemente spinge l'oggetto nella cintura. Farlo mentre si pronuncia la parola di comando pone l'oggetto in una delle tasche nascoste (se ce n'è una vuota). Nominare un

oggetto riposto e pronunciare una

seconda parola di comando estrae

l'oggetto nominato dalla cintura

e lo piazza in mano a chi indossa la cintura, se-

bene il personaggio potrebbe semplicemente infilare la mano

in una delle dieci tasche normali e tirare fuori l'oggetto, proprio come se

stesse recuperando un oggetto infilato (un'azione di movimento che provoca

attacchi di opportunità; vedi pagina 141 del *Manuale del Giocatore*).

La semplice perquisizione di chi indossa la cintura non rivela alcun oggetto depositato nella cintura, e frugare nelle tasche visibili non può

rivelare nulla di ciò che è infilato nelle tasche nascoste. È possibile usare una prova di Rapidità

di Mano per tirare fuori qualcosa da una delle dieci tasche visibili, ma solo chi indossa o tiene

in mano la cintura può accedere alle tasche nascoste, e poi soltanto con la parola di comando corretta.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scritto segreto di Leomund*; Prezzo 5.000 mo; Peso 0,5 kg.

Emblema dell'ala sicura: Questo piccolo oggetto piumato può essere indossato o portato. Se il possessore cade per almeno 1,5 metri, l'emblema diventa un paio di ali piumate che gli consentono di sfruttare un effetto di *caduta morbida* per scendere illeso da qualsiasi altezza fino a 54 metri. L'emblema non richiede alcuna attivazione. Quando il possessore atterra, l'emblema scompare, dopo avere consumato la propria magia.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *caduta morbida*; Prezzo 250 mo.

NUOVI INCANTESIMI

Gli elfi sono creatori prolifici di nuovi incantesimi, sia arcani che divini, e molti degli incantesimi noti descritti nel *Manuale del Giocatore* sono di origine elfica. Ma anche le altre razze delle terre selvagge sono esperte nell'adattare poteri magici ai loro bisogni specifici e alcuni dei seguenti incantesimi riflettono questo fatto.



Soveliss indossa un'armatura di piume di falco

Illustrazione di D. Crabbapple



Grazie al potere psionico della freccia vivente (vedi pagina 176), un elfo può colpire il suo bersaglio...

INCANTESIMI DA MAGO E DA STREGONE

- Incantesimi di 2° livello da mago e da stregone**
Arma ritornante: Arma da lancio ritorna dal lanciatore.
- Incantesimi di 4° livello da mago e da stregone**
Prontezza aerea: +9 m a velocità di volare, +1 a CA e tiri salvezza mentre vola, manovrabilità migliore di una categoria.
Volo tenace: Trasporta carichi medi a velocità di volare completa; durata del volo raddoppia.

INCANTESIMI DA RANGER

- Incantesimi di 1° livello da ranger**
Vista del rapace: Ottiene +5 a prove di Osservare; penalità di incremento di gittata dimezzata.
- Incantesimi di 2° livello da ranger**
Velo silvestre: Incantatore si fonde discretamente in ambienti naturali, insieme ai suoi amici.

DOMINIO DEL CIELO

- Divinità:** Duthila, Lliendil, Tuilviel Glithien.
- Poteri concessi:** La velocità di volare dell'incantatore (o velocità di planare) migliore di 1,5 metri.
- Aggiungere Osservare all'elenco delle abilità di classe da chierico dell'incantatore.

INCANTESIMI DA ASSASSINO

- Incantesimi di 2° livello da assassino**
Arma ritornante: Arma da lancio ritorna dal lanciatore.

INCANTESIMI DA CHIERICO

- Incantesimi di 4° livello da chierico**
Polvere alla polvere: Disintegra non morti con attacco col raggio.

INCANTESIMI DA DRUIDO

- Incantesimi di 1° livello da druido**
Vista del rapace: Ottiene +5 a prove di Osservare; penalità di incremento di gittata dimezzata.
- Incantesimi di 2° livello da druido**
Evoca falco crudele: Evoca falco crudele al servizio dell'incantatore.
Velo silvestre: Incantatore si fonde discretamente in ambienti naturali, insieme ai suoi amici.

ARMA RITORNANTE

Trasmutazione
Livello: Assassino 2, mago/stregone 2
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione veloce
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un'arma da lancio
Durata: 1 round per livello (1)
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No (innocuo)

L'arma influenzata da questo incantesimo ottiene la capacità di ritornare in mano a chi l'ha lanciata (come per la capacità speciale ritornante descritta a pagina 225 della Guida del DUNGEON MASTER).

EVUCA FALCO CRUDELE

Evocazione (Convocazione)
Livello: Cielo 2, druido 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un falco crudele evocato
Durata: 1 minuto per livello (1)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un falco crudele (vedi pagina 189). Compare nel punto indicato dall'incantatore e agisce immediatamente, nel turno

- Incantesimi del dominio del Cielo**
 - Vista del rapace:** Ottiene +5 a prove di Osservare; penalità di incremento di gittata dimezzata.
 - Evoca falco crudele:** Evoca falco crudele al servizio dell'incantatore.
 - Volo tenace:** Trasporta carichi medi a velocità di volare completa; durata del volo raddoppia.
 - Prontezza aerea:** +9 m a velocità di volare, +1 a CA e tiri salvezza mentre vola, manovrabilità migliore di una categoria.
 - Controllare venti:** Cambia direzione e velocità del vento.
 - Camminare nel vento:** Incantatore e alleati diventano vaporosi e viaggiano veloci.
 - Inversione della gravità:** Oggetti e creature cadono verso l'alto.
 - Padronanza del cielo:** Incantatore ottiene +2 a tiri per colpire e per i danni mentre in aria; manovrabilità diventa perfetta; nemici incorrono in penalità contro incantatore.
 - Evoca roc fedele:** Evoca un roc potente al servizio dell'incantatore.

dell'incantatore. Quest'ultimo può dare ordini telepatici al falco crudele come azione gratuita, cosa che permette all'incantatore di guidarne le azioni come più desidera.

EVUCA ROC FEDELE

Evocazione (Convocazione)

Livello: Cielo 9

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Un roc evocato

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo evoca un roc particolarmente potente. Compare nel punto indicato dall'incantatore (supponendo che lo spazio sia abbastanza grande da contenere una creatura Mastodontica) e agisce immediatamente, nel turno dell'incantatore. Quest'ultimo può dare ordini telepatici al roc come azione gratuita, cosa che permette all'incantatore di guidarne le azioni come più desidera. Il roc ha statistiche normali per una creatura della sua specie (vedi pagina 210 del *Manuale dei Mostri*), con l'aggiunta di un bonus di potenziamento +5 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza. Le sue armi naturali sono considerate armi magiche al fine di superare la riduzione del danno.

PADRONANZA DEL CIELO

Trasmutazione [Aria]

Livello: Cielo 8

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

L'aria che circonda l'incantatore si modella per aiutarlo e interferire con gli attacchi dei suoi nemici. Mentre è in aria, l'incantatore ottiene un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni. La sua manovrabilità diventa perfetta e il suo movimento (che sia o meno in aria) non subisce gli effetti dei venti di forza inferiore all'uragano (vedi pagina 95 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

I venti che sferzano intorno all'incantatore (l'equivalente di una tempesta di vento) fanno sì che gli attacchi da arma a distanza compiuti contro di lui manchino il bersaglio automaticamente, e perfino le armi da assedio subiscono una penalità

di -4 ai tiri per colpire. Gli attacchi in mischia compiuti da creature di taglia Enorme o inferiore hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio. Le creature di taglia Media o inferiore non possono entrare nel suo spazio (come, ad esempio, per spingerlo o per compiere acrobazie attraverso il suo spazio).

Questo incantesimo non ha alcun effetto se lanciato sott'acqua o in un ambiente privo d'aria.

POLVERE ALLA POLVERE

Trasmutazione

Livello: Chierico 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Dal dito puntato dell'incantatore si sprigiona un raggio dorato. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio voluto.

Un cadavere o una creatura non morta colpito dal raggio subisce 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 10d8). Qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore ridotta a 0 o meno punti ferita da questo incantesimo viene disintegrata, lasciandosi dietro soltanto un residuo di polvere fine. Il raggio non ha effetto sugli oggetti che non sono cadaveri; di conseguenza, l'equipaggiamento della creatura non subisce alcun effetto.

Una creatura che effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra subisce danni dimezzati.

PRONTEZZA AEREA

Trasmutazione

Livello: Cielo 4, mago/stregone 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione veloce

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 minuto per livello (I)

L'incantatore diventa più veloce e con una maggiore manovrabilità mentre è in volo. La sua velocità di volare aumenta di 9 metri e la sua manovrabilità quando vola migliora di una categoria, fino a un



...anche da una direzione inaspettata.

massimo di perfetta (vedi pagina 20 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Mentre è in aria, l'incantatore ottiene un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura e ai tiri salvezza sui Riflessi.

VELO SILVESTRE

Illusione (Mascheramento)

Livello: Druido 2, ranger 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersagli: Una o più creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo fa sì che i soggetti si fondano con l'ambiente naturale che li circonda, nascondendoli e silenziando i rumori che producono. Tutti i bersagli ottengono un bonus di competenza +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi mentre sono all'esterno in un ambiente naturale. L'incantesimo non ha effetto in ambienti cittadini o all'interno (compreso nei dungeon).

Quanti subiscono l'effetto dell'incantesimo possono vedersi e sentirsi tra loro come se non fossero influenzati dall'incantesimo. Qualsiasi creatura soggetta che si sposta a più di 9 metri da un altro bersaglio perde i bonus garantiti dall'incantesimo.

VISTA DEL RAPACE

Trasmutazione

Livello: Cielo 1, druido 1, ranger 1

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello (I)

L'acuità visiva dell'incantatore migliora drasticamente. Ottiene un bonus di com-

petenza +5 alle prove di Osservare. Se ha 5 o più gradi di Osservare, subisce soltanto metà della normale penalità di incremento di gittata per gli attacchi a distanza (-1 per ogni incremento di gittata, invece di -2).

VOLO TENACE

Trasmutazione

Livello: Cielo 3, mago/stregone 4

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: Vedi testo

L'incantatore può portare in alto più peso mentre vola e il suo volo dura più a lungo del normale. Può volare a velocità normale quando indossa un'armatura media o trasportare fino a un carico medio. Se la sua capacità di volare (naturale o magica) ha una durata limitata, essa viene raddoppiata. Questo incantesimo dura finché l'incantatore rimane in aria; termina nel momento in cui atterra.

NUOVI POTERI PSIONICI

Sebbene i misteri della mente non siano strettamente associati con le razze delle terre selvagge, elfi, halfling e raptoran, esattamente come le altre razze, hanno sviluppato certi poteri psionici che imbrigliano o aumentano le loro inclinazioni naturali.

BOOMERANG TELECINETICO

Psicocinesi

Livello: Cineta 3, combattente psichico 3

Dimostrazione: Visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione veloce

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un oggetto

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza ai poteri: Sì (oggetto)

Punti potere: 5

Lo psionico può infondere in un oggetto una versione dall'azione insolitamente veloce della capacità speciale di arma ritornante, così che ritorni nelle sue mani un istante dopo che il suo attacco si è risolto. Gli halfling con poteri psionici spesso sfruttano *boomerang telecinetico* su pugnali o asce da lancio.

A differenza di un'arma con la capacità speciale ritornante (vedi pagina 225 della *Guida del DUNGEON MASTER*), un oggetto infuso di *boomerang telecinetico* ritorna in mano a chi l'ha lanciato immediatamente dopo che l'attacco è risolto, consentendo che l'arma venga usata di nuovo nello stesso turno.

Aumento: Per ogni 2 punti potere aggiuntivi che spende, lo psionico può infondere in un ulteriore oggetto il beneficio di *boomerang telecinetico*.

FRECCIA VIVENTE

Metacreatività

Livello: Combattente psichico 5

Dimostrazione: Uditiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma da tiro toccata

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza ai poteri: Sì (oggetto)

Punti potere: 9

Quando manifesta la *freccia vivente*, lo psionico dà una parvenza di vita alle armi da tiro che tira contro i nemici (spesso frecce scagliate con un arco, ma anche quadrelli da balestra, proiettili per fionda e altre armi da tiro sono soggetti a questo potere). Il potere influenza la prima arma da tiro scagliata dallo psionico ogni round, rendendola semi-senziente e garantendole la capacità di alterare il proprio corso durante il volo.

Lo psionico può scagliare una *freccia vivente* contro un bersaglio che conosce ed entro la gittata massima dell'arma. La *freccia vivente* viaggia fino al bersaglio, perfino dietro agli angoli. Soltanto un ostacolo non aggirabile o il limite della gittata della freccia impedisce che raggiunga il suo bersaglio. Una porta chiusa ostacola una *freccia vivente*, così come una stanza altrimenti sigillata. Questo effetto nega i modificatori di copertura e occultamento, ma per il resto il tiro per colpire viene effettuato normalmente. La freccia conserva qualsiasi proprietà magica che altrimenti potrebbe avere, quale un bonus di potenziamento dall'arco o dalla freccia stessa.

Aumento: Lo psionico può aumentare questo potere in uno o entrambi i seguenti modi.

1. Per ogni 3 punti potere aggiuntivi che spende, lo psionico può scagliare una *freccia vivente* addizionale ogni round (supponendo che abbia attacchi multipli per round con quell'arma a distanza).

2. Se spende 2 punti potere aggiuntivi, lo psionico ottiene una breve visione del bersaglio dal punto di vista della freccia

(come se avesse manifestato il potere *percezione chiaroveggente*; vedi pagina 120 del *Manuale Completo delle Arti Psioniche*). Lo psionico vede il bersaglio soltanto per una frazione di secondo e la visione termina quando la freccia colpisce il bersaglio oppure non riesce a raggiungerlo.

IMPULSO CONTRARIO

Telepatia

Livello: Innato/psion 3

Dimostrazione: Uditiva e visiva

Tempo di manifestazione: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza ai poteri: Sì

Punti potere: 5

Impulso contrario costringe il suo bersaglio a fare il contrario del suo intento generale per qualche secondo. Un impulso breve ma incontrollabile domina i pensieri del soggetto, che agirà secondo quell'impulso al meglio delle sue capacità durante il suo turno successivo.

Quando si manifesta durante il combattimento, *impulso contrario* quasi sempre convince il soggetto ad attaccare un alleato invece che un nemico. In una situazione sociale, di solito significa che il soggetto dice qualcosa di inappropriato od offensivo (infliggendo una penalità di -10 a qualsiasi prova di Diplomazia o Raggirare che venga effettuata). Il soggetto ritorna in sé alla fine del suo turno e, da lì in avanti, può agire normalmente.

Aumento: Per ogni 3 punti potere aggiuntivi che lo psionico spende, la CD del tiro salvezza di questo potere aumenta di 1 e il potere può influenzare un ulteriore bersaglio. Qualsiasi bersaglio aggiuntivo non può essere a più di 4,5 metri da un altro bersaglio del potere.

Illustrazione di C. Lukacs



Elfi, halfling, raptoran e i loro affini offrono una profusione di idee che un Dungeon Master può sfruttare per rendere le proprie campagne più varie e interessanti. Questo capitolo fornisce consigli per adattare le linee guida delle campagne della *Guida del DUNGEON MASTER* ai personaggi e alle culture ispirati da questo volume, compresi esempi di PNG per una varietà di gradi di sfida. Include anche nuove creature con cui i PG potrebbero familiarizzare.

ASSEMBLARE IL GRUPPO

Il Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER* indica cinque metodi base per riunire un gruppo di avventurieri; le descrizioni ivi comprese si applicano a un gruppo di personaggi che includono razze presenti in questo volume proprio come per qualsiasi gruppo, sebbene possa essere valida qualche forzatura.

Casualità: I personaggi potrebbero incontrarsi come risultato di qualche disastro o altro avvenimento importante. Magari un incendio che imperversa nella foresta spinge i rifugiati a mettersi in salvo e capita che i PG giungano nello stesso luogo di ricovero per essere incaricati di scortare i vecchi e i malati lontano dal pericolo, o magari rispondono tutti alla richiesta di aiuto per domare l'incendio, ritrovandosi così a lavorare insieme.

Conoscenza reciproca: Gli elfi anziani, gli halfling messaggeri e i raptoran portavoce solari vengono a contatto con molte persone di tutti i generi e diventano ottimi consiglieri e mentori per riunire un gruppo di avventurieri.

Il cliché: È certamente possibile che un gruppo di PG si incontri a un crocevia, in un paese di confine o in una taverna di passaggio. Potrebbero anche incontrarsi quando una carovana di halfling giunge in una città e si ferma per fare affari.

Intervento esterno: Non ci sono molte probabilità che un gruppo di nuovi personaggi possa riunirsi per ordine di un singolo PNG, a meno che non vivano tutti nella stessa comunità. Gruppi di PNG influenti, come alcune delle classi di prestigio descritte nel Capitolo 5 di questo volume, potrebbero inviare singoli PG perché si uniscano a uno sforzo combinato.

Storia: I personaggi elfi, halfling e raptoran hanno svariate opportunità per riuscire a conoscersi nel corso degli anni. Tutti i personaggi potrebbero provenire da un'area in cui un paese elfico è situato vicino al territorio di uno stormo di raptoran, una località visitata regolarmente dalle carovane di halfling. Magari i personaggi sono semplicemente cresciuti insieme. Tra la pratica elfica di prendere bambini in affidamento e la propensione degli halfling ad adottare gli orfani, i membri di praticamente qualsiasi gruppo potrebbero esser stati amici di infanzia.

L'AMBIENTAZIONE COMUNITÀ ELFICHE

Una campagna focalizzata su una delle razze descritte in questo volume ha buone probabilità di presentare luoghi nei territori selvaggi lontano dalle città. Le avventure si svolgeranno in vallate nascoste, tra foreste prive di sentieri e lungo strade interminabili e solitarie. Le avventure urbane e sotterranee potrebbero dimostrarsi rare. Questo genere di campagna avrà un impatto sul gioco sotto molti aspetti.

Ambito regionale: L'azione nella campagna probabilmente si focalizzerà su un'intera regione invece che su un solo insediamento o dungeon. I personaggi compiranno lunghi spostamenti via terra abbastanza spesso mentre proseguono le loro avventure in località decisamente lontane tra loro. La maggior parte dei loro migliori amici e peggiori nemici sarà molto distante da ovunque capiti di trovarsi al gruppo in qualsiasi momento.

Ritmo più lento. Gli incontri possono verificarsi a distanza di parecchi giorni l'uno dall'altro quando i PG compiono un lungo spostamento nei territori selvaggi, cosa che concede loro molto tempo per recuperare le forze tra le diverse sfide. I singoli incontri possono essere più difficili (e spesso dovrebbero esserlo) siccome i PG possono affrontarli con tutti i punti ferita e con la dotazione completa di incantesimi e privilegi di classe.

D'altro canto, potrebbero volerci parecchi giorni o settimane prima che riescano a ripristinare gli approvvigionamenti. I gruppi che esauriscono pozioni, pergamene, fuoco dell'alchimista, frecce argentate o altre scorte esauribili potrebbero trovare che sfide altrimenti facili siano per loro più difficili del normale. Una lunga avventura intrapresa con approvvigionamenti inadeguati può essere un vero e proprio sforzo per i gruppi che non pianificano in modo appropriato. Perfino gruppi dotati di una buona lungimiranza potrebbero impiegare giorni o settimane per portare a termine semplici imprese. Il DM deve stabilire il ritmo degli avvenimenti di conseguenza (almeno fino a che il gruppo non ottiene l'accesso a magia di teletrasporto o a qualche altro metodo di viaggio rapido).

Incontri in ordine sparso: Molti incontri si svolgeranno all'esterno. Gli incontri all'interno o sotterranei sono limitati all'interno dei confini di stanze e sale, e i combattimenti si svolgono a distanza ravvicinata, con ben poco tempo o spazio per manovrare prima che le due fazioni si trovino in mischia.

Gli incontri all'esterno, però, possono verificarsi a distanze limitate soltanto dall'estensione della visuale, che in effetti può essere considerevole. Il combattimento a distanza è comune e, di solito, entrambe le fazioni hanno parecchio tempo e spazio per manovrare e sfruttare a proprio vantaggio il terreno.

DEMOGRAFIA

Il Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER* fornisce linee guida per la generazione casuale di comunità di varie dimensioni. Tuttavia, le comunità ivi descritte sono state ideate per rispecchiare comunità medie in tutto il mondo di una campagna e quindi preferire gli umani come creature più numerose di qualsiasi comunità. Per creare comunità razziali che siano differenti dalle comunità umane, utilizzare le seguenti linee guida.

Gli elfi raramente formano grandi comunità. Bramano gli spazi aperti e tentano di minimizzare il proprio impatto sul territorio. Pertanto, le comunità elfiche generalmente sono più piccole e più distanti tra loro delle comunità umane. Tali comunità di solito hanno anche una popolazione quasi omogenea. L'eccezioni sono i maggiori centri politici, religiosi o scolastici: luoghi che non possono funzionare bene senza un gran numero di persone.

Le comunità elfiche hanno il normale limite di monete d'oro per gli acquisti. Tuttavia, il limite di monete d'oro quando si acquistano oggetti speciali di manifattura elfica (quali arpe elfiche e *mantelli elfici*) è più alto del 50% rispetto alla cifra indicata. Lo stesso aumento si applica agli oggetti che gli elfi usano spesso (sia magici che normali), comprese armi da tiro, munizioni, armature leggere, pergamene e pozioni.

Le comunità elfiche usano le linee guida generali per determinare il potere centrale, l'allineamento del potere centrale e le autorità di più alto livello fornite nel Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER*, con l'eccezione di quanto indicato qui.

TABELLA 8-1: GENERAZIONE CASUALE DI COMUNITÀ ELFICHE

d%	Dimensioni comunità	Popolazione ¹	Limite MO ²
01-15	Accampamento	20-80	40 mo
16-30	Avamposto	81-400	100 mo
31-50	Villaggio	401-900	200 mo
51-70	Piccolo paese	901-2.000	800 mo
71-90	Grande paese	2.001-5.000	3.000 mo
91-95	Piccola città	5.001-12.000	15.000 mo
96-99	Grande città	12.001-25.000	40.000 mo
100	Metropoli	25.001 o più	100.000 mo

¹ Popolazione adulta. Il numero di non adulti in una comunità elfica varia dall'1% al 10% della popolazione adulta.

² Aggiungere il 50% per armi da tiro, munizioni, armature leggere, pergamene, pozioni e oggetti speciali di fattura elfica.

TABELLA 8-2: MESCOLANZA RAZZIALE DELLE COMUNITÀ ELFICHE

Isolata ¹	Mista ¹	Integrata ¹
98% elfi	90% elfi	60% elfi
1% halfling ²	6% halfling ²	20% halfling ²
1% altre razze	3% gnomi ³	15% gnomi ³
	1% altre razze	5% altre razze

¹ Solitamente l'85% delle comunità elfiche sono isolate, il 14% sono miste e l'1% sono integrate.

² Spesso soprattutto spilungoni.

³ Spesso soprattutto gnomi delle foreste.

COMUNITÀ HALFLING

Le comunità di halfling solitamente sono più piccole e più distanti tra loro delle comunità di altre razze.

Le comunità di halfling usano le linee guida generali per determinare il potere centrale, l'allineamento del potere centrale e le autorità di più alto livello fornite nel Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Le comunità permanenti di halfling generalmente hanno una base mercantile; il limite di monete d'oro per acquistare oggetti viene raddoppiato in tali comunità.

TABELLA 8-3: GENERAZIONE CASUALE DI COMUNITÀ HALFLING

d%	Dimensioni comunità	Popolazione ¹	Limite MO ²
01-20	Piccolo insediamento ³	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
- ⁴	Grande città	12.001-25.000	40.000 mo
- ⁴	Metropoli	25.001 o più	100.000 mo

¹ Popolazione adulta. Il numero di non adulti in una comunità halfling varia dal 25% al 30% della popolazione adulta.

² In una comunità permanente (non una carovana), utilizzare il doppio di questa cifra quando si stabilisce il valore massimo di oggetti disponibili alla vendita.

³ Molte carovane usano queste cifre quando si spostano.

⁴ Le grandi città e metropoli di halfling esistono soltanto dove sceglie il DM e non sono mai generate casualmente.

TABELLA 8-4: MESCOLANZA RAZIALE DELLE COMUNITÀ HALFLING

Isolata ¹	Mista	Integrata
98% halfling	85% halfling	45% halfling
1% gnomi	5% gnomi	20% gnomi
1% altre razze	5% umani	18% umani
	3% elfi	15% elfi
	2% altre razze	2% altre razze

¹ Sebbene il DM sia libero di modificare il mondo della campagna come necessario, solitamente il 10% delle comunità halfling permanenti sono isolate, il 55% sono miste e il 35% sono integrate.

COMUNITÀ RAPTORAN

Le comunità raptoran sono ancora più piccole e sparpagliate delle comunità elfiche. Uno stormo di raptoran raramente ha più di 100 adulti. È possibile sfruttare le cifre della Tabella 8-1 per le comunità raptoran; il 75% di esse saranno accampamenti e il 25% saranno avamposti. Ridurre il limite di monete d'oro della comunità del 50%; i raptoran hanno ben poco denaro e raramente hanno merci da vendere. In ogni caso, i raptoran preferiscono barattarle in cambio di oggetti utili piuttosto che accettare denaro.

Utilizzare la tabella a pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il tipo di potere centrale in una comunità di raptoran. Utilizzare la Tabella 8-6, sotto, per determinare l'allineamento del potere centrale di una comunità di raptoran.

Visitare uno stormo di raptoran è molto simile a visitare una comunità elfica isolata, con la differenza che è improbabile che gli stranieri vengano ammessi nella torre a spirale o nell'abitazione a strapiombo scavata nella roccia dello stormo. I raptoran sono notturni, quindi le loro comunità sono attive di notte e silenziose di giorno.

AVVENTURE NELLE COMUNITÀ ELFICHE

Una comunità elfica (o un'enclave elfica in una città dove gli elfi sono in minoranza) sembra più un giardino che una città a quanti non sono elfi. Ci sono pochissime strade vere e proprie; invece, vari sentieri tortuosi attraversano boschetti di alberi imponenti. Ovunque crescono fiori e cespugli decorativi. Molti edifici sono sollevati su palafitte o appollaiati tra gli alberi.

Le comunità elfiche generalmente se la cavano senza una visibile forza di polizia, ma sentinelle inosservate sono a disposizione per risolvere le dispute. Gli elfi sono tolleranti,

ma possono permettersi di esserlo perché non tendono a turbare la vita altrui.

Siccome un alto numero di elfi usano la magia, le comunità elfiche tendenzialmente hanno un potere centrale magico. (La probabilità che una comunità elfica abbia un potere centrale magico è considerevolmente maggiore rispetto a quanto suggerito nella Tabella "Potere centrale" a pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER*.)

Le comunità elfiche, inoltre, la maggior parte delle volte tendono verso poteri centrali caotici, con caotico buono come allineamento più comune (vedi Tabella 8-6). Gli insediamenti elfici legali di solito hanno un qualche legame con Vandria Gilmadrith (i chierici di Vandria possono detenere il potere, oppure i cittadini importanti potrebbero essere suoi seguaci). Allo stesso modo, gli insediamenti malvagi spesso hanno un qualche legame con Lolth.

TABELLA 8-5: POTERE CENTRALE ELFICO

Dimensioni comunità	Modificatore al tiro del d20
Accampamento (piccolo insediamento)	+0
Avamposto (borgo)	+1
Villaggio	+2
Piccolo paese	+3
Grande paese	+4
Piccola città	+5 (tirare due volte)
Grande città	+6 (tirare tre volte)
Metropoli	+7 (tirare quattro volte)

d20	Tipo di potere centrale
8 o meno	Convenzionale ¹
9-12	Non standard
13 o più	Magico

¹ L'1% ha un potere centrale mostruoso oltre a quello convenzionale.

TABELLA 8-6: ALLINEAMENTO DEL POTERE CENTRALE ELFICO

d%	Allineamento
01-04	Legale buono
05-06	Legale neutrale
07	Legale malvagio
08-22	Neutrale buono
23-26	Neutrale
27-28	Neutrale malvagio
29-89	Caotico buono
90-96	Caotico neutrale
97-100	Caotico malvagio

Gli elfi di solito trattano con ospitalità i visitatori che si comportano bene. Gli ospiti possono aspettarsi un pasto di benvenuto, servizi minori quali bagni, possibilità di fare il bucato e riparazione di equipaggiamento consumato dai viaggi, e un alloggio modesto (di solito nulla più di un posto asciutto per dormire). Gli elfi attribuiscono grande valore all'autosufficienza, quindi dai visitatori ci si attende che proseguano per la loro strada dopo un giorno o due, a meno che non siano stati invitati a rimanere più a lungo.

Gli elfi rispettano i diritti dell'individuo ma mettono il benessere dei loro cittadini al di sopra della libertà dei visitatori di fare tutto quel che vogliono. Gli ospiti che commettono dei crimini generalmente vengono puniti con la richiesta di rimediare al danno provocato (in qualsiasi forma possa comportare) e risarcire gli anziani della comunità per il loro tempo e disturbo nell'occuparsi del problema. La giustizia elfica può dimostrarsi severa (perfino fatale), quando gli elfi si sentono in pericolo o profondamente offesi da un crimine commesso nella loro comunità.



Gli insediamenti nelle terre selvagge possono apparire stupendi e inquietanti allo stesso tempo

AVVENTURE NELLE COMUNITA HALFLING

Gli halfling, la più piccola delle razze comuni, solitamente costruiscono insediamenti come conviene alla loro statura. Gli gnomi troveranno che l'arredamento, le porte e l'altezza dei soffitti delle abitazioni degli halfling siano piuttosto confortevoli (anche se leggermente ristretti), ma la maggior parte degli altri personaggi si sentirà un po' come degli adulti che visitano una stanza di dimensioni adatte ai bambini e ai loro giocattoli. Le attività commerciali che offrono servizi ai non halfling avranno porte, soffitti e almeno qualche mobile abbastanza grande e alto da accomodare gente di taglia Media, ma anche in quei posti i personaggi più alti, soprattutto umani e mezzorchi, di tanto in tanto sbatteranno la testa.

La maggior parte delle attività in un insediamento di halfling è commerciale e sociale. Gli halfling e i loro visitatori di solito hanno ben poco tempo o inclinazione per qualsiasi cosa che non sia vendere e comprare. Siccome molti halfling hanno una vena ladresca, i visitatori devono fare attenzione ai borseggiatori e ai truffatori.

Utilizzare la tabella a pagina 137 della *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il tipo di potere centrale in una comunità di halfling. Fare riferimento alla Tabella 8-7, sotto, per determinare l'allineamento di tale potere centrale.

TABELLA 8-7: ALLINEAMENTO DEL POTERE CENTRALE HALFLING

d%	Allineamento
01	Legale buono
02	Legale neutrale
03	Legale malvagio
04-29	Neutrale buono
30-79	Neutrale
80-81	Neutrale malvagio
82-96	Caotico buono
97-98	Caotico neutrale
99-100	Caotico malvagio

I personaggi che visitano una comunità halfling possono aspettarsi di trovare alloggi confortevoli di dimensioni appropriate in una taverna o in un ostello per viaggiatori. Queste sistemazioni non sono mai gratuite, sebbene il proprietario possa offrire come omaggio bevande di un qualche tipo nei paesi buoni o neutrali. Le stanze dei visitatori nelle comunità buone o neutrali saranno equipaggiate con robuste serrature e sbarre o paletti all'interno (anche solo per far sentire gli ospiti al sicuro). Anche gli alloggi nelle comunità malvagie hanno serrature e paletti... oltre a entrate segrete in alcune stanze che sono tenute chiuse dall'esterno.

Gli ospiti di una carovana di passaggio godono di almeno un pasto gratis (anche se una carovana potrebbe non avere molto da condividere) e sono liberi di dividere l'accampamento. Gli halfling si dimostrano sempre curiosi e i loro ospiti ricevono numerosi inviti a raccontare storie

sulle loro recenti avventure. L'incapacità di un visitatore a raccontare una storia provoca invariabilmente un grosso disappunto.

Gli halfling solitamente hanno un atteggiamento abbastanza permissivo verso i crimini non violenti, soprattutto quando vengono commessi nei confronti dei loro visitatori. Le vittime di crimini di poca entità raramente trovano soddisfazione in una comunità halfling. Una borsa tagliata o un oggetto sgraffignato ottengono parole di solidarietà da parte delle autorità della comunità ma nulla più. Chiunque perda un oggetto particolarmente prezioso può ottenere aiuto a recuperarlo, pagando il giusto prezzo. Se i PG dovessero riuscire a sventare un tentativo di rubare loro qualcosa, la giustizia degli halfling si dimostrerà rapida: gli halfling hanno una bassissima tolleranza nei confronti del fallimento di uno dei loro. Gli halfling hanno anche una scarsa tolleranza verso la violenza rivolta contro di loro, e personaggi che tentino di farsi giustizia con le loro mani verranno rapidamente scortati fuori dall'insediamento.

ESEMPI DI PNG

I seguenti PNG includono individui con cui i personaggi giocanti potranno probabilmente interagire quando si avvicinano a una comunità di quella razza; questi esempi di personaggi dovrebbero rendere più facile per il DM creare e arbitrare avventure ambientate in territori selvaggi.

I PNG qui presentati in dettaglio contemplano partite di livello da basso a medio e presentano alcuni degli archetipi delle razze delle terre selvagge. Sebbene questi PNG abbiano allineamento buoni o neutrali, il DM può utilizzarli come nemici semplicemente cambiando i loro allineamenti e le capacità legate all'allineamento (quali i domini di un chierico e i nemici prescelti di un ranger).

ESEMPI DI PNG ELFI

I PNG elfi che seguono rappresentano figure importanti nella società elfica.

Elfo cappellano

Questo chierico funge da guida spirituale per una piccola comunità elfica, e fornisce guarigione magica a una compagnia militare di elfi.

Elfo cappellano: Elfo chierico 3; GS 3; umanoide Medio; DV 3d8+3; pf 20; Iniz +2; Vel 6 m; CA 19, contatto 12, colto alla sprovvista 17; Att base +2; Lotta +2; Att o Att comp +4 in mischia (1d8/19-20, spada lunga perfetta) o +5 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto); AS incantesimi, scacciare non morti 4 volte al giorno (+1, 2d6+4, 3°); QS tratti degli elfi, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +5; For 10, Des 14, Cos 12, Int 8, Sag 15, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Cercare +1, Concentrazione +3, Osservare +4, Saltare -6, Sapienza Magica +1; Arma Focalizzata (spada lunga)^B, Incantare in Combattimento, Schivare.

Linguaggi: Comune, Elfico.

Tratti degli elfi: Gli elfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Un elfo che semplicemente passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente. **Incantesimi da chierico preparati** (3° livello dell'incantatore): 0 - guida (CD 12), individuazione del magico, luce, riparare (CD

12); 1° - arma magica^D (CD 13), favore divino, santuario (CD 13), scudo della fede (CD 13); 2° - aiuto, arma spirituale^D, blocca persone (CD 14).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Guerra (Arma Focalizzata con spada lunga) e Protezione (interdizione protettiva garantisce un bonus di resistenza +3 al successivo tiro salvezza, 1 volta al giorno).

Proprietà: Corazza di piastre+1, buckler perfetto, spada lunga perfetta, arco lungo perfetto con 20 frecce, pozione di invisibilità.

Elfo soldato d'élite

Questo elfo, un veterano delle battaglie contro gli orchi e altri nemici del popolo elfico, lancia la maggior parte dei suoi incantesimi prima di dirigersi in battaglia.

Elfo soldato d'élite: Elfo guerriero 2/mago 3; GS 5; umanoide Medio; DV 2d10 più 3d4; pf 23; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +6; Att o Att comp +8 in mischia (2d6+5/19-20, spadone+1) o +6 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto); AS incantesimi; QS tratti degli elfi, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +3; For 16, Des 15, Cos 10, Int 14, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Cavalcare +7, Cercare +4, Concentrazione +6, Intimidire +4, Osservare +2, Saltare +8, Sapienza Magica +8, Scalare +8; Arma Focalizzata (spadone), Mobilità, Schivare, Scrivere Pergamene, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Elfico; Gnomesco, Silvano

Tratti degli elfi: Gli elfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Un elfo che semplicemente passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Incantesimi da mago preparati (3° livello dell'incantatore; 10% fallimento incantesimi arcani): 0 - aprire/chiudere (CD 12), individuazione del magico, luce, messaggio; 1° - arma magica (CD 13), ritirata rapida, scudo; 2° - grazia del gatto (CD 14), protezione dalle frecce (CD 14), resistenza dell'orso (CD 14).

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti tranne distruggere non morti, suono fantasma e tocco di affaticamento; 1° - armatura magica, caduta morbida, cavalcatura, colpo accurato, dardo incantato, sonno; 2° - forza del toro, movimenti del ragno.

Proprietà: Giaco di maglia in mithral+1, spadone+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +3) con 20 frecce, libro degli incantesimi.

Elfo storico

Se i PG hanno domande sulla storia degli elfi o sull'antica magia elfica, questo elfo pieno di rughe potrebbe avere le risposte per loro.

Elfo storico: Elfo mago 7/maestro del sapere 2; GS 9; umanoide Medio; DV 9d4; pf 24; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12, contatto 12, colto alla sprovvista 10; Att base +4; Lotta +3; Att o Att comp +4 in mischia (1d6/18-20, stocco+1); AS incantesimi; QS tratti degli elfi, segreto del maestro del sapere (padronanza istantanea [Raccogliere Informazioni]), sapienza +8, visione crepuscolare; AL LB; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +8; For 8, Des 14, Cos 11, Int 19, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +12, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (locali) +16, Conoscenze (storia) +16, Raccogliere Informazioni +10, Sapienza Magica +16; Abilità

Focalizzata (Conoscenze [storia]), Creare Armi e Armature Magiche, Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene.

Linguaggi: Comune, Elfico; Draconico, Gnomesco, Silvano, Tuilvilanuue.

Sapienza: Come per il privilegio di classe di conoscenze bardiche del bardo (vedi pagina 28 del *Manuale del Giocatore*).

Tratti degli elfi: Gli elfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Un elfo che semplicemente passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Incantesimi da mago preparati (9° livello dell'incantatore): 0 - individuazione del magico (2), lettura del magico (2); 1° - armatura magica (CD 15), charme su persone (CD 15), comprensione dei linguaggi, identificare, scudo; 2° - grazia del gatto (CD 16), levitazione, localizza oggetto, serratura arcana, vento sussurrante; 3° - dissolvi magie, linguaggi (CD 17), suggestione (CD 17), vista arcana; 4° - localizza creatura, porta dimensionale (CD 18), scrutare (CD 18); 5° - contattare altri piani, telecinesi (CD 19).

Libro degli incantesimi: come sopra più 0 - tutti tranne distruggere non morti e tocco di affaticamento; 1° - allarme, blocca porte, cancellare, disco fluttuante di Tenser, protezione dal male, servitore inosservato; 2° - bocca magica, dissimulare, fiamma perenne, forza del toro, occulta oggetto, resistenza dell'orso, scassinare; 3° - anti-individuazione, cerchio magico contro il male, chiaroudienza/chiaroveggenza, fulmine, luce diurna, pagina segreta, scritto illusorio, velocità, volare; 4° - charme sui mostri, creazione minore, occhio arcano, scolpire pietra; 5° - blocca mostri, fabbricare, immagine persistente, inviare, legame planare inferiore, legame telepatico di Rary, santuario privato di Mordenkainen, scrigno segreto di Leomund, teletrasporto.

Proprietà: Stocco+1, fascia dell'intelletto+2, mantello della resistenza+2, libro degli incantesimi, bacchetta dei dardi incantati (5° livello dell'incantatore, 21 cariche), bacchetta della mano magica (30 cariche), pergamena con teletrasporto.

GRUPPI DI ELFI

Gli elfi formano molti tipi differenti di gruppi. Questa sezione presenta alcuni esempi di raggruppamenti di elfi da utilizzare nella propria campagna. Si consiglia di sfruttarli come base per le proprie creazioni.

Esploratori (LI 1-2): 1d3+1 elfi combattenti (vedi pagina 96 del *Manuale dei Mostri*).

Pattuglia (LI 6): 1d4 elfi combattenti (vedi pagina 96 del *Manuale dei Mostri*), 1d2 seguigi elfici (vedi pagina 189), 1 elfo soldato d'élite (vedi sopra).

Pattuglia d'élite (LI 11): 2 elfi cappellani (vedi sopra), 3 elfi soldati d'élite (vedi sopra), 1 mezzelfo viandante selvatico (vedi pagina 139).

Spedizione archeologica (LI 12): 4 elfi soldati d'élite (vedi sopra), 1 elfo storico (vedi sopra) e 1 ruathar umano (vedi pagina 131).

ESEMPI DI PNG HALFLING

I PNG halfling che seguono rappresentano figure importanti nella società degli halfling.

Halfling cantastorie

Mentre le altre nazioni raccontano di epiche battaglie e del conflitto di dei e draghi, gli halfling ascoltano storie

della vita da viaggiatori che sono a volte divertenti, oppure moraleggianti o tragiche.

Halfling cantastorie: Halfling bardo 6; GS 6; umanoide Piccolo; DV 6d6+6; pf 29; Iniz +2; Vel 6 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +4; Lotta +1; Att o Att comp +8 in mischia (1d3+2/19-20, pugnale+1) o +9 a distanza (1d3+1/19-20, pugnale perfetto); AS incantesimi; QS conoscenze bardiche +8, musica bardica; AL N; TS Temp +4, Rifl +8, Vol +5; For 13, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 8, Car 15.

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Conoscenze (storia) +9, Diplomazia +4, Intimidire +4, Intrattenere (oratoria) +11, Nascondersi +6, Percepire Intenzioni +8, Raccogliere Informazioni +11, Raggiare +11, Saltare -3; Arma Accurata, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Schivare.

Linguaggi: Comune, Halfling.

Musica bardica: Utilizzare musica bardica sei volte al giorno. Vedi il privilegio di classe del bardo a pagina 29 del *Manuale del Giocatore*.

Controcanto (Sop): Usare musica o poesie per contrastare effetti magici che dipendono dal suono.

Affascinare (Mag): Usare musica o poesie per far diventare una o più creature affascinate da lui.

Inspirare competenza (Sop): Usare musica o poesie per aiutare un alleato a eseguire con successo un compito.

Inspirare coraggio (Sop): Usare musica o poesie per rafforzare gli alleati contro la paura e migliorare le loro capacità di combattimento.

Suggestione (Mag): Usare musica o poesie per imporre una suggestione (come per l'incantesimo) a una creatura che ha già affascinato.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/3 al giorno; 6° livello dell'incantatore): 0 - individuazione del magico, lettura del magico, luce, messaggio, ninna nanna (CD 13), prestidigitazione (CD 12); 1° - charme su persone (CD 14), cura ferite leggere (CD 13), risata incontenibile di Tasha (CD 14), ritirata rapida; 2° - eroismo (CD 15), suggestione (CD 15), trama ipnotica (CD 14).

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+1, pugnale+1, 2 pugnali perfetti, flauto, bacchetta di confusione inferiore (30 cariche), pergamena con velocità.

Halfling mercante

Le strade pericolose tra diverse fermate commerciali lucrative hanno reso questo halfling capace di qualcosa di più che barattare e contrattare.

Halfling mercante: Halfling ladro 3/guerriero 2; GS 5; umanoide Piccolo; DV 3d6+3 più 2d10+2; pf 29; Iniz +3; Vel 6 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +4; Lotta +2; Att o Att comp +8 in mischia (1d4+2/18-20, stocco perfetto) o +10 a distanza (1d3, fionda perfetta); AS attacco furtivo +2d6; QS eludere, percepire trappole +1, scoprire trappole; AL LB; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +3; For 14, Des 16, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +9, Ascoltare +8, Cavalcare +11, Diplomazia +13, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +7, Percepire Intenzioni +8, Raggiare +9, Saltare +2, Scalare +3, Valutare +5; Mobilità^B, Negoziatore, Persuasivo, Schivare^B.

Linguaggi: Comune, Halfling.

Attacco furtivo (Str): Questo halfling mercante infligge 2d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un

bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpo critico sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Questo halfling mercante può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se questo halfling mercante viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Scoprire trappole (Str): Questo halfling mercante può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato+1, buckler perfetto, stocco perfetto, fionda perfetta con 10 proiettili, mantello della resistenza+1, pozione di cura ferite moderate, pozione di splendore dell'aquila, 4 ampole di fuoco dell'alchimista, cane da galoppo ("Rufus"), finimenti e sella.

Halfling scassinatore

Questo è l'halfling che porta avanti il tipico stereotipo: un ladro che si diverte a rubare alla gente alta.

Halfling scassinatore: Halfling ladro 9; GS 9; umanoide Piccolo; DV 9d6+9; pf 43; Iniz +4; Vel 6 m; CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +6/+1; Lotta +3; Att +9 in mischia (1d4+1/18-20, stocco perfetto) o +12 a distanza (1d3/19-20 più veleno, balestra a mano perfetta); Att comp +9/+4 in mischia (1d4+1/18-20, stocco perfetto) o +10 a distanza (1d3/19-20 più veleno, balestra a mano perfetta); AS attacco furtivo +5d6; QS eludere, schivare prodigioso migliorato, percepire trappole +3, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL CN; TS Temp +5, Rifl +11, Vol +4; For 12, Des 18, Cos 12, Int 14, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Artista della Fuga +10, Ascoltare +2, Camuffare +13, Cercare +19, Diplomazia +1, Disattivare Congegni +16, Equilibrio +6, Intimidire +1, Muoversi Silenziosamente +23, Nascondersi +20, Raggiungere +11, Rapidità di Mano +18, Saltare +5, Scalare +15, Scassinare Serrature +22; Dita Sottili, Fintare Migliorato, Maestria in Combattimento, Schivare.

Linguaggi: Comune, Halfling; Nanico, Elfico.

Attacco furtivo (Str): Questo halfling scassinatore infligge 5d6 danni extra con un attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, o contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per un qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli fino a 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpo critico sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Lo scassinatore può scegliere di infliggere danni non letali con il suo attacco furtivo, ma

solo quando usa un'arma pensata per quello scopo, come ad esempio un manganello (sfollagente).

Eludere (Str): Se questo halfling scassinatore viene esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli permetterebbe di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Non può essere attaccato ai fianchi e può subire un attacco furtivo solo da un personaggio che abbia almeno 13 livelli da ladro.

Scoprire trappole (Str): Questo halfling scassinatore può trovare, disarmare o aggirare le trappole con una CD di 20 o superiore. Può usare l'abilità Cercare per trovare e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come aggirare la trappola senza attivarla né disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Questo halfling scassinatore conserva il bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: Giaco di maglia in mithral del movimento silenzioso+1, stocco perfetto, balestra a mano perfetta con 10 quadrelli, 4 dosi di veleno di aspidi nera (per i quadrelli da balestra), veste della fuga, occhiali della visione dettagliata, polvere dell'apparizione.

GRUPPI DI HALFLING

Gli halfling avventurieri si integrano in un'ampia varietà di gruppi, spesso con un miscuglio di altre razze. Questa sezione presenta alcuni esempi tipici di incontri con soli halfling.

Pattuglia (LI 1-2): 1d3+1 halfling combattenti (vedi pagina 137 del *Manuale dei Mostri*).

Carro mercantile (LI 6): 4 halfling combattenti (vedi pagina 137 del *Manuale dei Mostri*), 1 halfling mercante (vedi sopra).

Intrattenitori erranti (LI 8): 2 halfling cantastorie (vedi sopra).

Squadra di rapinatori talentuosi (LI 12): 2 halfling scassinatori (vedi sopra), 1 halfling pugnale fruscante (vedi pagina 126).

Truffatori (LI 13): 2 halfling scassinatori (vedi sopra), 2 halfling rubafortuna (vedi pagina 135).

ESEMPI DI PNG RAPTORAN

I PNG raptoran seguenti rappresentano figure importanti nella società dei raptoran.

Raptoran giovane pellegrino

Questo raptoran è impegnato nel Cammino dei Quattro Venti, un pellegrinaggio che termina quando impara a volare.

Raptoran giovane pellegrino: Raptoran barbaro 1; GS 1; umanoide Medio (raptoran); DV 1d12+2; pf 14; Iniz +1; Vel 12 m, volare 12 m (media); CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +1; Lotta +3; Att o Att comp +4 in mischia (1d8+3/x3, lancia perfetta) o +2 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito); AS ira 1 volta al giorno; QS visione

crepuscolare, tratti dei raptoran; AL CB; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +1; For 15, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +3, Saltare +4, Scalare +6, Sopravvivenza +5; Attacco Poderoso.

Linguaggi: Comune, Tuilvilanuue.

Ira (Str): Una volta al giorno, questo raptoran giovane pellegrino può cadere in preda a uno stato di ira feroce che dura 7 round. I seguenti cambiamenti sono attivi finché dura la sua ira: pf aumentano di 2; CA 14, contatto 9, colto alla sprovvista 13; Lotta +5; Att o Att comp +6 in mischia (1d8+6/x3, lancia perfetta) o +2 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito); TS Temp +6, Vol +3; For 19, Cos 18; Saltare +6, Scalare +8. Alla fine dell'ira, il raptoran giovane pellegrino è affaticato per la durata dell'incontro.

Tratti dei raptoran: I raptoran possono planare a una velocità di 12 metri, con manovrabilità media. I raptoran hanno un infallibile senso dell'orientamento e sanno sempre da che parte è il nord.

Proprietà: Corazza di piastre perfetta, lancia perfetta, arco lungo composito (bonus di For +2) con 20 frecce, 2 pozioni di cura ferite leggere.

Raptoran sentinella

Questo raptoran si libra sopra i territori dei raptoran, sorvegliando i viaggiatori da lontano e sfidando chiunque tenti di rimanere nell'area durante la notte.

Raptoran sentinella: Raptoran ranger 5; GS 5; umanoide Medio (raptoran); DV 5d8+5; pf 31; Iniz +3; Vel 9 m, volare 12 m (media); CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 16; Att base +5; Lotta +7; Att +9 in mischia (1d6+3/19-20, spada corta+1) o +9 a distanza (1d8+3/x3, arco da piede perfetto); Att comp +9 in mischia (1d6+3/19-20, spada corta+1) o +7/+7 a distanza (1d8+2/x3, arco da piede perfetto); AS incantesimo, nemico prescelto umani +4, nemico prescelto gnoll +2; QS visione crepuscolare, tratti dei raptoran, empatia selvatica +5 (+1 bestie magiche); AL CB; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +2; For 14, Des 16, Cos 13, Int 8, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +11, Scalare +3, Sopravvivenza +9; Arma Focalizzata (spada corta), Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Tuilvilanuue.

Nemico prescelto (Str): Questo raptoran sentinella ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro gli umani. Ottiene lo stesso bonus ai danni da arma.

Contro gli gnoll, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri per i danni da arma.

Tratti dei raptoran: I raptoran possono planare a una velocità di 12 metri, con manovrabilità media. I raptoran hanno un infallibile senso dell'orientamento e sanno sempre da che parte è il nord. Un raptoran incantatore ottiene +1 livello dell'incantatore agli incantesimi dell'Aria. Questo raptoran può volare per 1 round senza penalità, oppure per 2 round al costo di diventare affaticato. Un raptoran che vola può compiere un attacco in picchiata (come una carica, ma deve volare a una velocità di almeno 9 metri, scendere a una velocità di almeno 3 metri e usare un'arma perforante per infliggere danni raddoppiati con un colpo).

Compagno animale (Str): Questo raptoran sentinella ha un'aquila come compagno animale (vedi pagina 268 del *Manuale dei Mostri*). La sentinella e la sua aquila hanno le qualità speciali di legame e di condividere incantesimi.

Legame (Str): Il raptoran sentinella può gestire l'aquila come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo alla sua aquila.

Condividere incantesimi (Str): Il raptoran sentinella può fare in modo che qualsiasi incantesimo che lancia su di sé influenzi anche il suo compagno animale se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri al momento. La sentinella può anche lanciare un incantesimo con bersaglio "Incantatore" sul suo compagno animale.

Incantesimo da ranger preparato (1° livello dell'incantatore): 1° - parlare con gli animali.

Proprietà: Giaco di maglia+1, buckler perfetto, spada corta+1, arco da piede perfetto (bonus di For +2) con 20 frecce, pozione di cura ferite moderate, pozione di scudo della fede+4.

GRUPPI DI RAPTORAN

I raptoran possono essere incontrati da soli, con un gruppo di avventurieri misto o insieme alla loro comunità più grande.

Esploratori (LI 2): 2 raptoran giovani pellegrini (vedi sopra).

Gruppo di caccia (LI 6): 4 raptoran giovani pellegrini (vedi sopra), 1 raptoran sentinella (vedi sopra).

Pattuglia veterana (LI 7-10): 1d4 raptoran sentinelle (vedi sopra), 1 recluta artiglio tempestoso (vedi pagina 108).

Guardiani dello stormo (LI 14): 1 raptoran druido (vedi le statistiche di Jenlisa Iltinger, pagina 83), 2 raptoran ranger (vedi le statistiche di Chanil Akiilin, pagina 85).

GIORNI FESTIVI

Tralasciate in molte campagne, le festività forniscono un modo semplice e interessante per far conoscere la cultura e la fede di una razza. Quando gli avventurieri entrano in un accampamento di halfling nel corso di un Incontro di Clan, non possono fare a meno di notare che gli halfling condividono e si scambiano notizie con grande efficacia; la cultura degli halfling sembra sviluppata in modo più completo grazie a questi virtuosismi.

I giorni di festa non dovrebbero essere eventi comuni; in molti casi, con poco si ottiene molto. Molte culture dovrebbero avere soltanto tre o quattro festività principali ogni anno, ma i singoli DM hanno tutta la libertà di andare oltre queste linee guida per razze e culture speciali. Non bisogna dimenticare, inoltre, che le festività non devono necessariamente essere eventi annuali. Una festività che cade solo una volta ogni quattrocento anni potrebbe avere più significato (e quindi effetti sul gioco più sostanziali) rispetto a una celebrazione annuale. Una festività che si celebra ogni mese avrà maggiori probabilità di influenzare un'avventura di quante non ne abbia una che si celebra soltanto una volta all'anno, e di conseguenza svolgerà un ruolo molto maggiore nella campagna.

Le festività possono anche servire per differenziare i gruppi all'interno di una razza o di una cultura: le feste religiose sono l'esempio più comune di questo genere di

festività, ma anche gilde, clan o qualsiasi altro gruppo potrebbe celebrare delle proprie festività. Queste possono fornire un'introspezione particolarmente interessante in un'ambientazione in cui differiscono notevolmente dalla cultura principale che le circonda. Ad esempio, i raptoran dei Dirupi di Gesso Bianco potrebbero non venerare Tuilviel Glithien e quindi non celebrare la Lunga Notte. Magari hanno perfino una festività antitetica nel solstizio d'estate. Questa insolita abitudine potrebbe provocare rapporti tesi o perfino scontri con i raptoran che venerano la Regina dell'Aria e della Notte.

La sezione sottostante descrive in dettaglio alcune festività che è possibile includere nella propria campagna. Sebbene le festività siano divise per razze, il DM si deve sentire libero di scegliere tra esse o di crearne di proprie se si adattano meglio a un'altra razza o cultura della sua campagna.

FESTIVITÀ DEGLI ELFI

Le comunità elfiche ospitano un'ampia varietà di festival stagionali. Inoltre, spesso organizzano una festa o un banchetto per celebrare la nomina ufficiale di un nuovo capitano della guardia, capomastro o altro funzionario. Le festività elfiche tendono ad essere grandiosi eventi che coinvolgono l'intera comunità.

Frecce Unite e Frecce Separate: Una volta a stagione, gli elfi di una milizia locale si riuniscono per due giorni di addestramento e gare. Il primo giorno si dividono in squadre e svolgono un'esercitazione tattica di ruba-bandiera, usando frecce smussate (vedi pagina 164) che irritano ma infliggono solo danni non letali. La prima partita termina al crepuscolo. I partecipanti poi formano nuove squadre, mescolando vincitori e sconfitti, e giocando a una nuova partita che dura dal crepuscolo all'alba.

Il secondo giorno, il successo individuale viene celebrato con un torneo di arcieri estremamente competitivo. La seconda notte termina con una festa che rende omaggio ai successi dei vincitori.

Durante Frecce Unite e Frecce Separate, tutti gli elfi ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire con armi a distanza.

Giornata dei Bambini: Una volta ogni quattro anni in tempo di pace e prosperità, le comunità elfiche celebrano i loro giovani con una giornata in cui i ruoli dipendenti dall'età vengono invertiti. Ai bambini viene data completa libertà di fare ciò che desiderano e di essere al comando. Possono rivolgere qualsiasi domanda, compiere qualsiasi attività e ottenere l'aiuto degli adulti in una qualsiasi delle loro imprese. Questa festività concede ai bambini l'opportunità di sperimentare ruoli di comando o semplicemente di rilassarsi e divertirsi. È una giornata di esperimenti e divertimento.

Nella Giornata dei Bambini, tutti gli elfi ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura.

Risveglio della Primavera: Non appena la primavera risveglia la linfa negli alberi, gli elfi sentono che la natura rinnova i loro spiriti. Dopo un lungo inverno, gli elfi accolgono con piacere il ritorno della primavera con una grandiosa celebrazione. Il Risveglio della Primavera è un evento organizzato dai chierici e dai seguaci di Alobal Lor-

firil (vedi pagina 20), ma è più una festa laica che religiosa, e vi partecipano con entusiasmo genti di tutte le fedi. I festeggiamenti durano cinque giorni, durante i quali gli elfi celebrano i mestieri artigianali che hanno praticato e le abilità che hanno affinato nei mesi invernali. Viene allestita una vasta zona in cui gli elfi comprano, vendono o semplicemente mettono in mostra le loro creazioni. Gli eventi durante il festival comprendono canti, danze, narrazioni di storie, gare con l'arco e la spada, degustazioni di vini e presentazioni delle nuove innovazioni negli incantesimi e oggetti magici.

Durante il Risveglio della Primavera, tutti gli elfi ottengono un bonus morale di +1 alle prove di Intrattenere.

FESTIVITÀ DEGLI HALFLING

Gli halfling lavorano sodo e giocano seriamente. Amano i festival, e ancora di più quando sono gli altri a lavorare e fornire il cibo. Spesso i viaggi di una carovana di halfling includono arrivi e soggiorni organizzati per coincidere con le celebrazioni della vicina comunità amica. Quindi, spesso beneficiano delle festività delle altre razze oltre che delle proprie.

Cerchia del Clan: Una volta ogni cinque anni, i membri di un clan si riuniscono per gestire gli affari del clan e aggiornarsi sui pettegolezzi che lo percorrono. L'evento ha una bizzarra commistione di serietà e frivolezza. Lo scopo principale è serio: scegliere l'anziano del clan (o confermare quello attuale perché continui in quel ruolo). Tuttavia, siccome tali grandi riunioni sono rare, l'occasione diventa una gradita opportunità per condividere notizie, socializzare e divertirsi.

Il primo giorno di una Cerchia del Clan, gli halfling ottengono un bonus morale di +1 alle prove di Raccogliere Informazioni.

Incontro di Clan: Quando due carovane di halfling si incontrano, spesso si uniscono per trascorrere qualche giorno accampandosi o viaggiando insieme. È un periodo di spensieratezza, con un gran vantarsi e raccontare storie per impressionare l'altro clan. Spesso, gli halfling non impegnati sfruttano questa opportunità per incontrare e corteggiare una varietà di romantiche possibili candidate (particolarmente importante perché le relazioni romantiche all'interno dello stesso clan sono scoraggiate). Dopo avere trascorso insieme parecchi giorni piacevoli, le carovane si separeranno di nuovo, a volte con nuovi partner con le mani legate dell'altro clan.

Durante la prima settimana di un Incontro di Clan, gli halfling ottengono un bonus morale di +1 alle prove di Raggiungere.

Incontro di Tutti: Quando salta fuori una questione di grave importanza per tutti gli halfling, si passa parola da carovana a carovana e da clan a clan di venire all'Incontro di Tutti, un'adunanza di molti clan differenti. Perfino gli halfling non appartenenti a un clan partecipano. Questo evento è straordinariamente raro e viene organizzato soltanto per discutere questioni di un'importanza di rilievo mondiale.

Durante un Incontro di Tutti, gli halfling ottengono un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.

FESTIVITÀ DEI RAPTORAN

La vita dei raptoran è ricca di tradizioni e festività. Molte famiglie e coetanei hanno giorni in cui ricordano avvenimenti speciali solo per loro. Celebrano gli anniversari di accadimenti significativi quali il loro Colpo d'Ala (vedi sotto), l'incontro di un caro amico o l'acquisizione di un oggetto insolito. Queste date raramente sono registrate o ricordate con precisione, una cosa che porta a molte discussioni e scuse per avere dimenticato il giorno speciale di qualcuno.

Colpo d'Ala: Il ritorno di un raptoran dal suo Cammino dei Quattro Venti è segnato da una grande cerimonia per celebrare il successo del suo rituale di passaggio. Questo evento è sempre organizzato in una caverna o in una stanza che può essere raggiunta soltanto da creature volanti e presieduto da un sacerdote di Duthila (vedi pagina 77). Il raptoran di ritorno riceve un caloroso benvenuto e la comunità proclama il suo ingresso nella piena maturità. È durante questa cerimonia che il raptoran annuncia il suo nome da adulto, prendendo così posto tra gli altri adulti. Quindi strappa una piuma dalla sua ala e la mette insieme alla collezione di piume della comunità. I rituali solenni si concludono con il raptoran che compie un volo circolare intorno all'insediamento. Una volta che ritorna nella caverna, l'allegria e il banchetto rimpiazzano la precedente atmosfera seriosa.

Durante il Colpo d'Ala, tutti i raptoran che possono volare ottengono 3 punti ferita temporanei.

Lunga Notte: I raptoran che venerano o rispettano Tuilviel Glithien celebrano l'equinozio d'inverno, la notte più lunga dell'anno. Quelle che cadono in una notte di luna piena o di luna nuova sono particolarmente chiassose. I festeggiamenti iniziano al crepuscolo e finiscono all'alba. Questa festività è una celebrazione della gioia di vivere. Siccome durante l'inverno il cibo è scarso, non c'è un banchetto. Invece, i raptoran si divertono e si intrattengono raccontando storie, facendo gare e altre attività. Un momento saliente della festa è il Volo della Signora (vedi pagina 77) a mezzanotte. Molti raptoran non impegnati scelgono in questa notte la loro compagna della stagione. Le uova concepite durante la Lunga Notte sono credute essere particolarmente benedette.

Durante la Lunga Notte, la velocità di volare dei raptoran aumenta di 1,5 metri.

ALTRE FESTIVITÀ

Creare nuove festività per la propria campagna è relativamente semplice. Sebbene molte festività non abbiano effetti sul gioco associati ad esse, quelle che ne hanno possono diventare rapidamente importanti avvenimenti in una campagna.

Indipendentemente da razza, classe o affiliazione culturale, nessun personaggio dovrebbe avere accesso a più di tre festività principali con effetti sul gioco. Inoltre, bisogna essere cauti nel dare significativi benefici in combattimento a festività che durano per più di un giorno o due. La Tabella 8-8 fornisce un elenco delle occasioni che potrebbero essere celebrate con festività, insieme a suggerimenti su quanto a lungo debba durare la festività e l'effetto sul gioco associato a quanti partecipano alla celebrazione.

TABELLA 8-8: FESTIVITÀ ED EFFETTI SUL GIOCO

Tema	Durata	Effetto sul gioco
<i>Celebrazioni di primavera</i>		
Rinnovamento o rinascita	3 giorni	Bonus +2 a Car
Celebrare natura	1 settimana	Bonus +1 a prove di Addestrare Animali ed empatia selvatica
<i>Celebrazioni d'estate</i>		
Apprendimento, erudizione	2 giorni	Bonus di competenza +1 a prove di Conoscenze
Esplorazione, scoperta	1 settimana	Bonus morale +1 a prove di conoscenze
<i>Celebrazioni d'autunno</i>		
Ventura, fortuna	1 giorno	Bonus di fortuna +1 a tiri salvezza
Raccolto	3 giorni	Bonus morale +1 a prove di Professione
<i>Celebrazioni d'inverno</i>		
Morte, conclusioni	1 notte	Bonus morale +1 a tiri salvezza contro paura
Rinnovamento, nuovo anno	1 settimana	Bonus morale +1 a prove di Percepire Intenzioni
<i>Qualsiasi momento dell'anno</i>		
Famosa scoperta magica	1 notte	Bonus +1 a livello dell'incantatore
Guerra, famosa battaglia	1 giorno	Bonus +2 a Cos
Commemorazione di guerra	1 giorno	Bonus morale +1 a tiri salvezza

AMICI DELLE TERRE SELVAGGE

Elfi, halfling, raptoran e altre razze dei territori selvaggi solitamente considerano le creature delle loro terre di origine come alleati, più che come prede o nemici. Qui di seguito ci sono alcuni amici potenziali per il proprio personaggio selvaggio.

BRIXASHULTY

Animale Medio

Dadi Vita: 2d8+5 (15 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Corno +2 in mischia (1d6+1)

Attacco completo: Corno +2 in mischia (1d6+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Spingere indietro

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +7, Vol +2

Caratteristiche: For 13, Des 17, Cos 16, Int 2, Sag 13, Car 4

Abilità: Ascoltare +5, Equilibrio +5, Osservare +3, Saltare +10

Talenti: Resistenza Fisica

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Addomesticato

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra una grossa capra con il corpo ricoperto da un vello lungo e fluente. Possiede due corna ricurve come quelle di un ariete ed enormi zoccoli fessi.

Il brixashulty (abbreviato in brixia) è una creatura simile alla capra che gli halfling hanno allevato per servire come bestia da soma, animale da guardia e fonte di cibo e fibre per i tessuti. Agli halfling piace millantare che un brixashulty è saldo sulle gambe come un mulo, fedele come un cane, tranquillo come una mucca e tenace come un tasso.

Una femmina di brixashulty è alta circa 90 centimetri al garrese, misura circa 1,5 metri di lunghezza dal muso alla parte posteriore e pesa all'incirca 162,5 kg. I maschi sono all'incirca della stessa altezza e lunghezza ma leggermente più pesanti. Molti brixashulty sono bianchi o grigi, gli individui neri, marroni o rossi non sono rari e alcuni hanno pellicce bianche con grandi macchie grigie, nere, marroni o rossi. Un brixashulty di solito ha gli occhi verdi o blu.

I brixashulty prosperano con una dieta di erba e foglie ma possono mangiare qualunque cosa organica. La carne di brixashulty spesso si dimostra fibrosa e abbastanza dura, ma molto saporita (sebbene molti trovino il gusto fin troppo forte). Le femmine ben nutrite producono latte per circa nove mesi all'anno e un gregge ben accudito può produrre latte tutto l'anno. Sia le femmine che i maschi, se tosati, producono una quantità di lana adatta a fare tessuti. I brixashulty sono saldi sulle gambe, placidi e piuttosto forti. Sono eccellenti animali da soma e da trascinamento. Possono trasportare cavalieri di taglia fino alla Piccola.

Combattimento

I brixashulty rimangono all'erta e sensibili alla presenza di intrusi e predatori. Nonostante il loro carattere placido, diventano aggressivi in presenza di immagini, rumori od odori strani. Quando disturbati, tendono a caricare i nemici e compiere un pericoloso attacco con le corna. In uno scontro, i brixashulty istintivamente si uniscono per proteggere gli uni i fianchi degli altri e per concentrare i loro attacchi; sfruttando questa tattica, un gregge di brixashulty spesso può respingere un branco di lupi.

Spingere indietro (Str): Un attacco con le corna da parte di un brixashulty può letteralmente ricacciare indietro un nemico. Quando un brixia colpisce con il suo attacco con le corna, può subito tentare una spinta senza entrare nello spazio del nemico né provocare un attacco di opportunità. Il brixia effettua una prova di Forza con un bonus di +7, che comprende un bonus razziale di +4. Se la spinta ha successo, il nemico viene ricacciato indietro di 1,5 metri e deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi CD 12 o cadere per terra. Se l'essere ricacciato indietro dovesse costringere l'avversario contro una barriera o in un quadretto dove non può fermarsi (come un muro o un quadretto che contiene già un'altra creatura), il nemico invece cade per terra nel suo quadretto. La CD del tiro salvezza sui Riflessi è basata sulla Forza.



Brixashulty

Abilità: Un brixashulty ha un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Equilibrio e Saltare. Un brixashulty sfrutta il modificatore di Destrezza per le prove di Saltare.

Addestrare un brixashulty

Un personaggio con l'abilità Addestrare Animali può addestrare un brixashulty come indicato nella descrizione dell'abilità Addestrare Animali a pagina 67-68 del *Manuale del Giocatore*.

Una creatura di taglia fino a Piccola può cavalcare un brixashulty usando una sella da galoppo o una sella militare. Un brixashulty addestrato a essere cavalcato in combattimento può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma quest'ultimo non può anche attaccare, a meno che non effettui con successo una prova di Cavalcare con CD 10.

Un piccolo di brixashulty vale 30 mo ed è pronto ad essere addestrato dall'età di due anni. Può vivere fino a 50 anni. I brixashulty maschi generalmente vengono addestrati per essere cavalcati in combattimento. Le brixashulty femmine di solito vengono addestrate a fare la guardia e conoscono anche i comandi lavoro e fermo. Un brixashulty adulto che ha completato l'addestramento costa 150 mo.

Capacità di trasporto: Un peso non superiore a 37,5 kg costituisce un carico leggero per un brixashulty; 38-75 kg un carico medio; 75,5-112,5 kg un carico pesante.

Brixashulty come compagni animali

Un halfling che ha il privilegio di classe di compagno animale può scegliere un brixashulty come compagno animale.

Anche un non halfling può avere un compagno brixashulty, ma il suo livello effettivo per il privilegio di classe di compagno animale deve essere 4° superiore e il suo livello effettivo

per determinare le caratteristiche del compagno brixashulty viene ridotto di tre. Ad esempio, se un mezzelfo druido di 4° livello ha un compagno brixashulty, quest'ultimo ha solo le caratteristiche da compagno di 1° livello.

CHORDEVOC

Animale Minuscolo

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 18 m (buona)

Classe Armatura: 18 (+4 Des, +2 taglia, +2 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +0/-9

Attacco: Speroni +6 in mischia (1d3-1)

Attacco completo: Speroni +6 in mischia (1d3-1)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Percezione cieca 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 9, Des 18, Cos 12, Int 2, Sag 15, Car 5

Abilità: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +16, Osservare +6

Talenti: Arma Accurata^B, Attacco in Volo

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Addomesticato

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Questo uccello di considerevoli dimensioni è più grosso di un gatto. Ha le piume color grigio fumo con strisce bianche e nere. Il becco largo ma tozzo è contornato da lunghe setole che assomigliano ai baffi di un gatto. I grandi occhi sono neri, bordati d'argento. Il corpo sembra molto corto e le ali sembrano molto lunghe.

Il chordevoc è un uccello notturno allevato dagli halfling. Il suo richiamo suona come un fischio delicato, non dissimile da quello di un bollitore che sta per bollire. Molti trovano che il suono sia simile al richiamo di un barbogianni, ma quelli che hanno sentito entrambi sanno che il richiamo del chordevoc è più acuto.

Quando gli viene permesso di nutrirsi per proprio conto, un chordevoc si muove a spirale nell'aria, andando a zigzag e slittando di traverso così tanto che gli osservatori spesso trovano difficoltà a indicare il reale percorso di volo dell'uccello.

Gli halfling tengono i chordevoc principalmente come guardiani e compagni di caccia, ma a volte semplicemente come animali da compagnia. Esistono popolazioni selvatiche di chordevoc, ma sono piuttosto rare, generalmente formate

da coppie sparpagiate in lungo e in largo o da individui solitari che sono scappati oppure hanno perso gli halfling che li allevavano.

Combattimento

I chordevoc sono allevati per attaccare e sono ben equipaggiati per il combattimento nonostante la loro taglia in miniatura e il punteggio di Forza piuttosto basso. Un chordevoc preferisce combattere in volo, piombando dall'alto per sferzare con gli speroni (usa entrambi come attacco singolo) e poi cambiare direzione volando fuori portata.

Percezione cieca (Str): Un chordevoc nota e localizza le creature entro 18 metri. Gli avversari hanno comunque occultamento totale contro una creatura con percezione cieca.

Abilità: Le piume di un chordevoc gli consentono di mimetizzarsi perfettamente, garantendogli un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Un chordevoc ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare. Questi bonus vanno persi se gli viene negata la percezione cieca.

Addestrare un chordevoc

I chordevoc oppongono resistenza ai molti tentativi di addomesticarli o addestrarli. Per essere addestrato, un chordevoc deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore. Un chordevoc di solito ha un atteggiamento indifferente nei confronti di un halfling, ma quell'atteggiamento migliora ad amichevole se l'halfling rifornisce l'uccello di leccornie per almeno una settimana e per il resto lo tratta bene. Un chordevoc è ostile verso moltissime altre creature. Cambiare l'atteggiamento di un chordevoc richiede una prova di empatia selvatica oppure una prova di Diplomazia se il personaggio ha un qualche metodo per comunicare con la creatura (come, ad esempio, l'accesso a un incantesimo *parlare con gli animali*).

Addestrare un chordevoc amichevole richiede una prova di Addestrare Animali. Un halfling può addestrare un chordevoc senza penalità, ma la CD di Addestrare Animali per qualsiasi altro addestratore aumenta di 5. Il tempo necessario dipende dai comandi o dal compito che il chordevoc deve apprendere, come indicato nella descrizione dell'abilità Addestrare Animali

Chordevoc a pagina 67-68 del *Manuale del Giocatore*.

Un uovo di chordevoc vale 25 mo al mercato libero, ma le uova sono messe in vendita raramente. Un pulcino vale 150 mo. Un pulcino è pronto ad essere addestrato dall'età di sei mesi e può vivere per 150 anni.

I chordevoc adulti solitamente vengono addestrati per la caccia o per fare la guardia. Un chordevoc che ha completato l'addestramento costa almeno 250 mo al mercato libero, sempre che venga messo in vendita.



Chordevoc come compagni animali

Un halfling che ha il privilegio di classe di compagno animale può scegliere un chordevoc come compagno animale.

Anche un non halfling può avere un compagno chordevoc, ma il suo livello effettivo per il privilegio di classe di compagno animale deve essere 4° o superiore e il livello effettivo del personaggio per determinare le caratteristiche del chordevoc viene ridotto di tre. Ad esempio, se un raptoran druido di 4° livello ha un compagno chordevoc, quest'ultimo ha solo le caratteristiche da compagno di 1° livello.



Falco crudele

FALCO CRUDELE

Animale Medio

Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 24 m (media)

Classe Armatura: 19 (+6 Des, +3 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +3/+4

Attacco: Sperone +9 in mischia (1d4+1)

Attacco completo: 2 speroni +9 in mischia (1d4+1) e morso +4 in mischia (1d6)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +10, Vol +6

Caratteristiche: For 12, Des 22, Cos 15, Int 2, Sag 15, Car 11

Abilità: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +10

Talenti: Allerta, Arma Accurata

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questo uccello rapace dall'aspetto possente presenta una protuberanza ossea sulla parte superiore del becco. Parecchie piume lunghe sventolano con grazia dietro la parte inferiore del corpo e della coda.

Un falco crudele è in grado di uccidere maiali, pecore e perfino qualche piccolo cavallo. Questo rapace preferisce fare il nido in posizioni elevate e lontane.

Un tipico falco crudele è lungo all'incirca 1,5 metri e ha un'apertura alare di circa 3,3 metri.

Abilità: Un falco crudele riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare alla luce del giorno.

Falchi crudeli come compagni animali

Un raptoran che ha il privilegio di classe di compagno animale può scegliere un falco crudele come compagno

animale alternativo quando il suo livello effettivo per il privilegio di classe di compagno animale è 4° o superiore. Il livello effettivo da druido del raptoran per determinare le caratteristiche del falco crudele viene ridotto di tre.

Anche un non raptoran può avere un compagno falco crudele, ma il suo livello effettivo per il privilegio di classe di compagno animale deve essere 7° o superiore e il livello effettivo del personaggio per determinare le caratteristiche del falco crudele viene ridotto di sei. Ad esempio, se un halfling druido di 7° livello ha un compagno falco crudele, quest'ultimo ha solo le caratteristiche da compagno di 1° livello.

SEGUGIO ELFICO

Bestia magica Media

Dadi Vita: 2d10+2 (13 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +2/+5

Attacco: Morso +5 in mischia (1d8+4)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d8+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Immune al sonno, visione crepuscolare, resistere agli ammaliamenti, olfatto acuto, scattare

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +1

Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 8

Abilità: Ascoltare +5, Equilibrio +7, Nascondersi +7, Nuotare +6, Osservare +5, Saltare +15, Sopravvivenza +2

Talenti: Attacco Naturale Migliorato (morso), Seguire Tracce^B

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario o branco (5-12)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-6 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Questo cane dall'aspetto bizzarro sembra quasi grande come un pony. Ha una folta pelliccia verdastra con grandi macchie marroni. Ha zampe esageratamente grosse con artigli molto lunghi per essere un cane.

Il segugio elfico (chiamato cooshee in Elfico) è un cane massiccio. Si trova più comunemente in compagnia di elfi dei boschi, che lo sfruttano sia per la caccia che per mansioni di guardia. Ogni tanto, elfi alti o elfi grigi mantengono canili di questi cani.

Un segugio elfico pesa più di 100 kg e spesso è alto fino a 60 centimetri al garrese. Le zampe enormi presentano artigli forti, che sono ricurvi per fornire una migliore aderenza nel terriccio morbido delle terre boschive. La coda solitamente si piega sopra la schiena, ma penzola tra le zampe della creatura quando viene rimproverata. Le orecchie appuntite sono dritte, dando alla creatura un aspetto attento e intelligente. I cooshee sono creature che vivono a lungo, di solito fino a raggiungere i 100 anni.

Combattimento

Un segugio elfico è una macchina da guerra molto efficace. Ha un morso che frantuma le ossa, capace di fare secco un orco combattente. Gli elfi dicono che un segugio elfico valga cinque orchi; è un'esagerazione, naturalmente, ma un segugio elfico comunque è un combattente feroce, soprattutto quando attacca le prede distratte da una gagnola di frecce elfiche.

Resistere agli ammaliamenti (Str): Come i loro padroni elfi, i segugi elfici hanno un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento.

Scattare (Str): Sebbene un segugio elfico possa tener testa a molte creature, la sua forza è nell'inseguimento. Una volta all'ora, un segugio elfico può muoversi a cinque volte la sua velocità normale (75 metri) quando compie una carica.

Abilità: I segugi elfici hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nascondersi, Nuotare e Saltare e un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare. I segugi elfici hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando seguono tracce con l'olfatto acuto.

Addestrare un segugio elfico

Sebbene la loro intelligenza non sia superiore a quella di un tipico canide, i segugi elfici hanno uno spirito indipendente e tendono a diffidare di chi non è elfo. Per essere addestrato, un segugio elfico deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore. Un segugio elfico generalmente ha un atteggiamento amichevole verso gli addestratori che sono elfi o che hanno sangue elfico (come i mezzelfi), purché

l'addestratore fornisca sostentamento al segugio per almeno qualche giorno e non abbia attaccato né maltrattato la creatura. Un segugio elfico è

indifferente (quanto meno) nei confronti di molte altre creature. Cambiare l'atteggiamento di un segugio elfico richiede una prova di empatia selvatica (con la normale penalità di -4 applicata contro le bestie magiche).

Un personaggio può invece usare una prova di Diplomazia, purché il personaggio riesca in un qualche modo a comunicare con il cooshee, come ad esempio l'accesso a un

incantesimo *parlare con gli animali*.

Addestrare un segugio elfico amichevole richiede una prova di Addestrare Animali. Un elfo (o una creatura con sangue elfico) può addestrare un segugio elfico senza penalità, ma la CD di Addestrare Animali per qualsiasi altro addestratore aumenta di 5 (in aggiunta al normale aumento di +5 alla CD per addestrare una bestia magica). Il tempo necessario dipende dai comandi o compiti che il segugio elfico deve apprendere, come indicato nella descrizione dell'abilità Addestrare Animali a pagina 67-68 del *Manuale del Giocatore*.

Un cucciolo di segugio elfico vale 150 mo al mercato libero, ma raramente i cuccioli vengono messi in vendita. Un segugio è pronto per essere addestrato dall'età di due anni e può vivere per 50 anni. I segugi elfici adulti di solito vengono addestrati per cacciare o per fare la guardia. Un segugio elfico che ha completato l'addestramento costa almeno 300 mo al mercato libero, sempre che venga messo in vendita.



Segugio elfico

APPENDICE 1: CENTO IDEE PER AVVENTURE

- 01 La selvaggina sembra essere sparita dalla foresta in cui elfi, halfling o raptoran sono abituati a cacciare.
- 02 Nessun messaggio è più giunto dalle comunità di elfi, halfling o raptoran dopo l'ultimo inverno particolarmente rigido.
- 03 Una persona scomparsa di una certa notorietà è stata vista viaggiare con una carovana di halfling, ma la carovana è svanita senza lasciare tracce.
- 04 Qualcuno o qualcosa sta abbattendo alberi e distruggendo ponti.
- 05 Una foresta è infestata da quantità insolitamente grandi di alberi *risvegliati*.
- 06 Un halfling solitario si è fatto vivo con un ammontare stupefacente di pepite d'oro, sollecitando così una vera e propria corsa all'oro in una foresta in cui gli elfi e i raptoran locali risentono dell'intrusione.
- 07 Alcuni elfi scuri razziatori stanno tormentando una comunità silvestre da settimane.
- 08 Qualcosa o qualcuno ha costruito una diga su un fiume, privando un insediamento elfico della sua fonte d'acqua.
- 09 Una banda di druidi ha fatto un giuramento solenne di liberare le foreste da tutte le creature che camminano su due zampe.
- 10 Qualcuno ha rubato una covata di uova di raptoran.
- 11 Alcuni mercanti hanno ingaggiato un gruppo di halfling perché trasportino le loro merci, ma gli halfling si sono fermati in un territorio selvaggio e rifiutano di completare il viaggio.
- 12 Un drow fatto prigioniero millanta la venuta di un "regno della morte."
- 13 Elfi o raptoran rifiutano di permettere il passaggio attraverso la loro foresta dell'esercito di un paladino.
- 14 Un halfling scassinatore ha rubato un artefatto periglioso e una grande maledizione si abatterà sulla terra se non viene recuperato.
- 15 I nani rifiutano di ridurre la raccolta di legna da una foresta vicino alla loro cittadella.
- 16 Una troupe di halfling artisti del circo hanno liberato per errore parecchi animali e bestie magiche preziosi (e potenzialmente pericolosi).
- 17 Un rinomato addestratore di animali spera di assicurarsi una razza da riproduzione di brixashulty, chordevoc e segugi elfici.
- 18 I boschetti di *saelas* di una comunità elfica stanno morendo senza motivo.
- 19 Un viandante selvatico ferito entra barcollando in paese e dà l'allarme per una razzia imminente da parte di umanoidi o giganti malvagi.
- 20 Un proprietario terriero dichiara di aver trovato un documento che gli garantisce la proprietà del terreno in cui staziona la locale enclave di halfling.
- 21 Una letale epidemia che può essere curata soltanto con un infuso fatto con la corteccia di un albero raro sta devastando il territorio.
- 22 Una carovana di halfling in realtà contiene solamente doppelganger.
- 23 Un gruppo di coloni ha bisogno di una guida che li aiuti ad attraversare una foresta.
- 24 Un gruppo di nani afferma che gli elfi tengono prigioniero un loro parente e vogliono qualcuno che liberi il prigioniero (o cerchi di negoziarne la liberazione).
- 25 Alcuni halfling briganti in sella a brixia hanno reso inutilizzabile una importante strada commerciale.
- 26 Un gruppo di halfling delle profondità inizia a scavare sotto un paese o città in modo così impetuoso che i loro scavi minacciano di indebolire le strade e gli edifici.
- 27 Strani rumori echeggiano di notte in una valletta coperta d'alberi e gli abitanti del luogo temono la presenza di un fantasma.
- 28 I taglialegna vogliono sgombrare un boschetto di alberi che contiene dozzine di sepolture celesti dei raptoran.
- 29 Una banda di orchii inizia ad appiccicare incendi nelle foreste durante un periodo di siccità.
- 30 Un raptoran ranger ha bisogno di aiuto per uccidere un drago verde che ha scacciato il suo stormo dai loro territori di caccia.
- 31 Satiri danzanti calpestanto i raccolti di un contadino.
- 32 Un druido ha creato un labirinto letale di piante carnivore.
- 33 Qualcuno ha collocato un prezioso oggetto rubato su un PG per evitare di essere sorpreso con esso. Ora sia il proprietario che il ladro lo rivogliono.
- 34 Alcuni elfi cacciatori trovano i resti di una famosa esploratrice umana insieme alla sua mappa per una città elfica dimenticata.
- 35 Un monarca elfico desidera presentare alberi in miniatura accuditi con cura nel boschetto di *saelas* reale a un altro governante come pegno di amicizia.
- 36 Per prendersi la rivincita per un'offesa (reale o immaginaria), una banda di grig sta provocando più caos e confusione possibile in un piccolo villaggio.
- 37 Un elfo paladino deve riunire i pezzi sparpagliati di una antica armatura per adempiere a una profezia favorevole.
- 38 Un halfling bardo continua a recitare versi e raccontare storie tratti da un libro dimenticato di sapere elfico.
- 39 Quando decide di mettersi a riposo, un halfling scassinatore fa circolare una serie di indizi che portano a un tesoro nascosto in modo astuto.
- 40 Un mago offre una somma principesca per i fiori raccolti da una singola pianta che cresce nelle profondità della foresta e sboccia soltanto una volta ogni cento anni.
- 41 Un branco di assimilatori sta rendendo impossibile la vita di un gruppo di pixie.
- 42 Il capo di uno stormo di raptoran è morto e il capitano supremo ha annunciato una competizione aperta a tutti per la carica.
- 43 Un'ala scissionista di elfi cerca un luogo per una nuova comunità.
- 44 Alcuni razziatori notturni in sella a silenziose cavalcature volanti tormentano un paese con ripetuti attacchi. Alcuni raptoran rinnegati sono i principali sospetti.
- 45 Un viandante selvatico propone una spedizione per trovare una nuova strada attraverso i territori selvaggi fino a un'area lontana perfetta per l'insediamento.
- 46 Parecchi mercanti a una fiera commerciale patrocinata dagli halfling vengono uccisi senza alcun motivo apparente.
- 47 Un elfo mago o raptoran chierico organizza una spedizione in un luogo lontano per osservare un raro avvenimento celestiale (un'eclissi, il passaggio di una cometa o un fenomeno simile).
- 48 Alcuni halfling "indovini" ultimamente si sono dimostrati incredibilmente esperti nel predire fortune o sventure a gente che apparentemente incontrano per caso.
- 49 Intere compagnie di gorilla crudeli si sono spostate in una certa area, scacciando la selvaggina e minacciando gli abitanti e i viaggiatori di passaggio.
- 50 Alcuni treant che un tempo accudivano gli alberi in una città elfica e aiutavano anche a proteggerla sono svaniti nei boschi.
- 51 Una famiglia di umani ha giurato di vendicarsi di un gruppo di halfling per una truffa o uno scherzo.
- 52 Un gruppo di ettercap decisamente grande e ben organizzato continua a compiere imboscate contro gli abitanti di una comunità silvana e perfino a intrufolarsi di notte nella comunità per rubare e uccidere.
- 53 Un mago malvagio crea un congegno che può controllare il tempo atmosferico sopra una vasta area e poi si mette a scatenare tempeste devastanti.
- 54 Un esercito di orchii guidato da un mezzo-drago verde/mezzo-gigante delle colline invade un territorio, distruggendo tutto ciò che incontra.
- 55 Una serie di terremoti ed eruzioni vulcaniche nelle montagne spinge nani, gnomi e giganti fuggiaschi a riversarsi nelle terre selvagge.
- 56 Un infame mago malvagio del passato ritorna come lich.
- 57 I raptoran di uno stormo che vive nelle profondità della foresta in realtà sono tutti vampiri.
- 58 Alcuni halfling hanno creato un vasto "lago" illusorio e ora si fanno pagare un pedaggio per trasportare i viaggiatori dall'altra parte.
- 59 Il capo di una gilda di halfling scassinatori si rivela essere un simulacro.
- 60 Si ritiene che una sorgente in mezzo alla foresta abbia proprietà magiche, ma un drago di rame la custodisce gelosamente.

- 61 Sono necessarie alcune guardie che scortino una spedizione di armi argentate fino a una comunità tormentata dai licanthropi.
- 62 Un misterioso venditore ambulante mette in vendita corni di unicorno.
- 63 Un mago vuole ottenere una serie di lenti ottiche finemente lavorate da un leggendario vetraio raptoran.
- 64 Un incendio nella foresta rivela le rovine di un'antica fortezza elfica e risveglia gli spiriti non morti che la abitano.
- 65 Qualcuno o qualcosa continua ad attaccare gruppi di rilevamento che tentano di tracciare una nuova strada.
- 66 Un gruppo di drow ha spazzato via una carovana di halfling e ora sta sfruttando i carri come base mobile per altri attacchi.
- 67 Una volta ogni dieci anni si svolge una grande corsa patrocinata da un regnante elfico; i PG vengono ingaggiati per consegnare una cavalcatura a uno dei cavalieri.
- 68 Un massiccio gatto nero è stato avvistato aggirarsi in cerca di prede nelle zone periferiche di una città.
- 69 Una congrega di streghe si finge un trio di halfling vagabondi e la colpa dei loro crimini ricade su una comunità di halfling.
- 70 Una fastidiosa invasione di ankheg costringe una comunità di elfi a rimanere nelle loro case sulla cima degli alberi.
- 71 Un principe umano si offende per le osservazioni fatte da un raptoran e potrebbe delinearsi una guerra all'orizzonte.
- 72 Un gruppo di pixie "prende in prestito" parecchi aquiloni da carico da uno stormo di raptoran e li fa volare in lungo e in largo.
- 73 Una sequela di morti inspiegabili sembra fare seguito all'arrivo di un giovane elfo nobile che è stato adottato in una corte straniera, minacciando così un'alleanza fondamentale.
- 74 Un raptoran esiliato ha bisogno di aiuto per recuperare un'antica reliquia e guadagnarsi la riammissione nel suo stormo.
- 75 Una tribù di coboldi ha ingaggiato un gruppo di aranea mercenari perché seminino confusione negli insediamenti che progettano di attaccare.
- 76 Una tribù di ogre e i loro alleati krenshar danno inizio a un regno del terrore tra gli abitanti della foresta.
- 77 Di un arcobaleno particolare si dice che indichi l'ingresso a una antica città elfica intrappolata tra i piani.
- 78 Una driade teme che l'avanzamento della civilizzazione possa ben presto minacciare il suo albero.
- 79 Voci sul ritrovamento di un tesoro di armi magiche di fattura elfica hanno attirato moltissimi avventurieri nella regione.
- 80 Alcuni orsigufo minacciano i nidi di un branco di pegasi.
- 81 Una compagnia di pixie e i loro amici pseudodraghi tormentano i viaggiatori con i loro scherzi.
- 82 Alcuni gufi giganti avvertono del sopraggiungere di una rapida orda di goblin in sella a worg e dei loro alleati lupi mannari.
- 83 Halfling barbari si spostano in un'area e iniziano a vessare gli abitanti.
- 84 Un oscuro culto di malvagi abitanti della foresta si dice sia guidato da un satiro immondo.
- 85 Un pericoloso fuggitivo si nasconde in una carovana di halfling.
- 86 Una processione di spettrali portatori di fiaccole si riunisce sulla cima di una collina isolata nelle notti senza luna.
- 87 Si vocifera che in un certo acquitrino si trovi tutto il bottino che una coppia di infami halfling rapinatori da strada ha accumulato durante la loro vita.
- 88 Si vocifera che nell'area sia presente uno gnomo assassinio con una grossa taglia sulla testa.
- 89 Una disputa territoriale a tre voci scoppia tra uno stormo di raptoran, una colonia di aranea e una comunità di elfi.
- 90 Un pazzo attacca i carri degli halfling facendo imbizzarrire le pariglie che li tirano per poi attaccarne le ruote.
- 91 Durante la notte in una palude sorge un'oscura fortezza e ben presto da essa scaturiscono gruppi di lucertoloidi e yuan-ti razziatori.

- 92 Un mendicante giunge in una città elfica e dichiara che un elfo appena ritornato da un periodo trascorso all'avventura in realtà è un impostore.
- 93 Una gilda di halfling scassinatori si scatena in una serie di crimini e raccoglie un'enorme quantità di contanti in breve tempo, ma nessuno sa perché.
- 94 Alcuni ladri rubano i libri degli incantesimi di un elfo mago.
- 95 Una raptoran stregona cerca dei compagni per un viaggio intorno al mondo su una nave volante che ha costruito.
- 96 Si vocifera che una ventina di carri carichi di tesori siano impantanati in un acquitrino e che ora siano accessibili grazie a un recente periodo di siccità.
- 97 Un branco di lupi scheletrici infesta un territorio boschivo.
- 98 Un gruppo di grig e una compagnia di halfling bardi si accorda per sfidarsi a suonare il violino, ma la notte della sfida uno dei gruppi non si presenta.
- 99 Tutti gli animali che di recente un gruppo di halfling ha venduto sono spariti e i nuovi proprietari vogliono che siano recuperati gli animali o i loro soldi.
- 100 Un improvviso impulso a costruire una grande fortezza assale un branco di centauri, che trascurano i loro greggi e i loro campi per poter abbattere alberi, sgombrare i terreno e scavare pietre.

APPENDICE 2: PNG PER GS

Per comodità, ogni creatura ed esempio di personaggio presente in questo volume viene elencato di seguito per Grado di Sfida.

GS	Creatura/Personaggio	Pagina
1/2	Chordevoc	188
1	Brixashulty	186
1	Segugio elfico	189
1	Raptoran giovane pellegrino, barbaro 1	183
2	Felinide esploratore, ranger 1	98
2	Falco crudele	189
2	Killoren viaggiatore, ranger 1/ladro 1	105
3	Elfo cappellano, chierico 3	181
4	Felinide infiltrato, ladro 3	98
5	Elfo soldato d'élite, guerriero 2/mago 3	181
5	Gnoll barbaro 2	101
5	Halfling mercante, ladro 3/guerriero 2	182
5	Raptoran sentinella, ranger 5	184
6	Halfling cantastorie, bardo 6	182
6	Artiglio tempestoso recluta, raptoran barbaro 5/artiglio tempestoso 1	110
7	Elementale dell'aria avanzato Grande	126
8	Delembriil Vintagil, raptoran femmina ladra 2/chierica 6	85
8	Elissto Nisian, raptoran bardo 8	87
8	Jantril Sestriin, pegno celeste iniziato, raptoran druido 7/pegno celeste 1	125
9	Anii Windhair, mezzelfo ranger 6/viandante selvatico 3	144
9	Centaurio corsiero, barbaro 3	94
9	Elfo storico, mago 7/maestro del sapere 2	181
9	Halfling scassinatore, ladro 9	183
9	Henesku Finlist, raptoran chierico 9	84
9	Kulya Vashkarath, halfling stregone 6/rubafortuna 3	139
10	Chanil Akiilin, raptoran ranger 10	85
10	Geren Eastwind, halfling ladro 2/guerriero 4/pugnale fruscante 4	130
10	Johdur Ter Harak, umano guerriero 1/stregone 6/incantaspade 1/ruathar 2	134
10	Miithi Xantiro, raptoran ranger 8/stregone 2	86
11	Edrec, elfo druido 4/mago 3/gerofante arcano 4	120
12	Jenlisa Iltinger, raptoran femmina druida 12	83
13	Alissera Berothar, elfa ladra 1/guerriera 7/campionessa di Corellon 5	115

Eroi temprati dalla natura

Nelle profondità delle foreste verdeggianti, tra le carovane di nomadi, oppure in cima a svettanti dirupi, coraggiosi avventurieri hanno origine dalle genti conosciute come le razze delle terre selvagge: elfi, halfling e raptoran. Vivendo in armonia con il mondo naturale, questi nobili individui intraprendono magnifiche avventure che diventano racconti attorno ai falò per le generazioni future.

Questo supplemento per il gioco di D&D® contiene informazioni dettagliate sulla psicologia, la società, la cultura, il comportamento, la religione, il folclore e gli altri aspetti delle razze delle terre selvagge, compresi i raptoran: una nuova razza

descritta in questo manuale per la prima volta. In aggiunta ai nuovi umanoidi e alle razze di mostri giocabili come personaggi, *Razze delle Terre Selvagge* fornisce anche nuove classi di prestigio, talenti, incantesimi, oggetti magici, equipaggiamento e le linee guida per creare avventure e campagne all'interno delle comunità di questi popoli tenaci.

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*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it



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

ISBN 88-8288-182-2



9 788882 881825

PREZZO € 29,95