



IL PUGNO e LA SPADA

Una Guida per Monaci e Guerrieri



Jason Carl

IL PUGNO E LA SPADA

Una Guida per Monaci e Guerrieri

Jason Carl

Crediti

Design e Sviluppo Aggiunto: Andy Collins, Monte Cook, Bruce Cordell, Dale Donovan,
David Eckelberry, David Noonan, Jonathan Tweet, James Wyatt

Direttore Creativo: Ed Stark

Illustrazione di Copertina: Jeff Easley

Disegnatore Tavole Interne: Dennis Cramer

Direttore Artistico: Dawn Murin

Grafici: Sean Glenn, Sherry Floyd

Cartografo: Dennis Kauth

Direttore del Progetto: Larry Weiner, Josh Fischer

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

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli

Supervisione: Massimo Bianchini

Revisione: Chiara Battistini

Traduzione: Fiorenzo delle Rupi e Cristian Breccolotti

Grafica e Impaginazione: Giorgia Calandroni

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



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

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



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

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

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



DOMANDE? 0521-630320

INDICE

Introduzione	4
Cosa c'è e cosa non c'è in questo libro.....	4
Come usare questo libro.....	4
Capitolo 1: Talenti e abilità	5
Talenti Virtuali.....	5
Nuovi Talenti.....	5
Afferrare Frecce.....	5
Affondo Poderoso.....	5
Arciere Zen.....	5
Artiglio dell'Aquila.....	5
Attacchi Stordenti Extra.....	5
Attacco Prono.....	6
Balzo della Mantide.....	6
Bloccare Scudo.....	6
Buttare a Terra.....	6
Calcio Ruotato.....	7
Colpo Doppio.....	7
Colpo Letale.....	7
Combattimento Ravvicinato.....	7
Combattimento Scorretto.....	7
Esperto con lo Scudo.....	8
Esperto Tattico.....	8
Fingere Debolezza.....	8
Mira Precisa.....	8
Occhi Dietro la Testa.....	8
Oltrepassare Migliorato.....	8
Parata Mano Secondaria.....	8
Presa della Scimmia.....	8
Pugni di Ferro.....	9
Pugni Fulminei.....	9
Resistere alla Carica.....	9
Ricarica Rapida.....	9
Rimanere Cosciente.....	9
Scagliare Arma.....	9
Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato.....	9
Tocco del Dolore.....	9
Vista Cieca, nel Raggio di 1,5 Metri.....	10
Abilità.....	10
Nuove Abilità di Conoscenza.....	10
Stesse Abilità, Nuovi Usi.....	10
Diplomazia.....	10
Percepire Inganni.....	11
Raccogliere Informazioni.....	11
Raggirare.....	11
Capitolo 2: Classi di Prestigio	12
Avanguardia Halfling.....	12
Cavaliere.....	13
Cavaliere Protettore del Grande Regno.....	14
Il Codice del Cavaliere Protettore del Grande Regno.....	15
Difensore Devoto.....	16
Distruttore.....	17
Duellante.....	18
Flagellatore.....	19
Gladiatore.....	22
Iniziato dell'Ordine dell'Arco.....	23
Maestro d'Armi.....	24

Maestro delle Catene.....	26
Maestro dello Stile dell'Ubriaco.....	27
Maestro Samurai.....	29
Il Codice del Maestro Samurai.....	30
Ninja della Luna Crescente.....	31
Protettore Tribale.....	33
Pugno di Hextor.....	34
Signore della Guerra.....	35
Vendicatore Rosso.....	37
Viandante Spettrale.....	38

Capitolo 3: Il Resto del Mondo.....40

Guerrieri, Monaci e il Mondo in cui vivono.....	40
Il Guerriero e il Mondo.....	40
Il Monaco e il Mondo.....	42
Organizzazioni: un piccolo aiuto dagli amici.....	43
Usare le organizzazioni nel corso di una campagna.....	43
I Cavalieri Protettori del Grande Regno.....	44
I Cavalieri della Guardia.....	45
I dodici.....	46
Lo Scisma.....	46
I Distruttori.....	47
I Pugni di Hextor.....	49
I vendicatori rossi nel gioco.....	50
I Vendicatori Rossi.....	51
Vendette nel Gioco.....	51

Capitolo 4: Il Gioco nel Gioco.....52

Essere tutto ciò che si può.....	52
Duellante.....	52
Monaci Combattenti Shao Lin.....	52
Gladiatore.....	53
Pirata.....	53
Predone del Deserto.....	54
Avanzamento:	
Come Scegliere Bene.....	54
Come Affrontare Qualunque Avversario (e Sopravvivere).....	55
Avversari dotati di portata.....	55
Avversari non morti.....	55
Avversari volanti.....	56
Avversari imbattibili.....	56
Tattiche.....	56
Usare il talento Incalzare.....	56
Fare i Calcoli.....	58
Raffica o non raffica.....	58
Capacità delle armi magiche.....	60
Guerrieri e Monaci Mostruosi.....	60
Mostri di taglia Grande.....	60
Grande e Grosso.....	60
Arti Extra.....	61
Azioni Contemporanee.....	61
Mostri volanti.....	62
Armi naturali.....	62
Velocità.....	62
Esempi di Creature.....	63
Avversari in sella.....	63

Un avversario a piedi contro il personaggio in sella	64	Talenti per le manovre dei carri	78
Esempi di Combattimento		Combattere su Carro	78
#1: Combattimento in Sella	64	Tirare su Carro	79
#2: Il Duello	66	Travolgere con Carro	79
Chiarimenti sulle regole	67	Attacco Laterale con Carro	79
Varianti delle Regole	69	Carica con Carro	79
Contro Acrobazia	69	Carro da guerra halfling	79
Applicare Arma Focalizzata agli archi	69	Torri, Fortezze e Castelli	80
Disarmare a due mani	69	La Torre di Confine	80
Capitolo 5: I Ferri del Mestiere	70	Quanto costa?	80
Nuove Armi Esotiche	70	Torre Arborea Elfica	81
Tabella di Equivalenza delle Armi	75	Quanto costa?	82
Oggetti Magici	75	La Rocca del Faro	83
Descrizione degli scudi	76	Quanto costa?	83
Descrizione delle armi magiche	76	Fortezza sul Fiume Gnomesca	84
Descrizione delle armi specifiche	76	Quanto costa?	84
Descrizione delle pozioni	77	Castello del Borgo	85
Descrizione degli anelli	77	Quanto costa?	85
Descrizione degli oggetti meravigliosi	77	Castello Nanico sull'Altipiano	86
Veicoli	78	Quanto costa?	88
Carro a due persone	78	Tempio Monastico	90
CD della collisione del carro	78	Quanto costa?	90
		Arena dei Gladiatori	92
		Quanto costa?	92

TABELLE

2-1: Avanguardia Halfling	13	2-15: Protettore Tribale	33
2-2: Cavaliere	14	2-16: Pugno di Hextor	34
2-3: Cavaliere Protettore del Grande Regno 15		2-17: Signore della Guerra	36
2-4: Difensore Devoto	16	2-18: Vendicatore Rosso	37
2-5: Distruttore	17	2-19: Viandante Spettrale	39
2-6: Duellante	18	4-1: Colpi andati a segno per round con una raffica di colpi	59
2-7: Flagellatore	20	4-2: Capacità delle armi magiche	59
2-8: Gladiatore	22	4-3: Danni da Arma in base alla taglia	61
2-9: Iniziato dell'Ordine dell'Arco	23	4-4: Danni del Monaco in base alla taglia	61
2-10: Maestro d'Armi	25	4-5: Velocità del Monaco rispetto alla velocità di base	62
2-11: Maestro delle Catene	26	5-1: Armi esotiche	74
2-12: Maestro dello Stile dell'Ubriaco	29	5-2: Armi equivalenti	75
2-13: Maestro Samurai	30	5-3: Oggetti Magici	75
2-14: Ninja	32		

INTRODUZIONE

Pochi momenti nel mondo fantasy sono più emozionanti di una battaglia epocale tra il bene e il male. Quando sibilano le frecce, un drago sputa fuoco e la morte si nasconde dietro a ogni angolo, giunge il momento per i combattenti di farsi avanti e ingaggiare battaglia con le armi in pugno o a mani nude, per porre fine al male e uscire vittoriosi. Nonostante il supporto di chierici, maghi e ladri, sono i combattenti a vincere le battaglie. Che il manto di gloria si stenda sui pochi degni di accoglierlo: i guerrieri e i monaci!

Tra le undici classi disponibili nel *Manuale del Giocatore*, il guerriero e il monaco iniziano entrambi la propria carriera di avventurieri dotati solo della bravura nelle arti della guerra per difendersi dai pericoli del tipo di vita che hanno scelto. Sopravvivono combinando il proprio talento di combattimento con la loro conoscenza specifica sul campo di battaglia e questa combinazione li rende i dominatori indiscussi di ogni scontro fisico. Il combattimento è la loro specialità, e i muscoli, la velocità e la resistenza sono i loro strumenti principali. I monaci e i guerrieri non possono fare affidamento sull'utilizzo rapido di incantesimi arcani o divini: devono farsi strada nel mondo senza questo genere di comodità.

Ed è con questo in mente che andiamo ad esaminare in dettaglio queste due classi, con lo scopo di fornire tutte le nuove informazioni che permettano ai giocatori di ottimizzare le loro potenzialità e il loro divertimento durante il gioco.

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

Tutto il materiale contenuto in questo libro è inedito e appartiene alla nuova edizione di DUNGEONS & DRAGONS®. Vengono inclusi nuovi talenti, nuove regole e nuove classi di prestigio, assieme a numerosi consigli utili per caratterizzare al massimo il proprio guerriero o monaco.

Nulla di quanto qui pubblicato sostituisce o contraddice le regole e le informazioni presentate nel *Manuale del Giocatore*. Il supplemento è stato ideato per aggiungersi al sistema di regole presentato nel *Manuale del Giocatore* e gli altri manuali base, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*.

Proprio come le nuove regole, questo libro offre opzioni, e non restrizioni per giocare a D&D. I giocatori e i DM sono liberi di prendere e sfruttare ciò che preferiscono, di modificare quello che ritengono necessario e di ignorare il resto. I giocatori dovrebbero consultare

il proprio DM se decidono di incorporare nel gioco alcuni elementi di questo libro. I DM possono fare uso delle regole, delle classi e degli oggetti magici sia per i personaggi non giocanti che per quelli giocanti.

COME USARE QUESTO LIBRO

Lo scopo primario di questo libro è di fornire un aiuto per personalizzare i personaggi monaci e guerrieri. Il *Manuale del Giocatore* offre tutte le informazioni necessarie per creare un monaco o un guerriero di 1° livello, mentre *Il Pugno e la Spada* contiene informazioni che permettono di rendere più dettagliati i personaggi, ampliare le possibilità a loro disposizione e potenziare il ruolo che rivestono nel gruppo di avventurieri di cui fanno parte. Quando si crea un nuovo personaggio, la *Guida alla Nascita degli Eroi* offre preziose risorse per definire e arricchire il background del personaggio e la sua vita precedente all'inizio della sua pericolosa ed emozionante carriera di avventuriero.

Le informazioni contenute in questo libro sono destinate sia ai giocatori che ai DM, e sono uguali per tutti: tutto il materiale è valido sia per i PNG che per i PG. Quando vengono menzionati dei luoghi specifici, si tratta di luoghi che fanno riferimento al mondo di D&D così come viene presentato nell'*Atlante di D&D*. I DM che fanno uso di altre ambientazioni per le loro campagne possono sostituire quei nomi con altri di loro scelta.

Il Capitolo 1 presenta una serie di nuovi talenti pensati per aiutare i guerrieri e i monaci a fare quello che sanno fare meglio: combattere.

Il Capitolo 2 presenta nuove classi di prestigio alle quali i guerrieri e i monaci possono desiderare di accedere.

Il Capitolo 3 illustra varie organizzazioni alle quali i guerrieri e i monaci possono unirsi nel corso della campagna, al fine di generare uno stretto senso di cameratismo con altri personaggi a loro simili, per garantire ai personaggi ulteriori mezzi di sostentamento e per offrire agganci per nuove avventure ai personaggi e al gruppo.

Il Capitolo 4 offre consigli su come trarre più vantaggi possibile dalle regole, presenta nuove regole facoltative per aggiungere profondità ai combattimenti e illustra esempi dettagliati di combattimento.

Il Capitolo 5 amplia il numero di armi, armature, equipaggiamento e oggetti magici disponibili per i personaggi e descrive in dettaglio otto siti e locazioni, completi di PNG e costi di costruzione, che i PG possono esplorare, assaltare, comprare o costruirsi da soli.

CAPITOLO I: TALENTI E ABILITÀ

I talenti sono un nuovo emozionante elemento nel gioco di D&D*. Questo capitolo presenta molte nuove opzioni per il combattimento, ideate specificamente per monaci e guerrieri (anche se i talenti sono accessibili a chiunque sia qualificato per poterli acquisire). Questi nuovi talenti hanno dei prerequisiti, come ad esempio un punteggio di caratteristica minimo o un bonus di attacco base minimo.

I talenti contrassegnati da asterisco sono disponibili come talenti bonus per i guerrieri.

TALENTI VIRTUALI

Se il personaggio è dotato di un talento come privilegio di classe o una capacità speciale, può usare questo talento virtuale come prerequisito per altri talenti. Cosa significa? Se un personaggio, ad esempio, ha un privilegio di classe o una capacità che recita "Vale come Mobilità", allora quel personaggio viene considerato in possesso del talento Mobilità ai fini di poter acquisire il talento Attacco Rapido. Se il personaggio dovesse in qualche modo perdere il prerequisito virtuale, perderà anche l'accesso a eventuali talenti che aveva guadagnato grazie alla sua presenza.

NUOVI TALENTI

"Ho una bella sorpresa per te. Vieni più vicino, ti faccio vedere cos'è."

-Regdar

Afferrare Frecce* [Generale]

Il personaggio è in grado di afferrare le frecce in arrivo, come anche i quadrelli delle balestre, le lance e le altre armi da tiro o da lancio.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Deviare Frecce, Des 15 o più, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Il personaggio deve avere almeno una mano libera (non deve impugnare niente) per poter usare questo talento. Quando viene usato il talento Deviare Frecce, il personaggio può afferrare l'arma invece di limitarsi a deviarla. Armi da lancio come lance o asce possono essere trattenute o rilanciate immediatamente contro l'aggressore con un'azione gratuita. Proiettili come frecce e quadrelli possono essere tirati indietro normalmente a partire dal turno seguente o in seguito, se il personaggio è dotato del tipo adeguato di arco o balestra.

Affondo Poderoso* [Generale]

Il feroce attacco del personaggio può cogliere impreparato l'avversario.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, At-

tacco Poderoso.

Beneficio: Un tiro per colpire effettuato con successo nel corso di una carica permette di infliggere il doppio del proprio modificatore di Forza in aggiunta ai danni dell'attacco, indipendentemente dal fatto che si stia utilizzando un'arma a una o a due mani. Il personaggio provoca un attacco di opportunità da parte dell'avversario che è stato caricato.

Arciere Zen [Generale]

L'intuito del personaggio guida la sua mano quando deve utilizzare un'arma a distanza.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Sag 13 o più.

Beneficio: Il personaggio può usare il suo modificatore di Saggezza al posto del suo modificatore di Destrezza quando compie un attacco a distanza contro un bersaglio entro 9 metri.

Artiglio dell'Aquila [Generale]

Gli attacchi senz'armi del personaggio sono in grado di frantumare gli oggetti.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Colpo Senz'Armi Migliorato, Spaccare l'Arma Potenziato, Des 15 o più.

Beneficio: Il personaggio può colpire l'arma o lo scudo di un avversario con un colpo senz'armi.

Speciale: La resistenza e la quantità di punti ferita delle armi vengono fornite nella Tabella 8-13: "Durezza e punti ferita di armi e scudi comuni" nel Manuale del Giocatore.

Attacchi Stordenti Extra [Generale]

Il personaggio ottiene attacchi stordenti extra quando combatte senz'armi.



Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Pugno Stordente.

Beneficio: Il personaggio acquisisce la capacità di compiere tre attacchi stordenti extra al giorno. È possibile scegliere questo talento più di una volta.

Attacco Prono* [Generale]

Il personaggio attacca da una posizione prona senza alcuna penalità.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Des 15 o più, Riflessi Fulminei.

Beneficio: Il personaggio può compiere un attacco pur trovandosi in posizione prona senza subire alcuna penalità al tiro per colpire. Se il tiro per colpire è effettuato con successo, può riguadagnare subito la sua posizione in piedi come azione gratuita.

Balzo della Mantide [Generale]

Il personaggio compie un attacco possente dopo aver eseguito un salto.

Prerequisiti: Monaco di 7° livello o superiore, 5 gradi in Saltare.

Beneficio: Il personaggio sceglie un avversario che si trovi entro la portata massima da lui raggiungibile con una prova di Saltare ed effettua la prova; se ha successo, può compiere un normale attacco di carica contro l'avversario prescelto come parte della stessa azione. Se la carica ha successo, il personaggio infligge i normali danni più il suo modificatore di Forza moltiplicato per 2.

Bloccare Scudo* [Generale]

Il personaggio sa come penetrare la guardia dell'av-

versario bloccando lo scudo con cui si protegge.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +4, Combattere con Due Armi.

Beneficio: Questo talento può essere usato solo contro un avversario che stia usando uno scudo e che differisca di non più di una taglia dal personaggio stesso. Si compie un attacco con la mano secondaria contro lo scudo dell'avversario usando le normali regole per colpire un'arma (vedi il *Manuale del Giocatore*, Capitolo 8). Se il tiro per colpire viene effettuato con successo, il personaggio blocca momentaneamente lo scudo dell'avversario con l'arma della mano secondaria e può compiere un immediato attacco di opportunità contro l'avversario usando la sua arma primaria con il bonus di attacco completo. L'avversario non ottiene alcun beneficio alla sua CA dallo scudo per quell'attacco. Questo talento non può essere utilizzato se il personaggio combatte con un'arma sola.

Buttare a Terra* [Generale]

I possenti colpi del personaggio possono ribaltare gli avversari.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Sbilanciare Migliorato, For 15 o più.

Beneficio: Quando il personaggio infligge 10 o più danni a un avversario in mischia con un singolo attacco, può compiere un attacco per sbilanciare come azione gratuita, contro quello stesso avversario. L'uso di questo talento non può essere combinato con Sbilanciare Migliorato per generare un attacco extra, e l'utilizzo con successo di questo talento non garantisce un attacco extra mediante Incalzare o Incalzare Potenziato.





Calcio Ruotato [Generale]

Il personaggio è in grado di colpire con un calcio più avversari, nel corso dello stesso attacco.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Colpo Senz'Armi Migliorato, Des 15 o più.

Beneficio: Un tiro per colpire senz'armi andato a segno permette al personaggio di effettuare un secondo tiro per colpire contro un avversario diverso, che sia nell'area minacciata dal personaggio. Questo talento richiede un'azione di attacco completo.

Colpo Doppio* [Generale]

La collaborazione di squadra del personaggio lo rende un nemico molto più pericoloso.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Riflessi da Combattimento.

Beneficio: Se il personaggio, assieme a un suo alleato anch'esso dotato di questo talento, attacca il fianco di un avversario, entrambi ottengono un bonus di +4 al tiro per colpire.

Normale: Il bonus standard al tiro per colpire per un attacco al fianco è di +2.

Colpo Letale* [Generale]

Il personaggio non perde tempo ad occuparsi di un nemico caduto.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Iniziativa Migliorata.

Beneficio: Il personaggio compie un attacco per sferrare un colpo di grazia contro un nemico indifeso come azione standard.

Normale: Eseguire un colpo di grazia è un'azione di round completo.

Combattimento Ravvicinato* [Generale]

Il personaggio è abile nel combattere a distanza ravvicinata e nel resistere agli attacchi di lotta.

Prerequisito: Bonus di attacco base +3.

Beneficio: Quando un nemico tenta di lottare con il personaggio, qualsiasi danno che il personaggio infligge con un attacco di opportunità riuscito provocato dal tentativo di lotta, viene aggiunto alla prova di lotta per evitare di essere coinvolto nella lotta. Il personaggio è inoltre autorizzato a compiere un attacco di opportunità anche se la creatura che attacca è dotata della capacità afferrare migliorato.

Questo talento non conferisce al personaggio attacchi di opportunità aggiuntivi nel corso del round, quindi se questi non ha un attacco di opportunità disponibile quando il nemico tenta di coinvolgerlo nella lotta, non ottiene alcun beneficio dal Combattimento Ravvicinato.

Ad esempio, un orso crudele colpisce un personaggio con un attacco con gli artigli. Se il personaggio non possiede questo talento, la capacità afferrare migliorato dell'orso crudele gli permette di tentare subito una prova di lotta, senza provocare alcun attacco di opportunità da parte del personaggio. Tuttavia, con il talento Combattimento Ravvicinato, al personaggio è permesso compiere un attacco di opportunità. Se colpisce e infligge 8 danni, può aggiungere un +8 (più i bonus di attacco, di Forza e di taglia) alla prova di lotta per resistere al tentativo di lottare dell'orso crudele.

Combattimento Scorretto [Generale]

Il personaggio conosce le tattiche di combattimento brutali ed efficaci utilizzate nelle strade e nei vicoli.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2.

Beneficio: Il personaggio effettua un tiro per colpire in mischia normalmente. Se è effettuato con successo, infligge +1d4 danni aggiuntivi. Questo talento richiede un'azione di attacco completo.

Esperto con lo Scudo* [Generale]

Il personaggio usa lo scudo come arma della mano secondaria mantenendo il suo bonus di armatura.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, competenza negli scudi.

Beneficio: Il personaggio può compiere un attacco con lo scudo impugnato con la mano secondaria mantenendo il bonus alla CA dello scudo per quel round.

Normale: Usare lo scudo come arma impedisce di applicare il bonus alla CA per quel round.

Esperto Tattico* [Generale]

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

Prerequisito: Bonus di attacco base +3.

Beneficio: Questo talento permette al personaggio di compiere un attacco in mischia (o qualsiasi cosa possa essere compiuto come attacco in mischia) contro un avversario che sia in mischia e a cui sia stato negato il bonus di Destrezza contro l'attacco in mischia del personaggio per qualche ragione. Il personaggio compie il suo attacco extra quando è il suo turno, prima o dopo la sua regolare azione. Se in mischia si trovano parecchi avversari e ad essi è stato negato il bonus di Destrezza, il personaggio ne può attaccare solo uno con questo talento.

Fingere Debolezza [Generale]

Il personaggio sfrutta la percezione erronea degli avversari della sua condizione senz'armi.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Se il personaggio effettua con successo una prova di Raggiare contro la prova di Percepire Inganni dell'avversario, riesce ad attirare il nemico e a fargli tentare un attacco di opportunità facendosi credere disarmato. Ma il personaggio è in realtà armato e può compiere il suo attacco contro l'avversario in arrivo, che è così colto alla sprovvista, prima che possa compiere il suo attacco di opportunità.

Questo talento può anche essere sfruttato con un'arma Minuscola o Piccola nell'uso della quale si è competenti, tentando di nascondere la fino all'ultimo secondo, ma incorrendo in una penalità rispettiva di -2 o -6 alla prova di Raggiare. Questo talento può essere usato con un'arma camuffata, come un ventaglio da guerra, senza alcuna penalità alla prova di Raggiare. Usare Fingere Debolezza è un'azione standard, proprio come la finta, tranne per il fatto che se si effettua con successo si deve compiere il proprio attacco immediatamente. Si può sfruttare Fingere Debolezza solo una volta per incontro. Dopo la prima volta, gli avversari sono consapevoli dei pericoli di questa manovra.

Mira Precisa* [Generale]

L'abilità del personaggio con le armi a distanza gli permette di colpire bersagli che altrimenti sarebbero assai difficili da colpire grazie alla loro copertura.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai suoi tiri per colpire a distanza contro quei bersagli che

godono di un qualche tipo di copertura. Questo talento non ha effetto con quegli avversari privi di qualsiasi copertura o che godono di copertura totale.

Occhi Dietro la Testa [Generale]

Il superiore senso del combattimento del personaggio lo aiuta a minimizzare la minaccia di attacchi ai fianchi.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Sag 19 o più.

Beneficio: Gli avversari non ottengono il consueto bonus di attacco +2 quando attaccano ai fianchi il personaggio. Questo talento non garantisce alcun effetto quando il personaggio subisce un attacco senza benefici dal suo modificatore di Destrezza alla CA, come quando è colto alla sprovvista.

Normale: Quando il personaggio viene attaccato ai fianchi, gli avversari che compiono l'attacco hanno un bonus di +2 al tiro per colpire contro di lui.

Oltrepassare Migliorato* [Generale]

Il personaggio è addestrato nel buttare a terra avversari più piccoli di lui.

Prerequisiti: Maestria, Spinta Migliorata, Sbilanciare Migliorato, For 13 o più, Attacco Poderoso.

Beneficio: Quando il personaggio tenta di oltrepassare un avversario che sia di almeno una taglia più piccolo di lui, l'avversario non può evitarlo. Se l'avversario viene buttato a terra, il personaggio ottiene subito un attacco di opportunità contro di lui, comprensivo del bonus standard di +4 ai tiri per colpire contro i bersagli proni.

Normale: Il bersaglio di un attacco per oltrepassare può scegliere se evitare o bloccare l'aggressore.

Parata con Mano Secondaria* [Generale]

Il personaggio può usare l'arma nella mano secondaria per difendersi dagli attacchi in mischia.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Ambidestria, Des 13 o più, Combattere con Due Armi, competenza nell'arma.

Beneficio: Quando il personaggio combatte con due armi e impiega un'azione di attacco completo, nella sua azione può decidere di attaccare normalmente o di sacrificare tutti i suoi attacchi con la mano secondaria di quel round in cambio di un bonus per schivare +2 alla sua CA. Se il personaggio sta usando anche un buckler, il suo bonus alla CA viene sommato. Con questo talento è possibile usare solo armi dotate di lama o di manico di una taglia più piccola di quella del personaggio.

Presca della Scimmia [Generale]

Il personaggio può usare una gamma assai vasta di armi di varie taglie.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, Arma Focalizzata con l'arma appropriata, For 13 o più.

Beneficio: Il personaggio può usare un'arma da mischia che sia di una taglia più grande della sua con una mano sola. Ad esempio, un halfling dotato del talento Presca della Scimmia può usare una spada lunga con una

mano sola. Il personaggio subisce una penalità di -2 al tiro per colpire quando usa questo talento. Il talento può essere scelto più volte, ogni volta per un'arma diversa.

Normale: Solo le armi della propria taglia o quelle più piccole possono essere impugnate con una sola mano.

Pugni di Ferro [Generale]

Il personaggio ha appreso l'arte di infondere ai suoi attacchi senz'armi una forza aggiuntiva.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Il personaggio deve dichiarare che userà questo talento prima di effettuare il tiro per colpire (quindi un tiro per colpire fallito sprecherà il tentativo). Infligge 1d4 danni aggiuntivi quando compie con successo un attacco senz'armi. Può usare questo talento per un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Saggezza.

Pugni Fulminei [Generale]

L'abilità e l'agilità del personaggio gli permettono di tentare una serie di colpi a raffica dalla velocità accecante.

Prerequisiti: Monaco di 4° livello o superiore, Des 15 o più.

Beneficio: Il personaggio può compiere due attacchi extra in un round. Tutti gli attacchi così condotti subiscono una penalità di attacco di -5. Questo talento richiede un'azione di attacco completo. Non è possibile utilizzare Pugni Fulminei e raffica di colpi allo stesso tempo.

Resistere alla Carica* [Generale]

Il personaggio è addestrato nelle tecniche difensive contro avversari che compiono una carica.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Riflessi da Combattimento.

Beneficio: Il personaggio compie un attacco di opportunità contro un avversario che lo sta caricando quando questo entra nella zona da lui minacciata. L'attacco di opportunità viene risolto subito prima della carica.

Ricarica Rapida* [Generale]

Il personaggio ricarica una balestra più velocemente del normale.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, competenza nella balestra utilizzata.

Beneficio: Il personaggio può ricaricare una balestra a mano o una balestra leggera come azione gratuita, anche se nel farlo provoca un attacco di opportunità. Può ricaricare una balestra pesante impiegando un'azione equivalente al movimento, che provoca anch'essa un attacco di opportunità. Questo talento è utilizzabile una volta per round.

Normale: Caricare una balestra a mano o leggera è un'azione equivalente al movimento, caricare una balestra pesante è un'azione di round completo.

Rimanere Cosciente [Generale]

Il personaggio è dotato di una tenacia intrinseca che lo sostiene anche quando la situazione si fa difficile.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Resistenza Fisica, Volontà di

Ferro, Robustezza.

Beneficio: Quando i punti ferita del personaggio arrivano a 0, il personaggio può compiere un'azione parziale durante il suo turno per ogni round, finché non arriva a -10 punti ferita.

Scagliare Arma [Generale]

Nelle mani del personaggio, qualsiasi arma diventa una micidiale arma a distanza.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Des 15 o più.

Beneficio: Il personaggio è in grado di lanciare qualsiasi arma di cui sappia fare uso, indipendentemente dal fatto che si tratti di un'arma a distanza o meno. L'incremento di gittata delle armi usate in combinazione con questo talento è di 3 metri.

Spaccare l'Arma Potenziato e Migliorato* [Generale]

Il personaggio è in grado di mettere a segno i suoi attacchi in punti ben precisi.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Spaccare l'Arma Potenziato.

Beneficio: Quando il personaggio colpisce l'arma di un avversario, infligge danni raddoppiati.

Tocco del Dolore [Generale]

Il personaggio può provocare un intenso dolore a un avversario con un attacco stordente riuscito.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +2, Pugno Stordente, Sag 19 o più.

Beneficio: Le vittime di un attacco stordente riuscito subiscono un dolore lancinante che dà loro la nausea per 1 round, dopo essere rimaste stordite per 1 round



come al solito. Un attacco stordente comprende il potere di attacco stordente del monaco o l'utilizzo del talento Pugno Stordente. Le creature che sono immuni agli attacchi stordenti sono immuni anche a questo talento, come anche tutte le creature di una taglia più grandi rispetto al personaggio.

Vista Cieca, nel Raggio di 1,5 Metri [Generale]

Il personaggio è in grado di percepire gli avversari nell'oscurità.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +4, Combattere alla Cieca, Saggezza 19 o più.

Beneficio: Sfruttando un udito finissimo e una estrema sensibilità alle vibrazioni, il personaggio può localizzare la posizione di quegli avversari che si trovano a meno di 1,5 metri. *Invisibilità* e *oscurità* diventano irrilevanti, anche se gli esseri non corporei non vengono percepiti da questo talento. Fatta eccezione per la portata ridotta, questo talento è identico alla capacità eccezionale vista cieca, descritta nel *Manuale dei Mostri*.

ABILITÀ

"Tu mi sottovaluti perché non mi proteggero con del metallo. Non ne ho bisogno; possiedo abilità che tu non potrai mai comprendere."

-Ember

Le abilità sono una componente fondamentale per creare un avventuriero resistente ed efficace in combattimento. Quando un monaco o un guerriero aumentano di livello e ottengono altri punti abilità, si è a volte tentati di trascurare la fase di scelta e di assegnazione delle abilità. Ecco un suggerimento prezioso: è un errore che non va fatto. Scegliere le proprie abilità con cura spesso può significare la differenza tra fallimento e successo, o perfino tra la vita e la morte del personaggio.

Come le abilità elencate nel *Manuale del Giocatore*, quelle che vengono qui presentate hanno diverse

applicazioni, e il giocatore può migliorarle man mano che aumenta di livello assegnandovi i punti abilità da lui guadagnati.

NUOVE ABILITÀ DI CONOSCENZA

Come le abilità Artigianato e Professione nel *Manuale del Giocatore*, Conoscenze include di fatto un gran numero di abilità non correlate ad essa. Conoscenze rappresenta lo studio di una materia specifica, una disciplina accademica oppure scientifica. Qui sotto vengono riportati alcuni nuovi campi di studio. Con l'approvazione del DM, è possibile inventare anche nuove aree di sapere.

- Saggezza popolare (folklore, miti, origine dei nomi dei luoghi, rimedi popolari per malattie comuni).
- Letteratura (storie, opere teatrali, ballate, poemi epici, poesie, leggende).
- Matematica (aritmetica, geometria, algebra).
- Politica (burocrazie governative, petizioni, tangenti, sotterfugi, arte del compromesso).
- Vita di strada (bere, sedurre, giocare d'azzardo, pedinare).
- Guerra (macchine d'assedio, scavare trincee, tattiche d'assedio e strategie).

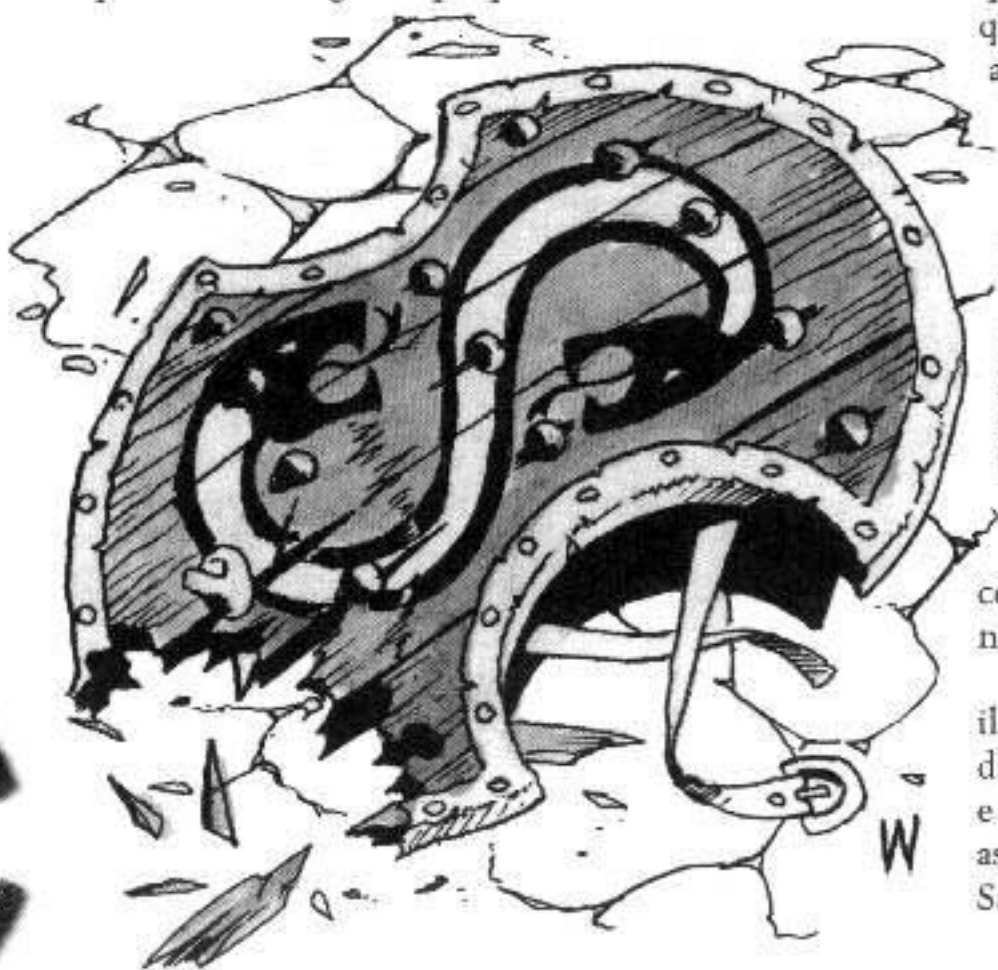
STESSE ABILITÀ, NUOVI USI

Le abilità giocano un ruolo fondamentale nelle avventure e nelle imprese dei personaggi. Senza di esse, un personaggio non sarebbe mai in grado di portare a termine un gran numero di imprese, da quelle più semplici (avvistare una nave all'orizzonte) a quelle fondamentali (arrampicarsi sulla parete di un dungeon per sfuggire a un orsoguo infuriato). Tuttavia, il sistema delle abilità è stato pensato in modo da poter utilizzare pressoché qualsiasi abilità in diversi modi e in occasioni diverse da quelle più ovvie. Ecco alcuni suggerimenti per sfruttare al meglio le abilità del *Manuale del Giocatore*.

Diplomazia (Car)

Uso normale: A volte per un personaggio è importante rivelarsi piacevole, cooperativo o socialmente accettabile... anche se in realtà non lo è affatto. Un guerriero può anche ritenersi brutalmente affascinante, racchiuso nella sua cotta di maglia incrostata di sangue e nel suo logoro mantello da viaggio, ma il Maestro delle Cerimonie che deve farlo accedere alla sala da ballo del re potrebbe pensarla diversamente su questo punto, se il personaggio non riesce a convincerlo del contrario e a guadagnare la sua fiducia nonostante il suo aspetto trasandato.

Nuovo uso: Sapere come rivolgersi a qualcuno. Anche il più esperto uccisore di draghi non può permettersi di inimicarsi coloro che rivestono posizioni di potere e autorità. I nobili e gli alti dignitari normalmente si aspettano di essere avvicinati secondo il protocollo. Sapere quando è consigliato chiamare un facoltoso





cliente "Vostra Grazia" invece che "Vostra Signoria" può essere un fattore determinante nell'accattivarsi o meno il favore del potente di turno.

Percepire Inganni (Sag)

Uso normale: Questa abilità torna estremamente utile quando qualcuno tenta di usare l'abilità Raggirare contro il personaggio. Si effettua una prova di abilità contrapposta, e se il personaggio vince non viene raggirato.

Nuovo uso: *Osservare l'avversario.* Il personaggio ottiene una buona impressione generale dell'abilità in combattimento dell'avversario. L'uso di questa abilità richiede un minimo di 3 round passati a osservare un avversario che sia già impegnato in combattimento. In quei round il personaggio non può compiere altre azioni che non siano muoversi alla sua normale velocità di movimento. Il soggetto deve rimanere visibile per tutto il tempo. La CD è 20 +1 per ogni livello di esperienza posseduto dall'avversario osservato. Se la prova ha successo, il personaggio ottiene un bonus di +4 al primo tiro per colpire contro l'avversario osservato. L'attacco deve avvenire entro 24 ore dal momento dell'osservazione, oppure il bonus va perduto. Non è possibile ottenere il bonus una seconda volta contro lo stesso avversario, a meno che il suo livello non sia cambiato dall'ultima volta in cui è stato osservato.

Nuovo uso: *Intuire strategia.* Il personaggio è in grado di stimare una situazione di combattimento e determinare qual è lo scopo dell'attacco. Il combattimento dev'essere osservato per un minimo di 3 round prima di effettuare la prova di abilità. La CD è 15+1 per ogni avversario affrontato. Se la prova ha successo, si intuisce il vero intento dell'avversario (fare a pezzi il personaggio, attirare il personaggio vicino o lontano da un punto particolare, recuperare un prigioniero e così via).

Raccogliere Informazioni (Car)

Uso normale: Questa abilità permette di scoprire se esistono particolari voci o leggende su quel dungeon che si intende saccheggiare chiedendo in giro e parlando con coloro che hanno più informazioni da far circolare.

Nuovo uso: *Scoprire chi comanda veramente.* È necessario ottenere l'aiuto del Tempio dei Quattro Venti, ma non si sa a chi rivolgersi. È meglio chiedere al Gran Maestro in persona o è meglio rivolgersi prima a uno dei suoi seguaci? Forse l'uso di questa abilità può servire a scoprire chi prende le decisioni più importanti.

Nuovo uso: *Chi è chi.* Gli avventurieri più scaltri sanno sempre con chi hanno a che fare prima di concludere un affare. Lo straniero incappucciato che ha appena ingaggiato il gruppo era davvero il valletto del duca? E se sì, agiva davvero per conto del suo padrone?

Raggirare (Car)

Uso normale: A volte c'è bisogno di convincere qualcuno che un'affermazione inconsueta o palesemente inverosimile sia in realtà vera e degna di fiducia. Questo può rivelarsi utile in molte situazioni, e non solo al momento di rivendere gli oggetti magici recuperati dalla torre di un mago impazzito.

Nuovo uso: *Seduzione.* È possibile sfruttare Raggirare per convincere i membri del sesso opposto che il personaggio nutre intenzioni romantiche sincere verso di loro, persuadendoli o persuadendole a concedere un piccolo favore temporaneo (come guardare da un'altra parte mentre ci si accinge a scalare una parete e ad entrare da una finestra, o a rivelare la parola d'ordine per oltrepassare le guardie indisturbati). Questa azione non può essere usata durante il combattimento.

CAPITOLO 2: CLASSI DI PRESTIGIO

"Come ci riesci?"

-Regdar

Le classi di prestigio, presentate nella Guida del DUNGEON MASTER, sono classi di personaggi per accedere alle quali i PG devono soddisfare alcuni requisiti. I prerequisiti per l'accesso vengono indicati in ogni singola sezione delle classi di prestigio. A meno che non sia specificato diversamente, vengono applicate tutte le normali regole di multiclasse quando le classi di prestigio vengono aggiunte al PG.

AVANGUARDIA HALFLING

La cultura seminomadica della razza halfling spesso la porta a incontrarsi con molti pericoli improvvisi. Per proteggersi, molte comunità halfling si rivolgono alle loro avanguardie, una forza di campioni scelti che ha il compito di avvertire la comunità dei pericoli e di proteggerla da essi. Un membro dell'avanguardia halfling ha doti naturali che gli permettono di cavalcare e di esplorare con grande abilità.

Molti membri dell'avanguardia halfling sono guerrieri, ranger, druidi o ladri. Tutte le classi, tuttavia, possono trarre beneficio dai bonus alla CA e dalle capacità difensive in sella che la classe fornisce.

I PNG avanguardie halfling vengono di solito incontrati mentre svolgono i loro compiti sul campo o mentre si rilassano al di fuori dei loro turni di servizio. La presenza di un'avanguardia halfling al lavoro o a riposo è comunque segno che una comunità halfling non è lontana.

Alcuni membri dell'avanguardia, tuttavia, cedono al richiamo dell'avventura in modo più definitivo, e abbandonano i loro amori e le loro case in nome di una vita da vagabondi piena di emozioni.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un'avanguardia halfling, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +5

Razza: Halfling.

Ascoltare: 4 gradi.

Cavalcare: 6 gradi.

Osservare: 4 gradi.

Talenti: Combattere in Sella, Tirare in Sella.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'avanguardia halfling (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Empatia Animale (Sag) e Osservare (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel Manuale del Giocatore per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature:

Un'avanguardia halfling è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e negli scudi.

Cavalcatura: Le avanguardie halfling al 1° livello ottengono una cavalcatura appropriata alle risorse della loro comunità. Molte comunità fanno del loro meglio per fornire alle loro avanguardie dei pony da guerra, anche se altri si sono adattati ad usare delle cavalcature minori, e altri ancora hanno potuto vantare animali più esotici. L'avanguardia non deve provvedere personalmente al pagamento per la cavalcatura, per il suo mantenimento, la pulizia e i finimenti.

Sensi Acuti: L'avanguardia halfling ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Ascoltare e Osservare.

Bonus a Cavalcare: L'avanguardia halfling ottiene un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Cavalcare.

Cavalcata difensiva (Str): La natura stessa delle responsabilità dell'avanguardia halfling fornisce le basi della cavalcata difensiva, purché l'halfling nel frattempo non compia altre azioni (non può attaccare quando cavalca sulla difensiva).

Ottiene un bonus per schivare di +2 alla

Destrezza e di +4 alla CA. Inoltre

la sua cavalcatura ottiene: velocità x2, un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà e un bonus per schivare di +4 alla CA.

Una cavalcata difensiva dura per 3 round più il modificatore di Destrezza del personaggio (appena modificato). L'avanguardia può porre fine volontariamente alla cavalcata difensiva. Alla fine della cavalcata, sia l'avanguardia che la sua cavalcatura sono completamente senza fiato e subiscono una penalità di -2 alla Forza finché non sono in



TABELLA 2-1: AVANGUARDIA HALFLING

Livello di classe	Bonus di attacco base	Bonus CA	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+1	+0	+2	+0	Sensi Acuti, bonus a Cavalcare
2°	+2	+1	+0	+3	+0	Cavalcata difensiva 1 volta al giorno
3°	+3	+2	+1	+3	+1	Devviare attacchi +1
4°	+4	+2	+1	+4	+1	Cavalcata difensiva 2 volte al giorno
5°	+5	+3	+1	+4	+1	Balzo dalla sella
6°	+6	+3	+2	+5	+2	Cavalcata difensiva 3 volte al giorno
7°	+7	+4	+2	+5	+2	Devviare attacchi +2
8°	+8	+4	+2	+6	+2	Cavalcata difensiva 4 volte al giorno
9°	+9	+5	+3	+6	+3	Devviare attacchi +3
10°	+10	+5	+3	+7	+3	Cavalcata difensiva 5 volte al giorno

Bonus CA: Questo è un bonus di deviazione non magico che viene applicato alla Classe Armatura del personaggio indipendentemente dalla sua armatura, e solo quando il personaggio è in sella.

grado di riposare per almeno 10 minuti. L'avanguardia può impegnarsi in una cavalcata difensiva solo un certo numero di volte al giorno (in base al suo livello). Iniziare la cavalcata è un'azione gratuita, ma l'avanguardia può fare solo questo nel corso della sua azione.

Devviare attacchi (Str): A partire dal 3° livello, l'avanguardia può tentare di parare un attacco in mischia condotto contro la sua cavalcatura. Per poterlo fare deve impugnare un'arma da mischia o uno scudo. Una volta per round, quando la cavalcatura normalmente sarebbe colpita da un'arma da mischia, l'avanguardia effettua un tiro salvezza sui Riflessi a CD 20 (se l'arma da mischia ha un bonus magico per colpire, la CD aumenta di quel bonus). L'avanguardia ottiene un bonus di competenza al suo tiro salvezza sui Riflessi come indicato dalla tabella. Se il tiro viene effettuato con successo, il colpo viene deviato come azione gratuita. L'avanguardia deve essere consapevole dell'attacco in anticipo e non essere colta alla sprovvista.

Balzo dalla sella (Str): Quando la sua cavalcatura si muove ad una velocità non superiore al doppio del normale, il personaggio può scendere al volo con una prova riuscita di Addestrare Animali (CD 20) e atterrare a fianco della cavalcatura come azione gratuita. Se dopo essere scesi dalla cavalcatura, nell'area minacciata dal personaggio è presente un avversario, il personaggio può effettuare automaticamente un attacco di carica contro quell'avversario. Questo richiede l'azione di attacco completo.

CAVALIERE

Rappresenta il guerriero perfetto nei combattimenti a cavallo, il classico condottiero dall'armatura scintillante. Una carica del cavaliere è una tra le forme di attacco più devastanti sul campo di battaglia che una cultura possa mai concepire.

Molti cavalieri appartengono alle classi sociali più alte, o ai ceti nobiliari. Il cavaliere pone la sua vita al servizio di un'autorità più alta, che può essere un nobile, un sovrano, una divinità, un ordine militare o religioso o una causa speciale. Il suo è un onore ereditario che proviene da una lunga tradizione di servizio al re, alla nazione o ad altri ideali. Il cavaliere è tenuto a prendere parte a qualsiasi guerra o conflitto armato in cui il suo signore o la sua causa si ritrovino impegnati. I cavalieri in servizio

presso altri nobili spesso servono il proprio padrone anche fuori dal campo di battaglia, eseguendo qualsiasi dovere che il loro signore ritenga giusto assegnare loro.

Il cavaliere solitamente persegue ideali altruistici, come l'annientamento del male e del caos nel mondo e il conseguimento della giustizia per tutti i sudditi della sua terra. Potrebbe però essere anche un millantatore e un prepotente che fa uso del suo status e dei suoi privilegi per soddisfare solo la sua sete di grandezza.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

Allineamento: Legale.

Bonus di attacco base: +8

Talenti: Carica Devastante, Arma Focalizzata (lancia), Arma Focalizzata (qualsiasi spada), Combattere in Sella, Attacco in Sella.

Addestrare Animali: 4 gradi.

Conoscenze (nobiltà e regalità): 4 gradi.

Cavalcare: 6 gradi.

Equipaggiamento: Armatura pesante perfetta e scudo grande perfetto.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car) e Professione (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Un cavaliere è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e scudi.

Conoscenze (nobiltà e regalità): Il cavaliere ottiene +2 gradi in questa abilità automaticamente al 1° livello.

Abile in sella: Il cavaliere ottiene un bonus alle sue prove di Cavalcare quando usa il talento Combattere in Sella per negare un colpo che la sua cavalcatura subisce in combattimento.

Carica mortale: Quando è in sella e sfrutta un'azione di carica, il cavaliere infligge danni tripli con un'arma da mischia (o danni quadrupli con una lancia) fino al numero di volte per giorno indicate. Questa capacità si sostituisce al talento Carica Devastante.

Bonus per l'arma in sella: Il cavaliere ottiene un bonus al suo tiro per colpire quando usa l'arma designata in sella.

Bonus a Cavalcare: Il cavaliere ottiene un bonus di competenza alle prove di Cavalcare.

Avanzata fulminea (Str): Al 3° livello, il cavaliere può spingere la sua cavalcatura a raggiungere velocità superiori a quelle normali. Questa capacità raddoppia la distanza del normale movimento di carica della cavalcatura. Questa capacità può essere usata una volta al giorno senza alcuna penalità per la cavalcatura. Ogni uso aggiuntivo della capacità nello stesso giorno obbliga la cavalcatura a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) subito dopo la conclusione della carica aggiuntiva; se il tiro fallisce, la cavalcatura subisce 2d6 danni.



CAVALIERE PROTETTORE DEL GRANDE REGNO

I pochi prodi che vengono chiamati Cavalieri Protettori del Grande Regno sono guerrieri che si dedicano alla restaurazione degli ideali della cavalleria prima che svaniscano per sempre. I Protettori, guardando al mondo che li circonda, non vedono altro che corruzione morale creata dal crollo dei valori etici che è seguito al collasso del Grande Regno. I Protettori sono gli ultimi resti di un ordine un tempo molto potente di guerrieri che ha dedicato la propria esistenza alla difesa di questa nazione ora scomparsa. Al giorno d'oggi sono rimasti in pochi ad avere un retaggio simile, e tutto ciò che resta del Grande Regno è il suo nome e alcuni piccoli paesi separati. Ma chi al giorno d'oggi indossa il manto di Protettore spera ancora nel ritorno del Grande Regno, e crede che vivere come un vero e proprio esempio del codice cavalleresco possa aiutare questo processo e

TABELLA 2-2: CAVALIERE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Bonus arma in sella lancia +1, bonus Cavalcare +2, abile in sella +1
2°	+2	+3	+0	+3	Carica mortale 1 volta al giorno, bonus arma in sella spada +1
3°	+3	+3	+1	+3	Avanzata fulminea, bonus arma in sella lancia +2, abile in sella +2
4°	+4	+4	+1	+4	Carica mortale 2 volte al giorno, bonus arma in sella spada +2, bonus Cavalcare +4
5°	+5	+4	+1	+4	Bonus arma in sella lancia +3, abile in sella +3
6°	+6	+5	+2	+5	Carica mortale 3 volte al giorno, attacco completo in sella, bonus arma in sella spada +3
7°	+7	+5	+2	+5	Bonus arma in sella lancia +4, bonus Cavalcare +6, abile in sella +4
8°	+8	+6	+2	+6	Carica mortale 4 volte al giorno, bonus arma in sella spada +5
9°	+9	+6	+3	+6	Bonus arma in sella lancia +5, bonus Cavalcare +8, abile in sella +5
10°	+10	+7	+3	+7	Carica mortale +5

porre un freno ai mali della società.

Come i paladini, i Protettori aderiscono ad un rigido codice morale che si basa su valori come l'onore, l'onestà, la cavalleria e il coraggio. A differenza dei paladini, il primo dovere di un Protettore è verso questo codice e la nazione scomparsa che ha giurato di difendere, e non verso una divinità o un ordine clericale. Un Protettore dovrebbe mostrare i suoi ideali in ogni aspetto del suo comportamento, e in tutte le sue azioni e gesta, per quanto ardue possano essere da portare a termine. Un cavaliere che viola il codice involontariamente o senza saperlo, o che lo viola convinto che in questo modo stia agendo in funzione di un bene più grande può redimersi intraprendendo e portando a termine una missione che gli verrà assegnata dai suoi superiori. Un Protettore che viola consapevolmente e volontariamente questo codice senza una ragione adeguata viene immediatamente espulso dall'ordine, e non può più avanzare di livello come Protettore.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Cavaliere Protettore del Grande Regno, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +4

Razza: Nano, elfo, mezzelfo, umano.

Diplomazia: 6 gradi.

Conoscenze (nobiltà e regalità): 4 gradi.

Cavalcare: 6 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Combattere in Sella, Incalzare Potenziato.

Competenza nelle armature pesanti.

Allineamento: Legale.

Altro: Guadagna lo status di membro dell'Ordine.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Protettore (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car) e Osservare (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Un Protettore è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature di tutti i tipi e negli scudi.

Colpo difensivo: Quando un Protettore viene

impegnato in un combattimento di mischia in cui cerca di proteggere una creatura più debole di lui (meno DV o livelli), o che è indifesa, il Protettore guadagna il bonus al morale elencato per il suo tiro per colpire e per i tiri per i danni dell'arma.

Luce interiore (Sop): Un Protettore è l'incarnazione fisica e spirituale degli ideali più alti. Tutti i suoi alleati guadagnano un bonus al morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura quando si trovano in un raggio di 3 metri da lui. Se il Protettore è bloccato, perde i sensi, o altrimenti indifeso, i suoi alleati perdono questo bonus.

Grande determinazione (Str): La natura pericolosa degli obiettivi di un Protettore richiede una grande determinazione. A partire dal 2° livello, un Protettore

Il codice del Cavaliere Protettore del Grande Regno

Codice di comportamento:

Un Protettore deve essere di allineamento legale e aderire al Codice dell'Ordine (vedi sotto).

Mantenimento: L'Ordine sostiene i suoi membri. Un Protettore può aspettarsi di ricevere una normale armatura e delle armi, vitto e alloggio, una cavalcatura e la relativa bardatura finché rispetta il Codice e rimane quindi nei ranghi dell'Ordine.

Il Codice:

Coraggio e intraprendenza nell'obbedienza all'Ordine.

Difesa di qualsiasi missione fino alla morte.

Rispetto per i propri pari e uguali, e cortesia per tutti gli inferiori.

Il combattimento è la gloria; la battaglia è la vera prova del proprio valore; la guerra è l'espressione degli ideali cavallereschi.

In battaglia, prima di tutto la gloria personale.

Morte a tutti quelli che si oppongono al Grande Regno.

La Morte è preferibile al Disonore.

TABELLA 2-3: CAVALIERE PROTETTORE DEL GRANDE REGNO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+0	+2	Colpo difensivo +2, luce interiore
2°	+2	+0	+0	+3	Grande determinazione +2, Volontà di Ferro
3°	+3	+1	+1	+3	Incalzare supremo
4°	+4	+1	+1	+4	Colpo difensivo +3
5°	+5	+1	+1	+4	Grande determinazione +3
6°	+6	+2	+2	+5	Nessuna pietà +1
7°	+7	+2	+2	+5	Colpo difensivo +4
8°	+8	+2	+2	+6	Grande determinazione +4
9°	+9	+3	+3	+6	Nessuna pietà +2
10°	+10	+3	+3	+7	Grande determinazione +5, colpo difensivo +5

guadagna un bonus a qualsiasi prova di abilità che effettui, una volta al giorno. L'uso di questa capacità deve essere dichiarato prima della prova di abilità.

Volontà di Ferro: Al 2° livello, il Protettore guadagna il talento Volontà di Ferro.

Incalzare supremo: A partire dal 3° livello, il Protettore può fare un passo di 1,5 metri tra un attacco e l'altro quando usa il talento Incalzare o Incalzare Potenziato.

Nessuna pietà: Al 6° livello, un Protettore guadagna la capacità di compiere attacchi di opportunità extra. Il Protettore può compiere un numero di attacchi di opportunità extra contro avversari pari al numero di bonus, e usare il bonus di attacco completo del Protettore.

DIFENSORE DEVOTO

Il difensore devoto è un protettore professionista. Si tratta di un individuo abile nel proteggere un determinato cliente dai pericoli, spesso sostituendosi a lui come bersaglio di attacchi e di potenziali minacce. In cambio di questi servizi, il difensore devoto di solito riceve ricompense in forma di denaro, vitto, alloggio e a volte in forma di strumenti magici di guarigione, anche se i dettagli degli accordi vengono stabiliti di volta in volta e variano per ogni difensore devoto e ogni datore di lavoro. Non è insolito per un nobile o per un altro personaggio importante annoverare almeno un difensore devoto in mezzo alla sua scorta, e fare di un difensore devoto il capo dei suoi servizi di sicurezza.

La maggior parte dei difensori devoti è composta da guerrieri, ma qualunque personaggio che diventi un difensore devoto ottiene i relativi bonus agli attacchi, ai tiri salvezza e alla Classe Armatura. A volte capita che i monaci diventino difensori devoti (come anche i chierici) quando vengono chiamati a difendere qualche figura importante all'interno del loro ordine o del clero. La maggior parte dei PNG difensori devoti sono guerrieri che hanno abbandonato il servizio militare e hanno cominciato a guadagnarsi da vivere nel settore della sicurezza.

Dado Vita: d12

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +5

Talenti: Arma Focalizzata (qualunque arma da mischia), Sensi Acuti.

Cercare: 4 gradi.

Percepire Inganni: 4 gradi.

Osservare: 4 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del difensore devoto (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag),



TABELLA 2-4: DIFENSORE DEVOTO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Bonus CA	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	+1	Frapporsi
2°	+2	+3	+3	+0	+1	Colpo difensivo
3°	+3	+3	+3	+1	+2	Devviare attacchi +1
4°	+4	+4	+4	+1	+2	Colpo difensivo +1
5°	+5	+4	+4	+1	+3	Devviare attacchi +2
6°	+6	+5	+5	+2	+3	Colpo difensivo +2
7°	+7	+5	+5	+2	+4	Devviare attacchi +3
8°	+8	+6	+6	+2	+4	Colpo difensivo +3
9°	+9	+6	+6	+3	+5	Devviare attacchi +4
10°	+10	+7	+7	+3	+5	Colpo difensivo +4

Bonus CA: Il bonus difensivo alla Classe Armatura del personaggio, sommato al normale bonus alla CA del personaggio. Questo bonus viene applicato *soltanto* quando il difensore devoto è attivamente impegnato nel difendere il suo cliente da un attacco; diversamente, viene usato il normale bonus alla CA del personaggio.

Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Int), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti Abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Un difensore devoto è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e scudi.

Bonus alla Classe Armatura: Un difensore devoto si concentra prevalentemente sul difendere se stesso e la persona che deve proteggere. Come risultato di questo obiettivo riceve un bonus per schivare alla Classe Armatura.

Frapporsi (Str): A cominciare dal 1° livello, il difensore devoto può scegliere di frapporsi fra la persona che protegge e un potenziale pericolo. Quando si trova entro 1,5 metri da chi protegge e costui subisce un attacco, il difensore devoto è in grado di sostituirsi alla vittima e riceverlo così al suo posto. Questa azione deve essere dichiarata prima che venga effettuato il tiro per colpire. La persona da proteggere viene selezionata al momento di tirare l'iniziativa con un'azione gratuita. Non può però essere cambiata per tutta la durata del combattimento.

Colpo difensivo (Str): Il difensore devoto può compiere un attacco di opportunità contro qualunque avversario adiacente che attacca la persona da lui protetta in mischia. Per ogni 2 livelli oltre il 2°, guadagna un bonus di +1 a questo attacco.

Devviare attacchi (Str): A cominciare dal 3° livello, un difensore devoto può parare un attacco in mischia portato contro la persona che protegge. Deve essere entro 1,5 metri da essa per poter tentare, e impugnare un'arma da mischia o uno scudo per devviare l'attacco. Una volta per round, quando la persona da proteggere viene attaccata il difensore devoto può effettuare un tiro per colpire contrapposto. Guadagna un bonus di competenza al proprio tiro per colpire come indicato nella tabella. Se batte l'attaccante, il difensore devoto devia il colpo. Deve comunque essere consapevole dell'attacco in precedenza e non essere colto alla sprovvista.

TABELLA 2-5: DISTRUTTORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà
1°	+1	+2	+0	+0
2°	+2	+3	+0	+0
3°	+3	+3	+1	+1
4°	+4	+4	+1	+1
5°	+5	+4	+1	+1
6°	+6	+5	+2	+2
7°	+7	+5	+2	+2
8°	+8	+6	+2	+2
9°	+9	+6	+3	+3
10°	+10	+7	+3	+3

DISTRUTTORE

Temuto da molti e capito da pochi, il famigerato Distruttore è un individuo che ha dedicato la propria vita al servizio di Erythnul, la divinità del Massacro. Il Distruttore conduce una vita di violenza e brutalità, e cerca di diffondere l'empia influenza della sua divinità ovunque vada, senza fermarsi mai troppo a lungo nello stesso posto per non essere raggiunto dalle forze del bene e della legge che gli danno la caccia.

Quelli che provengono dalle fila dei guerrieri e dei monaci scoprono che le capacità d'attacco dei Distruttori potenziano le loro abilità in combattimento, mentre i maghi, gli stregoni, i chierici e i druidi Distruttori scoprono che la possibilità di infondere terrore nel cuore dei nemici si rivela una misura difensiva assai efficace. I Distruttori trascorrono la maggior parte del loro tempo assieme ad altri della loro stessa specie, vagando per i reami in piccole bande da guerra strette e chiuse, colpendo comunità indifese senza alcun preavviso e trovando rifugio nelle zone più selvagge per pianificare la razzia successiva. A volte i chierici di Erythnul ordinano a un Distruttore solitario di intraprendere una missione o un progetto che lo costringe ad unirsi ad altri individui che non appartengono ai Distruttori, ma simili alleanze sono sempre temporanee e devono essere gestite con prudenza, altrimenti sfociano in litigi o peggio.

I Distruttori PNG vengono di solito incontrati in piccoli gruppi armati che possono variare da due a sei elementi, ma a volte è possibile anche incontrare un Distruttore solitario impegnato in qualche missione speciale.

Tutti i Distruttori vengono rapidamente identificati grazie agli strani e spaventosi tatuaggi di cui si ricoprono il volto per indicare la loro natura di strumenti di Erythnul.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

Allineamento: Caotico malvagio, caotico neutrale, neutrale malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Talenti: Combattimento Scorretto, Attacco Poderoso, Spaccare l'Arma Potenziato.

Intimidire: 3 gradi.

Conoscenze (religioni): 3 gradi.

Speciale

Tocco doloroso 1 volta al giorno
 Aura di paura 3 m 1 volta al giorno
 Ferite profonde 1 volta al giorno
 Tocco doloroso 2 volte al giorno
 Aura di paura 6 m 2 volte al giorno
 Ferite profonde 2 volte al giorno
 Tocco doloroso 3 volte al giorno
 Aura di paura 9 m 3 volte al giorno
 Ferite profonde 3 volte al giorno
 Volto del terrore

Conoscenza delle Terre Selvagge: 4 gradi.

Altro: Deve sopravvivere ai riti di iniziazione dei Distruttori (vedi la descrizione dell'organizzazione dei Distruttori a pagina 47 di questo libro).

Abilità di classe

Le abilità di classe del Distruttore (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des) e Professione (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Tutti i Distruttori sono competenti nell'uso delle armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Tocco doloroso (Sop): Erythnul afferma che la vita è dolore, proprio come il tocco di un Distruttore. Un Distruttore può compiere un attacco di contatto senz'armi che infligge 1d8 danni, più un danno per ogni suo livello. Anche gli attacchi con le armi trasmettono il dolore di Erythnul, infliggendo però solo 1d4 danni extra, +1 per ogni livello del Distruttore. Il Distruttore può compiere un attacco di tocco doloroso aggiuntivo per ogni tre livelli oltre il 1°.

Aura di paura (Sop): Tutti i nemici entro la distanza stabilita dal Distruttore subiscono una penalità al morale di -2 su tutti i tiri salvezza fino a che rimangono all'interno del raggio di azione. Questa è una capacità soprannaturale, che può essere usata per il numero di volte al giorno indicato nella tabella.

Ferite profonde (Sop): La familiarità con il dolore e la paura garantisce al Distruttore una precisione spietata ai suoi attacchi di mischia. L'uso di questa capacità deve essere dichiarato prima del tiro per colpire. Se fallisce completamente il suo attacco in quel round, perde un uso delle ferite profonde. Se il colpo va a segno, infligge 1d4 danni temporanei alla Costituzione in aggiunta ai danni normali di quell'attacco. Ferite profonde può essere usata una volta al giorno per ogni tre livelli del personaggio.

Volto del terrore (Mag): Il personaggio ha conosciuto gli abissi del terrore e della disperazione. Una volta al giorno, può attivare una capacità magica

simile all'incantesimo arcano *allucinazione mortale* (la CD del tiro salvezza è 14 + il livello di classe del Distruttore) come azione standard. Nei confronti del nemico prescelto come vittima, il personaggio sembrerà assumere le sembianze della creatura che il nemico teme maggiormente. Nei confronti di tutti gli altri, incluso se stesso, non ci saranno effetti visibili. Affinché il fantasma possa toccare il bersaglio, il Distruttore deve effettuare con successo un attacco di contatto. Sotto qualunque altro aspetto, questa capacità funziona come l'incantesimo omonimo del *Manuale del Giocatore*.

DUELLANTE

In un mondo pieno di cavalieri pesantemente corazzati su enormi destrieri al galoppo e di maghi di grande potere in grado di dominare le menti degli uomini, non c'è posto per uno spadaccino temerario che si affida all'astuzia e ai riflessi per sopravvivere, giusto? Niente di più sbagliato. I duellanti sono la prova del fatto che la precisione e l'abilità sono ottime alternative all'uso di armi pesanti, e che l'agilità è un'ottima alternativa alle armature pesanti.

Il duellante è un guerriero agile e intelligente addestrato ad attaccare con estrema precisione con armi leggere, come lo stocco. Viene anche chiamato spadaccino e in combattimento sfrutta il più possibile i suoi riflessi e la sua astuzia. Invece di proteggersi con armature ingombranti, i duellanti credono che il modo migliore per difendersi sia non essere affatto colpiti.

I duellanti sono molto spesso guerrieri o ranger, ma altrettanto spesso sono ladri o bardi. I maghi, gli stregoni e i monaci tendono stranamente a diventare degli ottimi duellanti in quanto a causa delle loro abilità di classe non fanno molto affidamento sulle armature. Ottengono anche grandi benefici dalle abilità con le armi che i duellanti possiedono. I paladini e i barbari diventano duellanti solo se si allontanano molto dai loro archetipi. Gli elfi tendono più spesso dei nani a diventare duellanti, ed esistono perfino duellanti halfling e gnomi. I mezzorchi duellanti sono invece molto rari.

I PNG duellanti sono normalmente individui solitari in cerca di avventura o di un metodo rapido per diventare ricchi. A volte lavorano in piccoli gruppi chiusi e combattono facendo uso di tattiche di squadra.

TABELLA 2-6: DUELLANTE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Difesa esperta
2°	+2	+0	+3	+0	Colpo preciso +1d6
3°	+3	+1	+3	+1	Mobilità potenziata
4°	+4	+1	+4	+1	Grazia
5°	+5	+1	+4	+1	Attacco acrobatico
6°	+6	+2	+5	+2	Colpo preciso +2d6
7°	+7	+2	+5	+2	Parata elaborata
8°	+8	+2	+6	+2	Reazione migliorata
9°	+9	+3	+6	+3	Devviare frecce
10°	+10	+3	+7	+3	Colpo preciso +3d6

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +6

Intrattenere: 3 gradi.

Acrobazia: 5 gradi.

Talenti: Schivare, Competenza nelle armi (stocco), Ambidestria, Mobilità.

Abilità di classe

Le abilità di classe del duellante (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Comunicazione Segreta (Sag), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raggiungere (Car) e Saltare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Un duellante è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, ma in nessun tipo di armatura. Il solo scudo in cui ha competenza è il buckler.

Difesa esperta: Se il duellante non indossa armature, può aggiungere il suo bonus di Intelligenza (sempre che ne abbia uno) al suo bonus di Destrezza per modificare la Classe Armatura quando impugna un'arma da mischia. Se il duellante viene colto alla sprovvista o non può utilizzare per qualche motivo il suo bonus di Destrezza, perde anche questo bonus.

Colpo preciso: Al 2° livello, il duellante ottiene la capacità straordinaria di colpire con precisione con un'arma perforante a una mano, ottenendo 1d6 danni extra da sommare al tiro normale per i danni. Quando il duellante effettua un colpo preciso, non può attaccare con l'arma che impugna nell'altra mano, che però può venire usata per difendersi (o, se ne ha competenza, per reggere un buckler). Il colpo preciso di un duellante funziona solo su creature viventi dotate di anatomie comprensibili. Qualsiasi creatura immune ai colpi critici (compresi non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee) non è vulnerabile al colpo preciso, e qualsiasi oggetto o capacità in grado di proteggere una creatura dai colpi critici (come un'armatura con *fortificazione*) protegge una creatura anche dal colpo preciso. Ogni quattro livelli ottenuti come duellante dopo il 2°, i danni extra aumentano di +1d6.

Mobilità potenziata: Quando il duellante è privo di armatura, ottiene un bonus aggiuntivo di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità provocati dall'entrata o dall'uscita in un'area minacciata.

Grazia: Al quarto livello, il duellante ottiene un addizionale bonus di competenza +2 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi. Questa capacità ha effetto solo se il duellante non indossa alcuna armatura.

Attacco acrobatico: Al 5° livello, se il duellante attacca saltando per almeno 1,5 metri verso il suo avversario, piombando da almeno 1,5 metri o lanciandosi verso di lui da una corda o da un altro sostegno simile,



ottiene un +2 ai tiri per colpire e per i danni. Deve effettuare una prova di Saltare; se il risultato è inferiore a 1,5 metri, non può usare questa capacità per quell'attacco. Se la distanza ottenuta è superiore a quella tra il duellante e l'avversario, il duellante può decidere di limitare la distanza a quella in cui si trova l'avversario come azione gratuita. Questa è una capacità straordinaria.

Parata elaborata: Al 7° livello, se il duellante sceglie di combattere sulla difensiva o di usare una difesa completa in un combattimento in mischia, ottiene un addizionale bonus per schivare +1 alla sua CA per ogni livello di classe di duellante che possiede. Questa è una capacità straordinaria.

Reazione migliorata: All'8° livello, il duellante ottiene un +2 a tutti i tiri di iniziativa. Questa capacità è cumulabile con Iniziativa Migliorata.

Devviare frecce: Il duellante ottiene il talento Devviare Frecce (vedi il *Manuale del Giocatore*), ma solo quando usa la sua arma perforante a una mano.

FLAGELLATORE

La classe di prestigio del flagellatore usa le fruste come un'estensione del suo corpo. Una frusta nelle mani di un personaggio come questo sembra prendere vita e obbedire ad ogni suo comando. L'addestramento di un flagellatore va ben oltre la competenza nelle armi

esotiche, e non tutti quelli che scelgono questa strada riescono ad arrivare alla fine. Questi personaggi prediligono l'uso di una frusta o di una frusta dentata (entrambe armi esotiche). La loro bravura con la frusta li rende avversari ostici da affrontare.

Guerrieri, ex paladini, ranger, ex druidi e barbari possono venire tutti attratti dall'uso della frusta, e diventare in grado di trasformare uno strumento interessante in un'arma letale. I ladri, i monaci e i bardi trovano la sottovalutata arte della frusta di grande aiuto in molte delle loro attività. Gli stregoni, i maghi e i chierici sono i soggetti che meno probabilmente si appassioneranno all'arte della frusta.

Come PNG, i flagellatori sono individui che amano mostrare la loro abilità nell'uso della frusta con ampi schiocchi e frustate. Ma anche se considerano l'uso della frusta una forma d'arte, non dimenticano mai che si tratta prevalentemente di una disciplina orientata principalmente verso il combattimento.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +5.

Usare Corde: 2 gradi.

Artigianato (lavorazione del cuoio): 2 gradi.

Arma Focalizzata: Frusta.

Competenza nelle armi esotiche: Frusta

Speciale: Il flagellatore deve essere in possesso di una frusta o di una frusta dentata (vedi Capitolo 5). Di solito, un flagellatore possiede tutti e due questi tipi di frusta (e, se è abbastanza ricco, delle versioni potenti di entrambe le armi).

Abilità di classe

Le abilità di classe del flagellatore (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Saltare (For) e Usare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: L'adde-

stramento di un flagellatore si concentra prevalentemente sulla frusta. Questi personaggi non sono competenti nell'uso di scudi e armature.

Attacco furtivo con la frusta: Se un flagellatore coglie un avversario impreparato e incapace di difendersi in modo efficace dal suo attacco da qualunque punto entro il raggio di azione (fino a 4,5 metri), può usare la frusta o la frusta dentata per colpire un punto vitale infliggendo danni extra (un flagellatore non è in grado di fare attacchi furtivi con altre armi). In qualunque momento in cui il bersaglio di un flagellatore non può applicare il suo bonus di Destrezza alla CA (a prescindere dal fatto che abbia o meno un bonus di Destrezza) o quando il flagellatore attacca sui fianchi il bersaglio, l'attacco del flagellatore infligge +1d6 danni. Questi danni extra aumentano di +1d6 ogni quattro livelli (+2d6 al 5° livello e +3d6 al 9°). Se il flagellatore dovesse mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non verranno moltiplicati. Questa capacità si somma a qualsiasi altra capacità di attacco furtivo.

Con una normale frusta (ma non con una frusta dentata) il flagellatore può compiere un attacco furtivo che infligge danni debilitanti invece di danni normali (vedi "Ferimento", più sotto).

Un flagellatore può compiere un attacco furtivo solo su creature viventi dotate di anatomia comprensibile: non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee non hanno punti vitali particolari da attaccare. Inoltre, qualsiasi creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il flagellatore deve anche vedere il bersaglio abbastanza chiaramente da scorgere e raggiungere un punto vitale da attaccare. Il flagellatore non può compiere un attacco furtivo su una creatura con occultamento o colpendo gli arti di una creatura i cui punti vitali sono fuori portata.

Se un flagellatore ottiene un bonus di attacco furtivo per altri motivi (come i suoi livelli di ladro), i bonus ai danni si sommano.

Combattimento ravvicinato: Al 1° livello, il flagellatore può attaccare un avversario in un'area minacciata con una frusta o una frusta dentata senza provocare un attacco di opportunità.

Ferimento: Al 1° livello, un flagellatore può usare una comune frusta per infliggere a un avversario i

TABELLA 2-7: FLAGELLATORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Attacco furtivo frusta +1d6, combattimento ravvicinato, ferimento, sferzata
2°	+2	+0	+3	+0	Sbilanciare Migliorato, terza mano
3°	+3	+1	+3	+1	Frustata fatale
4°	+4	+1	+4	+1	Scudisciata
5°	+5	+1	+4	+1	Attacco furtivo +2d6
6°	+6	+2	+5	+2	Disarmare Migliorato
7°	+7	+2	+5	+2	Schiocco stordente
8°	+8	+2	+6	+2	Giudizio universale
9°	+9	+3	+6	+3	Attacco furtivo +3d6
10°	+10	+3	+7	+3	Spirale della morte

normali danni invece di danni debilitanti, a sua scelta. Questo gli permette di infliggere danni alle creature dotate di un bonus di armatura +1 o superiore o di un bonus di armatura naturale di +3 o superiore. La frusta, se usata per infliggere danni debilitanti, non infligge danni di alcun tipo a quelle creature dotate di un bonus di armatura +1 o superiore o di un bonus di armatura naturale di +3 o superiore (come avviene normalmente). I fustigatori che fanno uso di una frusta dentata infliggono sempre danni normali.

Sferzata: Il flagellatore può compiere attacchi di opportunità con la sua frusta o la sua frusta dentata contro quegli avversari che si trovano entro 1,5 metri come se la frusta fosse un'arma da mischia.

Sbilanciare Migliorato: Al 2° livello, il flagellatore ottiene il talento Sbilanciare Migliorato, se per sbilanciare usa una frusta o una frusta dentata. Non è necessario che abbia il talento Maestria, che normalmente è un prerequisito.

Terza mano: Al 2° livello, la precisione di un flagellatore con la sua frusta o la sua frusta dentata gli permette di usarla come se fosse una terza mano (una terza mano in fondo a un braccio flessibile lungo 4,5 metri) come un'azione standard. Depositare un oggetto preso con la frusta nella propria mano è un'azione equivalente al movimento. Nota: Un flagellatore di solito usa una frusta normale per sfruttare quelle capacità consentite dalla terza mano, in quanto una frusta dentata, a differenza di una frusta normale, infliggerebbe danni all'oggetto o alla persona attorno alla quale si stringe. A volte questo non è un problema, in quanto l'oggetto è resistente a sufficienza, ma in altri casi infliggere danni usando la terza mano è una cattiva idea. Di conseguenza, molti fustigatori fanno uso di due fruste separate. Un flagellatore compie con successo un'azione se il suo tiro per colpire equivale o supera la CD dell'azione in questione:

- Premere un pulsante, spegnere una candela, sollevare una moneta da terra ecc. come un'azione equivalente al movimento. Gittata 4,5 metri, CD 15.
- Recuperare un oggetto incustodito del peso inferiore a 9 kg e depositarlo nella mano libera come un'azione equivalente al movimento. Gittata 4,5 metri, CD 20.
- Avvolgere saldamente la cima della frusta attorno a un palo, una picca o una sporgenza qualsiasi lontana fino a 4,5 metri come un'azione equivalente al movimento. La CD è 22. Se la frusta viene avvolta attorno a una sporgenza in cima a un muro, la CD per scalare il muro viene ridotta di 5. Se il punto d'appoggio è ottimale e fissato ad un soffitto, il flagellatore può spingersi aggrappato alla frusta oltre un crepaccio di 7,5 metri. È possibile anche avvolgere oggetti più pesanti di 9 kg, ma non è possibile passarli automaticamente nella mano libera (anche se è comunque possibile trascinarli). Liberare l'oggetto avvolto nella frusta è un'azione gratuita.
- Quando il flagellatore è vittima di una caduta improvvisa, può usare il suo tiro salvezza sui Riflessi per tentare di afferrarsi con la frusta a una sporgenza, una

colonna, una trave, ecc. entro 4,5 metri dal bordo della fossa, del crepaccio, del ponte ecc. Normalmente, se un oggetto non è fissato (una statua, un tavolo ecc.), deve pesare almeno il doppio del flagellatore per arrestare la caduta, altrimenti verrà trascinato via anch'esso. Il flagellatore, mentre cade, può tentare di afferrare un amico o un nemico vicino al margine del precipizio. Per farlo deve compiere un attacco di contatto a distanza contro la CA della creatura (l'amico non applica il suo bonus di Destrezza, mentre un amico coinvolto involontariamente o un nemico lo applicano). Se viene colpito, la frusta si avvolge attorno al bersaglio, che deve effettuare con successo una prova di Forza con CD 20 per bloccare se stesso e il flagellatore. Fallire la prova di Forza farà cadere entrambi nel precipizio. Liberare l'oggetto avvolto nella frusta è un'azione gratuita.

Frustata fatale: Al 3° livello, un flagellatore può compiere un attacco extra per round con una frusta o una frusta dentata. L'attacco viene compiuto con il bonus di attacco base più alto del flagellatore, ma ogni attacco (sia quello extra che quelli normali) subiscono una penalità di -2. Il flagellatore deve usare la sua azione di attacco completo per usare la frustata fatale.

Scudisciata: Al 4° livello, il flagellatore aggiunge un bonus di +2 ai danni della sua frusta o della sua frusta dentata. Se usa una frusta normale, può aggiungere +2 ai danni normali o ai danni debilitanti, a sua scelta. Se il flagellatore ha già ottenuto una specializzazione nell'arma da un'altra classe (guerriero, ad esempio) i bonus ai danni sono cumulativi.

Disarmare Migliorato: Al 6° livello, il flagellatore ottiene il talento Disarmare Migliorato, se usa una frusta o una frusta dentata per compiere l'azione di disarmare. Non è necessario che possieda il talento Maestria, che normalmente sarebbe un prerequisito. Se riesce a disarmare con successo un avversario, può tentare di utilizzare la sua capacità con la terza mano per depositare l'arma (se pesa fino a 9 kg) nella sua mano libera, superando la prova relativa, come azione equivalente al movimento. La frusta del flagellatore viene considerata di taglia Media allo scopo di disarmare un avversario.

Schiocco stordente: Un flagellatore può usare una frusta o una frusta dentata per stordire una creatura, invece di infliggere danni normali o debilitanti. Il flagellatore può usare questa capacità una volta per round, ma non più di una volta per livello nell'arco di una giornata. Deve dichiarare che intende compiere un attacco stordente prima di effettuare il tiro per colpire (un tiro per colpire fallito spreca il tentativo). Un avversario colpito da una frusta o da una frusta dentata, oltre a ricevere gli appropriati danni normali o debilitanti, dovrà effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello del flagellatore + il modificatore di Forza). Se il tiro salvezza fallisce, l'avversario rimane stordito per un round. Un avversario stordito non può agire e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA, mentre chi lo attacca ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro di lui. I costrutti, le melme, i

vegetali, i non morti, le creature incorporee e quelle immuni ai colpi critici non possono essere storditi dall'attacco stordente del flagellatore.

Giudizio universale: All'8° livello, un flagellatore può compiere due attacchi extra per round con una frusta o una frusta dentata. Questa capacità si sostituisce alla frustata fatale (le due capacità non sono cumulative). L'attacco viene condotto col bonus di attacco base più alto del flagellatore, ma ogni attacco (sia quello extra che quelli normali) subisce una penalità di -4. Il flagellatore deve usare la sua azione di attacco completo per sfruttare il giudizio universale.

Spirale della morte (Sop): Al 10° livello, il flagellatore acquisisce una comprensione trascendentale della sua frusta o della sua frusta dentata. Una volta al giorno può far turbinare la frusta sopra la sua testa ad una velocità soprannaturale. Tutti i nemici in un raggio di 4,5 metri dal flagellatore devono superare un tiro salvezza sui Riflessi contro una CD pari al tiro per colpire del flagellatore. Quelli che lo falliscono rimangono storditi per 1d4+1 round. Gli avversari storditi devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o rimanere indifesi per 1d4-1 round (minimo 1 round). Gli alleati (a scelta del flagellatore) nel raggio di azione vengono esclusi dagli effetti della spirale della morte. La spirale della morte è una capacità soprannaturale.

GLADIATORE

Alcuni di essi sono semplici schiavi, mandati nella fossa a combattere contro mille avversità. Altri sono ricchi professionisti con un entourage di manager, agenti e allenatori. Ma ricchi o poveri che siano, tutti i gladiatori affrontano la morte ogni volta che scendono nell'arena.

I gladiatori sono guerrieri addestrati che combattono di fronte agli spettatori in arene più o meno grandi. Di solito affrontano in corpo a corpo altri gladiatori, ma nelle arene più grandi a volte si organizzano degli scontri di massa. Alcune di esse hanno in calendario anche combattimenti contro dei mostri, e mettono uno o più gladiatori contro una bestia catturata nelle terre selvagge. Gli spettatori stravedono per i loro gladiatori preferiti, e sono in molti a scommettere forti somme sul risultato di un combattimento. Ma nessuno scommette più del gladiatore stesso, poiché spesso un incontro finisce solo quando chi perde muore.

La maggior parte dei gladiatori sono guerrieri o barbari, ma spesso anche ladri e monaci trovano modo di entrare nell'arena (un fatto molto umiliante per i loro avversari). In alcuni rari casi, le arene organizzano dei duelli di magia o mettono un guerriero contro un mago, dopo essersi assicurati che il repertorio dell'incantatore sia abbastanza appariscente e non pericoloso per il pubblico. I veterani delle fosse dicono che diventare un gladiatore non sia difficile. "Sopravvivi al tuo primo scontro, e potrai chiamarti un gladiatore. E ti sarà utile..."

I PNG gladiatori in genere vivono in carovane e si spostano di arena in arena, anche se alcuni di essi trovano impiego regolarmente nei colossei delle grandi città. A volte, i gladiatori più famosi vengono reclutati come guardie del corpo degli aristocratici, mentre i veterani scelgono di cambiare vita e di addestrare aspiranti gladiatori per il loro primo combattimento nell'arena.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +5

Intrattenere o Intimidire: 4 gradi. (La folla ha reazioni migliori nei confronti dei combattenti più attraenti o minacciosi).

Talenti: Deve avere almeno due talenti dalla lista dei talenti bonus del guerriero. Non devono essere necessariamente acquisiti come un guerriero, ma devono comunque apparire su quella lista.

Abilità di classe

Le abilità di classe del gladiatore (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Raggirare (Car), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Finta migliorata: Un gladiatore padroneggia tutte le tattiche scorrette come tirare sabbia in faccia al nemico, fingere di essere gravemente ferito, o costringere un av-

TABELLA 2-8: GLADIATORE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Finta migliorata
2°	+2	+3	+0	+0	Studiare l'avversario +1
3°	+3	+3	+1	+1	Sfinire l'avversario
4°	+4	+4	+1	+1	Ruggito della folla
5°	+5	+4	+1	+1	Studiare l'avversario +2
6°	+6	+5	+2	+2	Colpo di grazia migliorato
7°	+7	+5	+2	+2	Uso dei veleni
8°	+8	+6	+2	+2	Studiare l'avversario +3
9°	+9	+6	+3	+3	Farli sanguinare

versario ad avere il sole in faccia. Può quindi usare l'abilità Raggiare per effettuare una finta in combattimento, come descritto a pagina 73 del *Manuale del Giocatore*, come un'azione equivalente al movimento.

Studiare l'avversario: Un gladiatore è molto abile nell'individuare le debolezze nello stile di combattimento dei suoi nemici. Se impegna un'intera azione di difesa, guadagna un bonus per schivare alla sua CA contro tutti gli avversari che lo attaccano in mischia quel round. Il bonus per schivare inizia nel round successivo a quello in cui l'avversario attacca il gladiatore, e continua per tutta la durata del combattimento.

Sfinire l'avversario (Str): Man mano che il combattimento continua, il gladiatore può fiaccare il proprio nemico. Il gladiatore deve attaccare lo stesso avversario per almeno 3 round consecutivi. Dopo il terzo round di attacchi, l'avversario deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di subire 1d6 danni debilitanti per la stanchezza. La CD di questo tiro salvezza parte da 15 e aumenta di 1 per ogni round oltre il terzo in cui il gladiatore continua ad attaccare l'avversario. Molti gladiatori combattono sulla difensiva mentre impiegano questo attacco. Se per un round il gladiatore non attacca, il conto riparte da zero.

Ruggito della folla: Il gladiatore può accattivarsi gli spettatori con gesti, battute di spirito e mosse teatrali rivolte verso di essi. Con un'azione equivalente al movimento, può effettuare una prova di Intrattenere (CD 15). Se la effettua con successo, ottiene un bonus al morale di +1 agli attacchi e ai danni per la durata del combattimento. Gli spettatori non devono essere impegnati nel combattimento e devono superare la mezza dozzina.

Colpo di grazia migliorato: Il gladiatore può eliminare gli avversari caduti sia rapidamente che in maniera molto teatrale. Può usare un'arma da mischia per sferrare il colpo di grazia come azione standard. Se invece desidera essere teatrale, compie un'azione di round completo per sferrare il colpo di grazia, ma ottiene un bonus al morale di +2 all'attacco per il resto del combattimento.

Uso dei veleni: Il gladiatore è esperto nell'uso dei veleni, proprio come un assassino. Va consultato il DM per i dettagli; le regole per l'uso dei veleni sono incluse nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Farli sanguinare (Str): Il gladiatore è abile nell'infliggere ferite che provochino una grossa perdita di sangue. Quando sono inflitti danni con un'arma taglien-

te, la ferita sanguina per 1 danno per round finché non viene effettuata una prova di Guarigione (CD 15), finché non viene applicato un incantesimo *curare* o per 10 round meno il modificatore di Costituzione dell'avversario. Le ferite multiple sono cumulative, ma le creature prive di un'anatomia distinguibile come i costrutti, i non morti e i vegetali sono immuni a questo effetto.

La folla impazzisce: Ad ogni colpo messo a segno, gli spettatori acclamano il gladiatore con sempre più forza. Se il gladiatore ha già provocato il ruggito della folla, ottiene un bonus al morale di +2 ai danni al primo colpo che va a segno. Il bonus aumenta di +2 ad ogni successivo colpo consecutivo che infligge danni all'avversario. Il bonus ritorna a +2 quando un colpo manca il bersaglio.

INIZIATO DELL'ORDINE DELL'ARCO

La Via dell'Arco è considerata da alcuni una forma di illuminazione spirituale, da altri un'arte filosofica. Alcuni la considerano uno stile di vita, e altri ancora una cerimonia religiosa. Altri ancora considerano l'arte di uccidere con l'arco un'abilità importante in un mondo pieno di pericoli. La Via dell'Arco è ciò che ogni individuo vuole che sia. La Via dell'Arco impartisce i seguenti insegnamenti:

Attraverso la propria abilità di arciere, emerge il vero carattere di una persona.

La Via dell'Arco è un'arte spirituale. Studiandola, l'arciere scopre se stesso. Migliorandosi nella Via dell'Arco, l'arciere migliora se stesso.

La via dell'arco è un'arte marziale profondamente meditativa i cui scopi finali sono la Verità, la Bontà e la Bellezza.

Quando a un Maestro Arciere viene chiesto "Cos'è la Verità?", egli impugna l'arco, tira un freccia e, senza dire una parola, lascia che sia la sua maestria con l'arco a rivelare il suo progresso lungo la "via", mostrando la sua conoscenza della realtà e della "verità".

La Via dell'Arco è una questione di precisione e disciplina che mette in connessione l'arco, la freccia, il corpo e la mente. La Via dell'Arco è meditazione attiva. Quando un arciere tira con l'arco, riesce a vedere la sua mente riflessa come in uno specchio. Il bersaglio è lo specchio.

TABELLA 2-9: INIZIATO DELL'ORDINE DELL'ARCO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+2	Attacco furtivo a distanza +1d6
2°	+2	+0	+3	+3	Tiro in combattimento ravvicinato
3°	+3	+1	+3	+3	Attacco furtivo a distanza +2d6
4°	+4	+1	+4	+4	Arma Focalizzata Superiore
5°	+5	+1	+4	+4	Attacco furtivo a distanza +3d6
6°	+6	+2	+5	+5	Attacco gratuito, Arciere Zen
7°	+7	+2	+5	+5	Specializzazione in un'Arma Superiore
8°	+8	+2	+6	+6	Attacco furtivo a distanza +4d6
9°	+9	+3	+6	+6	Tiro a sponda
10°	+10	+3	+7	+7	Attacco furtivo a distanza +5d6

Quando la freccia parte, l'arciere abbandona anche il proprio ego, e riesce a vedere la sua stessa mente.

I guerrieri sono gli iniziati più comuni all'interno dell'Ordine dell'Arco. Anche i ranger, i paladini e i barbari più potenti possono utilizzare queste abilità e queste filosofie.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +5.

Conoscenze (religioni): 2 gradi.

Competenza: Arco lungo o arco corto o arco lungo composito o arco corto composito.

Talenti: Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Arma Focalizzata (arco lungo o arco corto o le versioni composite di entrambi), Specializzazione in un'Arma (arco lungo o arco corto o le versioni composite di entrambi).

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'Ordine dell'Arco (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (costruire archi) (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Nuotare (For) e Osservare (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Nessuna.

Attacco furtivo a distanza: Ogni volta in cui al bersaglio dell'iniziato verrebbe negato il suo bonus di Destrezza alla CA (indipendentemente dal fatto che abbia o meno un bonus di Destrezza) l'attacco furtivo a distanza dell'iniziato infligge danni extra. I danni extra sono di +1d6 al 1° livello e +1d6 ogni due livelli successivi. Gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. L'iniziato non può colpire con precisione letale oltre quella distanza. Sotto ogni altro aspetto, l'attacco viene considerato come l'attacco furtivo di un ladro. Se il personaggio ha la capacità di attacco furtivo in quanto ladro, i bonus sono cumulativi.

Tiro in combattimento ravvicinato: Al 2° livello, l'iniziato può attaccare con un'arma a distanza in un'area minacciata senza provocare un attacco di opportunità.

Arma Focalizzata Superiore: Questa capacità, cumulativa con altri bonus di Arma Focalizzata esistenti, aggiunge +1 a tutti i tiri per colpire effettuati con l'arco dell'iniziato.

Attacco gratuito: Una volta per round, ogni volta che un alleato entro la linea visiva ottiene un attacco di opportunità contro un avversario, l'iniziato può compiere contro quell'avversario un attacco a distanza con il suo bonus di attacco più alto, come azione gratuita.

Arciere Zen: L'iniziato ottiene questo talento gra-

tuitamente (vedi pagina 5): se possiede già questo talento, allora il modificatore di Saggezza si somma al modificatore di Destrezza per gli attacchi a distanza.

Specializzazione in un'Arma Superiore: Questa capacità, cumulativa con tutti gli altri bonus di specializzazione in un'arma esistenti, aggiunge un altro +2 a tutti i tiri per i danni effettuati con un arco lungo o un arco corto.

Tiro a sponda (Str): Questa capacità straordinaria permette all'iniziato di tirare una freccia contro un bersaglio entro 6 metri da un muro (ma non adiacente ad esso) e di considerare il bersaglio come colto alla sprovvista per quanto riguarda la CA e i danni inflitti. Questa è un'azione di round completo, a causa della sua estrema difficoltà.

MAESTRO D'ARMI

Il monaco, il vendicatore rosso, il maestro dello stile dell'ubriaco e il maestro samurai imparano ad incanalare la propria energia *ki* come parte delle loro rispettive discipline di combattimento; non sono però gli unici a saperlo fare. Alcuni si dedicano allo studio del *ki* imparando a padroneggiare un'unica arma da mischia. Unire l'arma prescelta a sé, per farne un tutt'uno col proprio corpo, per usarla con naturalezza e senza pensarci, come si farebbe con un proprio arto: questo è l'obiettivo del maestro d'armi.

I monaci che seguono questo sentiero possono scegliere come arma prescelta gli attacchi senz'armi o la kama, i nunchaku, il siangham (vedi Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*) o il bastone a tre sezioni (vedi Capitolo 5 di questo libro). Al fine di ottenere le capacità speciali della classe del maestro d'armi, è necessario utilizzare la propria arma prescelta. Una volta scelta, l'arma in questione non potrà più essere cambiata.

Questo non significa che, se l'arma prescelta è la spada lunga, il personaggio possa usare solo la spada lunga che possedeva quando diventò per la prima volta un maestro d'armi. Il solo requisito materiale per la classe è una versione perfetta del tipo di arma scelta. Il personaggio può quindi usare qualsiasi spada lunga perfetta per ottenere i benefici del maestro d'armi.

Se viene usata una qualsiasi altra arma, nessuna delle capacità speciali della classe di prestigio può essere utilizzata.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un maestro d'armi, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +5.

Intimidire: 4 gradi.

Competenza: Nell'uso dell'arma prescelta.

Arma: Arma perfetta (oppure senz'armi).

Talenti: Schivare, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Maestria, Arma Focalizzata, Attacco Turbinante, Des 13 o più.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro d'armi (e le caratteristiche

chiave di ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Conoscenze (armi) (Int), Intimidire (Car), Osservare (Sag) e Percepire Inganni (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Danno ki: Dopo aver messo a segno un colpo con la propria arma prescelta, il maestro d'armi non tira i dadi per determinare i danni. Determina invece il danno massimo di un colpo (che non sia un critico) che quell'arma può infliggere e infligge quell'ammontare. Supponiamo, ad esempio, che il maestro d'armi faccia uso di una spada lunga, abbia un bonus di attacco base +7 e abbia una Forza di 17. Una spada lunga infligge 1d8 danni, quindi il suo massimo è 8. Il modificatore di Forza è +3, quindi il totale che il colpo infligge è 11. I danni aggiuntivi, come per il talento Attacco Poderoso (che segue le sue normali regole) e la capacità di attacco furtivo, vengono determinati normalmente e non vengono massimizzati. Questa capacità non viene usata quando si mette a segno un colpo critico.

Moltiplicatore incrementato: Si determina il moltiplicatore standard dei colpi critici dell'arma prescelta. Con questa capacità tale moltiplicatore viene aumentato di +1. Ad esempio, la spada lunga ha un moltiplicatore dei colpi critici pari a x2. Usando questa capacità, viene aumentato a x3 (2+1=3) una volta al giorno al 2° livello. L'uso di questa capacità va dichiarato prima di tirare i danni.

Arma Focalizzata Superiore: Questa capacità, cumulativa con altri bonus di Arma Focalizzata esistenti, aggiunge un +1 a tutti i tiri per colpire effettuati con l'arma prescelta.



Riflessi da Combattimento Superiore: Questa capacità permette di compiere un numero totale di attacchi di opportunità in un round pari al modificatore di Destrezza più quello di Saggezza.

Critico ki: Si ottiene il talento Critico Migliorato gratuitamente. Se si possiede già il talento, si ottiene un +2 aggiuntivo alla portata della minaccia per i colpi critici dell'arma prescelta. Questo bonus di +2 si applica per ultimo, dopo tutti i moltiplicatori, come quelli forniti dal talento Critico Migliorato o dalle armi affilate.

TABELLA 2-10: MAESTRO D'ARMI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Danno ki 1 volta al giorno per livello
2°	+2	+0	+3	+0	Moltiplicatore incrementato 1 volta al giorno
3°	+3	+1	+3	+1	Arma Focalizzata Superiore
4°	+4	+1	+4	+1	Moltiplicatore incrementato 2 volte al giorno
5°	+5	+1	+4	+1	Riflessi da Combattimento Superiore
6°	+6	+2	+5	+2	Moltiplicatore incrementato 3 volte al giorno
7°	+7	+2	+5	+2	Critico ki
8°	+8	+2	+6	+2	Moltiplicatore incrementato 4 volte al giorno
9°	+9	+3	+6	+3	Turbine ki
10°	+10	+3	+7	+3	Moltiplicatore incrementato 5 volte al giorno

Turbine ki: Si può compiere solo un Attacco Turbinante per round.

Nota per i multiclasse: I personaggi monaci possono diventare liberamente dei multiclasse scegliendo questa classe di prestigio. In altre parole, è possibile dare al proprio PG monaco un livello come maestro d'armi, poi tornare alla classe del monaco per il livello successivo, magari guadagnare un altro livello come maestro d'armi in seguito, e così via.

MAESTRO DELLE CATENE

Il maestro delle catene è un combattente che si specializza nell'uso di catene, e in modo particolare della catena chiodata, come armi. Si circondano solitamente di un'aura sinistra, e non sono mai completamente buoni. Usano le catene come strumenti di terrore e di intimidazione, oltre che come armi. Oltre che nell'uso delle catene, sono anche esperti nell'uso dei lucchetti.

I guerrieri sono i più adatti a diventare maestri delle catene, anche se i ladri, i ranger e i barbari possono ugualmente ambire a diventare membri di questo raro e terribile gruppo.

Un maestro delle catene spesso si costruisce una tana sotterranea riempita di catene sul pavimento e appese al soffitto. Intere stanze piene di catene che pendono dall'alto oscillando possono creare un'ambientazione inquietante per i loro avversari. I membri di questa classe di prestigio in genere non collaborano fra loro, anche se un maestro delle catene accetterebbe di buon grado di unirsi a quelli di altre classi a vantaggio di entrambe le parti. A causa delle loro affinità questi individui spesso si alleano con gli esterni conosciuti come kyton (Vedi *Manuale dei Mostri*).

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un maestro delle catene, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Artista della Fuga: 6 gradi.

Scassinare Serrature: 4 gradi.

Intimidire: 4 gradi.

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Maestria, Sbilanciare Migliorato, Disarmare

Migliorato, Arma Focalizzata (catena chiodata), Specializzazione in un'Arma (catena chiodata).

Punteggi di Caratteristica: Int 13 o più (necessaria per Maestria).

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro delle catene (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (lavorazione dei metalli) (Int), Artista della Fuga (Des), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Nascondersi (Des), Scalare (For) e Scassinare Serrature (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Un maestro delle catene non è competente nell'uso di nessuna arma, armatura o scudo.

Intimorire (Sop) Facendo tintinnare le proprie catene con un'azione standard, il personaggio è in grado di generare paura in un avversario, come per l'effetto dell'incantesimo omonimo, usando il proprio livello di classe come livello dell'incantatore (vedi *Manuale del Giocatore*). Può usare questa capacità soprannaturale solo una volta al giorno.

Scalare combattendo: Se il maestro delle catene si sta arrampicando su una corda o una catena, non subisce penalità agli attacchi e i suoi nemici non guadagnano alcun bonus agli attacchi contro di lui, mentre normalmente perderebbe il suo bonus di Destrezza e i suoi nemici avrebbero un bonus di +2 ai tiri per colpire contro di lui. Se il maestro delle catene è appeso ad una catena che può oscillare per una distanza superiore a 1,5 metri, può usare questa capacità a suo vantaggio e guadagnare un bonus per schivare di +2 alla CA.

Arma Focalizzata Superiore: Sommandosi al normale bonus che gli deriva dal talento Arma Focalizzata, questa capacità conferisce al maestro delle catene un ulteriore +1 ai tiri per colpire con una catena chiodata.

Incatenare: Al 4° livello, il maestro delle catene può usare la sua arma e un lucchetto per legare una creatura di taglia Piccola, Media o Grande (l'intero processo richiede un'azione di round completo). Questo attacco dovrebbe essere trattato come un normale attacco con la

TABELLA 2-11: MAESTRO DELLE CATENE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Intimorire
2°	+2	+0	+3	+0	Scalare combattendo
3°	+3	+1	+3	+1	Arma Focalizzata Superiore
4°	+4	+1	+4	+1	Incatenare
5°	+5	+1	+4	+1	Armatura di catene, catena doppia
6°	+6	+2	+5	+2	Devviare attacchi, sferzata extra
7°	+7	+2	+5	+2	Specializzazione in un'Arma Superiore
8°	+8	+2	+6	+2	Catena chiodata superiore
9°	+9	+3	+6	+3	Attacco sospeso
10°	+10	+3	+7	+3	Maestria della catena

rete, ma la prova di Artista della Fuga per liberarsi dalla catena ha una CD di 25, e la CD per spezzarla è di 30. È necessaria una catena della lunghezza di almeno 3 metri. Se si tratta di una catena chiodata, a meno che la creatura incatenata non rimanga perfettamente immobile, subirà 1 danno per round.

Armatura di catene: Al 5° livello, il maestro delle catene può avvolgersi con delle catene (ammesso che ne possieda una di almeno 6 metri di lunghezza) per ottenere un bonus di armatura +5 alla CA. Subisce solo una penalità di manovra di -2, ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 30% e nessun modificatore massimo di Destrezza. La sua velocità di movimento non viene modificata.

Catena doppia: Al 5° livello, il maestro delle catene può scegliere di usare una catena chiodata come un'arma doppia, invece che come un'arma con portata (può cambiare il modo in cui la usa ogni round).

Sferzata extra: Al 6° livello, un maestro delle catene infligge addizionali +1d6 danni con una catena chiodata, poiché colpisce i suoi nemici infondendo più inerzia alla catena. Per usare questa capacità deve sfruttare un'azione di attacco completo.

Deviare attacchi: Con un'azione equivalente al movimento, un maestro delle catene di 6° livello può far roteare una catena per usufruire di un bonus di deviazione +4 alla CA contro tutti gli attacchi che provengono da un arco di 180 gradi a sua scelta. Questa è una capacità straordinaria.

Specializzazione in un'Arma Superiore: Sommandosi al normale bonus che gli deriva da qualunque altra specializzazione in un'arma, questa capacità conferisce al maestro delle catene un ulteriore +2 a tutti i tiri per i danni con una catena o una catena chiodata.

Catena chiodata superiore: All'8° livello, il maestro delle catene è in grado di modificare la sua arma in modo che infligga ferite gravi lasciando dei ganci sui bersagli che colpisce. Usare la catena in questo modo fa sanguinare le vittime al ritmo di 1 punto ferita per round, fino a che le loro ferite non vengono curate con una prova riuscita di Guarire (CD 15) o finché ad esse non viene applicata una guarigione magica. Modificare una catena in questo modo costa 25 mo, e sostituire i ganci una volta che sono stati usati cinque volte altre 10 mo (infatti, dopo essere stata usata cinque volte la catena torna ad essere una normale catena chiodata). Solo i maestri delle catene di 8° livello o superiori sono in grado di usare questo tipo di arma in modo efficace; nelle mani di chiunque altro rimane una normale catena chiodata.

Attacco sospeso: Al 9° livello, con un'azione di round completo, il maestro delle catene può avvolgere uno dei capi della sua catena ad un oggetto sopra di lui (sempre che sia in grado di sostenere il suo peso) e spostarsi appeso alla catena verso un qualunque bersaglio entro 3 metri. Il nemico che viene attaccato in questo modo è considerato come fosse colto alla sprovvista e il personaggio guadagna un bonus di attacco +2, oltre ad infliggere +3d6 danni con questo singolo attacco (è consentito solo un attacco di questo tipo).

Maestria della catena (Sop): Come capacità soprannaturale, il maestro delle catene è in grado di animare

una catena (come per l'incantesimo *animare corde*, ma con le catene) lunga fino ad un massimo di 15 metri per 10 round. Il maestro delle catene può usare questa capacità tre volte al giorno più un numero di volte pari al suo bonus di Carisma.

MAESTRO DELLO STILE DELL'UBRIACO

Gli studenti di arti marziali devono destreggiarsi tra un numero impressionante di scuole di arti marziali, ognuna con i suoi sostenitori e detrattori. Ma poche di esse sono controverse come la Scuola dell'Ubriaco. Chi usa questo stile è in grado di evitare molti attacchi barcollando e incesplicando proprio come un ubriaco. Allo stesso modo, i suoi attacchi improvvisi e inaspettati colgono facilmente gli avversari alla sprovvista. Inoltre, quando bevono veramente dell'alcool i maestri sono in grado di compiere incredibili atti di forza e coraggio.

Nessuno di questi maestri ha mai ottenuto grande rispetto nei confronti delle altre scuole di arti marziali, poiché lo stile dell'ubriaco ha anche dei gravi svantaggi su chi lo usa. I maestri dello stile dell'ubriaco rimangono intossicati dall'alcool per ore dopo un combattimento, ed è facile trovarli in una taverna mezzi addormentati a mormorare frasi senza senso. Questo aspetto molto spesso si scontra con i principi ascetici delle altre scuole. Ma gli appartenenti alle altre scuole devono stare in guardia: non avranno mai modo di sapere se l'ubriaco chiassoso della taverna è un villano innocuo o un inarrestabile maestro dello stile dell'ubriaco.

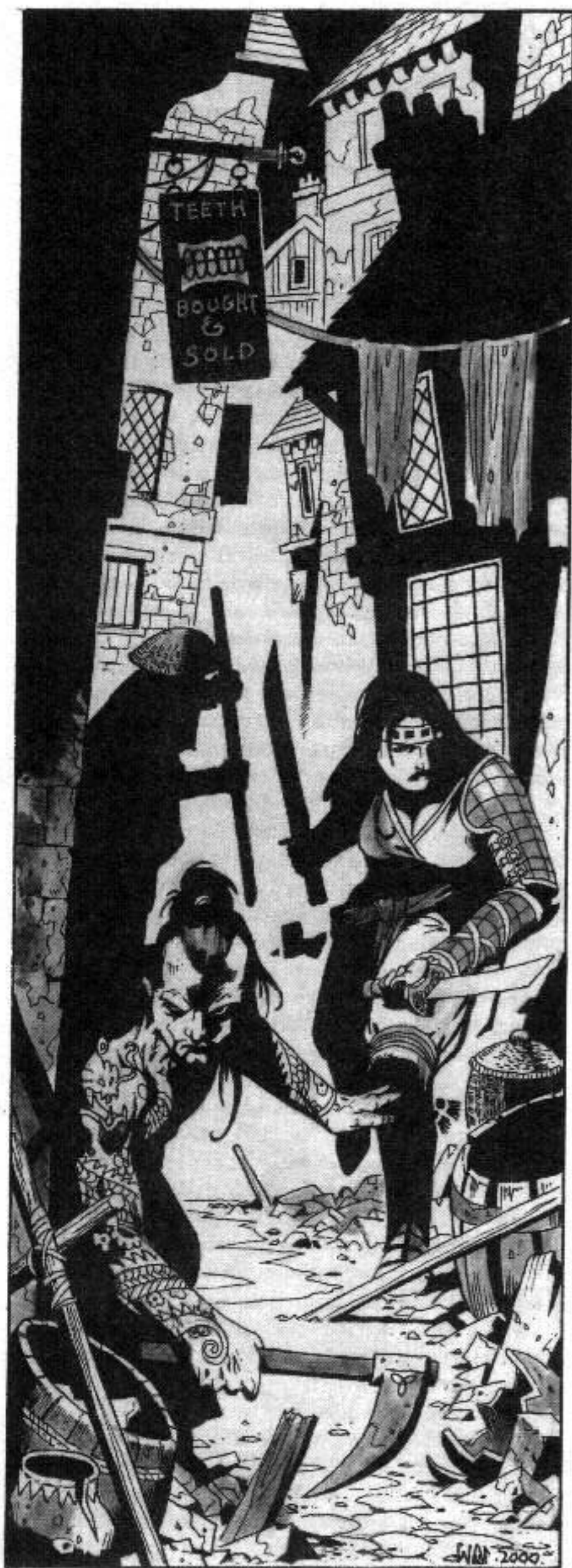
La struttura dell'ordine dello stile dell'ubriaco è composta da monaci. Diventare dei maestri di questo stile spesso li costringe a tagliare i ponti con il loro monastero o la loro scuola d'origine. A volte, tuttavia, capita che lo sfoggio di incredibili abilità di combattimento con lo stile dell'ubriaco riesca a mettere a tacere eventuali critiche da parte dei propri ex confratelli. Difficilmente capita che membri di altre classi vengano scelti per diventare dei maestri dello stile dell'ubriaco, anche se sono in molti a raccontare la storia di un barbaro del nord che è diventato con il passare del tempo un incredibile maestro dello stile dell'ubriaco.

Gli studenti promettenti vengono tenuti d'occhio dai maestri da una certa distanza, e poi messi di fronte ad un incredibile sfoggio di abilità di combattimento con lo stile dell'ubriaco. Se gli studenti si dimostrano entusiasti di imparare queste nuove tecniche, vengono portati di taverna in taverna per ubriacarsi oltre ogni limite, cercare guai e apprendere i primi rudimenti dello stile di combattimento. Quelli che sopravvivono a questa esperienza diventano dei maestri dello stile dell'ubriaco.

I PNG maestri dello stile dell'ubriaco possono venire facilmente trovati nelle locande e nelle taverne. È estremamente raro che scatenino delle risse, ma non esitano nemmeno per un attimo a venire in aiuto di chi è in inferiorità numerica. La maggior parte di loro cerca di

non mettersi in evidenza, anche se tendono a diventare famosi (o famigerati) per gli atti che hanno compiuto sotto l'influenza dell'alcool.

Dado Vita: d8.



Requisiti

Per aspirare ad essere un maestro dello stile dell'ubriaco, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +4

Bonus di attacco base senz'armi: +4

Talenti: Tempra Possente, Schivare.

Acrobazia: 6 gradi.

Altro: I maestri dello stile dell'ubriaco devono scegliere la capacità Eludere e sopravvivere ad una notte di bravate senza essere messi in prigione, avvelenati, o messi in una situazione terribilmente imbarazzante.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro dello stile dell'ubriaco (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Professione (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Bere come un dannato (Str): Il corpo del personaggio sopporta l'alcool in modo diverso dalle altre persone.

Può bere un grosso boccale di birra, una bottiglia di vino o una quantità equivalente di alcool con un'azione equivalente al movimento. Ogni bottiglia o boccale che consuma in combattimento riduce la sua Destrezza, la sua Intelligenza e la sua Saggezza di 1 punto ciascuna, ma aumenta la sua Forza o Costituzione (a scelta del giocatore) di 1 punto. Tuttavia, il bonus ai tiri salvezza sui Riflessi, il bonus di Destrezza ad Acrobazia e il bonus alla CA rimarranno ai loro normali livelli a prescindere dal nuovo modificatore di Destrezza. Il suo corpo è in grado di metabolizzare una bevuta ogni ora, riducendo di conseguenza sia le penalità che i bonus. I bonus alla Forza e alla Costituzione causati dall'ubriachezza sono validi solo in combattimento, e durano solo finché lo scontro non è arrivato al termine. (Le penalità diminuiscono in modo più graduale). La quantità di alcool che costituisce una "bevuta" è stata lasciata deliberatamente indefinita.

Competenza nell'uso della bottiglia: Il personaggio è in grado di usare le bottiglie e i boccali più grandi come armi sfruttando il suo bonus di attacco base senz'armi. Le bottiglie infliggono 1d6 danni contundenti con il primo colpo, e 1d4 danni taglienti in seguito. I boccali invece infliggono 1d6 danni contundenti. Inoltre, è in grado di compiere questi attacchi senza rovesciare la maggior parte del liquido che contengono.

Barcollare: Inciampando, barcollando e vacillando il personaggio è in grado di compiere un attacco di carica che sorprende l'avversario. Questa azione presenta principalmente due vantaggi: innanzitutto le sue cariche non devono necessariamente essere in linea retta, e può comunque muoversi al doppio della sua normale velocità. Secondariamente, se riesce in una prova di Acrobazia (CD 15) al momento di iniziare la carica, il suo movimen-

TABELLA 2-12: MAESTRO DELLO STILE DELL'UBRIACO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Velocità 15 m, bere come un dannato, competenza nell'uso della bottiglia, 1d8 danni senz'armi
2°	+2	+3	+3	+0	Barcollare
3°	+3	+3	+3	+1	Velocità 18 m, guardia ondeggiante
4°	+4	+4	+4	+1	Bonus di +1 alla CA, armi improvvisate
5°	+5	+4	+4	+1	Furia dell'ubriaco, 1d10 danni senz'armi
6°	+6	+5	+5	+2	Velocità 21 m, scatto improvviso
7°	+7	+5	+5	+2	Abbraccio dell'ubriaco
8°*	+8	+6	+6	+2	Scopi curativi
9°*	+9	+6	+6	+3	Bonus di +2 alla CA, velocità 24 m, avvitalamento in corsa, 1d12 danni senz'armi
10°*	+10	+7	+7	+3	Respiro di fiamma

Bonus di attacco base: Notare che, come un monaco, un maestro dello stile dell'ubriaco è in grado di fare ripetuti attacchi senz'armi con una penalità di -3, invece che del solito -5.

*I maestri dello stile dell'ubriaco non possono attaccare più di 5 volte per round.

to all'interno di aree minacciate non provoca alcun attacco di opportunità.

Guardia ondeggiante: Mentre attacca, il personaggio oscilla e ondeggia costantemente. In questo modo durante il suo turno ottiene un bonus per schivare +2 alla CA contro un avversario a sua scelta. Questa capacità sostituisce il talento Schivare, ma sotto tutti gli altri aspetti funziona allo stesso modo.

Armi improvvisate: Il personaggio è in grado di usare mobili, attrezzi agricoli o qualunque altra cosa si trovi a portata di mano per attaccare i suoi avversari. Da una scala, ad un grosso pezzo di carne allo sgabello di una taverna, tutto può essere trasformato in un'arma una volta che è stato infuso con il *ki* di chi lo impugna usando questa capacità. A prescindere dall'oggetto, l'arma infligge 1d6 danni al suo numero più vantaggioso di attacchi per round. Molti oggetti infliggono danni contundenti anche se uno spiedo da cucina, ad esempio, infliggerebbe danni perforanti. Gli oggetti di una certa lunghezza (come una scala) avranno una portata pari alle loro dimensioni, e gli oggetti che hanno delle sporgenze (come una sedia) conferiranno a chi li usa un bonus di +2 ai tentativi di Disarmare. Infine, gli oggetti particolarmente grandi e dotati di ampie superfici piatte e larghe (come un tavolo) potranno essere usati come scudi a torre improvvisati.

Furia dell'ubriaco (Str): Il personaggio è in grado di infuriarsi proprio come un barbaro, con una durata pari al proprio (nuovo) modificatore di Costituzione più il numero di "bevute" da lui consumate. Ottiene un bonus di +4 alla Costituzione e alla Forza, un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -2 alla CA.

Scatto improvviso: I suoi movimenti scomposti gli danno la possibilità di effettuare una finta in combattimento con una prova di Raggiare (contrapposta a Percepire Inganni) nel corso di ogni round come azione equivalente al movimento. Le prove di Raggiare che hanno questo scopo vengono effettuate con un bonus di competenza +4.

Abbraccio dell'ubriaco (Str): Il personaggio è in grado di lottare con un avversario senza provocare un

attacco di opportunità, e gode di un bonus di competenza +4 a tutte le prove di lotta contrapposte.

Scopi curativi (Mag): Combinando il suo potere *ki* con l'alcool, il personaggio è in grado di trasformare una bevanda alcolica in una *pozione di cura ferite moderate* fino a tre volte al giorno. L'alcool funziona attivando il *ki* presente nel suo corpo, e quindi la *cura* funziona solo su di lui. L'alcool bevuto con questo scopo non diminuisce né aumenta i suoi punteggi di caratteristica.

Avvitalamento in corsa: Il personaggio è in grado di saltare in avanti e girarsi a mezz'aria mentre carica un avversario a testa bassa. Questa carica, oltre ad infliggere i normali danni, dà automaticamente inizio ad un attacco di spinta (senza provocare un attacco di opportunità). Inoltre, il personaggio è considerato possedere il talento Attacco Poderoso per poter sfruttare l'avvitalamento, e se colpisce, l'avversario rimane stordito a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17 + il modificatore di Saggezza del maestro dello stile dell'ubriaco). Tuttavia, se l'attacco manca il bersaglio, il personaggio atterra prono davanti al suo nemico.

Respiro di fiamma (Mag): Il personaggio può usare il suo *ki* per dare fuoco all'alcool nel suo corpo e sputarlo dalla bocca in un getto di fiamme ruggenti. Il respiro di fiamma infligge 3d12 danni da fuoco a tutti coloro che si trovano in un cono di 6 metri (tiro salvezza sui Riflessi con una CD di 18 per dimezzare). Ogni volta che questa capacità viene usata, il personaggio consuma l'equivalente di una bevuta già all'interno del suo corpo, riducendo bonus e penalità di conseguenza.

MAESTRO SAMURAI

Un maestro samurai è l'ufficiale militare di qualche signore feudale; il suo codice comportamentale dà più valore all'onore che alla vita stessa. In alcune culture questa classe fa parte dell'aristocrazia. Il codice dei samurai è abbastanza specifico nelle sue richieste: i samurai devono obbedire in modo assoluto e totale al loro signore, anche se i suoi ordini potrebbero portarli a morte

Il Codice del Maestro Samurai

Il maestro samurai è obbediente al suo signore.

Il maestro samurai ha il diritto di protestare contro i giudizi negativi o gli ordini del suo signore e la morte è la protesta finale permessa ad un maestro samurai.

Il maestro samurai è pronto a morire in qualsiasi momento.

Non è contemplato il fallimento, solo il successo o la morte.

Morire al servizio del signore è l'onore più grande che un maestro samurai possa ottenere.

Il disonore per il signore o per la sua famiglia è disonore per il maestro samurai.

Tutti i debiti, di onore o di vendetta, devono essere ripagati.

Un nemico non merita alcuna pietà.

La vigliaccheria è un disonore.

certa. Devono essere pronti a morire per il loro onore o per il loro signore senza pensarci due volte e a vendicare ogni offesa che sia rivolta ad uno dei due. Il loro codice d'onore personale impone di ripagare tutti i debiti in modo equo. Ma forse la parte più importante di tutto il codice è quella che impone di non commettere mai un atto disonorevole o di dimostrare la minima paura per la propria incolumità o di morire. I maestri samurai che falliscono nel rispettare queste regole di vita devono affrontare un'onta così opprimente che preferiscono uccidersi piuttosto che vivere sotto la sua ombra.

I guerrieri, i ranger e i paladini possono diventare degli ottimi samurai, poiché le capacità di questa classe possono potenziare di gran lunga le loro abilità in combattimento. Anche i monaci possono diventare degli ottimi samurai: la disciplina del bushido è il riflesso naturale della tendenza dei monaci a studiare una filosofia di vita o un credo con determinazione assoluta.

I maghi e gli stregoni possono avere più difficoltà a qualificarsi come

samurai, ma quelli che vi riescono hanno a disposizione molti poteri aggiuntivi in combattimento.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +5.

Conoscenze (nobiltà regalità): 4 gradi.

Cavalcare: 4 gradi.

Intimidire: 4 gradi.

Talenti: Incalzare, Iniziativa Migliorata, Tirare in Sella, Combattere in Sella, Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (spada bastarda).

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro samurai (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Cavalcare (Des), Conoscenze (codice d'onore marziale) (Int),



Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Intimidire (Car) e Saltare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Un maestro samurai è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, armature leggere, medie e scudi.

Codice di comportamento: Il maestro samurai deve essere di allineamento legale, e fedele al codice d'onore marziale (vedi riquadro laterale). Se il maestro samurai viola il codice, gli può venire richiesto di purificarsi

TABELLA 2-13: MAESTRO SAMURAI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+2	Bonus di Acrobazia, Incalzare Potenziato
2°	+2	+0	+3	+3	Lame della furia, Incalzare Supremo
3°	+3	+1	+3	+3	Mobilità Suprema
4°	+4	+1	+4	+4	Lame di morte
5°	+5	+1	+4	+4	Forza Ki 1 volta al giorno
6°	+6	+2	+5	+5	Attacco Ki 1 volta al giorno
7°	+7	+2	+5	+5	Forza Ki 2 volte al giorno
8°	+8	+2	+6	+6	Attacco Ki 2 volte al giorno
9°	+9	+3	+6	+6	Forza Ki 3 volte al giorno
10°	+10	+3	+7	+7	Attacco Ki 3 volte al giorno

eseguendo imprese ardue o a lui avverse; se la violazione è particolarmente grave, gli potrebbe anche essere richiesto di eseguire un rituale che culmini col suo suicidio. In alcune culture, quando un signore feudale viene ucciso, sconfitto o cade in disgrazia, i maestri samurai della sua corte sono tenuti a seguirlo nella morte.

Sostentamento: Un maestro samurai può aspettarsi di ricevere ogni forma di sostentamento quotidiana dal suo signore feudale, compreso vitto, alloggio, trasporto, armi normali (comprese le armi perfette) e armature. I samurai che non servono alcun signore sono chiamati ronin e non ricevono alcun sostentamento.

Acrobazia: Al 1° livello, il maestro samurai ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Acrobazia.

Incalzare Potenziato: Al 1° livello, il maestro samurai riceve questo talento gratuitamente.

Incalzare Supremo: Al 2° livello, il maestro samurai ottiene la capacità di fare un passo di 1,5 metri prima di compiere un attacco di Incalzare o Incalzare Potenziato.

Lame della furia: Quando un maestro samurai ritarda l'attacco con la sua katana finché non è stato a sua volta attaccato nel corso del round, sfrutta il fatto che l'avversario si è scoperto e può aggiungere un bonus di +2 a tutti i suoi tiri per colpire e per i danni. In altre parole, ritarda la sua azione finché non viene attaccato in un combattimento di mischia.

Lame di morte: Quando il maestro samurai combatte con una katana a due mani, aggiunge il doppio del suo modificatore di Forza ai tiri per i danni.

Mobilità Suprema: Il maestro samurai ottiene un bonus per schivare di +6 alla sua CA contro gli attacchi di opportunità provocati dall'ingresso o dall'uscita da un'area minacciata. Nota: Una condizione che provoca la perdita del bonus di Des alla Classe Armatura (se esiste) provoca anche la perdita dei bonus per schivare. Questo bonus per schivare si sostituisce a quello di Mobilità.

Forza ki (Str): A partire dal 5° livello, il maestro samurai apprende come incanalare il ki, una fonte di energia interiore e di forza condivisa da tutte le creature viventi. Può così aggiungere +2 al suo punteggio di Forza per un numero di round pari al suo bonus di Saggezza.

Attacco ki (Str): A partire dal 6° livello, il maestro samurai ottiene la capacità straordinaria di infondere nei suoi attacchi in mischia la sua energia ki per ogni attacco andato a segno, come azione gratuita. I danni di un tale attacco possono ferire anche una creatura dotata di riduzione del danno. Quando si fa uso di questa capacità, l'arma del maestro samurai viene considerata un'arma magica con un bonus pari al modificatore di Saggezza del personaggio al fine di ferire una creatura dotata di riduzione del danno. Una volta attivato, questo bonus rimane attivo finché il maestro samurai non colpisce almeno una volta con l'arma carica dell'energia ki.

NINJA DELLA LUNA CRESCENTE

Alcuni monaci sono alla ricerca dell'illuminazione. Altri vengono tentati da obiettivi meno puri.

I Ninja della Luna Crescente sono un clan mercenario i cui membri sono specializzati in missioni di sabotaggio

e in altre imprese furtive in cambio di quote esorbitanti... purché l'incarico sia compatibile col loro misterioso codice morale. I ninja sono una spina nel fianco sia per i tiranni malvagi che per i nobili più giusti, e nessuno al di fuori dei capi della loro gerarchia sa quali siano i loro veri scopi. Nessuno al di fuori della Luna Crescente conosce quali siano le loro basi e i loro rifugi, e chi desidera ingaggiarli può riuscirci solo seguendo una lunga serie di contatti. Ma una volta che i Ninja della Luna Crescente hanno accettato il lavoro, normalmente lo portano a termine entro la successiva fase di luna crescente (da cui il nome del clan). Questi ninja vestiti di nero generalmente guadagnano la fiducia del bersaglio, si rivelano in un turbine di violenza e poi sgattaiolano via nelle ombre della notte.

Gran parte dei ninja un tempo erano monaci che hanno ceduto alle promesse di rivelazione dei segreti esoterici dei ninja. Incuriositi, si sono messi in cerca della Luna Crescente e sono risaliti di voce in voce fino al clan vero e proprio. A qualsiasi monaco (o occasionalmente ladro o guerriero) che sia riuscito a risalire fino ai ninja viene offerto di entrare a far parte del clan. Coloro che rifiutano l'offerta della Luna Crescente vengono condannati a morte.

I ninja PNG sembrano comparire dal nulla e colpiscono senza pietà. Vengono spesso ingaggiati per rubare un oggetto di valore, uccidere un rivale potente o infiltrarsi in una fortezza assediata prima che l'attacco venga condotto.

Dado Vita: d8.

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce, Estrazione Rapida.

Muoversi Silenziosamente: 10 gradi.

Nascondersi: 10 gradi.

Altro: Privilegio di classe eludere, deve contattare i capi della Luna Crescente.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ninja (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Alchimia (Int), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Bonus alla CA dei monaci: Quando un ninja non indossa alcuna armatura o scudo, riceve il bonus alla CA elencato nella Tabella 3-13 del *Manuale del Giocatore*. Questo bonus è cumulativo con qualsiasi bonus alla CA che abbia precedentemente ricevuto come monaco. Inoltre, se il ninja è senza armatura, si applicano alla sua CA anche i bonus di Saggezza e di Destrezza.

Attacco furtivo: Se un ninja riesce ad assalire un avversario che non è in grado di difendersi, può scegliere di colpire un punto vitale e infliggere danni extra. In pratica, ogni volta che al bersaglio del ninja viene negato il bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), l'attacco del ninja infligge +1d6 danni. Questi danni aumentano di +1d6 ogni due livelli (+2d6 al 3° livello, +3d6 al 5° livello e così via). Se il ninja riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati. Questa capacità di classe è cumulativa con altri attacchi furtivi che il personaggio potrebbe possedere.

La precisione e la penetrazione sono necessarie per mettere a segno un colpo critico, quindi gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio è distante fino a 9 metri.

Un ninja può usare un attacco furtivo solo con creature viventi con anatomie distinguibili: non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee non dispongono di punti vitali da attaccare. Inoltre, una creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il ninja deve essere anche in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da riconoscere e raggiungere un punto vitale. Non può compiere un attacco furtivo su una creatura occultata o sugli arti di una creatura i cui punti vitali siano oltre la sua portata. Se un ninja ottiene dei bonus per gli attacchi furtivi da altre fonti (come i suoi livelli da ladro), i bonus ai danni vanno sommati.

Eludere migliorato: Al 2° livello, la capacità di eludere di un ninja migliora. Il ninja continua sempre a non subire alcun danno se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro quegli attacchi come il soffio di un drago o una palla di fuoco, ma ora subisce solo danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Kuji-kiri (Mag): Compiendo gesti mistici con le mani come azione standard, il ninja può rendere i suoi avversari indifesi come se lanciasse *trama ipnotica*. Il ninja può influenzare con il kuji-kiri un numero di DV di creature pari a 2d4 +1 per ogni livello di ninja che possiede, e i bersagli devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con una CD di 12 + il bonus di Carisma del ninja per evitarne gli effetti. La trama ipnotica dura fino a quando il ninja continua a gesticolare, più un round aggiuntivo. Il ninja può usare questo potere una volta al giorno per livello da ninja che possiede.

Uso dei veleni: I ninja sono addestrati nell'uso dei

veleni e non rischiano mai di avvelenarsi accidentalmente quando applicano il veleno ad una lama.

Scalata rapida: I ninja sono in grado di scalare le pareti ad una velocità incredibile. Ad ogni prova di Scalare effettuata con successo, il ninja può muoversi a metà della sua velocità come azione equivalente al movimento o alla sua velocità come azione di round completo. Inoltre, mantiene il suo bonus di Des alla CA mentre si arrampica.

Attacco silenzioso (Sop): Se il ninja mette a segno un attacco in mischia su un avversario colto alla sprovvista, l'avversario non è in grado di parlare per un round. Questo gli impedisce di lanciare incantesimi dotati di componente verbale o di urlare avvertimenti o allarmi.

Furtività veloce: Quando il ninja usa Muoversi Silenziosamente e Nascondersi, può muoversi alla sua velocità normale senza subire alcuna penalità a queste abilità.

Invisibilità (Mag): Il ninja può diventare invisibile (come l'incantesimo *invisibilità*, ma lanciato solo su se stesso) una volta al giorno per ogni livello di ninja.

Opportunista: Una volta per round, il ninja può compiere un attacco di opportunità contro un avversario che abbia appena subito danni in un attacco in mischia da un altro personaggio. Questo attacco vale come attacco di opportunità per il ninja in quel round. Anche un ninja dotato del talento Riflessi da Combattimento non può usare questa capacità più di una volta per round.

Forma gassosa (Mag): Il ninja è in grado di assumere forma gassosa come per l'incantesimo omonimo (vedi il *Manuale del Giocatore*) una volta al giorno per 1 round per ogni livello di classe. Usare questa capacità richiede un'azione di round completo.

Kuji-kiri migliorato (Mag): I gesti ipnotici del ninja si fanno ancora più irresistibili. Il kuji-kiri ora influenza un numero di DV di creature pari a 3d6 +1 per livello di ninja, e la CD del tiro salvezza sulla Volontà è 15 + il bonus di Carisma del ninja.

Vista cieca (Str): Sfruttando i sensi non visivi, come la sensibilità alle vibrazioni, un olfatto acuto, un udito affinato e lo sfruttamento dell'eco, il ninja si muove e combatte al buio come con la luce. Invisibilità e oscurità diventano irrilevanti, sebbene gli esseri eterei non vengano percepiti. La vista cieca del ninja si estende per 18 metri.

Sempre furtivo: Il ninja prende sempre 10 a Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. A meno che il

TABELLA 2-14: NINJA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Bonus alla CA dei monaci, attacco furtivo +1d6
2°	+1	+0	+3	+0	Eludere migliorato, kuji-kiri
3°	+2	+1	+3	+1	Uso dei veleni, attacco furtivo +2d6
4°	+3	+1	+4	+1	Bonus CA +1, scalata rapida, attacco silenzioso
5°	+3	+1	+4	+1	Furtività veloce, attacco furtivo +3d6
6°	+4	+2	+5	+2	Invisibilità, opportunista
7°	+5	+2	+5	+2	Forma gassosa, attacco furtivo +4d6
8°	+6/+1	+2	+6	+2	Kuji-kiri migliorato
9°	+6/+1	+3	+6	+3	Bonus CA +2, vista cieca, attacco furtivo +5d6
10°	+7/+2	+3	+7	+3	Sempre furtivo, transizione eterea

ninja non desideri farsi sentire o vedere, sono necessarie prove contrapposte di Osservare e Ascoltare per individuare la sua presenza.

Transizione eterea (Mag): Focalizzando il suo ki, il ninja può diventare etereo per qualche istante. Tre volte al giorno il ninja può effettuare una transizione eterea come azione gratuita (come per l'incantesimo omonimo, tranne che la durata è solo di 1 round).

PROTETTORE TRIBALE

Il protettore tribale sul campo di battaglia è il campione delle razze umanoidi selvagge. Anche se i guerrieri della tribù costituiscono il grosso delle forze militari e i barbari sono i combattenti più feroci della tribù, i protettori tribali sono guerrieri letali e disciplinati in grado di guidare qualsiasi sforzo guerresco.

Molti protettori tribali sono guerrieri, combattenti o barbari che adottano questa classe di prestigio per ricevere (o approfondire) un addestramento specializzato in manovre di combattimento, capacità offensive di grande potere distruttivo e nei vantaggi che offre loro il combattere nelle terre selvagge in cui sono nati e contro i loro nemici tradizionali. A volte questo ruolo viene assunto dagli adepti, dai chierici o dagli stregoni, a seconda della tribù.

I PNG protettori tribali vengono spesso incontrati tra le avanguardie di un esercito umanoide. Se una questione d'onore richiede uno scontro diretto fra campioni, i protettori tribali si fanno avanti. Diversamente, cercano i guerrieri più forti tra i nemici e li affrontano in un duello uno contro uno, o (come ultima risorsa) falciano le linee nemiche e si fanno strada tra gli avversari con la forza.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

Allineamento: Lo stesso allineamento della maggioranza della tribù.

Razza: Qualunque umanoide o umanoide mostruoso tranne nani, elfi, gnomi, halfling, mezzelfi o umani.

Bonus di attacco base: +5.

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Migliorato.

Conoscenza delle Terre Selvagge: 4 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del protettore tribale (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Orientamento (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Il protettore tribale è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi.

Talenti bonus: Il protettore tribale guadagna un talento bonus al 1°, 5° e 9° livello. Questi talenti bonus devono essere scelti dalla lista dei talenti bonus a disposizione di un guerriero.

Nemico tribale: Al 1° livello, un protettore tribale può dichiarare uno specifico gruppo di persone o mostri come suo nemico tribale. È una categoria che dovrebbe essere molto più ristretta del nemico prescelto dei ranger. I nemici tribali potrebbero includere la vicina nazione umana, i membri di un culto specifico, una tribù umanoide rivale o i drow che vivono sotto le montagne. I protettori tribali guadagnano un bonus di +3 alle prove di Raggiare e Percepire Inganni contro questi nemici. Guadagnano anche un +3 ai tiri per i danni da arma contro di loro. Questo bonus ai danni non si applica sulle creature che sono immuni ai colpi critici, e il protettore tribale non guadagna questo bonus quando usa un'arma a distanza contro un avversario distante più di 9 metri. Un protettore tribale che è anche un ranger sceglierà un nemico tribale che faccia parte di un sottogruppo della categoria del suo nemico prescelto. I bonus in questione sono cumulativi.

Indigeno: I protettori tribali guadagnano un bonus di +2 alle prove di Nascondersi, Orientamento, Muoversi Silenziosamente e Conoscenza delle Terre Selvagge quando si trovano nel tipo di terreno e nell'area geografica della loro terra d'origine tribale. Alcuni esempi di terre d'origine includono la Contea di Urnst, la Foresta Adri o la Valle del Mago. Questo bonus riflette la loro naturale familiarità con il tipo di terreno che li circonda.

Combattimento selvaggio (Str): Come un monaco

TABELLA 2-15: PROTETTORE TRIBALE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà
1°	+1	+2	+2	+0
2°	+2	+3	+3	+0
3°	+3	+3	+3	+1
4°	+4	+4	+4	+1
5°	+5	+4	+4	+1
6°	+6	+5	+5	+2
7°	+7	+5	+5	+2
8°	+8	+6	+6	+2
9°	+9	+6	+6	+3
10°	+10	+7	+7	+3

Speciale

Talento bonus, nemico tribale, indigeno

Combattimento selvaggio

Bonus del terreno alla CA +2

Punizione 1 volta al giorno

Talento bonus

Bonus del terreno alla CA +3

Punizione 2 volte al giorno

Bonus del terreno alla CA +4

Talento bonus

Punizione 3 volte al giorno



che attacca i suoi nemici con una raffica di colpi, il protettore tribale di 2° livello o superiore può entrare in uno stato di combattimento selvaggio e attaccare i nemici tempestandoli di colpi feroci. Il personaggio in questo stato guadagna un attacco extra per round con il suo bonus di attacco base più alto, ma tutti i suoi attacchi in quel round subiscono una penalità di -2. Questa penalità dura un intero round, e quindi influenza anche gli eventuali attacchi di opportunità che il personaggio potrebbe compiere in quel round.

Bonus del terreno alla CA: Il personaggio è in grado di avvantaggiarsi del terreno in cui combatte e guadagna quindi un bonus di deviazione alla CA quando si trova nella sua terra d'origine (vedi sopra).

Punizione (Sop): A partire dal 4° livello, il protettore tribale guadagna la capacità soprannaturale di compiere

un singolo attacco di mischia con un bonus di attacco +4 e un bonus ai danni pari al suo livello di classe (sempre che colpisca) contro una creatura che appartiene alla categoria dei suoi nemici tribali. Il protettore deve dichiarare l'uso di questa capacità prima di attaccare. Al 7° livello, il protettore può usare questa abilità due volte al giorno. Al 10° livello, tre volte al giorno.

PUGNO DI HEXTOR

Anche se molti credono che i Pugni di Hextor non siano altro che mercenari brutali ed efficienti, in realtà si tratta di templari che hanno giurato fedeltà alla loro divinità priva di misericordia. Il mondo è un posto oscuro e spietato, almeno stando a quanto dice la Chiesa di Hextor, dove i più forti sopravvivono comandando sui più deboli e forgiando l'ordine dal caos informe. Per sostenere questa convinzione, la Chiesa ha fondato una compagnia scelta di templari e li ha messi a disposizione di coloro le cui cause si accordano con gli obiettivi globali della Chiesa (e che, naturalmente, siano in grado di pagare le cifre esorbitanti necessarie per mantenere un'unità scelta di uomini e donne ben addestrati e ben armati). I Pugni sono famigerati per la loro brutale efficienza: chiunque sia in cerca di aiuti militari non troverà mercenari migliori di loro per far rispettare le regole della legge contro le forze dell'anarchia e della confusione.

Gran parte dei Pugni di Hextor sono guerrieri, monaci o chierici, ma le loro fila comprendono anche ex barbari, ex paladini, ranger e maghi. I requisiti principali per poter entrare a far parte del gruppo sono (oltre la venerazione di Hextor, Campione del Male e Flagello della Battaglia) la disponibilità a usare metodi crudeli e misure drastiche per schiacciare il dissenso, la convinzione che il potere sia la ricompensa più grande che la vita può offrire e l'essere disposti a sopportare qualsiasi prova, per quanto dura, al servizio di tali ideali.

I PNG Pugni di Hextor sono di solito soldati mercenari impegnati in imprese di guerra su incarico del tempio di Hextor più vicino. A volte è possibile incontrarli in piccoli gruppi, o anche da soli, ma in ogni caso sono quasi sempre impegnati a compiere qualche incarico specifico per la loro Chiesa.

Dado Vita: d10.

TABELLA 2-16: PUGNO DI HEXTOR

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Colpo brutale +1
2°	+2	+3	+0	+0	Forza infusa 1 volta al giorno
3°	+3	+3	+1	+1	Presenza terrificante 1 volta al giorno
4°	+4	+4	+1	+1	Colpo brutale +2
5°	+5	+4	+1	+1	Forza infusa 2 volte al giorno
6°	+6	+5	+2	+2	Presenza terrificante 2 volte al giorno
7°	+7	+5	+2	+2	Colpo brutale +3
8°	+8	+6	+2	+2	Forza infusa 3 volte al giorno
9°	+9	+6	+3	+3	Presenza terrificante 3 volte al giorno
10°	+10	+7	+3	+3	Colpo brutale +4

Requisiti

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

Allineamento: Legale malvagio, neutrale malvagio o legale neutrale.

Bonus di attacco base: +5.

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Competenza nelle armi (guanto d'arme chiodato).

Intimidire: 4 gradi.

Osservare: 4 gradi.

Conoscenze (religioni): 4 gradi.

Altro: Deve venerare Hextor, e deve sopravvivere alla cerimonia rituale di iniziazione dei Pugni di Hextor (vedi "Organizzazioni" a pagina 43 di questo libro).

Abilità di classe

Le abilità di classe del Pugno di Hextor (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Int) e Sculare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Un Pugno di Hextor è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, di tutte le armature e gli scudi.

Colpo brutale (Str): La Chiesa di Hextor addestra i suoi templari per combattere con disumana efficienza. Ad ogni azione, il Pugno può aggiungere questo bonus a un tiro per colpire o ad un tiro per i danni, ma non a entrambi. Il giocatore deve dichiarare a quale intende applicare il bonus all'inizio della sua azione.

Forza infusa (Str): A partire dal 2° livello, il Pugno può invocare Hextor per ottenere un bonus di +4 alla Forza una volta al giorno. Il Pugno può aumentare la sua Forza una volta in più al giorno per ogni tre livelli oltre il 2°. Questo bonus ha una durata pari a 4 round più il livello del Pugno.

Presenza terrificante (Str): Quando un Pugno di Hextor raggiunge il 3° livello, ottiene la capacità straordinaria di instillare *paura* negli altri come azione gratuita una volta al giorno. Il Pugno deve effettuare un'azione drammatica di qualche tipo nel round in cui usa questa capacità, che ha effetto solo su coloro che possono vederlo (o possibilmente sentirlo, a seconda della spettacolarità dell'azione). Questa capacità ha un raggio di 1,5 metri per livello. A parte i membri dell'ordine, tutti coloro che si trovano nell'area di effetto sono spaventati per 5d6 round. Quanti effettuano con successo un tiro salvezza sulla Volontà saranno semplicemente scossi. La CD del tiro salvezza sulla Volontà è 10 + il livello del Pugno + il suo modificatore di Carisma. Questa capacità straordinaria è da considerarsi un effetto di paura che influenza la mente. Può venire usata una volta al giorno addizionale per ogni tre livelli oltre il 3°.

SIGNORE DELLA GUERRA

Su una verde collina appena fuori da Chendl, la capitale di Furyondy, c'è un grande palazzo bianco circondato da stalle e fortificazioni. La maggior parte dei civili che passa in quella zona crede che sia la dimora di qualche ricco signore, ma l'occhio allenato di un militare potrebbe notare che le molte pareti e catapulte presenti in zona sono rivolte le une contro le altre, e non a fronteggiare un ipotetico assaltatore esterno. Inoltre, gli ufficiali militari di tutto il mondo riconoscerebbero questo palazzo come un campo d'addestramento leggendario: l'Accademia Militare di Furyondy.

I laureati presso l'Accademia Militare di Furyondy (che vengono chiamati Signori della Guerra) hanno prestato servizio militare a Furyondy per generazioni, fornendo all'esercito la maggior parte dei suoi generali di alto rango. Venire assegnati per l'addestramento all'Accademia Militare è il massimo a cui tutti i giovani ufficiali possano aspirare, e coloro che eccellono all'interno del loro duro programma di addestramento sono destinati a diventare figure formidabili sul campo di battaglia.

I signori della guerra vengono in genere scelti fra i ranghi dell'esercito, e quindi sono i guerrieri a predominare all'Accademia Militare. Ma la decisione finale su chi entra a farne parte è anche influenzata da fattori politici (come la maggior parte delle cose a Furyondy), e quindi molti civili che sono diventati "eroi del regno" finiscono a volte per venire addestrati come signori della guerra. I chierici e i paladini di Heironeous e St. Cuthbert sono molto comuni fra i signori della guerra, mentre le altre classi sono rare (anche se ogni classe all'Accademia Militare ha almeno qualche ranger e mago). Quelli che aspirano a diventare signori della guerra sono soprattutto umani, anche se all'interno dell'Accademia vengono rappresentate tutte le razze.

I PNG signori della guerra vengono di solito incontrati alla testa di un esercito, o in marcia o mentre difendono un castello o un luogo che ha una grande importanza strategica. Molti sono disposti a darsi una mano a vicenda; gli alunni dell'Accademia formano fra di loro una sorta di "confraternita di veterani". A volte il cameratismo stesso è così forte che supera anche le linee nemiche, anche se i signori della guerra ritengono la lealtà una virtù fondamentale.

Questa classe di prestigio può non essere adatta a tutte le campagne, a causa delle responsabilità che i signori della guerra devono affrontare e della complessità di gestione di una rocca o un castello. Come in tutti gli altri casi, sarà il DM a decidere se questa classe potrà venire usata nel corso del gioco.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un signore della guerra, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Bonus di attacco base: +7.

Diplomazia: 5 gradi.

Allineamento: Qualunque allineamento non caotico, non malvagio.

Talenti: Autorità (all'interno della Guida del DUNGEON MASTER), Competenza nelle Armi da Guerra, Specializzazione in un'Arma.

TABELLA 2-17: SIGNORE DELLA GUERRA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Fratellanza, bonus di Autorità +1
2°	+2	+3	+0	+0	Urlo di battaglia
3°	+3	+3	+1	+1	Comandare truppe, bonus di Autorità +2
4°	+4	+4	+1	+1	Torre, sostenere truppe
5°	+5	+4	+1	+1	Marcia forzata, bonus di Autorità +3
6°	+6	+5	+2	+2	Fortezza
7°	+7	+5	+2	+2	Stendardo da battaglia, bonus di Autorità +4
8°	+8	+6	+2	+2	Castello
9°	+9	+6	+3	+3	Morire per la patria, bonus di Autorità +5
10°	+10	+7	+3	+3	Castello enorme

Abilità di classe

Le abilità di classe del signore della guerra (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Percepire Inganni (Car), Professione (Sag) e Raggiungere (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Fratellanza: I signori della guerra sono un'organizzazione che al suo interno mantiene dei forti legami di fratellanza, ed i suoi membri sono in genere sempre disposti a darsi una mano a vicenda. Il personaggio guadagna un bonus di competenza +4 alle prove di Diplomazia mirate ad influenzare altri signori della guerra. Questo meccanismo funziona in entrambi i sensi: il personaggio è tenuto a trattare gli altri signori della guerra in modo onorevole e caritatevole.

Bonus di Autorità: I signori della guerra guadagnano dei bonus al loro livello di Autorità (livello del personaggio + bonus di Carisma) che permette loro di attrarre gregari più potenti e seguaci più numerosi quando usano il talento Autorità al momento di passare di livello.

Urlo di battaglia (Sop): Quando l'urlo del personaggio risuona per il campo di battaglia, solleva lo spirito dei suoi alleati. Questa capacità funziona come la capacità dei bardi di infondere coraggio, a pagina 28 del *Manuale del Giocatore*. Questo bonus dura un numero di round pari al suo bonus di Carisma, ed è possibile lanciare un urlo di battaglia una volta al giorno per ogni livello di signore della guerra ottenuto.

Comandare truppe (Sop): Come azione di round completo, il signore della guerra può impartire ordini perentori. Questo può conferire un bonus di competenza +2 agli attacchi o alle prove di abilità a tutti gli alleati nel raggio di 9 metri. Il bonus dura per un numero di round pari al suo bonus di Carisma.

Torre: Un'organizzazione affiliata al signore della guerra (l'esercito, o un nobile locale, ad esempio) si è offerta di costruire per lui una torre in una locazione decisa di comune accordo. Fintanto che il signore della guerra sosterrà gli ideali dell'organizzazione coinvolta, potrà gestire l'andamento della torre come preferisce, anche se

sarà comunque responsabile dei costi di mantenimento. La torre è un edificio rotondo o quadrato a tre livelli costruito in pietra.

Sostenere truppe (Sop): La presenza del signore della guerra è sufficiente a concedere un secondo tiro salvezza contro paura o effetti di charme a qualsiasi alleato nel raggio di 9 metri che vi avesse già ceduto. Anche se il secondo tiro salvezza fallisce, gli effetti della paura sono meno gravi: i personaggi in preda al panico sono solo spaventati, i personaggi spaventati sono solo scossi e i personaggi scossi non ne subiscono gli effetti.

Marcia forzata: Il signore della guerra è in grado di esortare le proprie truppe a marciare più velocemente. Chiunque viaggi con lui ottiene un bonus al morale di +4 alle prove di Costituzione richieste per compiere una marcia forzata o qualunque altra impresa che richieda uno sforzo continuato. Gli animali non ne subiscono gli effetti.

Fortezza: Come "Torre" descritto più sopra. Una fortezza è un edificio di pietra rinforzato che comprende dalle quindici alle venticinque stanze.

Stendardo da battaglia (Sop): La sola vista del suo stemma araldico o della sua tenuta da guerra è sufficiente a rovesciare le sorti della battaglia. Gli alleati entro 9 metri dallo stendardo ottengono gli effetti dell'urlo di battaglia e di sostenere truppe (descritti sopra) fintanto che lo stendardo rimane entro il raggio di azione ed è impugnato dal signore della guerra. Se lo stendardo viene catturato in battaglia, gli alleati entro il raggio di azione subiscono una penalità al morale di -1 agli attacchi e ai danni finché non viene recuperato, oltre a perdere i benefici sopra descritti.

Castello: Come "Torre" descritto più sopra. Un castello è una fortezza (vedi sopra) circondata da un muro di pietra alto 4,5 metri e dotato di quattro torri. Il muro è spesso 3 metri.

Morire per la patria (Sop): La presenza del signore della guerra ispira i suoi soldati a compiere il sacrificio supremo per la causa. Gli alleati entro il raggio di 9 metri possono continuare il loro combattimento anche se incapacitati o morenti, senza alcuna penalità. Continuano il combattimento finché non raggiungono -10 punti ferita.

Castello enorme: Come "Torre" descritto più sopra. Questo grosso complesso ha numerosi edifici associati ad esso (stalle, una fucina, granai ecc.) e mura alte 6 metri e spesse 3, che creano vari cortili e spazi interni. Le mura sono dotate di sei torri.

VENDICATORE ROSSO

Il vendicatore rosso è un maestro del ki, un'antica e formidabile disciplina che permette a chi la utilizza di compiere atti straordinari. Con lo studio e l'addestramento, i Vendicatori Rossi imparano ad incanalare l'energia ki in modo da ottenere una notevole quantità di effetti, che includono anche la possibilità di danneggiare un avversario per mezzo dell'energia ki che scorre all'interno del loro corpo. Anche se i loro interessi principali riguardano il pareggiare un loro vecchio conto personale (vedi l'organizzazione della classe dei Vendicatori Rossi per dettagli), a volte accettano impieghi da parte di chi si può permettere i loro servizi, e diventano agenti di caos e distruzione.

La maggior parte dei Vendicatori Rossi è composta di monaci: la padronanza del ki è la naturale estensione delle abilità di classe del monaco. Anche i guerrieri, i ranger e i paladini a volte diventano Vendicatori Rossi e scoprono che i bonus all'iniziativa e le capacità ki possono renderli più efficaci in combattimento. I ladri apprezzano la versatilità della padronanza del ki dei Vendicatori Rossi, mentre i druidi scoprono che lo studio dell'energia ki conferisce loro una maggiore conoscenza del mondo naturale.

I PNG Vendicatori Rossi sono in genere monaci che si dedicano al perseguimento degli obiettivi primari del loro clan.

Dado Vita: d8.

Requisiti

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

Bonus di attacco base: +5.

Talenti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente.

Ascoltare: 8 gradi.

Acrobazia: 8 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Vendicatore Rosso (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Ascoltare (Sag), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag) e Raccogliere Informazioni (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Il Vendicatore Rosso è competente nell'uso di tutte le armi semplici, nelle armature leggere e medie e negli scudi. (Nota: Le armature più pesanti del cuoio infliggono una penalità alle abilità Nascondersi e Muoversi Silenziosamente del Vendicatore Rosso).

Ki: Al 1° livello, il Vendicatore Rosso guadagna una superiore consapevolezza della capacità soprannaturale di utilizzare e controllare il proprio ki. Il ki è una fonte di energia che scorre in tutte le creature viventi e da esse viene creata. La maggior parte dell'addestramento del Vendicatore Rosso si concentra sulla comprensione e la focalizzazione del ki, e gli effetti che riesce a creare ad ogni livello riflette la crescente complessità della sua istruzione.

Urlo stordente (Mag): Il Vendicatore Rosso è in grado di rilasciare l'energia del suo ki sotto forma di un attacco sonoro. Può scatenare la sua energia in un cono della lunghezza di 9 metri. L'attacco stordisce tutti i bersagli all'interno del cono per un round a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15 + il modificatore di Saggezza del Vendicatore Rosso). Questo attacco è un'azione standard, e richiede che il Vendicatore Rosso sia in grado di usare la voce per poter sfruttare questa capacità.

Protezione ki (Str): Al 2° livello, il Vendicatore Rosso ottiene la capacità di incanalare il suo ki per proteggersi dagli effetti dannosi. Guadagna un bonus pari al suo bonus di Saggezza su un tiro salvezza a sua scelta. L'uso di questa capacità deve essere dichiarato prima di effettuare il tiro salvezza. Può venire usata una volta al giorno per ogni livello del Vendicatore.

Abilità ki (Str): Al 3° livello, il Vendicatore Rosso guadagna un bonus pari al suo bonus di Saggezza in qualunque prova delle sua abilità di classe. Deve dichiarare che sta usando questa capacità prima di effettuare la prova di abilità. Può venire usata una volta al giorno per ogni livello del Vendicatore.

Guarigione ki (Mag): Al 4° livello, il Vendicatore Rosso ottiene la capacità di incanalare il ki trasformandolo in energia curativa. Quando impone le mani su un'altra

TABELLA 2-18: VENDICATORE ROSSO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+2	Urlo stordente 1 volta al giorno
2°	+2	+3	+3	+3	Protezione ki 1 volta al giorno
3°	+3	+3	+3	+3	Abilità ki 1 volta al giorno
4°	+3	+4	+4	+4	Guarigione ki
5°	+4	+4	+4	+4	Urlo letale 1 volta al giorno, urlo stordente 2 volte al giorno
6°	+5	+5	+5	+5	Protezione ki 2 volte al giorno
7°	+6	+5	+5	+5	Abilità ki 2 volte al giorno
8°	+6	+6	+6	+6	Guarigione ki superiore
9°	+7	+6	+6	+6	Urlo letale 2 volte al giorno, urlo stordente 3 volte al giorno
10°	+8	+7	+7	+7	Vero ki



dal ki può scegliere di aggiungervi il doppio del suo bonus di Saggezza.

Nota per i multiclasse: I personaggi monaci possono diventare liberamente dei multiclasse scegliendo questa classe di prestigio. In altre parole, è possibile dare al proprio PG monaco un livello come Vendicatore Rosso, poi tornare alla classe del monaco per il livello successivo, magari guadagnare un altro livello come Vendicatore Rosso in seguito, e così via.

VIANDANTE SPETTRALE

Una figura misteriosa appare ai confini della città. Il suo arrivo è improvviso e discreto, fino a quando non mette piede sulla strada coperta di fango secco. Il suo unico compagno è il silenzio, che lo segue ovunque vada. Attira gli sguardi muti dei bambini, che smettono di giocare e scappano alla ricerca di un posto da cui osservarlo non visti. Da dietro le finestre sprangate e le porte chiuse, i genitori e i negozianti interrompono la conversazione mentre i loro occhi seguono i suoi passi lenti. Il battere del fabbro si interrompe bruscamente, e improvvisamente il nitrito di un cavallo risuona, incredibilmente forte in mezzo al silenzio più totale. Nessuno lo ha mai visto in faccia prima che apparisse dal nulla, ma tutti sanno che le loro vite sono destinate a cambiare prima che se ne vada.

Il viandante spettrale non è un ruolo che si adatta a molti eroi. Il viandante spettrale si sposta di città in città, generalmente da solo. Ciò che lo spinge a vagare da una città ad un'altra dipende dall'individuo in questione. Molti di essi sono monaci che hanno abbandonato i loro monasteri poiché non potevano più sopportare una vita contemplativa o perché si erano ribellati all'idea di una vita di ordine e clausura all'interno di un mondo in preda al caos. Un viandante spettrale può avere deciso di raddrizzare un antico torto, di vendicarsi di un nemico lontano o di espiare un tragico errore. Alcuni viandanti spettrali rappresentano una forma di giustizia spietata raddrizzando i torti e punendo le persone malvagie man mano che si spostano da una comunità ad un'altra. I viandanti spettrali si fermano in genere nelle comunità in cui l'egoismo e la malvagità sono più diffuse, come un cancro. Le loro abilità dimostrano l'esistenza di una sorta di misticismo di fondo che li circonda e li accompagna, e tendono ad apparire quando c'è più bisogno di loro.

Molti viandanti spettrali sono combattenti, anche se in passato potrebbero essere stati dei guerrieri, monaci o ranger. Anche gli ex barbari, i paladini caduti, i ladri e alcuni bardi intraprendono spesso la vita del viandante. I maghi, i chierici, i druidi e gli stregoni diventano invece dei viandanti spettrali assai di rado, ma si sa comunque della loro esistenza.

Dado Vita: d10.

Requisiti

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

creatura vivente, riesce ad usare il suo ki per guarire un numero di punti ferita pari al suo livello di classe moltiplicato per il suo bonus di Saggezza. Quando impone le mani su di una creatura vivente, conduce il ki in un modo tale per cui guarisce un numero di punti ferita ogni giorno pari al suo livello di classe moltiplicato per il suo bonus di Saggezza. La guarigione ki è una capacità magica che viene usata come azione standard.

A partire dall'8° livello, un Vendicatore Rosso può guarire un numero di punti ferita ogni giorno pari al doppio del suo livello di classe moltiplicato per il suo bonus di Saggezza.

Urlo letale (Mag): Il Vendicatore Rosso impara a rilasciare il suo ki in un attacco sonoro. Può scaricare la sua energia in un cono di 9 metri di lunghezza. Questo attacco infligge 3d6 + il suo modificatore di Saggezza in danni a tutti quelli che si trovano all'interno del cono. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo (CD 15 + il bonus di Saggezza del Vendicatore Rosso) dimezza i danni. Questo attacco è un'azione standard, e richiede al Vendicatore Rosso di essere in grado di usare la voce per poter sfruttare questa capacità.

Vero ki: Il Vendicatore Rosso ha imparato a padroneggiare il suo ki e ad incanalarlo con grande facilità. Quando usa una qualunque capacità di classe potenziata

TABELLA 2-19: VIANDANTE SPETTRALE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Ricordare il dolore +1, aura di fermezza, anonimato
2°	+2	+3	+0	+3	Fingersi morto, ricordare il dolore +2
3°	+3	+3	+1	+3	Volontà di Ferro superiore, ricordare il dolore +3
4°	+4	+4	+1	+4	Forma eterea 1 volta al giorno, ricordare il dolore +4
5°	+5	+4	+1	+4	Camminare nelle ombre, ricordare il dolore +5
6°	+6	+5	+2	+5	Ricordare il dolore +6
7°	+7	+5	+2	+5	Forma eterea 2 volte al giorno, ricordare il dolore +7
8°	+8	+6	+2	+6	Ricordare il dolore +8
9°	+9	+6	+3	+6	Ricordare il dolore +9
10°	+10	+7	+3	+7	Forma eterea 3 volte al giorno, ricordare il dolore +10

Allineamento: Legale buono, legale malvagio, caotico buono, caotico malvagio o neutrale.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Resistenza Fisica, Volontà di Ferro, Robustezza.

Intimidire: 4 gradi.

Muoversi Silenziosamente: 4 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del viandante spettrale (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Conoscenze (legge) (Int), Diplomazia (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Raggiungere (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: Un viandante spettrale è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e medie e negli scudi.

Ricordare il dolore: Se un viandante spettrale perde più del 50% del suo normale totale di punti ferita in un incontro (e sopravvive), guadagna un bonus alla CA, ai tiri per colpire e per i danni quando affronta di nuovo il nemico che ha già combattuto.

Aura di fermezza (Str): Per paura o rispetto, gli umanoidi tendono a fermarsi e ad obbedire ad un viandante spettrale quando vengono messi alle strette da lui. I viandanti spettrali aggiungono il loro numero di livelli come viandanti spettrali alle loro prove di Intimidire. Quindi, un viandante spettrale di 5° livello ha un bonus di +5 a tutte le prove di Intimidire.

Anonimato: Un viandante spettrale trae grossi benefici dal suo anonimato, ma nel caso i suoi nemici arrivassero a conoscere il suo nome, i suoi poteri verrebbero indeboliti. Infatti la sua aura di fermezza non

funziona con i nemici che sono a conoscenza del suo nome. Se gli sono ostili, non può fingersi morto, diventare etereo o camminare nelle ombre in loro presenza (fino ad una distanza di 30 metri) e il suo bonus di ricordare il dolore è dimezzato contro di loro.

Fingersi morto (Mag): Una volta al giorno, il viandante spettrale può entrare in uno stato di catalessi impossibile da distinguere dalla morte (e in genere lo sfrutta per porre fine ad uno scontro). Questo effetto dura 10 round per ogni livello del viandante spettrale. Anche se è ancora in grado di usare l'olfatto e l'udito, e quindi sa cosa sta accadendo intorno a lui, non è in grado di vedere o provare alcuna altra sensazione: non sente nemmeno il dolore delle ferite sul suo corpo, e quindi i danni che subisce in questo stato sono dimezzati rispetto al normale. La paralisi, il veleno e il risucchio di energia non possono colpire il viandante spettrale in questo stato, ma il veleno iniettato nel corpo diventa immediatamente efficace nel momento in cui l'effetto ha termine.

Volontà di Ferro superiore: Questa capacità fornisce un ulteriore bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà. Si somma al talento Volontà di Ferro.

Forma eterea: Chiamando a sé le forze mistiche e oscure che lo spingono a vagare per il mondo, il viandante spettrale ha il potere di diventare etereo, come per l'incantesimo *transizione eterea*. Questo effetto dura 1 round per livello del viandante spettrale. Questa è una capacità soprannaturale.

Camminare nelle ombre: Il viandante spettrale è in grado di camminare nelle ombre, come sotto l'effetto dell'incantesimo omonimo. Il personaggio è in grado di spostarsi alla velocità di 1,6 km in (11 - il numero di livelli del viandante spettrale) minuti. Il tempo massimo per cui un viandante spettrale può camminare nelle ombre è 1 ora per livello al giorno. Il viandante spettrale può camminare nelle ombre tre volte al giorno. Inoltre, mentre è in questo stato, il viandante spettrale è anche in grado di guarire ad un ritmo di 3 punti ferita per livello per ogni ora. Questa è una capacità soprannaturale.

CAPITOLO 3: IL RESTO DEL MONDO

Fino a questo punto, questo libro ha presentato nuovi talenti e classi di prestigio da aggiungere alle varie campagne. Sia le classi che i talenti rappresentano nuove regole e opzioni per i personaggi giocanti. Il quadro non sarebbe però completo se non venisse fornito un contesto in cui è possibile avvantaggiarsi di queste regole, e il capitolo che segue serve proprio a questo scopo. In questa sezione viene esaminato il ruolo dei monaci e dei guerrieri nel mondo della campagna, come i giocatori e i DM possono modificare queste regole e i vari gruppi a cui i guerrieri e i monaci, siano essi PG o PNG, possono unirsi o che i DM possono aggiungere alla propria campagna.

GUERRIERI, MONACI E IL MONDO IN CUI VIVONO

"Chiunque al mondo ha uno scopo: chiunque."

-Tondek

I personaggi non esistono in mezzo al nulla. Non si può fare a meno di prendere in considerazione il mondo che ci circonda ed esserne influenzati. Questo per i personaggi è doppiamente vero, in quanto la loro natura particolare richiede che interagiscano con persone che li circondano con una maggiore attenzione rispetto alla gente normale. I viandanti, i pescatori e perfino i nobili non vanno alla ricerca del genere di situazioni pericolose in cui i PG si cacciano in continuazione. Che l'avventuriero si trovi in città o in un dungeon, in una foresta o nel deserto, il mondo e i suoi vari elementi (la gente, i mostri, gli edifici, la geografia, il clima, la religione e i costumi locali) influenzano le sue scelte e le sue opzioni, la sua carriera e quella dei suoi compagni.

Il Guerriero e il Mondo

Se il giocatore ha scelto di giocare il ruolo di un onorevole cavaliere errante, di un mercenario indurito da mille battaglie o di un bandito gentiluomo, il mondo in cui vive le sue avventure ha un certo impatto sulle sue scelte e alternative. Uno stereotipo molto comune sui guerrieri è che si tratta di persone ordinarie il cui unico contributo al gruppo è saper maneggiare la spada. Anche se combattere con una spada (ma anche un'ascia, una mazza o un'alabarda) è indubbiamente il ruolo più ovvio che un guerriero può avere all'interno di una sessione di gioco, bisogna tenere in considerazione come il modo in cui un guerriero si relaziona con il mondo che lo circonda può modificare

questo stereotipo.

I guerrieri che combattono in un mondo in cui i maghi e gli stregoni hanno un ruolo dominante potrebbero trovarsi relegati ad un ruolo di supporto, e quindi a proteggere gli incantatori arcani dal pericolo in modo che possano scatenare il loro potere sui nemici da una certa distanza. In altre campagne è invece la religione ad essere il fattore dominante di un mondo, e sono quindi i chierici i principali elementi risolutivi. In questo caso i guerrieri fanno spesso parte di un culto o sono parte del clero stesso, e agiscono come templari e guardiani della fede.

La maggior parte dei guerrieri non fa parte di una organizzazione interna alla loro classe; a differenza dei paladini e dei chierici non appartengono a nessuna gerarchia, e a nessun altro gruppo a parte quello degli avventurieri che li accompagnano. Anche se potrebbero venerare una divinità specifica, vengono spesso lasciati a farsi strada da soli nel mondo senza dover rispettare alcuna gerarchia e senza ottenere quindi i benefici sui quali gli altri fanno affidamento per ottenere aiuto e risorse utili. Molto spesso i guerrieri sono stati soldati o mercenari che ora mettono a disposizione del prossimo le proprie abilità di combattimento in cambio di denaro.

A volte, tuttavia, i guerrieri riescono a fondare o ad entrare a far parte di organizzazioni, confraternite o società create espressamente per i combattenti. Un guerriero potrebbe unirsi ad un ordine di cavalieri, come i Cavalieri della Guardia (vedi pagina 45) o farsi strada all'interno di una compagnia mercenaria. Potrebbero anche avere la possibilità di dimostrare il loro valore a degli individui di alto rango, come dei nobili o una somma sacerdotessa, e venire quindi invita-



ti a far parte di un gruppo di guardie del corpo scelte o di agenti speciali. A volte queste circostanze finiscono per modificare il ruolo di un guerriero all'interno del gruppo, poiché la sua funzione non è più quella di uccidere mostri e abbattere porte. Ora ha doveri e responsabilità che vanno oltre quelli verso il suo gruppo, e questo può alla lunga portare nuove opportunità di avventura o dispute interne al gruppo stesso.

I ruoli nell'avventura

Quasi tutti i guerrieri che hanno scelto di intraprendere la carriera dell'avventuriero devono giocare ruoli simili all'interno dei propri gruppi: devono essere i primi a gettarsi nella mischia per eliminare le creature avversarie o difendere i propri compagni da eventuali attacchi. Questa non dovrebbe essere una sorpresa, poiché nessuna altra classe di personaggi possiede delle capacità in combattimento superiori a quelle di un guerriero. Seguono alcune idee su come definire il ruolo di un guerriero al di là dell'abbattere porte e uccidere mostri (per ulteriori informazioni su come sviluppare il background di un PG, vedi la Guida alla Nascita degli Eroi).

Professionista: Il guerriero fa parte di un esercito o della guarnigione di qualche persona autorevole, spesso un membro della nobiltà o la comunità stessa. Può accompagnare gli avventurieri su richiesta del suo datore di lavoro, spesso per assicurarsi che le persone (inaffidabili?) che sono state da lui ingaggiate raggiungano gli obiettivi pattuiti, o per fornire supporto in battaglia e portare a termine determinate missioni.

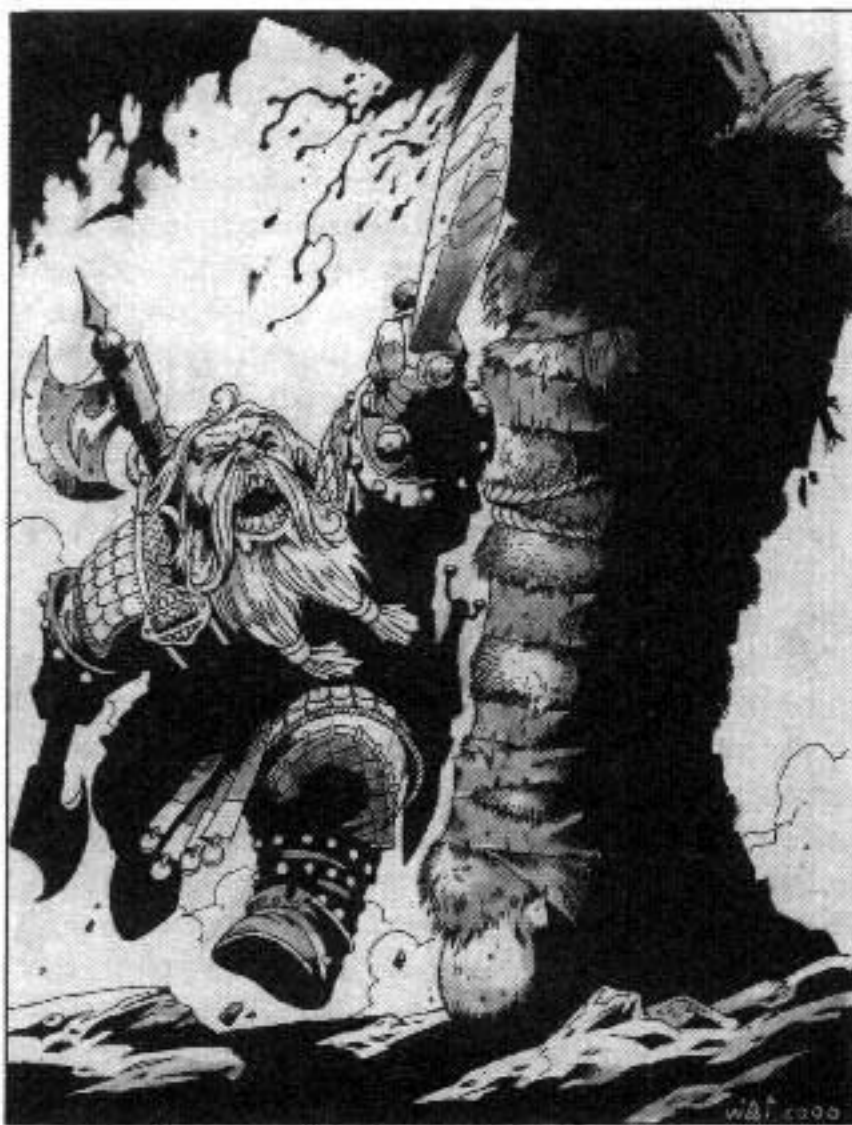
Mercenario: Come i soldati, questi guerrieri mettono le loro abilità al servizio del prossimo dietro compenso, ma in maniera temporanea. Per fornire i suoi servizi per un determinato ammontare di tempo, un mercenario stipula dei contratti, anche se a volte il suo impiego può essere a tempo indeterminato. A volte può unirsi a gruppi di avventurieri anche quando è senza contratto, di solito in cambio di una parte del bottino.

Cavaliere: È un tipo di guerriero molto particolare. Appartiene ad un ordine di cavalieri, e ha giurato di rispettare gli ideali e l'etica promossa dal gruppo a cui appartiene. I cavalieri si uniscono spesso a gruppi di avventurieri che sono impegnati in missioni coincidenti con gli ideali del loro ordine, o con cui condividono ideali simili (o almeno non opposti).

Dettagli sulle razze

Nessuna discussione su una classe potrebbe essere completa senza discutere anche una delle caratteristiche fondamentali di tutti i personaggi giocanti: la razza. I dettagli sulla razza sono molto importanti per creare un PG ed interpretarlo nel corso del gioco.

Nano: Per quanti vogliono interpretare un guerriero il nano è una scelta classica. Se si intende giocare un nano guerriero, bisogna tenere in considerazione i considerevoli vantaggi che la natura stessa dei nani offre. Anche se non hanno il talento extra degli umani, i nani ottengono molti benefici dalla scurovisione, dal bonus al punteggio di Costituzione e i vantaggi di un incremento del bonus di attacco e della Classe Armatura con-



tro determinate creature (come i giganti). I talenti come Arma Focalizzata, Attacco Poderoso, Incalzare e Spinta Migliorata sono tutte ottime scelte, che completano le peculiarità razziali dei nani.

Elfo: Il bonus di Destrezza degli elfi li spinge spesso a scegliere il talento Arma Preferita all'inizio della loro carriera. Allo stesso modo, gli elfi guerrieri si concentrano molto sulle armi a distanza come l'arco lungo invece che sulle armi da mischia. Quindi, talenti come Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso, Tiro Lontano e molti altri costituiscono delle ottime scelte.

Gnomo: La penalità alla Forza degli gnomi può comportare che il punteggio di Forza di uno gnomo guerriero non sia dei migliori. Tuttavia, il loro bonus razziale alla Costituzione è un'ottima controparte. E può essere potenziato acquisendo il talento Robustezza e i suoi effetti cumulativi.

Mezzelfo: A prima vista si direbbe che solo un giocatore estremamente coraggioso possa giocare un mezzelfo guerriero. Questa razza è completamente priva di bonus razziali alle caratteristiche e non ha particolari bonus razziali ai tiri per colpire, ai tiri salvezza o alla Classe Armatura. Tuttavia, un guerriero mezzelfo rimane una buona scelta, una volta tenuto conto dei fattori sopra illustrati. Il mezzelfo non subisce alcuna penalità ai punteggi di caratteristica, il che significa che se un guerriero mezzelfo ottiene un paio di 16 come punteggi di caratteristica più alti potrà tenerli entrambi, invece di averne uno ridotto a 14. Ma forse il più grande vantaggio del mezzelfo è il fatto che può progredire come multiclasse senza subire penalità ai PE nella sua classe di livello più alto, in quanto tutte le sue classi sono da considerarsi preferite. Questo beneficio, che condivide solo con gli umani, distingue il mezzelfo da

tutte le altre razze, compreso l'elfo, suo parente stretto.

Halfling: Analogamente all'elfo, il guerriero halfling spesso mette a buon uso il suo punteggio migliorato di Destrezza scegliendo Arma Preferita come uno dei primi talenti. La piccola taglia dell'halfling gli conferisce anche un beneficio alla Classe Armatura, un tratto che, combinato ad un alto punteggio di Destrezza, a volte permette al guerriero halfling di partire con armature leggere e poco costose, evitandogli di subire le penalità al movimento che le armature più pesanti comportano. Il bonus dell'halfling ai tiri per colpire con le armi da lancio rende la scelta del pugnale, della fionda o dell'ascia come arma a corta gittata una buona scelta.

Mezzorco: Il bonus di Forza rende il mezzorco un candidato ideale per la classe di guerriero. La capacità razziale di scurovisione può rivelarsi preziosa quando ci si avventura sottoterra. Purtroppo il mezzorco subisce una penalità al suo punteggio di Intelligenza, il che significa meno punti abilità e punteggi di abilità più bassi; ma quando si ha un punteggio di Forza di 20, i totali delle abilità non contano poi così tanto.

Umano: I guerrieri umani, dotati di un talento extra al 1° livello e di talenti aggiuntivi concessi dalla loro classe di appartenenza, sono personaggi ottimi e immediati. Il gran numero di talenti disponibili permette al loro creatore, giocatore o DM di personalizzarli in numerosi modi. Scegliere di specializzarsi nei talenti correlati Schivare, Maestria, Tiro Ravvicinato, Combattere in Sella e Attacco Poderoso come talenti di partenza genera personaggi completamente diversi tra loro.

Il Monaco e il Mondo

Anche i monaci suscitano troppo spesso un'immagine stereotipata: quella dell'asceta introspettivo che, quando non è impegnato in un'avventura, persegue una vita di contemplazione interiore alla ricerca della completezza spirituale. Il tipico monaco avventuriero tende ad essere riservato, mistico e in grado di colpire allo stesso modo con un colpo senz'armi o una massima Zen. Tuttavia, il monaco non esiste solo per cercare la perfezione fisica e spirituale. Proprio come un guerriero, il monaco è

un maestro del combattimento, che porta colpi rapidissimi con i piedi, le mani nude o un'arma in particolare. Anche se spesso non è in grado di reggere tutti i colpi che

può sostenere un guerriero, sulla lunga distanza il monaco non deve preoccuparsi di questo, in quanto sviluppa numerose capacità di classe che gli permettono di evitare di essere colpito.

I monaci solitamente fanno parte di una comunità, che si tratti di un tempio, un monastero o altra organizzazione. A volte la struttura esiste principalmente per infondere nei suoi membri alcuni valori e convinzioni che permettano al monaco di interagire col mondo esterno in modo più o meno normale, purché il sistema etico e il codice di comportamento della comunità vengano sempre rispettati. In altri casi, la struttura ha più l'aspetto di una gerarchia formale, che obbliga il monaco ad accettare ordini e incarichi dagli individui che occupano i ranghi a lui superiori. In entrambi i casi il monaco si affida all'organizzazione per ottenere sostegno e risorse; in che misura gli vengono concessi dipende dalla natura dell'organizzazione stessa.

I ruoli nell'avventura

A volte è necessario uno sforzo di immaginazione per trovare un motivo plausibile per cui un monaco, che desidera dichiaratamente soltanto ottenere una fusione perfetta tra mente, corpo e spirito, dovrebbe intraprendere imprese pericolose e fuorvianti in compagnia di altri avventurieri. Ogni giorno passato a razziare i tesori di un dungeon o a difendere un villaggio dall'assalto di feroci umanoidi è un giorno in meno passato ad immergersi negli studi e nelle discipline che sono di rigore per il raggiungimento dei suoi fini.

O forse no? Secondo gli insegnamenti di alcune tradizioni monastiche, il mondo è la scuola per eccellenza, e ogni persona, posto ed evento incontrati hanno una lezione da impartire, il cui corretto apprendimento può rivelarsi prezioso per aiutare il monaco a percepire il suo vero posto all'interno del cosmo. Altre tradizioni incoraggiano i monaci ad abbandonare i loro monasteri per un certo periodo di tempo al fine di far loro acquisire un termine di paragone per i loro studi, per vedere cosa è importante per le altre persone e cosa le spinge ad andare avanti. Ecco alcuni esempi dei ruoli che i monaci possono interpretare nel gioco.

Penitente: Questo tipo di monaco intraprende, volontariamente o meno, una cerca o un'altra attività al di fuori del monastero per espiare una sua colpa o una mancanza. La colpa può essere vera oppure fittizia, e il suo significato variare in base alla natura e agli insegnamenti che il monaco persegue. A volte il penitente si unisce a una compagnia di avventurieri al fine di imparare una lezione particolare su se stesso o sul mondo esterno.

Maestro Zen: Questo tipo di monaco si unisce alle compagnie di avventurieri principalmente perché è convinto che un confronto necessario per il compimento della sua perfezione fisica e spirituale sia la sfida che questi gruppi comportano. Considera gli avventurieri un'opportunità per affinare e perfezionare le sue arti marziali sottoponendosi alle prove più dure.

Consigliere spirituale: I consiglieri spirituali



di solito si uniscono alle compagnie di avventurieri perché sono fermamente convinti che uno o più membri del gruppo abbiano molto da imparare dalla sua presenza. Forse il monaco ha l'incarico di fungere da mentore di un membro della compagnia che a sua volta potrebbe aspirare a diventare un monaco, o forse il monaco ha scelto un individuo dotato di una mente promettente ma priva di educazione e lo ha preso sotto la sua ala protettiva per insegnargli i benefici della sua *dottrina e disciplina spirituale*.

Monaco in missione: Questo tipo di monaco si unisce a una compagnia di avventurieri solo temporaneamente. Ha ricevuto l'incarico, dal monastero o anche solo dalla propria coscienza, di partecipare alla missione della compagnia perché sostiene gli scopi e l'etica della sua organizzazione. I monaci di questo tipo sono solitamente ossessivi nel compimento dei loro scopi, ma forniscono abilità e risorse preziose alla compagnia.

Dettagli sulle razze

Per i monaci, ancor più che per i guerrieri, la razza di appartenenza influisce non solo sulle capacità di combattimento ma anche sul ruolo che il PG ha all'interno del gruppo. Le regole per i monaci di taglia Piccola e Media sono riportate nel *Manuale del Giocatore*, mentre quelle per le taglie più grosse sono descritte a pagina 61 di questo libro.

Elfo: La mente elfica è adatta al conseguimento di obiettivi in tempi lunghi, anche se la via per ottenerli è spesso esoterica (proprio come nel caso degli insegnamenti monastici). Il bonus di Destrezza dell'elfo è un vantaggio ovvio per il monaco, che deve fare affidamento sulla velocità sia per l'attacco che per la difesa, specialmente ai livelli più bassi. Arma Preferita e Iniziativa Migliorata sono buone scelte per i talenti.

Nano: La mentalità nanica normalmente non è dotata delle qualità e della visione del mondo adatte per la vita monastica. I nani monaci raramente hanno successo. Tuttavia, se il concetto è interessante per il giocatore, lavorando assieme al DM è possibile inventare un motivo razionale che spinga il personaggio a esplorare questa alternativa. Va ricordato che il personaggio nano potrebbe subire delle ripercussioni nell'interpretazione di ruolo per essersi dedicato alla vita monastica. Il suo clan o la sua famiglia, in modo particolare, potrebbero avversare la sua decisione e allontanarlo (o peggio). Per un ruolo simile, un talento difensivo come Maestria può risultare utile.

Gnomo: Pochi gnomi hanno la forza di sottoporsi a lunghi periodi di addestramento in un monastero, e ancora meno sono disposti a sopportare i punteggi di velocità e di danni diminuiti che l'appartenenza alla classe del monaco comporta a causa della piccola taglia. Per questo motivo, tra i monaci esistono ben pochi gnomi. Tuttavia per uno gnomo è possibile diventare monaco, e anche diventare un ottimo monaco, purché riesca a trovare un modo (forse attraverso la magia) di bilanciare i suoi tratti più bassi. Un metodo simile prevede la scelta di combattere con quelle armi monastiche che gli permettono di attaccare come se fosse senz'armi, usando quindi il bonus e la cadenza d'attacco

migliori della sua classe.

Mezzelfo: I mezzelfi cresciuti nelle comunità umane non hanno alcuna difficoltà ad accettare le restrizioni e lo stile di vita di un monastero. Quelli che invece sono cresciuti nelle comunità elfiche non hanno possibilità migliori di diventare monaci rispetto agli elfi stessi che li hanno cresciuti.

Halfling: Come lo gnomo, anche l'halfling subisce una riduzione ai suoi punteggi di danni e di velocità, il che rende la classe del monaco meno appetibile di altre. Ma, cosa assai più importante, difficilmente la cultura halfling genera individui in grado di accettare la natura statica e rigida della vita monastica. Gli halfling non vivono bene quando sono rinchiusi a lungo nello stesso posto o quando vengono costretti a dedicarsi alla contemplazione ossessiva e continuata di un unico interesse o regime di vita.

Mezzorco: Quei mezzorchi che sono stati cresciuti nella società umana, o almeno quel tanto che basta a far emergere il loro aspetto umano più di quello orchesco, hanno poche difficoltà ad accettare la rigidità dei monaci, proprio come gli umani. I mezzorchi cresciuti nelle comunità orchesche, tuttavia, raramente sviluppano la pazienza o l'autocoscienza necessarie per riuscire a diventare un monaco.

Umano: La natura degli umani li rende assai adatti alla vita monastica rispetto alle altre razze, ed è per questo motivo che la maggior parte dei monaci è umana.

ORGANIZZAZIONI: UN PICCOLO AIUTO DAGLI AMICI

Di fronte ai pericoli di un mondo grande e pericoloso, un piccolo aiuto è sempre bene accetto. I personaggi non sono costretti ad affrontare il pericolo da soli: le organizzazioni sotto elencate forniscono loro risorse, sostegno e informazioni utili nei momenti cruciali.

Usare le organizzazioni nel corso di una campagna

Ogni organizzazione ha una sua struttura interna, dei requisiti necessari per farne parte e delle sue particolarità. Sono state create per essere facilmente inserite in qualunque mondo, ambientazione o campagna. Tuttavia, non tutte le organizzazioni possono funzionare bene allo stesso modo con la campagna e lo stile di gioco del gruppo. I giocatori e il DM dovrebbero collaborare per identificare i potenziali problemi dell'organizzazione in questione e rivedere insieme i suoi dettagli in modo che si adatti all'ambientazione usata.

Si potrebbe decidere che i Cavalieri Protettori del Grande Regno è il tipo di organizzazione perfetto a cui un guerriero di 5° livello desidera unirsi, ma che i resti in decadenza di una nazione un tempo potente non vanno bene per il mondo in cui la campagna viene giocata. Nessun problema: se tutti sono d'accordo, si possono modificare le origini dell'organizzazione, creando una storia nuova che fornisca una spiegazione alternativa al background dei Protettori, e dando così all'organizzazione nuovi scopi da perseguire.

Da notare che molte delle organizzazioni che sono descritte in questo capitolo hanno una classe di prestigio corrispondente nel Capitolo Due. I giocatori e il DM sono incoraggiati ad usarle entrambe quando sono presenti, o a creare una classe o un'organizzazione solo quando una delle due è stata descritta in questo libro.

Entrare a far parte di uno di questi gruppi non è un privilegio riservato esclusivamente ai guerrieri e ai monaci, tuttavia queste due classi costituiscono comunque la maggioranza dei loro membri.

I Cavalieri Protettori del Grande Regno

"Signore, voi mi impediti di fare il mio dovere: mettetevi quindi da parte, o sfoderate la spada".

Decadenza morale. Etica corrotta. Onore macchiato. Questi sono i nemici di un Cavaliere Protettore, e per eliminare questi nemici questo ordine agisce notte e giorno con lo zelo dei fanatici. I Protettori credono di potersi frapponere fra il mondo e la sua rovina per mano di questi vili avversari, e che avranno avuto successo solo quando riusciranno a ripristinare la gloria di ciò che era andato perduto.

Di tutti gli ordini cavallereschi della storia del mondo, nessuno è mai riuscito ad eguagliare la grandezza dei Cavalieri Protettori del Grande Regno. Un tempo erano diverse centinaia, ma ora il loro numero è sceso a pochi elementi, forse non più di due dozzine sono ancora vivi al giorno d'oggi. Nel corso della loro lunga storia, si sono sempre comportati come guerrieri con una incredibile reputazione per quanto riguarda il coraggio e l'onore. Sono diventati rapidamente i modelli di molti cavalieri, che sono nati nella loro scia per imitare il loro esempio. Le loro leggende ancora permeano la cultura delle province di quello che un tempo era il Grande Regno. Fin dalla sua nascita, l'ordine è stato unico all'interno del Grande Regno poiché i Protettori erano soliti entrare a far parte del cavalierato tramite prove di abilità e coraggio. La posizione di cavaliere non poteva venire quindi assegnata né comprata. Tra i loro ranghi avevano dei fedeli sia di Hextor che di Heironeous, e anche se questo finiva per creare delle grandi rivalità, i conflitti interni erano pochi.

Un tempo l'obiettivo dell'ordine era mantenere il Grande Regno unito sotto un monarca onorevole. Ma purtroppo gli altri ideali dell'ordine non erano destinati a durare; ciò portò il cavalierato verso un rapido declino che accelerò la caduta del Grande Regno dalla sua posizione privilegiata fino a diventare una vera e propria ombra di se stesso e dissolversi. Al giorno d'oggi, i Protettori si aggrappano disperatamente alla speranza che il ritorno del Grande Regno salverà il mondo dal suo stato di crisi dei valori, e porterà ordine, pace e prosperità per tutti.

Il primo modo in cui i Protettori sperano di raggiungere i loro obiettivi è modellando il loro comportamento su quello che fanno dei loro predecessori, aspettandosi che altri seguano il loro esempio e la loro condotta morale. La seconda e più pericolosa parte del

loro piano include sfidare quelle creature, quegli individui o quelle istituzioni che l'ordine considera fattori contribuenti del declino della civiltà. L'ultimo passo del loro piano è trovare un vero discendente dell'ultimo monarca del Grande Regno e riportarlo sul trono della sua antica nazione.

L'esatto modo in cui questo elemento finale del loro piano possa venire conseguito è tuttora un mistero. I Protettori non hanno la minima idea di dove potrebbero trovare una persona del genere! Tra di loro circolano voci che il capo del loro ordine abbia ottenuto un indizio fondamentale per identificare un erede al trono, e le ultime missioni puntano in quella direzione.

È risaputo che i Cavalieri Protettori del Grande Regno si trovano a Ratik, e sono per la maggior parte rifugiati della Marca delle Ossa, ai tempi in cui Clement era ancora un membro influente dell'ordine.

Un tempo i Protettori risiedevano a Chathold, ma ora vagano per il Regno di Ahlissa. Si suppone anche che alcuni di loro si nascondano nella Foresta Granlegno e nella Foresta Adri, e che alcuni di loro abbiano finito per unirsi alla Lega di Ferro o abbiano trovato rifugio nelle terre dei Cranden. Dopo la scomparsa di Ivid V in Rauxes a seguito dei conflitti, alcuni si aspettano che i Protettori escano dal loro stato di inattività e abbiano un ruolo più attivo nella rinascita del Grande Regno.

Al giorno d'oggi, i Protettori mettono in pratica quella che credono essere una rappresentazione accurata del codice cavalleresco dei loro predecessori. La loro etica, in teoria relativamente semplice, come tutti i codici morali, potrebbe essere difficile da rispettare a contatto con la dura vita di tutti i giorni.

- Difendere l'onore e il buon nome del Grande Regno fino al proprio ultimo respiro. Non tollerare mancanza di rispetto nei confronti sia del proprio status che del Regno. Dimostrare con la forza delle armi che chi vorrebbe mettere in ridicolo gli uomini più nobili di tutte le nazioni e i cavalieri commette un grave errore. Meglio morire al servizio del Re e dell'ordine che subire questi insulti.
- Aiutare chi non può difendersi da solo. Prendere le difese dei deboli e dei disperati, e dare coraggio e aiuto a chi è in difficoltà. Non permettere al forte di avvantaggiarsi sul debole, né rischiare di percorrere di persona questa strada disonorevole.
- Mostrare onore e sincerità in tutte le proprie relazioni e i propri comportamenti. Non sia mai detto che un cavaliere abbia mentito, poiché sono le bugie a corrompere gli ideali stessi della nostra terra. Bisogna fare della propria parola un legame imprescindibile, in modo che tutti sappiano che i propri giuramenti, i propri atti e i propri intenti sono gli stessi. Non permettere a nessuno di dubitare mai dei propri giuramenti né del proprio onore.
- Punire i malvagi ovunque si trovino, e combattere l'ondata di caos con la propria spada e tutte le energie del proprio corpo. Impartire la giustizia a chi compie atti malvagi.
- Rimanere fedeli al capo dell'ordine e seguire la sua volontà in tutte le occasioni. Solo uniti contro le

avversità e con l'aiuto dei propri compagni sarà possibile superare qualunque ostacolo e vincere qualunque sfida. Solo tramite l'unità e la forza degli intenti il futuro del Regno potrà prevalere.

Aspirare ad ideali così alti è facile, ma renderli parte della propria vita quotidiana non lo è affatto. Nondimeno, questa è la vera sfida che i Protettori devono affrontare ogni giorno (e a volte ancora più di frequente, quando la forza delle avversità finisce per minare le loro convinzioni).

Per unirsi ai Protettori, un candidato deve prima dimostrare il proprio valore con le armi. Una volta all'anno, i Protettori organizzano un grande torneo in un luogo segreto, lontano dagli occhi dei loro nemici. Questo rende più difficile per i candidati presentarsi, ma il semplice scoprire e raggiungere il luogo in cui si tiene il torneo sani e salvi e senza venire seguiti è il primo segno che un candidato è degno di unirsi alla causa. Il torneo riguarda tutti i tipi di attività legate al combattimento, e dura parecchi giorni. I partecipanti prendono parte a delle giostre, gare di lotta, duelli uno contro uno, sollevamento pesi, gare di tiro con l'arco e corse con i cavalli. Nel corso di queste gare ferite e ammaccature sono comuni, mentre accade molto di rado che vi siano delle vittime. L'obiettivo di queste prove non è uccidere, ma dimostrare la propria abilità.

Il Protettore ideale deve essere più di un semplice guerriero: la sua stessa vita deve diventare un punto di riferimento per chi come loro spera di vedere ripristinato il Grande Regno più forte di prima, e per chiunque ami il bene e l'ordine. Per queste ragioni, i candidati per il cavalierato devono dimostrare anche altre doti oltre all'abilità in combattimento. Dopotutto, qualunque bullo è in grado di usare una spada o agitare un'ascia. Chi richiede di fare parte dell'ordine deve anche dimostrare qualità meno tangibili come l'onore, l'obbedienza, la pietà e la saggezza. Per questa ragione il modo in cui un candidato si comporta durante tutte le prove di abilità è importante almeno quanto il suo atteggiamento nel corso del resto del torneo. In passato, i Protettori hanno spesso scelto candidati la cui bravura con le armi fosse promettente e non eccezionale, ma che avessero

dimostrato un comportamento conforme agli ideali dell'ordine. "Ad un uomo si può insegnare l'arte della spada, ma non l'onore" è quindi il motto di alcuni cavalieri nel corso di questo evento.

Da ogni torneo annuale viene selezionato un piccolo gruppo di candidati. Quelli che accettano questo invito vengono immediatamente assegnati ad un Protettore

che agisce come tutore, guida e compagno del membro in prova per un anno e un giorno. In questo periodo, i due sono inseparabili: il cavaliere giovane si reca ovunque vada il suo tutore. Insieme devono svolgere i loro compiti e affrontare le sfide che vengono loro assegnate dall'ordine. Alla fine del periodo di addestramento, il cavaliere più anziano deve decidere se raccomandare o meno il suo allievo all'ordine per la sua investitura a Protettore a tutti gli effetti. Solo in circostanze estremamente particolari questa raccomandazione viene rifiutata: uno dei pochi casi fu quando l'Ordine arrivò a sospettare (giustamente, come poi si arrivò a scoprire) che il cavaliere più anziano era stato costretto a parlare a favore del candidato con mezzi magici. I nuovi Protettori devono presenziare poi ad una bre-

ve cerimonia nel corso della quale ricevono l'investitura che li rende membri dell'ordine a pieno titolo.

I Cavalieri della Guardia

"Il Codice è tutto!"

I Cavalieri della Guardia furono creati diversi secoli fa per difendere le terre della loro gente dalle incursioni delle tribù selvagge che dimoravano nelle aride steppe all'estremo ovest. I Guardiani (come presto la gente imparò a conoscerli) furono costruiti sulla base di un'organizzazione precedente che agiva nella Grande Marca, e fu loro dato il compito di proteggere la gente e le terre del Keoland, Grande Marca, Bissel, e Geoff dai razziatori nomadi Paynim e dagli abitanti dell'ovest. L'organizzazione ha tuttora diversi castelli, fortezze e roccaforti sul confine con Ket, come anche sulle montagne ad ovest dalle quali partono per i loro pattugliamenti di confine. L'ordine ha le sue basi più forti nella Grande Marca (Hookhill), Geoff (Hochoch) e Bissel (Pellak), anche se i membri vengono scelti tra i migliori e i più saggi di tutti i territori della Valle di Sheldomar.



I Dodici

Rivolgiti ad ogni Cavaliere sempre col suo titolo completo, per ricordare il rispetto e l'onore che ognuno di noi deve agli altri.

Obbedisci ai Cavalieri di rango più alto in tutte le cose.

Che la magnificenza delle nostre armi e delle nostre armature proclamino la nostra nobiltà e la nostra prontezza al mondo intero.

Poniamo l'onore dell'ordine al di sopra del nostro onore personale; poniamo il nostro ordine al di sopra delle nostre vite.

Offri il tuo aiuto a chi ne ha bisogno come se si trattasse di un compagno cavaliere; perdona gli sciocchi e gli ignoranti se commettono errori, ma non subire alcuno sgarbo o insulto al nostro onore da coloro che non hanno tali scusanti.

Riunisciti ogni giorno all'alba con gli altri cavalieri per godere della nostra fratellanza e per rinnovare la dedizione ai Dodici e ai Sette, che abbiamo giurato di difendere a costo delle nostre vite.

Non violare mai un giuramento che hai formulato. Non formulare mai un giuramento che non puoi mantenere.

Affronta il nemico apertamente, affinché possa conoscere la provenienza della sua rovina; non tendere imboscate o altre vili trappole per sopraffare il nemico.

Concedi pietà a coloro che si arrendono e restituisci i prigionieri se lo scambio è onorevole.

Che nessuna pattuglia o squadra si macchi di codardia; una volta che il nemico è stato ingaggiato, che sia lui a cadere sotto la nostra spada o noi sotto la sua.

Non rifiutare mai una tregua o un negoziato onorevoli.

Non tollerare o dare rifugio a nessuno che violi, ignori o disonori questo codice.

Gli abitanti delle terre protette riconoscono i Cavalieri della Guardia come i difensori incrollabili della loro incolumità e sicurezza, e alcuni potrebbero anche chiamarli eroi. La maggior parte della gente crede che i Guardiani conseguano i propri obiettivi solo tramite la forza delle armi, visto che l'immagine pubblica dell'ordine è poco diversa dagli altri cavalieri (che si occupano proprio di questo). Ma quando i cittadini si fanno da parte per permettere ad un gruppo di Guardiani a cavallo di passare vedono solo il loro aspetto esteriore di guerrieri: le armature e le armi splendidamente lucidate e brandite, i magnifici cavalli da guerra, gli scudi con scolpito il gufo d'argento (lo stemma dei Guardiani) e le nobili espressioni sui volti dei coraggiosi e risoluti difensori della terra. Nessuno si accorge di cosa si cela dietro l'immagine pubblica così attentamente studiata e trasmessa.

I Cavalieri della Guardia sono in realtà seguaci di una scuola quasi monastica di insegnamenti filosofici basati sugli antichi scritti del filosofo e saggio Azmarender, che scrisse per primo un codice di doveri e di convinzioni conosciuto come i Dodici e i Sette Precetti. I Dodici Precetti insegnano come un cavaliere dell'ordine deve svolgere le sue attività quotidiane, con un occhio di riguardo verso le tradizioni della battaglia: in pratica, le usanze e le regole attraverso le quali i guardiani regolano la loro condotta in guerra e altro ancora. I Guardiani si sforzano di infondere l'essenza dei Dodici in ogni aspetto della loro vita, dal modo in cui interagiscono i membri tra loro alla maniera migliore di rivolgersi ai protettorati, ai metodi con cui conducono le loro ispezioni e entrano in conflitto armato con il nemico. Se si osservano i Guardiani con attenzione nel corso del tempo, gli schemi del loro comportamento diventano evidenti e permettono di intuire che genere di consiglio i Dodici offriranno su una questione.

I Sette Precetti, invece, sono quelli che dovrebbero guidare "la vita oltre se stesso", vale a dire dare significato all'esistenza e all'universo oltre le questioni di guerra e di combattimento. Mentre il comportamento dei Guardiani rivela spesso i contenuti dei Dodici, la natura dei Sette viene conservata e tenuta gelosamente segreta. I Guardiani sono anzi così fanatici nel proteggere questi ultimi insegnamenti che li rivelano solo in ordine, uno dopo l'altro, ai cavalieri che salgono di rango all'interno dell'organizzazione per meriti acquisiti e valore dimostrato. Il Settimo Precetto stesso è noto solo al cavaliere che occupa il più alto livello del cavalierato raggiungibile nell'or-

dine; La Grande Viverna Imperiale (titolo al momento detenuto da Hugo di Geoff, in cattive condizioni di salute). Un ristretto gruppo di saggi ha provato a speculare, basandosi sui rari frammenti di scrittura della penna di Azmarender che sono circolati al di fuori delle fortezze dei Guardiani, che il Settimo rivela antichi segreti riguardanti la fondazione stessa di Oerth. L'unico tentativo conosciuto di rubare il segreto dei Sette Precetti è avvenuto oltre dieci anni fa, e gli aspiranti ladri, che erano riusciti a penetrare nelle stanze della Grande Viverna Imperiale in persona, fallirono miseramente nel disattivare le potenti protezioni magiche poste a difesa della loro preda. I Guardiani hanno appeso ciò che restava dei loro corpi dagli spalti della loro fortezza, per ricordare a tutti che l'acquisizione delle conoscenze si ottiene solo attraverso un terribile prezzo.

In tema coi modi mistici che caratterizzano l'organizzazione, i Guardiani sono conosciuti internamente attraverso l'uso di una serie di titoli altisonanti. I Cavalieri comuni, al grado più basso, vengono chiamati Vigili, con titoli minori che possono essere aggiunti accanto al grado (Vigile Severo, Vigile Radioso, Vigile Perpetuo ecc.). Man mano che i Cavalieri salgono di grado, i loro titoli si arricchiscono di un gran numero di aggettivi, e il titolo "vigile" viene sostituito dai nomi di bestie fantastiche (manticora, ippogrifo, grifone ecc.) in modo che un comandante di medio livello può essere conosciuto col nome di Magnifica Gorgone Anziana. Pochi al di fuori dell'ordine capiscono il sistema di graduazione dei Guardiani, tanto è vero che un noto detto popolare recita "spaventoso quanto il titolo di un Guardiano" per indicare qualcuno che desidera apparire più grande di quello che è.

Lo Scisma

Le ultime guerre e gli strascichi che hanno lasciato dietro di loro hanno provocato nuovi, sgraditi sviluppi nel cavalierato: l'ordine si è scisso in due rami distinti, i tradizionali Cavalieri della Guardia e i nuovi Cavalieri della Sentenza. I Guardiani continuano la loro vita come hanno sempre fatto, pattugliando i confini della civiltà e proteggendo gli abitanti dagli assalti e dalle incursioni dei predoni delle steppe.

I Cavalieri della Sentenza, tuttavia, hanno accantonato a quanto pare i riti tradizionali di battaglia dell'ordine e hanno formato piccoli gruppi d'incursione in grado di spingersi fino alla conquistata Geoff (e, fino a poco tempo fa, Sterich). I Cavalieri della Sentenza sono passati dal profondo odio verso l'ovest a un disprezzo sconfinato per i razziatori umanoidi che hanno provocato tanto dolore alle loro terre negli ultimi anni, e hanno giurato di sterminare quelle orribili creature ovunque si trovassero e con qualsiasi mezzo necessario, comprese le tattiche e le imboscate che sarebbero proibite dai Dodici. I Cavalieri della Sentenza sono anche pronti a ritirarsi dal campo di battaglia, se le sorti del combattimento sono loro avverse, una diretta contraddizione dei principi dei Dodici.

Sono in molti tra i Guardiani a disprezzare le tattiche dei Cavalieri della Sentenza, che vengono considerate codarde; i Guardiani accusano il nuovo ordine di aver

voltato le spalle ai Dodici e ai Sette. Dal canto loro, i Cavalieri della Sentenza ritengono quelli della Guardia dei "codardi anacronistici" che non hanno capito che gli insegnamenti di Azmarender possono sopravvivere e prosperare solo se si adattano alla realtà del tempo presente. Il risentimento tra i membri dei due rami è talmente alto che spesso sfocia nell'ostilità aperta, con grande sconcerto della gente che entrambi gli ordini avrebbero giurato di proteggere.

Per ragioni che rimangono ignote a molti, inclusi i cavalieri stessi, i capi di entrambi gli ordini si sono offerti assistenza reciproca e hanno ordinato ai rispettivi membri di collaborare. Per rendere le cose ancora più confuse a protettori e protetti, entrambi gli ordini continuano a conservare la stessa confusionaria gerarchia e lo stesso standard. I singoli membri possono essere riconosciuti solo dal loro comportamento: solo alcuni istanti di conversazione sono necessari per capire se si ha di fronte un Cavaliere della Guardia o della Sentenza. Il primo agisce e parla in modo totalmente definito dal suo codice formale di condotta, mentre l'altro si comporta in maniera assai più casuale.

Per potersi unire ai Cavalieri della Guardia, un candidato deve presentarsi di persona alla fortezza della Grande Viverna Imperiale. I candidati ideali provengono solitamente dalla Valle Sheldomar, ma sono state fatte delle eccezioni, in modo particolare a causa delle guerre che hanno così drasticamente ridotto le popolazioni di molte nazioni. Una squadra scelta di Cavalieri, selezionata dalla Grande Viverna Imperiale in persona, esamina e sceglie i candidati che possono essere ammessi all'ordine. Le prove preliminari sono esattamente ciò che ci si potrebbe aspettare da un ordine marziale: talenti nell'uso delle armi e prove di combattimento che mettono il candidato contro una serie di avversari. Nei tempi passati i Guardiani tendevano a preferire le prove che si basavano esclusivamente sulle abilità di combattimento fisico, ma oggi si sono leggermente aperti e riconoscono il fatto che i migliori candidati al cavalierato potrebbero contribuire all'ordine con altre abilità, non necessariamente marziali, ma che potrebbero rivelarsi ugualmente utili. L'ordine ha quindi studiato delle prove preliminari destinate a

quegli aspiranti i cui talenti primari sono orientati verso altri settori: la furtività, la magia e persino il canto.

Gli aspiranti che superano la prova ottengono il permesso di rimanere alla fortezza mentre i cavalieri che li esaminano deliberano sull'eventuale necessità di una prova di conferma che determini il potenziale e le capacità del candidato. Una volta che l'ordine ha stabilito i dettagli di questa seconda prova, l'aspirante passa tre giorni consecutivi in compagnia di un Guardiano veterano che gli rivela le lezioni dei Dodici Precetti e lo istruisce nella storia e nei propositi dell'ordine. L'aspirante si sottopone alla prova di conferma da solo, e la prova può essere rapida e immediata come dare la caccia e uccidere un mostro malvagio o complessa e lunga come radunare tutti gli ingredienti rari necessari per una pozione magica in un territorio occupato da forze ostili e all'erta. L'aspirante cavaliere deve dimostrare, al meglio delle sue forze, di rispettare i Dodici nel corso di tutta la prova di conferma. I cavalieri che lo giudicano osservano i suoi progressi attraverso metodi magici, valutando e stimando la sua prestazione. Non intervengono mai nella prova, indipendentemente dalle circostanze. L'aspirante non deve aspettarsi alcun aiuto dai Guardiani nel periodo in cui si sottopone alla prova. A volte un candidato perisce nel corso della sua prova di conferma, ma sebbene l'ordine sia rattristato dalla sua morte, i cavalieri rimangono convinti che la perdita di un aspirante sia il segno che non era degno di entrare a far parte dei Cavalieri della Guardia. Un aspirante è libero di abbandonare la sua prova di conferma in qualsiasi momento semplicemente annunciando che intende abbandonare e che rinuncia alla sua candidatura al cavalierato. Coloro che lo fanno non ricevono alcun biasimo dai Guardiani (dopotutto, non tutti sono destinati al cavalierato), ma non viene mai permesso loro di candidarsi una seconda volta.

I Distruttori

"Le tue suppliche di pietà mi fanno infuriare ancora di più."

Fortunatamente per le aree più civilizzate del mondo, il numero totale dei Distruttori, un gruppo ristretto di predoni feroci, rimane abbastanza piccolo e non supera il centinaio di individui. Tuttavia, questi assassini spietati compensano il loro numero limitato con la loro incredibile ferocia. Si muovono in bande il cui numero può variare da tre elementi a due dozzine e colpiscono senza preavviso calando sulle città ignare, sui villaggi e sulle comunità di campagna, e a volte anche sulle fattorie isolate e sulle carovane. I loro violenti assalti vengono resi ancora più orribili dal fatto che sembrano animati solo dalla volontà di mutilare e uccidere il prossimo, e non di rapire o da altre motivazioni più accettabili (anche se sgradevoli).

I Distruttori calano sui loro sfortunati bersagli come un vortice di morte e distruzione che manca di qualunque giustificazione razionale. I loro attacchi spietati vengono spesso scambiati per gli assalti di briganti e banditi, almeno fino a che non ci si accorge dei loro caratteristici tatuaggi sul volto. A quel punto le loro vittime disperate si rendono conto che hanno davanti i Distruttori, anche



se è già troppo tardi. Il bagno di sangue è già iniziato, e i difensori dovranno pensare alle proprie vite almeno quanto alle loro proprietà.

Sono in pochi a poter dire di essere sopravvissuti all'attacco dei Distruttori, ma a volte qualcuno riesce a fuggire in modo fortunoso. Queste persone raccontano che i Distruttori li hanno attaccati con un entusiasmo e una sete di sangue tale da sfiorare il sadismo, ma senza dare alcuna spiegazione su cosa li spingesse a compiere un simile massacro. I pochi sopravvissuti affermano che le loro comunità hanno tentato di arrendersi a questi predoni, e che le loro richieste sono state completamente ignorate. Si dice che i Distruttori abbandonino la scena dei loro crimini in fretta e furia come vi sono arrivati, lasciando solo morte, disperazione e devastazione nella loro scia. Alcuni arrivano ad affermare che lo scopo principale dei Distruttori sia lo spargimento del terrore, perché a volte capita che le loro bande si lascino indietro tesori o oggetti di valore che avrebbero potuto prendere facilmente.

Chi sono i Distruttori? Questa è la domanda che spesso viene fatta dai sopravvissuti, e che dimora nella mente dei molti nobili o regnanti che hanno subito i loro attacchi. Se qualcuno ha la risposta a questa domanda, o un buon livello di conoscenza di questi assassini, si rifiuta di parlare (anche perché se la rivelasse potrebbe venire velocemente messo a tacere dagli stessi assassini che ha tradito).

I Distruttori non si fidano di nessuno al di fuori dei membri della propria banda, e si pensa che, data la natura dei loro atti, anche tra di loro possa esistere di rado un certo grado di fiducia. Quel poco che si sa dei Distruttori non è finora riuscito a salvare una sola comunità dalla loro sete di sangue. Alcuni coraggiosi e alcuni regnanti hanno considerato l'idea di infiltrarsi all'interno dei loro ranghi, ma hanno dovuto ammettere che un piano del genere ha poche probabilità di successo fino a che non si riesce ad avere qualche informazione in più sulle motivazioni di questi gruppi e sui luoghi in cui si radunano. Di certo qualunque tentativo di spiarli sarebbe incredibilmente pericoloso per gli agenti che tentano di farlo, ma alcuni potrebbero decidere di correre il rischio se la perdita di vite che i Distruttori finiscono per causare potesse venire ridotta o eliminata. Di certo, la ricompensa per il successo di una missione del genere sarebbe principesca.

Alcuni dicono che gli uomini e le donne che si uniscono ai Distruttori agiscano in questo modo perché non hanno più alcun rispetto per la vita, e in questa speculazione c'è più

del vero di quanto si pensi. Odio, malizia e amarezza verso tutte le genti sembrano davvero essere alla base di ogni comportamento e ogni convinzione dei Distruttori, ma le ragioni dietro a questa verità sono ancora più cupe. I Distruttori sono nientemeno che gli strumenti di Erythnul, la Divinità del Massacro, a volte chiamato "il Molteplice". Alcuni tra i più blasfemi e orribili atti mai commessi al mondo sono direttamente opera dei Distruttori, e sono stati commessi per diffondere lo spregevole credo di Erythnul. Tra le loro schiere si contano le persone più orribili e crudeli che abbiano mai visto la luce del sole. Soldati che hanno tradito la loro nazione e il loro giuramento per profitto, rapitori che hanno assassinato le loro vittime anche se il riscatto era stato pagato pienamente, assassini di massa i cui crimini sono troppo orribili persino per essere nominati; i Distruttori accettano tra le loro fila questa gente a braccia aperte, in quanto sono ottimi candidati per diffondere il messaggio di caos e di distruzione di Erythnul nel mondo. I Distruttori servono il loro signore alimentando il panico, la malvagità e l'orrore ovunque vadano. Attaccano vittime a caso, uccidono, mutilano, saccheggiano e distruggono senza ragione, lasciando dietro di sé più caos e orrore possibile. Solo i Distruttori conoscono le ragioni dietro i loro atti di perversa oppressione.

Dal momento che verrebbero cacciati e attaccati se si mostrassero liberamente, i Distruttori non hanno una base operativa centrale. Anzi, è per lo stesso motivo che molti luoghi di adorazione di Erythnul rimangono nascosti. Le comunità di dimensioni

più grandi a volte celano un piccolo culto di questo tipo nascosto nelle zone più torbide della città, e spesso questi luoghi si rivelano porti sicuri per le bande di Distruttori, anche se rimangono comunque molto rari.

Le bande normalmente conducono una vita seminomadica, ergendo accampamenti più o meno permanenti nascosti nelle terre selvagge e in altre aree remote da cui pianificano le loro crudeli razzie. A volte entrano in quelle città o in quei paesi in cui sanno di po-



ter trovare un tempio segreto dedito al culto di Erythnul, ma lo fanno sempre clandestinamente, per evitare di essere riconosciuti e attaccati per le canaglie assassine che in realtà sono. In questi casi i Distruttori spesso ricevono provviste e rifornimenti dal clero locale, e a volte i chierici impartiscono loro incarichi speciali riguardanti persone o posti verso i quali il Molteplce ha rivolto la sua attenzione personale. Coloro che sono abbastanza sfortunati da imbattersi in un accampamento di Distruttori solitamente vanno incontro alla stessa fine delle vittime originarie dei predoni: la Divinità del Massacro non fa preferenze, e nemmeno i suoi strumenti.

Questa vita segreta, passata a nascondersi nelle terre desolate e a non mettersi in evidenza, rende la localizzazione dei Distruttori assai difficile non solo ai loro avversari, ma anche a coloro che li cercano per unirsi a loro. Trovare i Distruttori e vivere a sufficienza da riuscire a trasmettere l'intenzione di unirsi a loro sono due imprese assai diverse, e i piccoli numeri di cui è composta l'organizzazione sono una testimonianza eloquente della difficoltà di entrambe le imprese. Anche se esistono voci che parlano di bande di Distruttori che fungono da gruppi di reclutamento intente a rapire nuove reclute dai villaggi più remoti o a portare via bambini dalle culle per addestrarli come nuovi membri, si tratta di voci infondate. I Distruttori non hanno alcun bisogno di ricorrere a simili misure estreme per potersi impadronire di nuove reclute. La triste verità è che i Distruttori sanno che la scelleratezza delle loro imprese finirà inevitabilmente per attrarre gli individui dalla mentalità più deviata ai quali le gesta dei Distruttori sembrano uno stile di vita invidiabile.

Quando un aspirante membro si avvicina a una banda ed esprime la sua intenzione, la tattica standard dei Distruttori è quella di attaccarlo *in massa*. Se il nuovo arrivato riesce a tenere loro testa per un determinato periodo di tempo (di solito tra i 3 e i 10 round, a seconda delle dimensioni della banda e della relativa crudeltà del capobanda), ottiene la possibilità di diventare un Distruttore; altrimenti, solo una misera sepoltura. La banda sceglie allora uno dei suoi che affronterà il nuovo arrivato in uno scontro uno contro uno, senza alcuna regola tranne il divieto di lanciare incantesimi, in quanto è ferma convinzione dei Distruttori che ognuno di loro debba guadagnarsi la vittoria con la sola forza delle braccia. Se il nuovo arrivato vince (il combattimento è sempre all'ultimo sangue), viene accettato come potenziale Distruttore e sottoposto alla fase finale della sua iniziazione: il Sacrificio del Fuoco.

Mentre il candidato attende in ginocchio, supplicando Erythnul di riempire il suo cuore di odio e rancore, gli altri membri immolano una vittima sacrificale adeguata (preferibilmente umana, ma in casi di necessità anche un elfo, un nano, uno gnomo o un halfling vanno bene). L'aspirante Distruttore deve sacrificare la vittima secondo gli empici riti di Erythnul, che prevedono che sia versato del sangue e che la vittima sia bruciata viva. Dopo questo crudele e orribile atto, la banda dipinge una serie di orribili tatuaggi sul volto dell'aspirante, marchiandolo per sempre come un Distruttore. Una volta che la cerimonia è completa, la sola via d'uscita è la morte.



Nota: Unirsi ai Distruttori significa lasciarsi alle spalle tutto ciò che esiste di buono e di degno. Per questa organizzazione e per i suoi membri non esiste alcun elemento degno di essere salvato. Coloro che intendono unirsi alle loro fila devono essere pronti a partecipare integralmente alla loro missione brutale e selvaggia, se non vogliono affrontare la distruzione per mano dei loro stessi compagni. I Distruttori funzionano meglio in una campagna che non sia già di partenza dotata di toni cupi e oppressivi, in quanto la loro inclusione e la loro presenza da sola è sufficiente a generare quel tipo di atmosfera.

I DM sono liberi di rendere la cerimonia di iniziazione dei Distruttori più ripugnante possibile dal punto di vista morale e più ardua possibile dal punto di vista fisico, facendo uso della propria immaginazione e tenendo d'occhio il buon gusto comune del gruppo di gioco.

I Pugni di Hextor

"Il potere ti mette dalla parte del giusto. E ti fa vivere una bella vita."

A volte arriva il momento in cui anche il despota più oppressivo deve affrontare sfide militari che non possono essere vinte con la sola forza delle sue armate. Invasioni di umanoidi, insurrezioni organizzate, o anche rivolte da parte della gente comune sono riuscite in passato a rovesciare più di un tiranno spietato e civilizzato a cui mancava il potere necessario a riportare l'ordine nei suoi territori. Fortunatamente un tiranno accorto sa sempre da chi può ricevere aiuto, purché sia in grado di pagare. Se può permetterselo, è possibile ingaggiare alcuni tra i mercenari più brutali che il mondo abbia mai conosciuto: i Pugni di Hextor.

I vendicatori rossi nel gioco

A prima vista, potrebbe sembrare che il DM che intenda includere nella sua campagna il clan Bianco o il clan Rosso sia costretto a includere per forza anche il clan rivale. In realtà uno qualsiasi dei due clan può essere incorporato senza dover necessariamente includere l'altro. Nel caso del Vendicatore Rosso basta semplicemente scambiare la rivalità del clan Rosso verso il clan Bianco con un'altra rivalità, verso un'organizzazione, una persona o una creatura che si adatta meglio alle trame del DM. Ad esempio, l'obiettivo dell'odio dei Vendicatori Rossi potrebbe essere una determinata città, nazione o razza. Forse l'organizzazione vive per poter distruggere fino all'ultimo individuo i discendenti di un re nanico che li ha traditi secoli addietro. Forse i segreti dei Vendicatori Rossi sono stati di recente trafugati da una particolare gilda di ladri o una cabala di stregoni, e il clan non avrà pace finché la refurtiva non verrà recuperata e i ladri non riceveranno una punizione violenta e definitiva. Il clan dei Vendicatori Rossi potrebbe perfino essere in rivalità con un'altra classe di prestigio che il DM preferisce rispetto al clan Bianco, come gli arcieri arcani, i maestri del sapere, i Distruttori o i Pugni di Hextor. Basta determinare l'esatta natura dell'inimicizia tra i due gruppi, effettuare i cambiamenti necessari e iniziare a divertirsi.

Questi guerrieri sono stati creati e ricevono molti aiuti dalla Chiesa di Hextor, e sono considerati parte del loro clero. Servono il Flagello della Battaglia combattendo per le cause che sono state approvate e sanzionate dai sacerdoti di Hextor. Sono

conosciuti per la loro efficienza e brutalità, oltre che per la loro incrollabile fedeltà ai patti che sono stati stabiliti, e chi vuole ingaggiarli deve stare estremamente attento ai termini d'impiego, se non vuole diventare la vittima di uno sgradevole fraintendimento (una volta un famoso disaccordo fra i Pugni di Hextor e il loro datore di lavoro finì con il loro ritiro dal campo di battaglia in un momento cruciale, lasciando colui che li aveva ingaggiati direttamente nelle mani dei suoi nemici).

Chi desidera ingaggiare un gruppo di Pugni di Hextor deve prima incontrarsi con il clero di Hextor e chiarire la natura della sua causa guadagnando l'approvazione dei Discordi (i sacerdoti). In genere, una persona intelligente farà del suo meglio per dimostrare loro che la battaglia che i Pugni di Hextor devono intraprendere è fedele, o almeno non contrasta con i dogmi di Hextor. Quindi, schiacciare rivolte ingiustificate, sventare invasioni da parte di umanoidi selvaggi o riportare la legge nelle terre non civilizzate sono in genere i compiti che i Discordi accettano per conto dei loro datori di lavoro. Più è tirannico e senza scrupoli il richiedente, più è probabile che vengano accolte le sue richieste.

A questo punto la Chiesa stipula un accordo esplicito tra il sacerdote di alto rango della zona e il datore di lavoro dei Pugni di Hextor, che viene avvertito di onorare i termini del contratto alla lettera per evitare conflitti con i Pugni di Hextor e con la Chiesa stessa (non sorprende quindi che a volte i datori di lavoro che finiscono per prevalere con l'aiuto dei Pugni di Hextor non siano affatto contenti degli esiti dello scontro).

Oltre a subire le conseguenze più ovvie, ai datori di lavoro che non onorano un contratto viene impedito di ingaggiare di nuovo i Pugni di Hextor. Infine, la Chiesa richiede un consistente tributo in cambio

del braccio armato dei suoi guerrieri più abili.

Il prezzo dipende da una serie di circostanze, inclusi i bisogni più urgenti della Chiesa, il numero di Pugni di Hextor da mettere a disposizione, la natura della battaglia (una battaglia per una causa gradita ad Hextor finisce infatti per costare meno) e i pericoli da affrontare. Si può star certi che qualunque accordo che finisca per portare la Chiesa di Hextor in conflitto contro quella di Heironeous verrà accettato senza altre domande. E se

un datore di lavoro possiede una discreta fortuna ed è disposto a spenderla, può anche aspettarsi che un Generale-Patriarca di incredibile potere guidi il manipolo di Pugni di Hextor da lui ingaggiato.

Una volta ingaggiati, i Pugni di Hextor combattono in modo freddo e senza scrupoli. Inseguono i propri obiettivi con determinazione e incredibile ferocia, il che ha finito per costruire attorno a loro una reputazione di grande crudeltà. I Pugni di Hextor continuano a combattere fino a che il loro avversario non viene sconfitto, i termini del loro accordo non sono stati onorati o finché il contratto non rimane valido. In nessun altro caso abbandonano il campo di battaglia. Sono tutti preparati a morire al servizio del Campione del Male. Poiché si tratta di un culto guerriero, la Chiesa si aspetta che i Pugni di Hextor prevalgano contro un grande numero di avversità, e siano quindi disposti ad utilizzare qualunque metodo per assicurarsi la vittoria. L'intolleranza del fallimento è una delle ragioni principali per cui i Pugni di Hextor sono così zelanti nel volersi assicurare la vittoria sul campo di battaglia: in caso di fallimento, una volta ritornati dai loro padri spirituali, li aspetta qualcosa di peggio di una morte onorevole sul campo di battaglia.

Diventare membro di questa famigerata fratellanza di mercenari è difficile almeno quanto ingaggiarli: chi vuole unirsi ai Pugni di Hextor deve cercare un tempio dedicato a questa divinità e presentarsi ad un sacerdote per il reclutamento. Ottenere un'udienza con questi chierici non è difficile, ma è ciò che segue a rivelarsi arduo e spesso fatale. Il clero di Hextor non cerca tagliagole e briganti improvvisati: vuole solo i veterani migliori e più esperti. I candidati devono dimostrare il proprio valore sottoponendosi ad una serie di prove rigorose fino a sfiorare il sadico, conosciute come le Prove di Hextor. Le Prove sono state create per scremare i deboli di cuore e di volontà dagli aspiranti meritevoli. Le Prove richiedono che l'aspirante infligga violenza e sofferenza e a volte anche uccida una vittima designata dal culto. La Chiesa di Hextor crede fermamente che le Prove permettano agli aspiranti di dimostrare la giusta attitudine e la risolutezza necessaria ad entrare a far parte dei ranghi dei Pugni di Hextor. Le Prove portano anche altri benefici, come la possibilità di scoprire gli infiltrati che pensano di entrare a far parte dell'organizzazione per spiare o creare il caos dall'interno. Più di un paladino o cavaliere coraggioso si è rivelato per ciò che era rifiutandosi di prendere parte ai massacri e alle attività indegne che vengono richieste ad un potenziale Pugno di Hextor, consegnandosi così alla morte pur di non violare i suoi principi e il proprio codice morale. I terrificanti dettagli sono da determinare di campagna in campagna.

Dopo che un aspirante ha dimostrato il suo valore al clero, deve entrare nello stesso tempio di Hextor in cui ha fatto richiesta di essere ammesso per aspettare il momento della cerimonia di investitura. La Chiesa di Hextor accetta nuovi membri solo in determinati momenti dell'anno che corrispondono alle festività del dio, e i aspiranti che sono stati accettati devono aspettare questo momento all'interno della struttura del tempio. Non è consentito loro di uscire neanche nelle



immediate vicinanze, pena la morte.

Mentre aspettano l'investitura devono trascorrere le loro giornate ricevendo gli insegnamenti di Hextor da parte dei sacerdoti che si occupano del reclutamento, e compiendo qualunque atto sgradevole o degradante i chierici abbiano destinato per loro (naturalmente, come ulteriore prova della loro devozione verso Hextor).

Quando arriva il momento dell'investitura, i chierici radunano i candidati e li conducono nel luogo della cerimonia, spesso in un luogo remoto e isolato ad una certa distanza dal tempio, anche se alcuni dei templi di Hextor più ricchi e vasti hanno delle sale cerimoniali all'interno delle loro mura (di solito al di sotto dei piani principali, per attutire il rumore che la cerimonia produce). Si dice che la cerimonia in questione sia così crudele e inumana da cambiare per sempre i sopravvissuti. Quelli che sopravvivono diventano Pugni di Hextor. La gente parla di loro sussurrando e guardandosi terrorizzata dietro le spalle, e racconta storie di sacrifici umani, omicidi rituali e orge di sangue così orribili da far sembrare gli atti che compiono sul campo di battaglia una passeggiata nei campi in una sera d'estate. Tuttavia, visto che ai Pugni di Hextor e al clero di Hextor è proibito parlare delle loro cerimonie a chiunque sia esterno al culto, non si hanno dettagli più concreti su di esse. Gli unici fatti che emergono sono le prove tangibili: i candidati che sopravvivono alle cerimonie e diventano Pugni di Hextor a pieno titolo portano delle orrende cicatrici sul volto, sul collo e sulle braccia. Questi segni non vengono spiegati da chi li porta, anche se l'espressione di un Pugno di Hextor a cui vengono chiesti chiarimenti oscilla tra l'orgoglio e la paura.

I Vendicatori Rossi

"Viviamo solo per la vendetta."

I Vendicatori Rossi hanno solo una ragione di vita: la vendetta. Le leggende dei clan parlano di gravissimi torti subiti in passato per mano dei loro principali rivali, il clan Bianco. Il disonore e il risentimento generato da questo torto ha covato a lungo negli animi dei Vendicatori Rossi dal tempo in cui il clan Bianco

rubò la conoscenza segreta dell'energia *ki* dal clan Rosso. Ogni membro del clan deve far proprio questo fardello e portarlo sulle sue spalle per tutta la vita, convogliando tutti i suoi sforzi e le sue energie verso il danneggiamento e la distruzione del clan Bianco.

La storia dei Vendicatori Rossi narra che il clan scoprì l'esistenza del *ki* secoli fa, e che abbia lavorato al perfezionamento e alla comprensione di quel potere fin da allora. I Vendicatori Rossi credono che il *ki* sia un'energia posseduta da tutte le creature viventi. Gran parte dell'addestramento dei Vendicatori Rossi è basato sulla comprensione e sull'apprendimento della forza concentrata del *ki*, e gli effetti prodotti dalla progressiva maestria di questa disciplina sono notevoli. I Vendicatori Rossi ricevono la maggior parte del loro addestramento e del loro indottrinamento in piccoli templi ben nascosti situati sia nelle aree popolate che in quelle desertiche. Il loro tempio principale è nascosto nel cuore di una intricata foresta.

I dettagli, la storia e i poteri *ki* (forse diversi) del clan Bianco sono lasciati alla creazione di ogni specifica campagna.

Molti Vendicatori Rossi sono tali per nascita, non perché lo sono diventati: quasi tutti i Vendicatori Rossi sono imparentati tra loro e hanno legami familiari di qualche tipo l'uno con l'altro. Alcuni membri della famiglia vengono avviati allo studio delle energie *ki* fin dalla primissima età, specialmente se dimostrano una qualche affinità naturale per questo potere. Altri invece devono attendere il raggiungimento della maggiore età. Altri non vengono mai introdotti del tutto in questo circolo educativo, ma ricevono altri ruoli e altri doveri necessari al sostentamento del clan.

Ci sono stati rari casi in cui il clan ha ammesso altri stranieri all'addestramento *ki*, ma si trattava di stranieri che avevano reso loro grandi servizi. I pochi fortunati a cui viene concesso questo onore sono tenuti a usare queste capacità per aiutare i Vendicatori Rossi ad ottenere vendetta sui loro nemici, diventando di fatto membri del clan a loro volta. Coloro che abusano del proprio addestramento o lo usano per scopi contrari ai progetti del clan diventano bersagli di nuove vendette personali.

Vendette nel Gioco

La sete di vendetta può essere un ingrediente fondamentale per creare una storia emozionante e personaggi interessanti. Ma le vendette possono anche creare problemi nel gioco, se lasciate in libertà e senza un'adeguata supervisione. Un'eterna sete di vendetta può, ad esempio, rendere difficile trovare motivi adeguati e plausibili per cui un personaggio desideroso di vendetta dovrebbe collaborare con altri avventurieri. Le complicazioni create dall'eventuale inserimento di un Vendicatore Rosso in una compagnia di personaggi già esistenti, nessuno dei quali ha connessioni, nemmeno remote, col bersaglio della sua vendetta, vanno attentamente considerate. Perché il Vendicatore Rosso dovrebbe unirsi al gruppo? Cosa guadagna accompagnandoli? Perché sta facendo cose che non sono collegate all'obiettivo definitivo del suo clan?

Fortunatamente, la presenza di un Vendicatore Rosso in una compagnia può essere facilmente razionalizzata. Forse la compagnia è coinvolta in attività (come una lotta contro alcuni mostri sotterranei) che renderanno il Vendicatore Rosso più forte e abile se vi prende parte e sopravvive, e che quindi lo renderanno in grado di combattere meglio per la causa del suo capo clan. Forse la compagnia ha intenzione di mettersi in cerca di un particolare tesoro che potrebbe tornare assai utile ai Vendicatori Rossi nella loro missione di annientare i propri rivali: il Vendicatore Rosso potrebbe prendere parte all'avventura per impadronirsi del tesoro, oppure convincere la compagnia ad aiutare i Vendicatori Rossi nella loro causa.

CAPITOLO 4: IL GIOCO NEL GIOCO

In questo capitolo vengono presentati vari modi in cui sia i giocatori che i DM possono trarre vantaggio dalle regole nel corso del gioco. I consigli e le regole aggiuntive spiegate di seguito ampliano e chiarificano molti aspetti delle scelte di gioco e delle loro implicazioni.

ESSERE TUTTO CIO CHE SI PUO

"Molte battaglie sono vinte ancor prima che parta il primo colpo. La tua mente è l'arma più grande."

-Ember

Una delle cose migliori del gioco di DUNGEONS & DRAGONS® rimane la sua versatilità. Chi non ha mai desiderato che ci fossero più classi di giocatori, in modo da poter giocare esattamente il tipo di guerriero o di monaco che si aveva in mente? Forse il giocatore aveva pensato a un guerriero che si guadagna il suo oro attraverso la pirateria invece che attraverso il saccheggio dei dungeon, oppure a un monaco intento a razziare le carovane del deserto, invece di uno insediato perennemente nel suo monastero. Il personaggio può essere personalizzato senza la necessità di creare una nuova classe apposita, facendo uso di uno specifico ordine prioritario delle sue caratteristiche e una selezione attenta delle sue abilità e dei suoi talenti. Alcuni dei ruoli discussi qui di seguito fanno uso di nomi e concetti introdotti nelle classi di prestigio presentate nel Capitolo 2. Le informazioni e le scelte qui di seguito offrono altre possibilità di avanzamento, per coloro che non riescono ad aspettare che il loro personaggio sia qualificato per la classe di prestigio in questione.

Duellante

Forse mettersi in cerca di fortuna in dungeon bui lottando contro i draghi con un'ascia da battaglia non è il modo migliore di vivere. Forse il personaggio preferisce tuffarsi appeso a un lampadario, combattere impugnando un fioretto e scambiare battute sagaci coi suoi compagni in un'ambientazione più raffinata. Ecco come creare un eroe di questo tipo.

Il ruolo nell'avventura

Il duellante è tagliente con la lingua come con la spada, specialmente quando l'avventura lo conduce nei terreni a lui più familiari. I duellanti si ritrovano spesso a capo delle attività del gruppo, a volte perfino come portavoce. Il loro atteggiamento noncurante può essere una risorsa e un tormento per il resto del gruppo, a seconda della situazione, ma è indubbio che il loro fascino e la loro bravura con la spada li rendono alleati utili quando il gruppo esce da un dungeon e si dirige verso una grande città.

Punteggi delle caratteristiche

Il punteggio di Destrezza è fondamentale. I duellanti solitamente preferiscono sacrificare parte delle protezioni in nome della velocità, quindi è bene essere veloci sia in attacco che in difesa. Quando i colpi dei nemici non possono proprio essere evitati, sarà un buon punteggio di Costituzione a mantenerli in vita. Dal momento che il loro fascino e la loro arguzia possono fare la differenza tra l'essere ammessi alla corte del re e l'essere gettati nelle segrete del castello, un buon punteggio di Carisma è un'altra caratteristica fondamentale di qualunque duellante che si rispetti.

Abilità e Talenti

Il duellante si trova a suo agio nelle grandi città, ma questo non vuol dire che il resto del gruppo non abbia bisogno del suo aiuto quando si avventura nelle terre selvagge o nei dungeon. Quindi un duellante necessita di una buona combinazione di abilità sui cui possa fare affidamento sia mentre corteggia una damigella che mentre combatte un orsoguo.

Abilità

Acrobazia (Des), Cavalcare (Sag), Comunicazione Segreta (Car), Conoscenze (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For).

Talenti

Ambidestria, Combattere alla Cieca, Riflessi da Combattimento, Schivare, Mobilità, Attacco Rapido, Maestria, Disarmare Migliorato, Sbilanciare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Parata con Mano Secondaria, Estrazione Rapida, Arma Preferita.

Monaci Combattenti Shao Lin

I leggendari monaci guerrieri dei tempi antichi erano famosi per la loro maestria nelle arti marziali e per la loro dedizione alla ricerca della pace interiore e della consapevolezza cosmica. Anche se vivevano in monasteri isolati, non disprezzavano il mondo esterno, a differenza di molti altri ordini ecclesiastici: seguivano gli sviluppi sociali e politici con grande interesse, e intervenivano dove e quando lo ritenevano necessario.

Il ruolo nell'avventura

I monaci combattenti normalmente non lasciano la sicurezza dei loro monasteri a meno che non ci sia una seria necessità della loro presenza nel mondo esterno, e quando lo fanno di solito non viaggiano da soli. Se le circostanze richiedono che un monaco combattente parta da solo, spesso il monaco indossa un travestimento e occulta la propria identità e la propria professione. Quindi un monaco combattente in mezzo a un gruppo di avventurieri potrebbe essere lì sotto mentite spoglie, ad aiutare o ostacolare il gruppo in base alle istruzioni ricevute dal suo tempio.

Punteggi delle caratteristiche

In quanto rappresentante standard della sua classe, un monaco combattente si affida principalmente ai suoi punteggi di Destrezza e di Saggezza. Un buon punteg-

gio di Carisma è utile, in quanto il monaco spesso si affida all'inganno per raggiungere i suoi scopi.

Abilità e Talenti

Un monaco combattente dovrebbe scegliere quelle abilità che gli permettono di portare a termine i compiti assegnatigli dal tempio senza attirare su di sé attenzioni indesiderate.

Abilità

Acrobazia (Des), Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For).

Talenti

Sensi Acuti, Ambidestria, Combattere alla Cieca, Calcio Ruotato, Schivare, Attacchi Stordenti Extra, Pugni Fulminei, Balzo della Mantide, Mobilità, Tocco del Dolore, Attacco Rapido, Resistenza Fisica, Maestria, Disarmare Migliorato, Sbilanciare Migliorato, Attacco Turbinante, Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce, Afferrare Frecce, Abilità Focalizzata, Combattere con Due Armi.

Gladiatore

Il gladiatore vive per combattere e combatte per vivere. Forse è per amore del ruggito della folla e l'acclamazione del pubblico, o forse solo per soldi. Forse ama misurare la propria forza e il proprio coraggio in un continuo faccia a faccia con la morte... o forse è uno schiavo, costretto a combattere per il piacere altrui finché non riuscirà a guadagnarsi la libertà. Qualunque sia il motivo, è un guerriero professionista che mette in gioco il suo corpo e le sue doti contro un'orda di avversari, sotto gli occhi di un pubblico pronto ad applaudire alla sua vittoria o alla sua dipartita.

Il ruolo nell'avventura

Il gladiatore vive in una società che dà grande valore al combattimento pubblico, che sia solo per lo sport o per la possibilità di sbarazzarsi facilmente degli individui più indesiderati. Un gladiatore che si unisce a un gruppo di avventurieri normalmente rientra in una di queste categorie. O è un uomo libero che combatte nell'arena per ottenere fama e denaro, ed è quindi in grado di andare all'avventura quando vuole nel suo tempo libero, oppure può trattarsi di uno schiavo gladiatore fuggito. Indipendentemente dai suoi motivi, il ruolo del gladiatore nel gruppo di avventurieri rimane sempre quello del guerriero: di solito è in prima fila in ogni mischia, e fa uso delle sue abilità e dei trucchi che ha appreso nell'arena per contribuire alle vittorie dei suoi compagni.

Punteggi delle caratteristiche

Come nel caso di molti combattenti che passano gran parte del tempo in mischia, faccia a faccia e corpo a corpo col nemico, dei buoni punteggi di Destrezza e di

Costituzione lo aiutano a sopravvivere più a lungo. Il combattimento tra gladiatori è quasi sempre basato sull'infliggere danni all'avversario, anche se il combattimento non è all'ultimo sangue. Quindi un alto punteggio di Forza aiuta il combattente a neutralizzare il proprio avversario più in fretta, incrementando sia i suoi tiri per colpire in mischia che quelli per i danni.

Abilità e Talenti

Vanno scelte quelle abilità che migliorano il proprio valore in combattimento e che mantengono il gladiatore in vita, specialmente contro molteplici avversari nell'arena.

Abilità

Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Empatia Animale (Car), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Scassinare Serrature (Des).

Talenti

Ambidestria, Combattere alla Cieca, Vista Cieca nel Raggio di 1,5 Metri, Incalzare, Schivare, Resistenza Fisica, Critico Migliorato, Colpo Senz'Armi Migliorato, Bloccare Scudo, Attacco Poderoso, Esperto con lo Scudo, Robustezza, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Arma Focalizzata.

Pirata

Non tutti gli avventurieri si guadagnano da vivere saccheggiando i dungeon. Alcuni saccheggiano navi e fortezze su isole! I pirati sono il flagello



delle rotte marittime, dei laghi e perfino dei fiumi più grandi del mondo in cui si svolge la campagna.

Il ruolo nell'avventura

I pirati sono dei fuorilegge. Vivono con mezzi che quasi tutte le nazioni civilizzate considerano illegali, e sono mossi da un profondo desiderio di libertà personale e da un'avidità altrettanto forte. È per questo che il pirata è un nefasto criminale per alcuni e un eroico amante della libertà per altri.

Punteggi delle caratteristiche

Il pirata ha bisogno di essere forte e robusto per resistere a una vita fatta di arrembaggi marittimi, quindi vanno preferiti i punteggi alti a Forza e Costituzione. Anche il punteggio di Destrezza va tenuto d'occhio, in quanto indossare armature pesanti in queste situazioni è un buon modo per affogare presto.

Abilità e Talenti

I pirati agiscono principalmente a bordo delle loro navi, quindi è bene scegliere abilità che tornino utili vivendo in mare.

Abilità

Artigianato (costruzione navi) (Int), Conoscenze (costruire navi, cartografia, geografia, navigazione, conoscenza del mare) (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Professione (carpentiere, pescatore, costruttore navale) (Int), Scalare (For), Usare Corde (Des).

Talenti

Ambidestria, Incalzare, Riflessi da Combattimento, Schivare, Resistenza Fisica, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere Senz'Armi Migliorato, Mobilità, Parata con Mano Secondaria, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Robustezza, Arma Focalizzata, Combattere con Due Armi.

Predone del deserto

Un guerriero seminomade è in grado di sopravvivere nelle terre più ostili: le distese desertiche. Il suo primo dovere è quello di difendere la propria gente dai molti pericoli che popolano le distese spietate del deserto, tra cui bande di predoni rivali e mostri orribili. Il predone fa quello che deve per sopravvivere, se necessario anche razziare gli accampamenti delle altre tribù che abitano nel deserto o le città-oasi che dispongono del bene più prezioso in assoluto: l'acqua.

Il ruolo nell'avventura

Nel suo habitat il predone funge a volte da guardiano o da guida per quegli individui o quei gruppi che si sono guadagnati il suo favore, attraverso l'amicizia o attraverso il pagamento. Al di fuori del suo habitat il predone appare come una figura esotica e minacciosa impegnata a confrontarsi con le strane usanze delle altre culture. In entrambi i casi, il predone rimane un avversario temibile.



W&T zero

Punteggi delle caratteristiche

Va data priorità alla Saggezza, dal momento che gli sciocchi muiono in fretta nelle terre bruciate del deserto. Inoltre, le armature pesanti nel deserto spengono più vite di quante ne riescano a salvare, quindi un alto punteggio di Destrezza torna assai utile al predone.

Abilità e Talenti

In un ambiente così ostile, la abilità sono fondamentali per poter sopravvivere. Scegliere bene significa salvarsi la vita.

Abilità

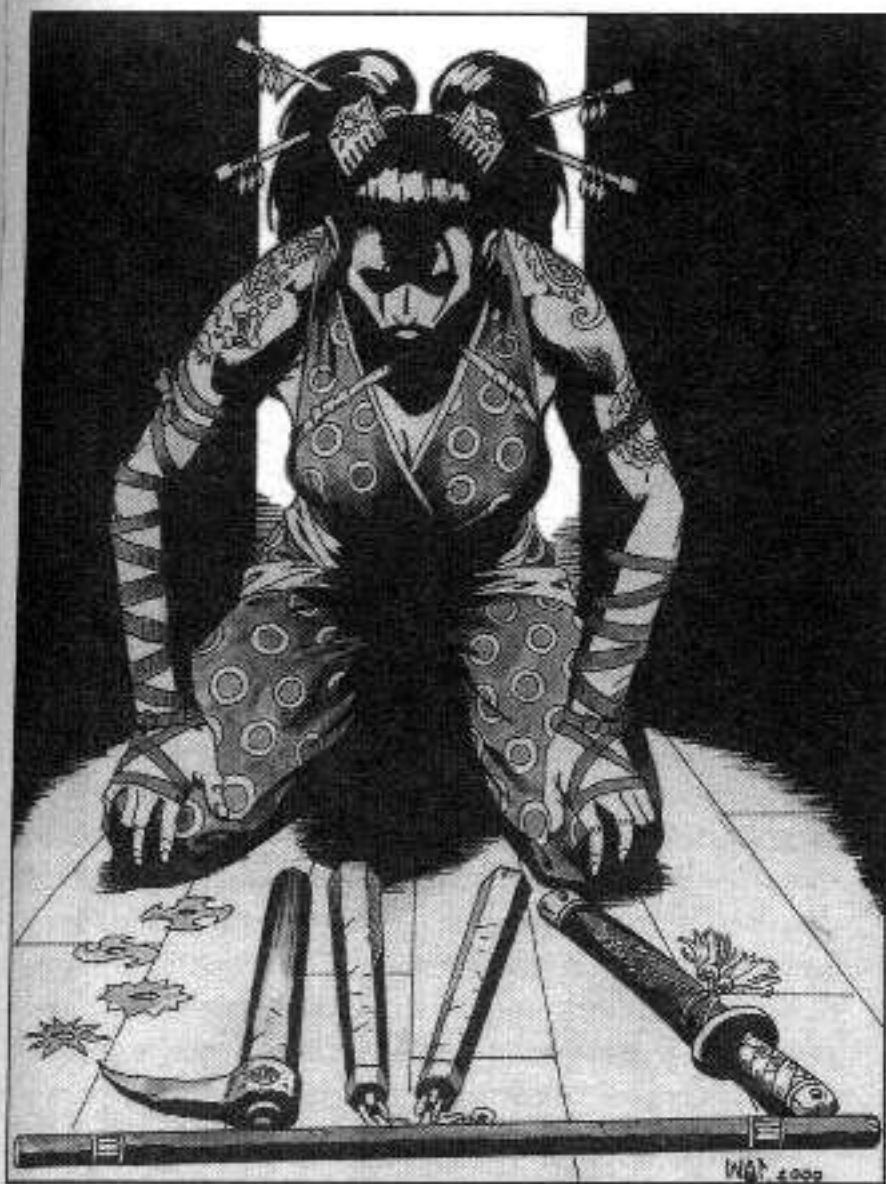
Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (Int), Empatia Animale (Car), Nascondersi (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Scalare (For).

Talenti

Sensi Acuti, Combattere alla Cieca, Incalzare, Resistenza Fisica, Combattere in Sella, Tirare in Sella, Travolgere, Attacco in Sella, Carica Devastante, Attacco Poderoso, Seguire Tracce, Arma Focalizzata.

AVANZAMENTO: COME SCEGLIERE BENE

I punti esperienza ottenuti sono finalmente sufficienti per passare dal 2° al 3° livello, e il giocatore si prepara a scegliere un nuovo talento! Quale scegliere? Prima di decidere, è meglio porsi queste domande:



Cosa vuole fare il personaggio in futuro?
Cosa ha già fatto?

È sul punto di qualificarsi per una classe di prestigio?
Se la risposta è sì, dovrebbe attenersi a certe linee guida man mano che acquisisce nuovi talenti. Si prenda in considerazione il seguente esempio:

Personaggio: Mezzelfo guerriero di 2° livello.

Obiettivo: Classe di prestigio della guardia nera.

Talenti Attuali: Iniziativa Migliorata, Attacco Poderoso, Incalzare.

La scelta più logica per il prossimo talento del personaggio è Spaccare l'Arma Potenziato, visto che soddisfa i requisiti necessari per qualificarsi per la classe di prestigio.

A questo punto, invece, supponendo che il personaggio intenda qualificarsi per la classe di prestigio del cavaliere che si trova in questo libro (vedi pagina 13), vediamo quale sarebbe la scelta più appropriata.

Personaggio: Mezzelfo guerriero di 2° livello.

Obiettivo: Classe di prestigio del cavaliere.

Talenti Attuali: Combattimento alla Cieca, Schivare, Combattere in Sella.

Uno dei prerequisiti della classe del cavaliere è il talento Carica Devastante. Da notare che in aggiunta al talento Combattere in Sella, sarà necessario anche il talento Attacco in Sella. Prendere a questo punto il talento Attacco in Sella sarà una scelta previdente, poiché

in questo modo sarà possibile acquisire il talento Carica Devastante al 4° livello.

COME AFFRONTARE QUALUNQUE AVVERSARIO (E SOPRAVVIVERE)

"La discrezione è una delle principali virtù dei valorosi, a meno che non ci siano le vite dei propri compagni in gioco."

-Ember

Avversari dotati di portata

Il migliore consiglio che si può dare a chi deve affrontare avversari i cui attacchi hanno una certa portata potrebbe essere: rimanete a distanza! Tuttavia, ci sono anche altre strategie che possono tornare utili:

- Attaccare con armi a distanza, colpendo questi avversari con frecce, quadrelli, lance e incantesimi a distanza.
- Usare talenti come Mobilità, che forniscono un bonus alla Classe Armatura quando si è soggetti ad attacchi di opportunità. Se il personaggio riesce a minimizzare i vantaggi dell'avversario in questo modo potrà scontrarsi con lui alla pari.
- Mandare un personaggio dotato del talento Mobilità e di una buona Classe Armatura contro il nemico, e mentre affronta il nemico mandare un altro personaggio ad attaccare quest'ultimo sul fianco (meglio ancora se con un attacco furtivo).
- Prendere il volo non appena possibile e fare piovere attacchi dall'alto, rimanendo comunque fuori portata e al sicuro.

Avversari non morti

Quando si affrontano delle creature non morte, essere preparati allo scontro è fondamentale. Se i giocatori sono a conoscenza del fatto che stanno affrontando delle creature non morte prima ancora dello scontro, faranno bene a non allontanarsi troppo dal loro chierico, o rimpiangeranno di non aver acquisito essi stessi qualche livello in questa classe. Quando il gruppo viaggia in aree infestate da non morti, bisogna assicurarsi che il chierico sia sempre nella condizione di provare a scacciare eventuali non morti al momento giusto. È quindi necessario proteggerlo mentre si combattono altri nemici, in modo che non subisca ferite che potrebbero limitare le sue abilità in combattimento nel momento in cui si incontreranno dei non morti. Non c'è ragione di criticare un chierico che si guarisce con la magia prima di una battaglia con dei non morti. Se egli cade, l'intero gruppo è condannato.

Una volta che il gruppo ha ingaggiato un combattimento contro questi nemici, bisogna sempre tenere presente che essi non hanno le stesse debolezze delle creature viventi. Non possono venire ammorbiditi con pugni e fendenti in attesa che un mago lanci l'incantesimo sonno, poiché non sono vulnerabili a questo tipo di magie. In aggiunta, oltre ad infliggere i normali danni, il tocco dei non morti spesso ha degli sgradevoli effetti collaterali, come la paralisi del ghoul o il risucchio di energia del wight. Gli attacchi di contatto ignorano la maggior parte dei bonus alla CA, quindi non si pensi

che una cotta di maglia sia in grado di proteggervi contro un wraith!

Contro i non morti è meglio tentare di utilizzare attacchi a distanza finché possibile, invece di gettarsi nella mischia. In questo modo è possibile guadagnare tempo, e se si riesce ad eliminare questi nemici da una certa distanza prima che si avvicinino a sufficienza da usare i loro attacchi a contatto, tanto meglio.

Avversari volanti

Le possibilità di sconfiggere avversari volanti dipendono interamente dalla capacità di un personaggio di volare a sua volta. Se non è possibile, le cose si fanno più difficili e la cosa migliore da fare rimane comunque cercare una copertura e tentare di colpire il nemico che vola con attacchi a distanza o incantesimi fino a che non muore o viene messo in fuga.

Se invece un personaggio ha anch'esso la possibilità di volare, potrebbe decidere di sollevarsi da terra per combattere il suo nemico in aria. Va ricordato che il fatto che un personaggio stia volando non lo priva di nessuna delle sue forme di attacco: può sempre caricare o attaccare sul fianco, anche in volo. Anzi, le sue possibilità di attaccare sul fianco ora coinvolgono tutte e tre le dimensioni.

Avversari imbattibili

A volte si è costretti ad affrontare nemici che, per quanto ci si impegni, non è possibile sconfiggere. A meno che non si stia giocando una campagna in cui i personaggi vengono intenzionalmente messi in situazioni particolari, un gruppo di quattro monaci di 1° livello non può sconfiggere tre orsi crudeli. Imparare a distinguere le battaglie che non si possono vincere è un'abilità che dovrebbe venire acquisita prima possibile nella propria carriera di avventurieri, specialmente se ci si augura che la carriera in questione sia lunga e ricca di successi.

Questo può sembrare un consiglio strano considerando che l'eroismo comporta spesso il rifiuto di arrendersi, anche contro un mare di avversità. Tuttavia, un personaggio che vive della propria spada e senza alcun compromesso può aspettarsi solo una carriera breve e che non lascerà il segno. Inoltre, finirà sicuramente in contrasto con i suoi compagni quando riconosceranno che una ritirata strategica è a volte una scelta più appropriata che combattere faccia a faccia un nemico che non è possibile sconfiggere. Combattere fino alla morte ogni nemico che si mette sulla strada dei personaggi non li aiuta certo a raggiungere i loro obiettivi, soprattutto quando c'è una missione da compiere.

Se i giocatori pensano che un determinato incontro potrebbe essere troppo difficile da affrontare, dovrebbero prendere in considerazione i rischi che comporta e confrontarli con i vantaggi che deriverebbero da una vittoria. Si consideri l'esempio di un gruppo che sta cercando di intrufolarsi nella tana di un drago verde, sepolta nel fitto di una foresta, con l'intenzione di ucciderlo (e di impossessarsi del suo tesoro). Il gruppo sa perfettamente che il drago si trova da qualche parte all'interno della foresta, ma non ha idea della sua esatta posizione. Improvvisamente, dal folto della boscaglia

emergono due giganti delle colline, e si fermano per parlare bloccando la strada al gruppo. Dovrebbero essere affrontati o no?

La risposta dipende da quello che è possibile guadagnare da uno scontro del genere, contro i rischi che si correrebbero.

Bisogna innanzitutto pensare alle condizioni attuali del gruppo. Dispone delle armi, delle abilità, dei talenti e dell'equipaggiamento necessario per sconfiggere avversari del genere? Se la risposta è "no", non solo i giganti dovrebbero essere evitati, ma il gruppo non dovrebbe nemmeno trovarsi nel fitto della foresta a dare la caccia ad un drago.

Il gruppo è nel pieno delle sue forze, al massimo dei punti ferita e con molte magie curative a disposizione? Se spera di riuscire a trovare e uccidere il drago in questione la risposta dovrebbe essere "sì".

Un combattimento contro due giganti lascerà il gruppo abbastanza in forze da continuare a dare la caccia al drago? Se la risposta è negativa, diventa importante decidere se l'obiettivo originale è più importante di uno scontro contro questi nuovi nemici. Se venissero sconfitti, ma solo con un grande sforzo in termini di punti ferita e magie, il gruppo dovrebbe scegliere di continuare la caccia al drago il giorno seguente, dopo il giusto riposo.

I giganti in questione portano qualcosa di valore, e in particolare qualcosa che potrebbe rivelarsi utile per trovare o combattere il drago che si trova in zona? In questo caso (forse uno dei giganti porta con sé un grosso randello che viene riconosciuto come un *randello+3 di controllo dei dragli*) bisognerebbe determinare se ottenere quell'oggetto valga i danni che i giganti potrebbero infliggere al gruppo se provasse ad impossessarsene.

I giocatori hanno ragione di credere che i giganti, se verranno sconfitti ma non uccisi, potranno offrire ulteriori informazioni sulla loro preda? Se le cose stanno così, attaccarli potrebbe essere una buona idea, magari tentando di mettere almeno uno di loro in condizione di non nuocere, o di catturarlo.

TATTICHE

Il *Manuale del Giocatore* e la *Guida del DUNGEON MASTER* cercano di spiegare in dettaglio ciò che accade in combattimento, ma entrambi i libri sono così pieni di informazioni che non è stato possibile includere numerosi esempi sull'applicazione delle regole. Quindi, cogliamo questa opportunità per includere alcuni esempi legati al combattimento.

Usare il talento Incalzare

Prima di decidere se compiere una normale azione di attacco o un'azione di attacco completo bisogna assicurarsi che il personaggio sia in una posizione che gli consenta di sfruttare eventuali abilità o talenti eroici che potrebbe decidere di usare. Ad esempio:

Tordek, un guerriero di 15° livello che possiede sia il talento Attacco Poderoso che Incalzare, sta combattendo due giganti del fuoco. Nel corso del round Tordek inizia la sua azione nella seguente posizione (ogni quadrato equivale ad 1,5 metri).

		G1
G2		
		T

Durante la sua azione Tordek, pregustando l'idea di usare l'azione di attacco completo contro il gigante #1, si muove e attacca. Se vuole compiere l'azione di attacco completo, può muoversi solo di 1,5 metri nella sua azione (prima, durante o dopo l'attacco), quindi si sposta davanti al gigante #1 così:

		G1
G2		T
		↑

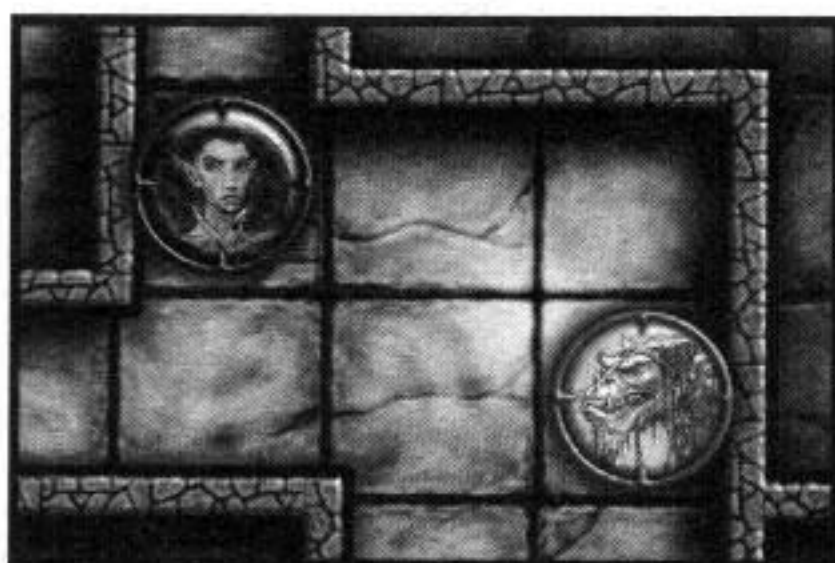
Cosa c'è che non va nel disegno? Tordek ha fatto un errore: si è mosso in una maniera che non gli consente di sfruttare tutti i vantaggi che i benefici dell'azione di attacco completo e del talento Incalzare gli offrono. Dalla sua posizione può minacciare solo il gigante #1, e se riuscisse ad abbattere il suo bersaglio non potrebbe usare Incalzare contro il gigante #2 (Incalzare non consente di effettuare una correzione di 1,5 metri prima di usarlo per l'attacco!).

Tordek dovrebbe invece muoversi in modo da terminare la sua azione in questa posizione:

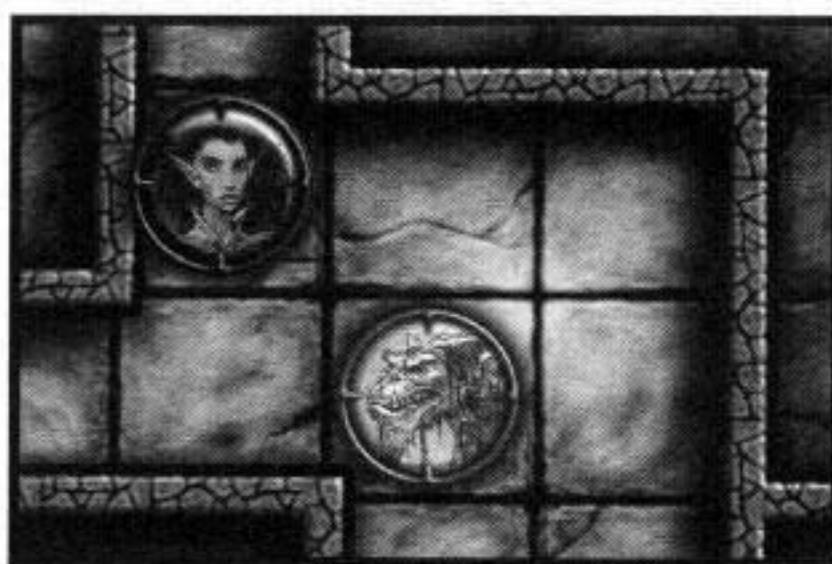
		G1
G2	T	
		↖

Da questa posizione, Tordek minaccia sia il gigante #1 che il gigante #2 e può trarre pieno vantaggio dall'azione di attacco completo e da Incalzare. Ecco i vantaggi ottenuti da questa situazione al solo costo di venire colpiti una volta in più:

- Tordek non ha bisogno di specificare i bersagli prima di effettuare i suoi attacchi.
- Può ritardare la decisione sull'opportunità o meno di eseguire un'azione di attacco completo finché non è il momento di compiere il suo primo attacco del round.
- Se non abbatte il gigante #1 col suo primo attacco, può scegliere di compiere un'azione di attacco completa e ottenere altri due attacchi iterativi.
- Se abbatte il gigante #1, può usare Incalzare per attaccare il gigante #2 come indicato prima.

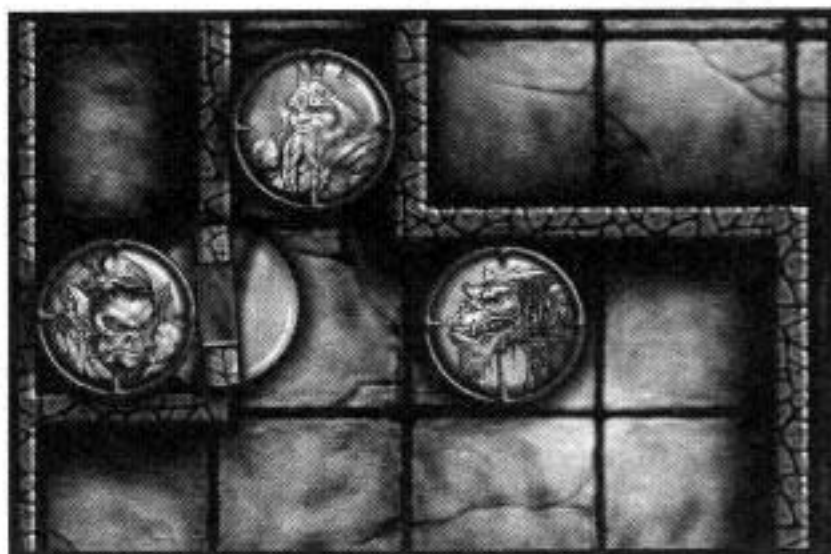


Il beneficio della Portata: L'ogre (con una portata di 3 metri) può colpire Mialee, mentre lei non può ancora colpirlo in quanto ha una portata di soli 1,5 metri. E se usa il suo arco, provoca un attacco di opportunità. Quindi Mialee è davvero nei guai...

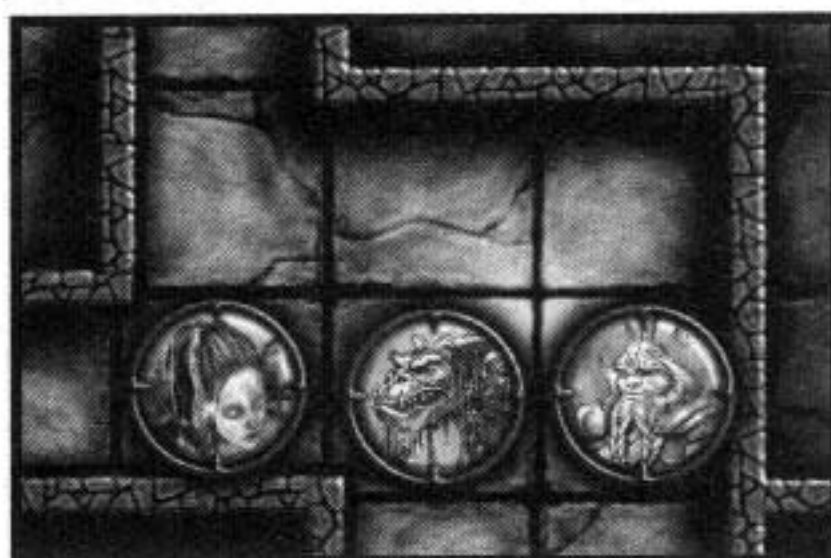


...e l'ogre peggiora le cose ulteriormente spostandosi di 1,5 metri per essere ancora più vicino a Mialee. Ora Mialee non può ritirarsi senza provocare un attacco di opportunità; ritirarsi, inoltre, fornisce solo un "passaggio gratuito" fuori dal primo quadrato del sentiero di ritirata, e l'ogre è pur sempre dotato di una portata di 3 metri. Che Mialee scelga di muoversi a nord o a sud ovest, deve comunque uscire da un quadrato minacciato dall'ogre. Questo ogre è piuttosto furbo: se avesse fatto la sua correzione di 1,5 metri a nord ovest invece che diret-

tamente ad ovest, Mialee sarebbe potuta fuggire a nord, in quanto l'ogre non avrebbe potuto compiere attacchi di opportunità contro avversari con una copertura di metà o più (che le viene fornita dall'angolo).



Combattere oltre un angolo: Gli angoli forniscono metà copertura se il combattimento avviene attorno ad essi o tre quarti di copertura se ci si limita a sporgersi oltre. Tordek ottiene un bonus di copertura +4 alla CA contro l'ogre e l'ogre ottiene lo stesso bonus contro gli attacchi di Tordek. Se il goblin dietro la porta la apre a sufficienza per vedere chi sta facendo rumore, ottiene un bonus alla CA di +7 contro gli attacchi di Tordek. Se apre la porta e lancia un giavellotto, tuttavia, ottiene solo un bonus alla CA di +4 e Tordek ottiene un bonus alla CA di +4 contro l'attacco con il giavellotto. Tordek non ha diritto ad un attacco di opportunità contro il goblin, in quanto la copertura rende il goblin immune agli attacchi di opportunità.



Attaccare il fianco: Tordek e Lidda ottengono entrambi dei bonus +2 per attaccare sul fianco ai loro attacchi contro l'ogre in quanto sono esattamente l'uno opposto all'altra. Inoltre, Lidda ha diritto ad un attacco furtivo contro l'ogre ogni round. Se l'ogre compie un'azione di movimento per togliersi di mezzo, provoca un attacco di opportunità da almeno uno degli avventurieri (e forse anche da entrambi). Ma l'ogre può anche effettuare una correzione di 1,5 metri senza provocare alcun attacco di opportunità, e in quel caso può compiere tutti i suoi attacchi iterativi. Se si muove a nord, Tordek e Lidda possono continuare coi loro attacchi sui fianchi spostandosi a loro volta di un quadrato a nord. Se l'ogre



si muove a nord ovest, sud o sud est, impedisce temporaneamente gli attacchi sui fianchi, in quanto Tordek necessita almeno di 2 round per portarsi di nuovo al suo fianco usando le sue correzioni di 1,5 metri. Ma se l'ogre si sposta a nord est, diventa immune a entrambi gli attacchi sui fianchi fin quando rimane in quella posizione. A volte essere con le spalle al muro può rivelarsi utile.

FARE I CALCOLI

Quand'è il momento giusto per un monaco per scatenare la sua raffica di colpi? Quand'è che un'arma +2 è meglio di un'arma affilata +1? Niente paura: ecco i calcoli già fatti, pronti per l'uso.

Raffica o non raffica

Quando un monaco usa la sua raffica di colpi, ottiene un attacco extra al costo di una penalità di -2 per ogni attacco. Normalmente una raffica di colpi è una buona tattica da usare contro quei nemici facili da colpire e una pessima idea contro quelli difficili da colpire. La tabella che segue riassume quanti colpi è lecito aspettarsi in un round se si usa o meno la raffica di colpi, a seconda di quale punteggio è necessario ottenere con un d20 per mettere a segno un colpo (col proprio primo attacco, il migliore) e di quanti attacchi si ottengono senza la raffica di colpi.

Ad esempio, al 6° livello Ember (che ha un bonus di For +3) ottiene due attacchi senz'armi per round a +7 e +4. Se utilizza una raffica di colpi, ottiene tre attacchi a +5, +5 e +2. Se attacca un bugbear con CA 17, allora il giocatore per colpire deve ottenere 10 su un d20 con il suo primo attacco. Se Ember non usa la raffica di colpi, il giocatore deve aspettarsi di ottenere 0,95 colpi

per round. Il suo primo attacco ha una probabilità del 55% di colpire e il suo secondo attacco una probabilità del 40%. Se usa la raffica di colpi, ogni colpo ha una probabilità minore di andare a segno, ma facendo una media il personaggio può aspettarsi di colpire più di

una volta a round (1,2 volte per round, in realtà). Usare una raffica di colpi contro un ravid (CA 25) non è una scelta vantaggiosa per Ember. Se lo facesse, infatti, ognuno dei suoi attacchi andrebbe a segno solo con un 20.

TABELLA 4-1: COLPI ANDATI A SEGNO PER ROUND CON UNA RAFFICA DI COLPI

Numero normale di attacchi	Tiro naturale necessario per colpire			
	5 o più (80%)	10 o più (55%)	15 o più (30%)	18 o più (15%)
Un attacco	0,8	0,55	0,3	0,15
Un attacco + raffica di colpi	1,4 (0,7+0,7)	0,9 (0,45+0,45)	0,4 (0,2+0,2)	0,1 (0,05+0,05)
Due attacchi	1,45	0,95	0,45	0,2
	(0,8+0,65)	(0,55+0,4)	(0,3+0,15)	(0,15+0,05)
Due attacchi + raffica di colpi	1,95 (0,7+0,7+0,55)	1,2 (0,45+0,45+0,3)	0,45 (0,2+0,2+0,05)	0,15 (0,05+0,05+0,05)
Tre attacchi	1,95	1,2	0,5	0,25
	(0,8+0,65+0,5)	(0,55+0,4+0,25)	(0,3+0,15+0,05)	(0,15+0,05+0,05)
Tre attacchi + raffica di colpi	2,35 (0,7+0,7+0,55+0,4)	1,35 (0,45+0,45+0,3+0,15)	0,5 (0,2+0,2+0,05+0,05)	0,2 (0,05+0,05+0,05+0,05)
Quattro attacchi	2,3	1,3	0,55	0,3
	(0,8+0,65+0,5+0,35)	(0,55+0,4+0,25+0,1)	(0,3+0,15+0,05+0,05)	(0,15+0,05+0,05+0,05)
Quattro attacchi + raffica di colpi	2,6 (0,7+0,7+0,55+0,4+0,25)	1,4 (0,45+0,45+0,3+0,15+0,05)	0,55 (0,2+0,2+0,05+0,05+0,05)	0,25 (0,05+0,05+0,05+0,05+0,05)
Cinque attacchi	2,5	1,35	0,6	0,35
	(0,8+0,65+0,5+0,35+0,2)	(0,55+0,4+0,25+0,1+0,05)	(0,3+0,15+0,05+0,05+0,05)	(0,15+0,05+0,05+0,05+0,05)
Cinque attacchi + raffica di colpi	2,7 (0,7+0,7+0,55+0,4+0,25+0,1)	1,45 (0,45+0,45+0,3+0,15+0,05+0,05)	0,6 (0,2+0,2+0,05+0,05+0,05+0,05)	0,3 (0,05+0,05+0,05+0,05+0,05+0,05)

TABELLA 4-2: CAPACITÀ DELLE ARMI MAGICHE

Arma	Classe Armatura del bersaglio		
	20	26	32
Ascia+2			
#di colpi	0,95+0,70	0,65+0,40	0,35+0,10
Danni	15,95	15,95	15,95
Media	26,3	16,7	7,2
Ascia affilata+1			
#di colpi	0,90+0,65	0,60+0,35	0,30+0,05
Danni	16,2	16,2	16,2
Media	25,1	15,4	5,7
Ascia+1 ad energia*			
#di colpi	0,90+0,65	0,60+0,35	0,30+0,05
Danni	18,35	18,35	18,35
Media	28,4	17,4	6,4

*Infuocata, gelida o folgorante.

di colpi: In media, il numero di colpi che Tordek è in grado di mettere a segno in un intero round di combattimento, rappresentato dalla probabilità che il primo attacco colpisca più la probabilità che il secondo colpisca.

Danni: In media, il numero di danni che Tordek è in grado di infliggere con ogni colpo. In questo numero sono stati anche presi in considerazione eventuali danni extra derivanti da colpi critici.

Media: I danni che Tordek è in grado di infliggere in media in un intero round di combattimento.

Capacità delle armi magiche

Le capacità delle armi magiche di essere infuocata (+1d6 danni da fuoco), gelida (+1d6 danni da gelo), affilata (portata della minaccia raddoppiata) e folgorante (+1d6 danni da elettricità) sono valutate nel costo come se fossero un ulteriore bonus di potenziamento +1 dell'arma (vedi la Guida del DUNGEON MASTER). A secon-

da delle probabilità che un personaggio ha di colpire un bersaglio e del danno che infligge, ognuna di queste capacità può essere migliore o peggiore di un ulteriore bonus di potenziamento +1 dell'arma.

La tabella mostra come queste capacità possono influenzare la media dei danni per attacco di un personaggio particolare. In questo caso, si presume che l'arma sia un'ascia da guerra nanica impugnata da Tordek al 10° livello. Il suo punteggio di Forza è 21 (incluso il suo bonus di potenziamento +4 che gli deriva da una cintura della forza da gigante), e ha sia il talento Arma Focalizzata che Specializzazione in un'Arma con l'ascia da guerra nanica. Il suo bonus di attacco è +16/+11 + il bonus di potenziamento dell'arma. I danni che infligge sono pari a 1d10+7 + il bonus ai danni derivante dall'arma.

In termini di danni medi, un'ascia affilata è inferiore alle altre armi, ma armi diverse nelle mani di personaggi diversi possono ottenere più o meno benefici da questa capacità. In generale, più danni infligge un'arma, maggiore è la sua portata di minaccia originale, e maggiore è il suo moltiplicatore ai danni da critico, più benefici trae dall'essere affilata. Il fatto che non sia vantaggiosa per Tordek non significa che non lo possa essere per nessun altro. Inoltre, la capacità "affilata" aumenta le probabilità di un combattente

di infliggere un ammontare considerevole di danni con un solo colpo.

GUERRIERI E MONACI MOSTRUOSI

All'entrata di un monastero consacrato al male c'è un bugbear di guardia. Considerando la creatura una minaccia secondaria i personaggi, ormai esperti, corrono verso l'ingresso. Prima che possano rendersi conto di ciò che sta succedendo, il bugbear li assalta con una raffica di attacchi senz'armi, con la letale precisione di un monaco di alto livello. "COSA?" urleranno i giocatori.

Perché no? I bugbear hanno una Forza e una Destrezza sopra la media, e la loro Saggezza non è inferiore alla media umana. Se la loro cultura fosse più ordinata e stabile, i bugbear potrebbero diventare degli ottimi monaci. Nondimeno, una società selvaggia può non impedire ad un bugbear particolare (ma anche ad uno gnoll, un minotauro o addirittura un ogre magi) di venire addestrato come un monaco. Alcuni di questi

mostri eccellono in questa disciplina.

I guerrieri sono ancora più comuni tra le razze dei mostri, anche se i Combattenti (una classe di PNG descritta nella Guida del DUNGEON MASTER) e i barbari rimangono senza dubbio le classi più diffuse per chi fra di loro pratica l'arte della guerra. E comunque, un orco che mette da parte la sua natura selvaggia per studiare manovre e tattiche degne di un guerriero esperto, non deve essere sottovalutato. La sua forza bruta, combinata con l'accesso dei guerrieri ai talenti, lo rende un avversario letale.

Le capacità e i talenti di un guerriero o gli attacchi senz'armi e le capacità speciali di un monaco possono trasformare un mostro (e specialmente uno con punteggi alti di Forza e Costituzione) in un vero incubo in combattimento. Un minotauro particolare può avere un punteggio di Forza di 26, il che rende particolarmente efficace il talento Attacco Poderoso. Un ogre magi monaco, dotato di capacità magiche come *levitazione* e *forma gassosa* che si vanno ad aggiungere al già impressionante repertorio di capacità del monaco, può diventare un avversario spaventoso in grado di portare degli attacchi senz'armi devastanti. Altre caratteristiche che possono rendere i mostri dei guerrieri o dei monaci eccezionali sono la loro taglia grande, arti extra, la capacità di volare e le loro armi naturali.

Mostri di taglia Grande

Le creature di taglia Grande godono di numerosi vantaggi nei confronti di quelle di taglia più piccola, tra cui la portata, il maggiore potenziale nell'infliggere danni e i bonus ad alcune manovre speciali.



La portata è una capacità straordinaria posseduta dalle creature di taglia superiore a Media (e da quelle creature di taglia Media che impugnano certe armi di taglia Grande), che permette loro di minacciare gli avversari che non li minacciano.

Un mostro con una portata di 3 metri minaccia chiunque si trovi entro il raggio dei 3 metri. Questo significa che quando dei guerrieri di taglia Media caricano quel mostro, subiscono un attacco di opportunità nel momento in cui gli si avvicinano, a meno che non facciano molta attenzione (una correzione di 1,5 metri non provoca mai un attacco di opportunità, quindi una creatura di taglia Media può entrare nell'area minacciata del mostro, per poi effettuare la correzione e attaccare nel round successivo, a meno che il mostro non si allontani prima). Indipendentemente da questo, essere dotati di portata significa poter colpire i nemici prima che loro siano in grado di colpire.

I guerrieri di taglia Grande più esperti sanno come trarre vantaggio dalla loro portata naturale. Uno di questi modi è il talento Grande e Grosso (descritto nel riquadro). Con questo talento, un guerriero di grosse dimensioni può riservare una brutta sorpresa a quegli avversari che decidono di rischiare un attacco di opportunità per avvicinarsi a lui. Se l'attacco del guerriero di grosse dimensioni dovuto al talento Grande e Grosso va a segno, l'avversario rimane entro la portata del guerriero, ma non può raggiungerlo per attaccarlo.

La spada lunga di un ogre non è la stessa cosa della spada lunga di un umano. I danni di un'arma aumentano assieme alla sua taglia, proprio come i danni degli attacchi naturali di un mostro. Per calcolare il danno inflitto da un'arma più grossa del normale, è necessario prima determinare di quante categorie di taglia l'arma aumenta. Una spada lunga, normalmente di taglia Media e comunemente usata da esseri di taglia Media, nelle mani di un gigante delle nuvole Enorme aumenta di due categorie di taglia. Per ogni incremento di categoria va consultata la tabella che segue (riportata dal *Manuale dei Mostri*), cercando il danno originale dell'arma nella colonna a sinistra e trovando il rispettivo nuovo valore nella colonna a destra.

TABELLA 4-3: DANNI DA ARMA IN BASE ALLA TAGLIA
Vecchio danno (ognuno) Nuovo danno

1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 o 1d10	2d6
1d12	2d8

Ad esempio: Una normale spada bastarda di taglia Media infligge 1d10 danni. Il primo incremento di taglia (una spada bastarda Grande) porta i danni a 2d6. Il secondo incremento (che la rende Enorme) trasforma ogni 1d6 in 1d8, e il danno inflitto diventa quindi di 2d8. Dopo aver applicato il modificatore di Forza +12

TABELLA 4-4: DANNI DEL MONACO IN BASE ALLA TAGLIA

Livello	Minuscolo	Grande	Enorme	Mastodontico	Colossale
1-3	1d3	1d8	1d10	1d12	2d8
4-7	1d4	1d10	1d12	2d8	2d10
8-11	1d6	1d12	2d8	2d10	2d12
12-15	1d8	2d8	2d10	2d12	4d8
16-20	1d10	2d10	2d12	4d8	4d10

del gigante delle nuvole, aggiungere anche un bonus +2 di Specializzazione in un'Arma della classe del guerriero sarà come aggiungere al danno la beffa.

Anche i danni di un attacco senz'armi di un monaco aumentano con l'aumentare della taglia della creatura. I danni senz'armi che infligge un monaco di taglia inconsueta sono indicati nella tabella che segue. I monaci Piccoli infliggono danni in base a quanto riportato nella Tabella 3-12 del *Manuale del Giocatore*.

Le creature Grandi, Enormi, Mastodontiche e Colossali godono di benefici speciali quando usano manovre come spinta, disarmare, lottare e sbilanciare. Spinta e sbilanciare richiedono prove contrapposte di Forza tra i due combattenti. Non solo le creature Grandi di solito sono molto forti, ma ottengono un bonus aggiuntivo a queste prove basato sulla propria taglia. Disarmare un avversario richiede un tiro per colpire contrapposto, con un bonus per l'arma più grande. Dal momento che le creature Grandi tendono a fare uso di armi Grandi, anche in questo caso hanno dei vantaggi. Lottare richiede una prova contrapposta di lotta, una prova che comprende i bonus sia per l'alto punteggio di Forza che per la grossa taglia. Questi vantaggi rendono i talenti come Spinta Migliorata, Disarmare Migliorato, Oltrepassare Migliorato (descritto nel Capitolo Uno) e Sbilanciare Migliorato delle ottime scelte per i guerrieri di grosse dimensioni.

Arti extra

Gli atach, i demoni marilith, i sahuagin mutanti, gli xill e varie altre creature hanno più di due braccia, con cui possono usare armi, scudi e altri oggetti. Alcuni di questi mostri hanno accesso a un talento chiamato Multi-destreza che permette loro di attaccare con tutte le braccia senza alcuna penalità, mentre altri hanno un talento chiamato Multiattacco che riduce la penalità di attacchi naturali aggiuntivi. Il talento Combattere con Più Armi riduce le penalità che il combattere con più armi comporta. Tutti e tre questi talenti sono descritti in dettaglio nel *Manuale dei Mostri*.

Se il Dungeon Master lo desidera, le creature con più di due armi possono ottenere un bonus alle prove di lotta quando afferrano un avversario con le loro braccia (il bonus non si applicherebbe, per esempio, a un attacco di stritolamento di un marilith). Il bonus è di +4 per ogni paio di braccia extra, quindi un marilith otterrebbe un +8 (oltre al suo modificatore di taglia), mentre uno

Azioni Contemporanee [Generale]

Il personaggio può eseguire azioni diverse con arti diversi.

Prerequisiti: Talento Multiattacco, Des 15 o più, Int 13 o più, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi.

Beneficio: Se il personaggio ha quattro o più braccia, può usare ogni paio di braccia per compiere una diversa azione parziale. Può quindi attaccare con una o due braccia mentre usa un oggetto magico, mentre ricarica una balestra o perfino lancia un incantesimo con le altre due braccia.

xill o un sahuagin mutante otterrebbero un bonus di +4.

Una creatura con quattro braccia o più può impugnare più armi a due mani, come spadoni o archi lunghi, usando due braccia sullo stesso lato del corpo per ogni arma. Tuttavia, nessuna creatura può usare più di un'arma doppia simultaneamente, dal momento che queste armi devono essere impugnate orizzontalmente lungo il corpo (con una mano destra e una mano sinistra) per poter essere utilizzate. Una creatura può comunque usare un'arma doppia e trasportare uno scudo o altre armi con le altre mani.

Una creatura può ricevere un bonus di armatura solo da uno scudo alla volta. Un personaggio che sceglie di trasportare due o più scudi non ottiene alcun bonus di armatura aggiuntivo, ma subisce comunque un'addizionale penalità di armatura alla prova.

Una creatura con due o più braccia che impugna un'arma con almeno un braccio può effettuare alcune azioni che richiedono l'uso di due mani (caricare una balestra, accendere una torcia o anche bere una pozione) senza provocare attacchi di opportunità, dal momento che può impegnare le sue altre braccia per difendersi. Acquistando il talento aggiuntivo descritto nella pagina precedente, Azioni Contemporanee, una creatura del genere può svolgere azioni parziali con ogni paio di braccia.

Mostri volanti

Un umano che beve una *pozione del volo* ha a sua disposizione movimenti tattici aerei piuttosto limitati, anche se ha comunque un vantaggio sui personaggi rimasti a terra. Una creatura nata per volare, tuttavia, come un gargoyle, un ogre magi o un mezzo-drago, ha la possibilità di apprendere talenti che migliorano la sua capacità di combattere in volo. Il talento *Attacco in Volo* (dal *Manuale dei Mostri*) è meglio di un semplice *Attacco Rapido*, in quanto permette alla creatura di compiere azioni parziali durante il suo movimento, e non solo un'azione di attacco. Quindi un mezzo-drago potrebbe usare *Attacco in Volo* per raccogliere un'arma che ha inavvertitamente lasciato cadere (un'azione equivalente al movimento) nel corso del suo movimento. I draghi e i mezzo-draghi sono in grado di apprendere altri due talenti di volo che, a scelta del Dungeon Master, possono anche essere estesi ad altri guerrieri volanti: *Fluttuare* e *Virata*, entrambi i quali sono descritti alla voce del drago nel *Manuale dei Mostri*.

Anche se non è un prerequisito per *Attacco in Volo*, il talento *Mobilità* è una buona scelta per una creatura volante, in quanto potrebbe essere soggetta ad attacchi di opportunità quando plana per un attacco. Va notato che le creature volanti possono effettuare attacchi tuffandosi: a tutti gli effetti, una carica volante che infligge danni raddoppiati con gli artigli.

I monaci volanti non aumentano la loro velocità di volo man mano che avanzano di livello (vedi *Velocità*, più sotto).

Armi naturali

Un guerriero o un monaco la cui specie sia dotata di attacchi naturali come artigli, schianto o morso, fa uso



dei suoi attacchi naturali come se fossero armi. Questo significa, tra le altre cose, che il personaggio è dotato all'atto pratico del talento *Colpo Senz'Armi Migliorato*. Qualsiasi talento che si applichi a un'arma specifica, come *Critico Migliorato*, *Arma Preferita*, *Arma Focalizzata* e *Specializzazione in un'Arma* nel caso dei guerrieri, viene applicato anche alle armi naturali. Naturalmente è impossibile disarmare un avversario che sta attaccando con armi naturali.

Velocità

Alcuni mostri sono più veloci o più lenti delle razze di base dei personaggi descritte nel *Manuale del Giocatore*. Va usata la tabella che segue per calcolare l'incremento della velocità di un mostro man mano che i suoi livelli di monaco progrediscono, in base alla velocità naturale della sua razza. I mostri monaci con una velocità di base di 6 metri usano la Tabella 3-12 nel *Manuale del Giocatore* per calcolare la loro velocità man mano che avanzano di livello.

TABELLA 4-5: VELOCITÀ DEL MONACO RISPETTO ALLA VELOCITÀ DI BASE

Livello	4,5 m	12 m	15 m	18 m
1-2	4,5 m	12 m	15 m	18 m
3-5	6 m	15 m	19,5 m	24 m
6-8	7,5 m	18 m	24 m	30 m
9-11	9 m	21 m	28,5 m	36 m
12-14	10,5 m	24 m	33 m	42 m
15-17	12 m	27 m	37,5 m	48 m
18-20	13,5 m	30 m	42 m	54 m

Se la razza di un monaco è dotata di una velocità di scalata naturale, anche quella velocità aumenta con

l'aumentare di livello del monaco. Le velocità di scavare, volare e nuotare, invece, non aumentano.

Esempi di Creature

Gresk: Minotauro maschio, Grr4; GS 8; umanoide mostruoso Grande; DV 6d8+12 (minotauro) +4d10+16 (guerriero); pf 81; Iniz +1 (Des); Vel 9 m; CA 21 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale, +6 corazza di piastre magica); Att +18/+13/+11 mischia (2d8+10, +1 ascia grande Enorme; 1d8+3, incornata); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS Carica 4d6+9; QS Olfatto acuto, astuzia innata; AL CM; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +6; For 22, Des 13, Cos 19, Int 7, Sag 10, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare 8, Cercare 6, Intimidire 4, Osservare 8, Saltare 14; Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (ascia grande), Grande e Grosso, Incalzare, Spinta Migliorata.

Attacchi speciali: Carica: Quando carica, può compiere un unico attacco di incornata con un +16 in mischia, infliggendo 4d6+9 danni.

Qualità speciali: Olfatto acuto: Individua le creature nel raggio di 9 metri (18 metri sottovento, 4,5 metri controvento) attraverso l'odorato. +8 alle prove di Seguire Tracce, e la CD di base è sempre 10. Astuzia innata: Immune a labirinto, non si smarrisce, in grado di seguire tracce.

Proprietà: ascia grande Enorme+1, corazza di piastre di rinforzo minore+1, anello dello scalare, pozione di alterare se stesso, pozione di forza straordinaria.

Keiri: Ogre magi femmina Mnc6; GS 13; gigante Grande; DV 5d8+15 (ogre magi) +6d8+30 (monaco); pf 102; Iniz +8 (+4 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 15 m, volare 12 m (buona); CA 29 (-1 per la taglia, +4 Des, +5 Sag, +1 monaco, +5 naturale, +2 anello di protezione, +3 bracciali dell'armatura); Att +15/+12 mischia (1d10+8, attacco senz'armi) o +12 a distanza (1d8+5, +1 arco potente composito [+4] Enorme); AS capacità magiche, colpo senz'armi, raffica di colpi, attacco stordente; QS Rigenerazione 1, eludere, mente lucida, caduta lenta, purezza del corpo; RI 18; AL LM; TS Temp +14, Rifl +9, Vol +11; For 26, Des 19, Cos 20, Int 12, Sag 20, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia 8, Ascoltare 13, Concentrazione 8, Equilibrio 8, Muoversi Silenziosamente 8, Osservare 13, Sapienza Magica 3; Attacco Poderoso, Deviare Frecce, Iniziativa Migliorata, Sbilanciare Migliorato, Schivare.

Attacchi speciali: Capacità magiche: Come Str9 (tiro salvezza CD 12 + livello di incantesimo): a volontà: oscurità e invisibilità; una volta al giorno: autometamorfosi, charme, cono di freddo, forma gassosa e sonno. Colpo senz'armi: nessun attacco di opportunità per il fatto di combattere senz'armi. Raffica di colpi: tre attacchi senz'armi per round a +13/+13/+10. Attacco stordente: sei volte al giorno, l'avversario deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o essere stordito per 1 round.

Qualità speciali: Eludere: Non subisce danni se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare. Mente lucida: Riceve un bonus di +2 ai tiri

salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di ammalimento. Caduta lenta: Subisce danni da caduta come se cadesse da 9 metri più in basso, se il muro si trova a portata di mano. Purezza del corpo: Immune alle malattie non magiche.

Proprietà: anello di protezione +2, bracciali dell'armatura +3, cintura del monaco, guanti della destrezza +2, arco potente lungo composito (+4) Enorme+1.

Avversari in sella

Un avversario in sella può non essere un incontro terrificante per un personaggio a piedi, ma un combattente esperto su una cavalcatura addestrata dovrebbe incutere terrore in coloro che non sono preparati ad affrontare la situazione. Non solo un avversario a cavallo probabilmente si muove molto più velocemente, ma ottiene un bonus di +1 agli attacchi in mischia ed è probabilmente dotato di talenti che migliorano drasticamente la sua capacità di infliggere danno. Anche la cavalcatura stessa può rivelarsi un formidabile avversario: un cavallo da guerra medio può infliggere dai 10 ai 15 danni per round senza sforzo.

C'è di peggio: prima o poi l'avversario in sella tenterà di caricare, di impalare con la lancia o di travolgere il nemico con un attacco mirato a oltrepassarlo. Se il personaggio è cosciente che un attacco simile è in arrivo, può prepararsi a un attacco in mischia contro la cavalcatura (è inutile tentare di mirare direttamente al cavaliere, a meno che il personaggio non riesca ad averlo a portata). Se l'attacco non lo uccide o non mette fuori combattimento la cavalcatura, il personaggio deve a tutti i costi sottrarsi all'attacco mirato a oltrepassare (a meno che il nemico non sia dotato del talento Travolgere, nel qual caso il personaggio non ha l'opzione di evitarlo).

Quindi, al momento di affrontare un avversario in sella, il personaggio a piedi deve cercare di pareggiare la situazione al più presto possibile. Dando per scontato che il personaggio non abbia a sua volta a disposizione una cavalcatura addestrata (e una bestia non addestrata non è certo un'opzione utilizzabile in combattimento), l'opzione migliore è neutralizzare la cavalcatura dell'avversario.

È possibile riuscirci in vari modi, alcuni dei quali sono simili alle tattiche usate contro gli avversari che si trovano entro la propria portata. Il combattimento a distanza funziona bene, anche se la velocità superiore della cavalcatura farà sì che il cavaliere prima o poi arrivi a portata del personaggio. Gli attacchi aerei possono funzionare, a meno che il cavaliere non sia a sua volta in sella a un grifone o a un'altra cavalcatura alata simile.

Il metodo più efficace di equilibrare lo scontro è di eliminare definitivamente la cavalcatura. Il che non è facile, in quanto un qualsiasi cavaliere dotato del talento Combattere in Sella può sostituire la CA della sua cavalcatura con la propria superando una prova di Cavalcare. Tuttavia, a meno che il nemico non sia di basso livello, la cavalcatura ha probabilmente meno punti ferita di lui.

In alternativa, è possibile provare a disarcionare il

cavaliere. Questo equivale a un attacco per sbilanciare, tranne che per il fatto che il cavaliere può usare la sua abilità di Cavalcare al posto della sua Destrezza. Se è possibile, è meglio usare un'arma dotata di portata, come una giusarma, una catena chiodata o una frusta.

Un avversario a piedi contro il personaggio in sella

Il rovescio della medaglia è quando il personaggio è in sella e deve affrontare uno o più avversari a terra. In questo caso è importante rimanere in movimento, al fine di non permettere agli avversari di disarcionarlo, e compiere più cariche possibile, preferibilmente con una lancia. L'Attacco in Sella e la Carica Devastante sono talenti che conferiscono la capacità di infliggere danni ingenti pur rimanendo a distanza. Il talento Tirare in Sella permette alla cavalcatura di compiere un movimento doppio mentre il personaggio tira con solo una penalità di -2. Se il personaggio si ritrova in mischia, una prova di Cavalcare (CD 10) permette alla cavalcatura di attaccare assieme a lui, e un cavallo da guerra può infliggere danni considerevoli!

Non va dimenticato di effettuare prove di Cavalcare, da una parte per usare la cavalcatura come copertura (CD 15), cosa particolarmente utile se la cavalcatura ha a) più punti ferita del personaggio o b) riduzione del danno, dall'altra per negare i colpi contro la cavalcatura. (Non è comunque possibile raddoppiare queste opzioni: se si usa la cavalcatura come copertura, non è possibile effettuare una prova di Cavalcare per negare un colpo contro di lei, in quanto il colpo non era diretto verso di essa).

ESEMPI DI COMBATTIMENTO #1: COMBATTIMENTO IN SELLA

Questo esempio descrive uno scontro uno contro uno tra due combattenti in sella di pari livello, ma con capacità assai diverse. Entrambi i combattenti usano diversi talenti e abilità per sfruttare al massimo i vantaggi del combattimento in sella.

Il ranger malvagio Druga ha seguito le tracce del suo nemico, il paladino Alarion, per molti giorni. Improvvisamente, lo scorge in cima a un'altura a circa 120 metri. Druga e Alarion tirano per l'iniziativa. Druga ottiene un 14 e aggiunge un +2, andando così a 16. Alarion ottiene un 12. Druga vince l'iniziativa. I loro sguardi si incrociano, poi Druga tira due frecce, una delle quali colpisce il fidato cavallo da guerra di Alarion. Druga estrae il suo arco corto (un'azione gratuita, grazie al suo talento Estrazione Rapida) e usa l'opzione di attacco completo per tirare due frecce contro la cavalcatura di Alarion. Dichiarare anche di voler usare il suo talento Schivare contro Alarion. La distanza tra i due personaggi è di 120 metri. Dal momento che Druga possiede il talento Tiro Lontano, il suo incremento di gittata con l'arco corto è di 27 metri (18 metri x 1,5), quindi si tratta solo di quattro incrementi di gittata (una penalità di -8). La cavalcatura di Alarion viene colla

alla sprovvista, quindi perde il suo bonus di Destrezza alla CA. Druga tira un 16, aggiunge il suo modificatore all'attacco di +12 e sottrae la penalità per la gittata di -8, ottenendo un totale di 20 che è sufficiente a colpire. (Se Alarion non fosse stato colto di sorpresa, avrebbe potuto tentare di negare il colpo usando la sua abilità Cavalcare). Tira 1d6+3 e infligge 7 danni alla cavalcatura, che scende così a 38 punti ferita. Il suo secondo tiro per colpire è un 7, che sommato al suo modificatore d'attacco di +7 e a cui si sottrae la penalità per la gittata di -8 diventa un 6, che manca il bersaglio.

Alarion sprona la sua cavalcatura in avanti, al passo, estrae un giavellotto e fa appello alla forza e alla saggezza di Heironeous. La cavalcatura di Alarion compie un'azione equivalente al movimento per avanzare di 15 metri. Lungo il percorso Alarion lancia su di sé favore divino. Questo aggiunge un +1 ai suoi tiri per colpire e per i danni dell'arma per un minuto. Dal momento che il suo cavallo compie solo un normale movimento, non è necessaria una prova di Concentrazione. Alarion usa la sua azione equivalente al movimento per estrarre un giavellotto.

Il cavallo da guerra abissale di Druga ora si fa avanti a sua volta, e il cacciatore tira altre due frecce al cavallo del paladino, mettendo a segno un altro colpo. Il cavallo da guerra di Druga compie un'azione di movimento. Dopo che la cavalcatura si è mossa di 7,5 metri, Druga usa un'azione di attacco completo per tirare altre due frecce al cavallo da guerra di Alarion. La distanza tra i due è scesa a soli 82,5 metri, che equivale a tre incrementi di gittata (una penalità di -6). Stavolta Druga ottiene un 17, aggiunge il suo modificatore d'attacco di +12 e sottrae -6 per la gittata, per un totale di 23: colpito.

Alarion usa il suo talento Combattere in Sella per tentare di negare il colpo. Deve effettuare una prova di Cavalcare il cui risultato sia superiore al tiro per colpire. Tira un 6 e aggiunge il suo modificatore di +10 a Cavalcare, ottenendo un 16, che non è sufficiente a negare il colpo. Druga tira 1d6+3 danni e infligge altri 7 danni al cavallo da guerra di Alarion, che ora scende a 31 punti ferita totali.

Per il secondo attacco con le frecce, Druga ottiene un 3 e il colpo manca il bersaglio.

Il cavallo da guerra di Alarion ora accelera e passa al trotto. Alarion decide che il suo cavallo da guerra compie un movimento doppio. Il paladino tenta di guarire le ferite della sua cavalcatura con un incantesimo, ma il movimento del cavallo disturba la sua concentrazione e l'incantesimo fallisce. Dopo che la cavalcatura si è mossa di 15 metri, il paladino lancia cura ferite leggere sul suo cavallo da guerra per rimuovere i danni inflitti dalle frecce di Druga. È necessaria una prova di Concentrazione (CD 11). Ottiene un 3 e aggiunge il suo modificatore di abilità di +6, per un totale di 9, che è insufficiente, e così l'incantesimo va perduto. Scuotendo la testa, Alarion alza il suo scudo e si prepara alla battaglia. Fa uso poi della sua azione equivalente al movimento per preparare il suo scudo. Dopo di che, il cavallo percorre i 15 metri rimanenti del suo movimento doppio. La distanza tra i due combattenti è ora di soli 60 metri.

Druga sorride malignamente e sprona la sua cavalcatura abissale al galoppo leggero. La cavalcatura di Druga esegue un movimento doppio verso Alarion. Il ranger tira una freccia nel fianco del cavallo del suo

nemico, poi mette via l'arco ed estrae la sua spada lunga nera. Dopo aver percorso 15 metri, Druga tira una singola freccia alla cavalcatura di Alarion. Ottiene un 18, aggiunge il suo modificatore di attacco di +12, sottrae -2 per l'incremento di gittata dovuto alla distanza tra loro e sottrae -2 perché la sua cavalcatura sta effettuando un movimento doppio (se non avesse il talento *Tirare in Sella*, la penalità sarebbe -4). Il totale è 26: colpito.

Alarion tenta di nuovo di usare il suo talento *Combattere in Sella* e la sua abilità *Cavalcare* per negare il colpo, e tira di nuovo un 12, +10 per il suo modificatore di *Cavalcare*, che porta il totale a 22, che non è sufficiente per negare il colpo. Druga tira 1d6+3 e infligge 8 danni, portando i punti ferita della cavalcatura di Alarion a 23.

Alarion rallenta la sua cavalcatura e la riporta al passo, e lancia il suo giavellotto verso Druga, che devia il colpo usando la pelle magica della creatura demoniaca e rimane illeso. Il cavallo da guerra di Alarion compie un movimento normale. Dopo aver percorso 7,5 metri, Alarion lancia il giavellotto, ma Druga reagisce istantaneamente proteggendosi dietro la sua cavalcatura e usandola come copertura. Questo richiede una prova di *Cavalcare* (CD 15), Druga ottiene un 9 e aggiunge il suo modificatore di abilità +15 per un totale di 24, che è più che sufficiente.

Alarion per il suo attacco tira un 14, aggiunge il suo modificatore di attacco di +9 e sottrae -2 (per l'incremento di gittata dovuto alla distanza). Il risultato di 21 normalmente sarebbe sufficiente a superare la CA 19 di Druga (comprensiva del bonus del talento *Schivare*), ma la metà copertura fornita dalla cavalcatura di Druga aggiunge un +4 e porta la sua CA a 23. Quindi il giavellotto finisce per colpire la cavalcatura. Alarion tira 1d6+3 per i danni e infligge 5 danni. Dal momento che la cavalcatura ha una riduzione del danno di 5/+1, non subisce alcun danno dall'attacco.

Il paladino impugna la sua lancia da cavaliere pesante e si prepara a caricare il suo malvagio avversario. Alarion usa la sua azione equivalente al movimento per estrarre la sua lancia da cavaliere pesante e il suo cavallo completa il suo movimento, portandosi fino a 15 metri da Druga.

Druga si aspetta una carica da Alarion, quindi sia lui che il suo cavallo da guerra si preparano ad attaccare la cavalcatura di Alarion quando giunge a portata. Druga e il suo cavallo preparano le loro azioni d'attacco (Druga con la sua spada lunga, il cavallo da guerra con uno zoccolo).

Alarion carica Druga. La sua cavalcatura copre i 15 metri di distanza che separano i due nemici, portando il cavaliere in un quadrato minacciato dall'orrendo cavallo da guerra di Druga. Il cavallo del cacciatore colpisce con uno zoccolo il cavallo del paladino e mette a segno un colpo sul suo lato frontale. Il cavallo di Druga tira un 14 e aggiunge il suo modificatore di attacco di +6 per un totale di 20. Il cavallo di Alarion ha una CA di 19 (normalmente 21, ma ridotta di -2 a causa della carica), quindi il colpo va a segno. Druga tira 1d6+4 per l'attacco con gli zoccoli della sua cavalcatura e infligge 5 danni, portando il totale dei suoi punti ferita a 18. (Dal momento che la spada lunga di Druga non ha una portata, non è in grado di minacciare la cavalcatura di Alarion fino a quando non è accanto a lui, il che non avverrà fino a che Alarion non avrà attaccato con la lancia).

Poi la lancia di Alarion riesce ad impalare il cavallo demoniaco, liberando il potere sacro di Heironeous in un colpo mortale. Alarion usa punire il male contro la cavalcatura, che gli conferisce un bonus di +2 agli attacchi e di +7 ai danni. Tira un 13 e aggiunge il suo modificatore di attacco di +13, oltre al suo normale bonus di carica +2 per un totale di 28: un colpo andato a segno.

Druga tenta di usare la sua abilità *Cavalcare* e il talento *Combattere in Sella* per evitare di essere colpito, ma tira un 2, e il suo modificatore di abilità di +15 non è sufficiente per contrastare il 29 di cui ha bisogno per schivare il colpo. Visto che Alarion possiede il talento *Carica Devastante*, quando carica a cavallo con la sua lancia infligge il triplo dei danni. Tira 3d8+33 e infligge 47 danni, uccidendo istantaneamente il cavallo demoniaco.

Mentre la sua cavalcatura infernale crolla al suolo esanime, Druga rotola a terra illeso. La morte della sua cavalcatura costringe Druga a fare immediatamente una prova di *Cavalcare* (CD 15) per fare una caduta morbida. Tira un 6 ed aggiunge il suo modificatore dell'abilità *Cavalcare* di +15, per un totale di 21. Druga non subisce quindi alcun danno nel cadere da cavallo.

Il cavallo da guerra di Alarion non interrompe la sua corsa e oltrepassa Druga, caduto a terra. Dal momento che Alarion ha il talento *Attacco in Sella*, può continuare a muoversi dopo il suo attacco in carica (fino ad un massimo del doppio della velocità della sua cavalcatura) senza provocare attacchi di opportunità da parte dell'avversario che attacca. Tuttavia, nel momento in cui il cavallo oltrepassa Druga, il ranger ha modo di colpirlo con la sua spada. Il DM concede a Druga una prova di *Destrezza* (CD 15) per non perdere la presa sulla sua arma durante la caduta, e Druga ottiene un totale di 17. Può quindi compiere il suo attacco preparato, oltre ad un attacco di opportunità contro la cavalcatura di Alarion che lo sta oltrepassando (il talento *Attacco in Sella* protegge solo Alarion contro gli attacchi di opportunità del suo bersaglio, in questo caso il cavallo di Druga). Visto che Druga è prono, subisce una penalità di -4 ad ognuno di questi attacchi. Tira un 14 per l'attacco preparato, che viene modificato in un 20 (un colpo che infligge 6 danni), e un 7 per l'attacco di opportunità, che viene modificato in un 17 (un colpo mancato). La cavalcatura di Alarion a questo punto ha solo 12 punti ferita.

Druga si rimette in piedi e si allontana dall'avversario, schivando e tenendo la testa bassa. Druga usa due azioni equivalenti al movimento per alzarsi e allontanarsi da Alarion. Sceglie anche di usare l'opzione difesa totale, ottenendo un bonus per schivare alla CA di +4 (alzando la sua CA a 22, o 23 contro l'avversario che sceglie di *Schivare*, che rimane Alarion). Alarion sprona il suo cavallo e carica di nuovo, cercando di infilzare il cacciatore oscuro con la sua lancia. Il suo cavallo percorre i 24 metri che separano i due combattenti e Alarion compie un attacco di carica. Alarion ottiene un 20 naturale (una minaccia di critico!). Il tiro per il critico è 13, che dopo le modifiche risulta un 26. L'attacco infligge cinque volte i danni normali (da non dimenticare, x3 dal talento *Carica Devastante* sommato al x3 del colpo critico dà come risultato x5). Alarion tira 5d8+15+7 e infligge 43 danni, riducendo Druga a 7 punti ferita. Il suo cavallo da guerra aggiunge un paio di calci mentre calpesta il cacciatore che giace a

terra nella povere. Il cavallo da guerra ottiene un attacco di carica contro Druga (un solo zoccolo), un attacco di Sbilanciare come parte dell'oltrepassare e, se quest'ultimo ha successo, un attacco gratuito con gli zoccoli. Ogni attacco riceve un bonus di +2 dalla carica. Alarion ottiene un 9 per il primo zoccolo, che modificato dà come risultato 18, mancando il bersaglio. In seguito, la cavalcatura si muove nello stesso quadrato di Druga provocando un attacco di opportunità. Druga tira un 3, che manca il bersaglio nonostante la CA della cavalcatura ridotta a causa della carica. Visto che Alarion possiede il talento Travolgere, Druga non può evitare di essere travolto. Il cavallo fa il suo attacco di Sbilanciare e ottiene un totale di 19, colpendo il bersaglio (bisogna tenere presente che si tratta di un attacco di contatto in mischia, che quindi ignora l'armatura di Druga). Il cavallo poi effettua una prova di Forza contrapposta alla prova di Forza o di Destrezza di Druga (che opta per la Destrezza). Il cavallo da guerra ottiene un bonus di +4 poiché di una categoria di taglia in più rispetto a Media. Ottiene un 12 e aggiunge questo bonus di +4 oltre al bonus di Forza +4, per un totale di 20. Druga tira un 14 e aggiunge il suo bonus di Destrezza +3, per un totale di 17. Il cavallo vince la prova contrapposta e sbilancia Druga, che cade prono nel suo stesso quadrato. A questo punto (ancora una volta grazie al talento Travolgere), il cavallo può compiere un attacco gratuito con gli zoccoli contro Druga. Ottiene un 16 e aggiunge il suo modificatore agli attacchi di +6, e un modificatore di +4 poiché Druga è prono, per un totale di 26: un colpo andato a segno. Il colpo infligge 8 danni, sufficienti a ridurlo ad un punteggio inferiore e zero. Ora Druga sta morendo, e Alarion ha vinto la sua battaglia nel nome del Bene e della Legge.

Druga: Mezzelfo Grr4/Rgr3; GS 7; umanoide Medio; DV 4d10+4 (guerriero) + 3d10+3 (ranger); pf 50; Iniz +2 (Des); Vel 9 m o 15 m in sella; CA 18 (+3 Des, +4 armatura, +1 anello) + Schivare; Att +7 base, +2 For +1 spada lunga (-2 combattere con due armi) per un totale di +10/+5 (+8/+3) in mischia (1d8+3, critico 19-20, spada lunga+1); +7 base +2 For +1 spada corta (-2 combattere con due armi) per un totale di +10 (+8) in mischia (1d6+1, critico 19-20, spada corta perfetta); +7 base +3 Des +1 arco potente corto composito +1 freccia per un totale di +12/+7 a distanza (1d6+3, critico 19-20, +1 arco potente corto composito); QS Nemico prescelto (umani +1), può combattere come se avesse i talenti Ambidestria e Combattere con Due Armi; AL CM; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +4; For 14, Des 16, Cos 12, Int 8, Sag 13, Car 10.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +6, Cavalcare +15, Conoscenza delle Terre Selvagge +7; Combattere in Sella, Estrazione Rapida, Schivare, Seguire Tracce (gratuita), Tirare in Sella, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato.

Proprietà: spada lunga+1, spada corta perfetta, arco potente corto composito+1 [For 14], 20 frecce perfette, giaco di maglia+1, anello di protezione+1.

Cavalcatura di Druga: Cavallo da guerra pesante abissale; GS 3; bestia magica Grande; DV 4d8+12; pf 30; Iniz +1 (Des); Vel 15 m; CA 17 (-1 taglia, +1 Des, +3 bardatura di cuoio borchiato perfetta, +4 naturale); Att

2 zoccoli +6 in mischia (1d6+4 per zoccolo); morso +1 mischia (1d4+2 morso); QS olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo e al fuoco 10, riduzione del danno 5/+1, RI 8; AL CM; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 18, Des 13, Cos 17, Int 3, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Osservare +7.

Alarion: Umano Pal7; GS 7; umanoide Medio; DV 7d10+7 (paladino); pf 50; Iniz +0; Vel 6 m o 15 m in sella; CA 19 (+9 armatura); Att +7 base +2 For +1 spada lunga per un totale di +10/+5 mischia (1d8+2, critico 19-20, spada lunga perfetta); +7 base +2 For +1 lancia da cavaliere pesante per un totale di +10/+5 mischia (1d8+3, critico x3, +1 lancia da cavaliere pesante); +7 base +0 Des +1 giavellotto per un totale di +8/+3 a distanza (1d6+2, giavellotto perfetto); AS punire il male; QS capacità da paladino; AL LB; TS Temp +8, Rifl +4, Vol +6; For 14, Des 10, Cos 12, Int 8, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Cavalcare +10, Concentrazione +6, Conoscenze (religioni) +4, Intimidire +8; Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Travolgere.

Incantesimi (-/2): Cura ferite leggere, favore divino.

Proprietà: Spada lunga perfetta, lancia da cavaliere pesante+1, 3 giavellotti perfetti, armatura completa+1, scudo di metallo grande perfetto.

Cavalcatura di Alarion: Cavallo da guerra pesante da paladino; GS 6; bestia magica Grande; DV 6d8+18; pf 45; Iniz +1 (Des); Vel 15 m; CA 21 (-1 taglia, +1 Des, +3 bardatura di cuoio borchiato perfetta, +8 naturale); Att 2 zoccoli +6 mischia (1d6+4 per zoccolo); morso +1 mischia (1d4+2 morso); QS olfatto acuto, eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, condividere tiri salvezza; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 19, Des 13, Cos 17, Int 6, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Osservare +7.

#2: IL DUELLO

In questo esempio prendiamo in considerazione una battaglia uno contro uno tra due abili combattenti di pari livello e dotati di capacità simili. Entrambi i combattenti faranno uso di manovre come spinta, disarmare e sbilanciare nel tentativo di guadagnare un minimo di vantaggio sull'avversario in quello che altrimenti sarebbe un combattimento estremamente equilibrato.

Shaez Mar-Yinan entra nella stanza comune della Locanda del Drago Addormentato, dove il suo arcirivale François, sta tentando di sedurre una giovane donna presso il bancone. Urlando la sua sfida, estrae lo stocco dalla cui lama scaturiscono improvvisamente fiamme ruggenti.

Shaez e François tirano l'iniziativa. François ottiene un 11 e aggiunge +8, per un totale di 19. Shaez ottiene un 15 e aggiunge un +4, per un totale di 19! La Destrezza di François è 19, che paragonata al 18 di Shaez gli consente di vincere l'iniziativa. La sua prima "azione" è dichiarare l'uso del talento Schivare contro Shaez, portando così la sua CA

effettiva a 22. Decide anche di fare uso del talento *Maestria*, accettando una penalità di -2 ai suoi attacchi in cambio di un bonus +2 alla CA. La sua CA ora è di 24, e i suoi attacchi per questo round sono a +15/+10/+5 (a meno che non dichiarare altre azioni).

François si alza dalla sedia, e salta sul lungo tavolo dietro di sé, mentre gli altri clienti corrono in cerca di riparo. La sua abilità *Saltare* è +12, e con un tiro di 7 riesce facilmente ad arrivare sopra ad un tavolo alto 90 cm (un risultato di 19 alla prova, ben 9 punti sopra il 10, è sufficiente a coprire 90 cm in un salto in alto da fermo). Salta poi sul tavolo vicino per essere alla portata del suo nemico. Ottenendo un 20, il risultato finale della prova di François è di 32, che si trasforma in un salto in avanti da fermo di 4,20 metri, che viene limitato a 4 metri (il doppio della sua altezza) ma comunque sufficiente a coprire il metro e mezzo che separa i due tavoli.

Improvvisamente si lancia in un affondo con il suo stocco, ferendo Shaez alla spalla. François, dopo questo movimento di 3 metri, può fare un solo attacco. Ottiene un 15, aggiunge il suo modificatore di attacco di +15 e un addizionale +1 per la sua posizione elevata rispetto all'avversario, per un totale di 31, sufficiente a colpire Shaez, la cui Classe Armatura è 14 poiché è colta alla sprovvista. Infligge 7 danni, portando Shaez a 91.

Nel suo turno, anche Shaez dichiara l'uso del talento *Schivare* contro François, e usa *Maestria* per sacrificare 2 punti del suo bonus di attacco per un bonus alla propria CA. La sua CA è quindi di 24, e i suoi attacchi sono ora a +15/+10/+5.

Stordita dal feroce attacco di François, Shaez ritrova immediatamente l'equilibrio, lo supera con una capriola e salta sul tavolo che lui ha appena lasciato. Superare un avversario con una capriola senza provocare un attacco di opportunità richiede una prova contro una CD di 15. Shaez tira un 5, aggiunge il suo modificatore di abilità di +15 e supera facilmente l'avversario. Tirando un 5 sulla sua prova di *Saltare* ottiene un risultato di $5+15=20$, sufficiente a raggiungere il tavolo. Mentre François si sta ancora girando, lo stocco di Shaez trapassa la sua spalla facendolo urlare di dolore. Shaez ha tirato un 20 naturale e poi un 15 per determinare se il colpo era un critico; $15+15=30$, per cui il colpo risulta critico. Tira $2d8+4$ per il suo danno base, aggiunge $1d6$ per la capacità colpo preciso e $1d6$ per la sua spada infuocata, per un totale di 18 danni. Ora François è a 69.

Sosso a causa della grave ferita, e privo del vantaggio che gli garantiva la sua posizione elevata, François rotola via, allontanandosi da Shaez per cercare un po' di spazio vicino al camino. Ancora una volta, *Acrobazia* gli permette di evitare qualunque attacco di opportunità da parte di Shaez, anche con un tiro di 4. Afferra una pozione dalla sua cintura e la beve in un solo sorso, alleviando il dolore e rallentando il flusso di sangue che perde dalla spalla. La sua pozione di cura ferite gravi cura 11 danni, portandolo ad 80.

Anche Shaez salta dal tavolo, per avvicinarsi al suo nemico. Visto che si deve muovere 3 metri per arrivare a minacciare il suo nemico, potrà compiere un solo attacco. In questo modo riesce ad affondare un altro terribile colpo, aprendo un lungo squarcio sulla gamba di

François. Shaez tira $17+15=32$, riuscendo ad infliggere al suo avversario 19 danni anche senza un critico! François ora è a 61.

Finalmente, François concentra le sue energie su Shaez, lanciandosi in un'accecante serie di attacchi. Concentrando tutti i suoi sforzi in senso offensivo, riesce a strappare dalla mano della tiefling la sua lama infuocata e ad aprirle un taglio sul braccio. Abbandonando i vantaggi che gli offriva *Maestria*, (portando di nuovo la sua Classe Armatura a 22 e i suoi attacchi ai loro normali bonus), François per prima cosa tenta di disarmarla. Visto che lui possiede il talento *Disarmare Migliorato*, Shaez non ottiene alcun attacco di opportunità contro di lui. I due combattenti effettuano tiri per colpire contrapposti. François tira un $14+17=31$, mentre Shaez tira $15+15=30$. L'arma di Shaez cade sul pavimento. Il secondo tiro per colpire di François è $15+12=27$, e colpisce Shaez infliggendole 12 danni. Shaez è ora a 79 punti ferita. Con il suo terzo tiro per colpire ottiene $11+7=18$, e manca il bersaglio.

Shaez si china per raccogliere la sua arma, abbassando la guardia a sufficienza perché François riesca ad affondare un altro colpo. "Raccogliere un oggetto" è un'azione equivalente al movimento che provoca un attacco di opportunità. Vedi Tabella 8-4 nel Manuale del Giocatore. Né *Mobilità* né *Acrobazia* possono aiutare Shaez ad evitare questo attacco, una delle ragioni per cui disarmare è una buona opzione. François tira $11+17=28$, colpisce Shaez per 9 danni e la porta a 70 punti ferita.

Con la spada di nuovo in pugno, Shaez attacca bassa e butta a terra François. Restituendo l'umiliazione di essere stata disarmata da François, Shaez tenta una manovra per sbilanciare. Tira $8+15=23$, sufficiente a colpire François come in un attacco di contatto. Sono necessarie prove contrapposte di caratteristica: Shaez effettua una prova di Forza, mentre François effettua una prova di Destrezza, dal momento che la sua Destrezza è superiore alla sua Forza. Shaez tira un 14 e aggiunge il suo modificatore di Forza +1, per un totale di 15. François sfortunatamente tira un 6 e aggiunge il suo modificatore di Destrezza +4 per un totale di 10, e cade a terra. Il talento di Shaez *Sbilanciare Migliorato* le permette di far seguire immediatamente un attacco. Non appena François ha toccato terra, lo stocco di Shaez affonda un'altra volta nella sua spalla. Shaez tira $17+15$, + un ulteriore +4 perché François è prono, per un totale di 36. Lo colpisce per 14 danni e porta François a 47.

Chiarimenti sulle regole

Per amor di completezza, vengono aggiunti qui sotto alcuni chiarimenti sulle regole del *Manuale del Giocatore*. Quelle che seguono sono regole ufficiali per il gioco di D&D.

Regole per gli shuriken

Quando un personaggio lancia tre shuriken, deve effettuare un tiro per colpire separato per ognuno di essi, anche se viene considerato un attacco singolo. I danni per l'attacco furtivo e i danni bonus del nemico prescelto dei ranger vengono applicati solo ad uno degli shuriken lanciati. I due rimanenti non vengono lanciati con precisione sufficiente da poter usufruire del bonus di attacco furtivo o di nemico prescelto.

Colpire con un incantesimo a contatto

Normalmente, quando si fa uso di un incantesimo a contatto, si tenta solo di toccare il nemico per scaricare l'incantesimo. In alternativa, si può provare a colpire il nemico con un attacco senz'armi. È più difficile mettere a segno un colpo ben assestato invece che un semplice tocco, ma se l'attacco ha successo i risultati sono migliori. L'attacco viene trattato come un normale attacco senz'armi (e quindi provoca un attacco di opportunità su gran parte dei personaggi che lo effettuano). Se l'attacco va a segno, vengono inflitti danni senz'armi e si scarica l'incantesimo. Se l'attacco manca il bersaglio, la carica dell'incantesimo viene conservata.

François torna in piedi con un balzo e riesce ad aggirare le difese della tiefling col suo stocco, colpendola alle costole. "Rialzarsi da proni" è un'azione equivalente al movimento che non provoca un attacco di opportunità, in quanto è possibile rialzarsi senza dover abbassare la guardia. François decide di usare di nuovo il suo talento Maestria, riportando la sua CA a 24 e i suoi attacchi a +15/+10/+5. Dal momento che ha usato un'azione per alzarsi, in questo round ottiene solo un attacco, tirando un $12 + 15 = 27$ e infliggendo 17 danni. Shaez scende a 53.

In risposta, Shaez corregge leggermente la sua posizione e carica il nemico, abbassando la spalla al di sotto della sua lama per spingerlo all'indietro verso il caminetto. François riesce a calare la sua spada sulla schiena di Shaez, ma lei riesce a spingerlo dritto contro il fuoco. François evita a malapena una bruciatura e ritrova l'equilibrio all'ultimo momento. Senza il talento Spinta Migliorata, Shaez provoca un attacco di opportunità quando tenta di effettuare una spinta. François tira un $11 + 15 = 26$, colpisce per 17 danni e porta Shaez a 36. I due effettuano prove di Forza contrapposte: Shaez tira un 12 e aggiunge il suo modificatore di Forza +1 per un totale di 13. François tira un 9 e non ha alcun modificatore di Forza, quindi viene spinto indietro di 1,5 metri e Shaez decide di continuare il movimento con lui per 120 cm aggiuntivi (30 cm per ogni punto di differenza tra la sua prova di Forza e quella di François). Un altro punto e il fondoschiena di François avrebbe preso fuoco!

François restituisce l'attacco impegnandosi in una serie di colpi e affondando un buon colpo nel petto della tiefling. Il primo tiro per colpire di François è $18 + 15 = 33$, e ottiene un $14 + 15 = 29$ per confermare il critico. I danni inflitti sono 18, e Shaez scende a 18. I suoi attacchi rimanenti ottengono $12 + 10 = 22$ e $11 + 5 = 16$, che mancano il bersaglio.

Shaez si allontana di un passo dalle lame turbinanti di François ed estrae una delle sue pozioni per guarire le proprie ferite. Dal momento che l'intero movimento di Shaez è una correzione di 1,5 metri, allontanarsi dall'area minacciata da François non provoca un attacco di opportunità. Shaez beve una pozione di cura ferite moderate e recupera 14 punti ferita, tornando a 32.

François non concede tregua, tuttavia, e continua il suo assalto, ma lo stocco di Shaez è già tornato in posizione difensiva. François mette a segno solo un buon colpo, ma le forze di Shaez cominciano a esaurirsi. François avanza di 1,5 metri e compie un attacco completo. Tira $17 + 15 = 32$, infligge 12 danni e porta Shaez a 20. I suoi altri due attacchi ($2 + 10 = 12$ e $1 + 5 = 6$) mancano il bersaglio.

Shaez inizia a temere per la sua vita ed effettua un altro feroce assalto contro il suo avversario, poi salta oltre il bancone per aumentare la distanza tra loro. Compie un unico attacco, tira $11 + 15 = 26$ e infligge 17 danni, portando François a 30. Può utilizzare la sua abilità Acrobazia per evitare un attacco di opportunità mentre indietreggia. Tira $7 + 15 = 22$ ed evita ogni attacco.

Respirando affannosamente, François decide di sospendere l'attacco per un istante. Estruendo la sua seconda pozione, la sorseggia per recuperare parte della sua salute, poi si avvicina a Shaez senza però arrivare a

portata delle sue lame. La pozione di cura ferite gravi di François gli restituisce 15 punti ferita, riportandolo a 45. Avanza solo di 3 metri, in quanto non vuole arrivare a portata del nemico senza poter compiere un attacco.

Saltando verso François, Shaez trapassa il suo braccio sinistro con la sua spada infuocata, per poi saltare all'indietro fuori portata prima che lui possa controbattere. Shaez possiede il talento Attacco Rapido, che le permette di eseguire un'azione del genere. Tira $19 + 15 = 34$ per attaccare, ma il suo tiro per confermare il critico ($8 + 15 = 23$) non è sufficiente. Tuttavia, pur senza il danno critico, infligge 17 danni a François, che scende a 28 punti ferita.

Spazientito dall'incalzare di Shaez, François stringe le distanze e tenta un affondo furibondo, che Shaez devia senza difficoltà. François tira $5 + 15 = 20$, e manca il bersaglio. Shaez piroetta attorno alla lama dell'avversario, con una capriola si porta sul tavolo alle spalle di François e apre una profonda ferita sul collo del nemico. I punteggi di abilità per Acrobazia e Saltare di Shaez le rendono l'impresa facile: tira $2 + 15 = 17$ per la sua prova di Acrobazia e $10 + 15 = 25$ per Saltare. Il suo tiro per colpire è $19 + 15 + 1 = 35$ per il fatto che si trova in posizione elevata. Conferma il critico con un $17 + 15 = 32$ e tira per 24 danni stordenti. François scende a 4 punti ferita e inizia a disperare.

Sapendo che la vittoria può ancora essere sua, nonostante il sangue che gli inzuppa la camicia, François torna all'attacco, concentrandosi esclusivamente sui colpi finali che porranno fine al duello. Un affondo al petto, una finta alle gambe e una sferzata finale al collo porranno fine alla tiefling. Rinunciando a Maestria, François tira $7 + 17 = 24$, colpendo per 13 danni (Shaez è a 7), poi $5 + 12 = 17$, che manca il bersaglio, e infine $17 + 7 = 24$, che colpisce per 7 danni. Shaez è a 0, è incapacitata, ma non ancora morente.

Col suo ultimo soffio di vita, Shaez si sposta dal tavolo per allontanarsi da François e beve la sua ultima pozione, che restituisce un minimo di salute al suo corpo gravemente ferito. La sua pozione di cura ferite moderate la guarisce di 9 punti ferita, riportandola a 9. Senza lasciarsi scoraggiare, François continua ad attaccarla e infila il suo stocco dritto nel cuore di Shaez. Il suo primo tiro per colpire è $18 + 17 = 35$, ma al momento di tirare per il critico ottiene 1. Il danno è comunque di 12, che porta Shaez a -3: Shaez è morente, e il suo rivale può rapidamente darle il colpo di grazia e porre fine a un decennio di accanita rivalità.

François: Maschio umano Gr7/duellante 4; GS 11; umanoide Medio; DV 7d10+7 (guerriero) + 4d10+4 (duellante); pf 87; Iniz +8 (+4 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 21 (+4 Des, +2 Int, +3 bracciali, +1 anello, +1 amuleto) + Schivare; Att +11 base +4 Des +1 stocco +1 arma focalizzata/+12/+7 mischia (1d8+3 + 1d6 colpo preciso/critico 18-20, stocco +1); AS Colpo preciso +1d6; QS Mobilità potenziata (+4 alla CA); AL CB; TS Temp +7, Rifl +12, Vol +3; For 10, Des 19, Cos 12, Int 14, Sag 8, Car 13.

Abilità e talenti: Acrobazia +17, Equilibrio +17, Intrattenere +14, Raggiare +14, Saltare +12; Arma

Focalizzata (stocco), Arma Preferita (stocco), Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Mobilità, Riflessi da Combattimento, Schivare, Specializzazione in un'Arma (stocco).

Proprietà: stocco+1, bracciali dell'armatura+3, guanti di destrezza+2, anello di protezione+2, amuleto di armatura naturale+1, 2 pozioni di cura ferite gravi.

Shaez Mar-Yinan: Tiefling femmina Grr7/duellante 4; GS 11; umanoide Medio; DV 7d10+14 (guerriero) + 4d10+8 (duellante); pf 98; Iniz +4 (Des); Vel 9 m; CA 21 (+4 Des, +3 Int, +2 anello, +2 bracciali); Att +11 base +4 Des +1 stocco +1 arma focalizzata/+12/+7 mischia (1d8+2 + 1d6 infuocata + 1d6 colpo preciso/critico 18-20, +1 stocco infuocato); AS oscurità; QS resistenza al fuoco, al freddo e all'elettricità 5; AL CM; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +2; For 12, Des 18, Cos 14, Int 16, Sag 8, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +15, Equilibrio +15, Intrattenere +10, Raggiare +12, Saltare +15; Ambidestria, Arma Focalizzata (stocco), Arma Preferita (stocco), Attacco Rapido, Maestria, Mobilità, Sbilanciare Migliorato, Schivare.

Attacchi speciali: Oscurità: Una volta al giorno, come se lanciato da uno Str11.

Proprietà: stocco infuocato+1, anello di protezione+2, bracciali dell'armatura+2, 2 pozioni di cura ferite moderate.

VARIANTI DELLE REGOLE

Un DM può applicare queste varianti per risolvere eventuali problemi che possono presentarsi nel trattare con personaggi guerrieri e monaci.

Contro Acrobazia

Un personaggio può effettuare una prova di Acrobazia per tentare di oltrepassare un nemico. Questa prova, però, non tiene conto delle capacità del difensore. Con la variante della Contro Acrobazia, il personaggio che dovrebbe essere oltrepassato dall'acrobata può effettuare una prova di Acrobazia a sua volta. L'acrobata dovrà superare la CD come di consueto, ma dovrà anche superare la prova di Acrobazia del difensore.

Questa variante si presenta assai di rado nel gioco in quanto gran parte dei personaggi e dei mostri non possiedono gradi di Acrobazia (e quindi non possono effettuare prove di Acrobazia). Questa variante serve tuttavia a evidenziare che è più difficile aggirare con Acrobazia un monaco esperto che non un ogre.

Ad esempio, Ember deve ottenere 15 o più per superare con Acrobazia un nemico. Quando tenta di farlo contro un nemico monaco, il monaco effettua una prova di Acrobazia e ottiene 17 come risultato. Ember deve superare quel risultato, invece di superare

15. Se il monaco avesse ottenuto un risultato di 14 o meno, Ember avrebbe comunque dovuto ottenere un risultato di 15 o più per riuscire.

Applicare Arma Focalizzata agli archi

Un guerriero che sceglie Arma Focalizzata (arco lungo) o (arco corto) al 1° livello potrebbe rammaricarsi non poco una volta che sia in grado di permettersi un arco potente lungo o corto composito e di iniziare ad usarlo. Piuttosto che lasciare al giocatore un talento che non può essere usato con un arco potente, il DM può permettere che l'Arma Focalizzata di un tipo di arco venga scambiata con Arma Focalizzata di un altro tipo. Le due armi sono abbastanza simili da presumere che un personaggio possa mettere a frutto ciò che ha appreso dalla prima nell'usare la seconda. Per favorire il realismo, si suppone che il personaggio possa effettuare lo scambio di Arma Focalizzata solo quando il suo bonus di attacco base aumenta. In questo modo, la capacità del personaggio col primo arco di fatto non diminuisce.

Si prenda come esempio un elfo guerriero che parte con Arma Focalizzata (arco lungo) al 1° livello. Prima di arrivare al 2° livello, passa ad un arco potente lungo composito, per il quale la sua Arma Focalizzata non funzionerebbe. Arrivato al 2° livello, col permesso del DM, il giocatore scambia la sua Arma Focalizzata con quella per l'arco lungo composito. Il bonus di attacco del guerriero con l'arco lungo rimane lo stesso (perde il bonus di +1 dell'Arma Focalizzata, ma il suo incremento del bonus di attacco base compensa la perdita).

Disarmare a due mani

Tentare di disarmare un avversario con entrambe le mani dovrebbe essere assai più facile che con una mano sola. Le regole per il combattimento a due mani sono troppo ristrette per poter rappresentare anche il vantaggio di usare entrambe le mani. Come variante, entrambe le mani usate assieme contano quanto un'arma della stessa taglia dell'attaccante (usata da sola, la mano di un personaggio conta come un'arma di taglia più piccola di due categorie rispetto al personaggio).

Ad esempio, se Ember usa una mano nuda per cercare di togliere una spada lunga a un avversario, il difensore ottiene un bonus di +8 al suo attacco in mischia contrapposto, in quanto la spada (taglia Media) è di due categorie di taglia più grande rispetto a un attacco senz'armi (Minuscolo per un personaggio di taglia Media). Se lei usa entrambe le mani, tuttavia, le due mani contano come un'unica arma di taglia Media. Effettua sempre un unico attacco (e non due per il fatto che sta usando due mani), ma il difensore non ha più diritto al bonus di +8 per avere un'arma più grande.

CAPITOLO 5: I FERRI DEL MESTIERE

Soldi: Potrebbero rivelarsi necessari, e a meno che i personaggi non siano nelle grazie di qualche ricco mecenate o appartengano ad un'organizzazione che ha molte risorse a disposizione, ce ne vorranno molti per pagare tutte le armi, le armature e l'equipaggiamento da avventurieri di cui si necessita. I vantaggi che il denaro può offrire sono ovvi, e si manifestano dal giorno in cui un personaggio fa ritorno dalla sua prima avventura andata a buon fine. A volte potrebbe sembrare un circolo vizioso: vivere avventure, guadagnare denaro, spenderlo tutto in equipaggiamento, cercare altre avventure con nuovo equipaggiamento a disposizione, guadagnare più denaro, comprare più equipaggiamento ecc. Si potrebbe addirittura arrivare al punto in cui i personaggi da soli sono la principale fonte di ricchezza della comunità, e diventano a tutti gli effetti una costante nell'economia del luogo!

Nel tentativo di aiutare i giocatori a trovare modi per spendere i soldi che hanno tanto faticosamente guadagnato, segue una lista di armi esotiche, di oggetti magici creati specificamente per guerrieri e monaci, la descrizione di come funzionano alcune armi particolari in termini di gioco e sei differenti locali, completi di mappe, PNG e costi, che i personaggi possono esplorare, scoprire, costruire e acquistare.

NUOVE ARMI ESOTICHE

"Non ti capiterà mai di avere troppe armi."

-Tordek

I guerrieri e i monaci possono trarre grandi vantaggi da armi che hanno "qualcosa in più" rispetto al normale. Infatti, un'arma esotica può diventare il segno di riconoscimento di un personaggio. Tuttavia, prima che un personaggio riesca ad impugnare un ventaglio da guerra o uno spadone mercuriale e ad usarli correttamente, farà meglio a prendere il talento Competenza nelle Armi Esotiche. Un personaggio può anche usare un'arma esotica senza il talento ad essa associato, ma subisce una penalità di -4 su tutti i tiri per colpire con quell'arma.

La categoria "munizioni" non è inclusa all'interno delle armi esotiche, e quindi questi oggetti non richiedono il talento Competenza nelle Armi Esotiche per venire usati.

Arpione: L'arpione è una lancia a punta piatta dotata di spunzoni laterali affilati. L'asta dell'arpione è legata a una corda da traino che permette a chi lo scaglia di controllare gli avversari arpionati. Anche se concepito per essere usato nella caccia alle balene e ad altre grandi creature marine, l'arpione può essere usato anche sulla terraferma. Anche se si sceglie una Competenza nelle Armi Esotiche per fare uso dell'arpione, le creature di

taglia inferiore a Media subiscono comunque una penalità di -2 ai loro tiri per colpire a causa del peso dell'arma.

Se si infliggono danni all'avversario, l'arpione può rimanere conficcato nella vittima se questa fallisce un tiro salvezza sui Riflessi con una CD pari a 10 più il danno inflitto. La creatura arpionata si muove a velocità dimezzata e non può caricare o correre. Se chi ha lanciato l'arpione riesce a controllare la corda da traino superando una prova contrapposta di Forza e trattenendola, la creatura arpionata può muoversi solo fin dove la lunghezza della corda lo consente (la corda da traino è lunga 9 metri). Se la creatura arpionata tenta di lanciare un incantesimo, deve effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 15) altrimenti fallisce e perde l'incantesimo.

La creatura arpionata può estrarre l'arpione dalla ferita se ha due mani libere e se impiega per farlo un'azione di round completo, ma nel farlo si auto-infligge danni pari a quelli iniziali inflitti dall'arpione. Se un colpo d'arpione infligge al bersaglio 8 danni e quest'ultimo rimuove l'arpione, subisce ulteriori 8 danni.

Balestra, grande: Una balestra grande richiede due mani per poter essere usata in modo efficace, a prescindere dalla taglia di chi la usa. Una balestra grande si carica tirando una leva. Caricare una balestra grande è un'azione di round completo che provoca un attacco di opportunità.

Un personaggio di taglia Media non è in grado di caricare o usare una balestra grande con una sola mano. Un creatura di taglia Grande addestrata può sparare, ma non caricare, con una balestra grande con una mano subendo una penalità di -4. Se una creatura di taglia Grande tenta di fare fuoco con due balestre grandi (una per ogni mano) vengono applicate anche le penalità standard per il combattimento a due armi.

Bastone a tre sezioni: In origine era uno strumento che i contadini usavano per mietere il grano; ora quest'arma è composta da tre sezioni in legno di eguale lunghezza riunite ai vertici da una catena, un laccio di pelle o una corda.

Un monaco che fa uso di un bastone a tre sezioni (per il quale deve scegliere una Competenza in Armi Esotiche, a causa della taglia Grande dell'arma) combatte col suo bonus di attacco base senz'armi e il suo più vantaggioso numero di attacchi per round, assieme agli altri modificatori d'attacco che è possibile applicare. Il bastone a tre sezioni deve essere usato a due mani. Un monaco/ maestro d'armi può scegliere il bastone a tre sezioni come la sua arma prescelta.

Bolas a due sfere: Un set di bolas a due sfere è costituito da due pesanti sfere di legno collegate da una cordicella. È un'arma a distanza che viene usata per sbilanciare un avversario. Quando vengono lanciate, il personaggio deve compiere un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio scelto. Se il colpo va a segno, l'avversario viene sbilanciato. Se l'avversario fallisce una prova di lottare contro l'originale tiro per colpire del personaggio, l'avversario rimane avvinghiato in una lotta. Le bolas possono avvinghiare solo avversari di

taglia Media o inferiore. L'avversario può districarsi dalle bolas con un'azione di round completo. L'avversario non può sbilanciare il personaggio mentre sta compiendo un attacco di sbilanciare con le bolas.

Catena con pugnale: Quest'arma conferisce un bonus di +2 all'attacco contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (incluso il tiro per non venire disarmati a propria volta, se non si riesce a disarmare il proprio avversario). Quest'arma può anche venire usata per compiere attacchi per sbilanciare, con un bonus di +2 al tiro. Se il personaggio che sta tentando di sbilanciare viene a sua volta sbilanciato, può anche optare per lasciare cadere l'arma per evitare di essere sbilanciato.

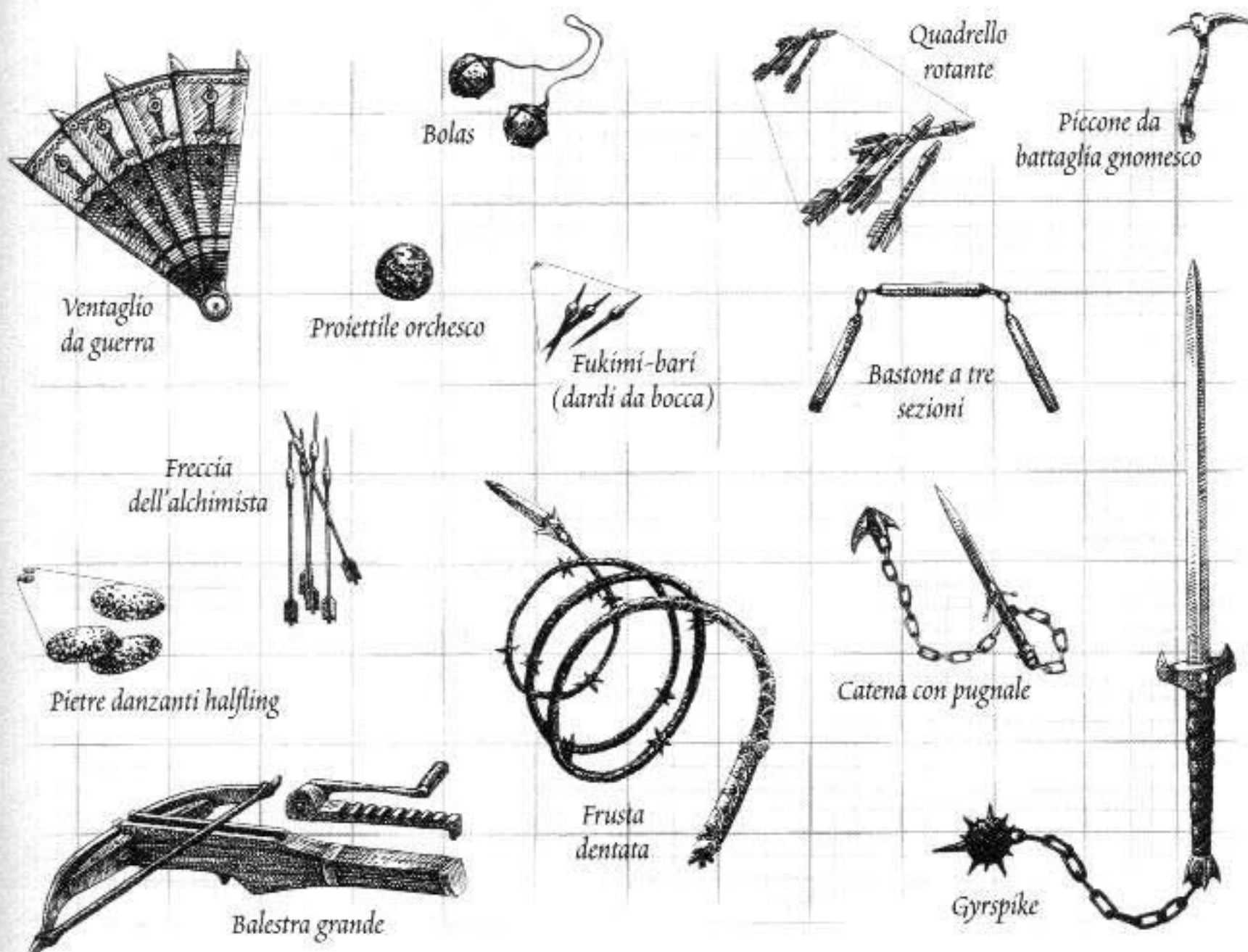
Cestus di guardia: Si tratta di un guanto d'arme in pelle rinforzato, con un peso forgiato in metallo e collocato sopra le nocche. Un colpo di un cestus di guardia viene considerato un attacco senz'armi. Se si esegue un'azione di difesa completa, si ottiene un ulteriore bonus di deviazione +1 alla CA, che sta a rappresentare i colpi parati con il dorso corazzato della mano. Gli avversari non possono disarmare chi lo indossa. Il costo e il peso si riferiscono a un cestus di guardia singolo.

Duom: Il duom è una lancia lunga con la punta di una lancia normale e due lame incurvate in modo che puntino all'indietro, verso l'asta dell'impugnatura. L'arma è dotata di portata e permette di colpire avversari distanti fino a 3 metri. Chi ha competenza nell'uso della lancia può anche usarla per attaccare avversari adiacenti usando le punte invertite con una manovra chiamata "affondo rovesciato". Al primo tiro

per colpire effettuato col duom contro un avversario adiacente va applicato un bonus di +2.

Freccia dell'alchimista: Ognuna di queste frecce, un vero e proprio capolavoro di artigianato, contiene all'interno della sua punta cava una dose di fuoco dell'alchimista. Quando un bersaglio viene colpito, la punta della freccia si rompe e rilascia il fuoco dell'alchimista direttamente sul bersaglio. Un round dopo l'impatto, questa sostanza si incendia a contatto con l'aria infliggendo 1d4 danni. Il bersaglio può tentare di spegnere il fuoco con un'azione di round completo, prima di subire questo danno addizionale. È richiesto un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per spegnere le fiamme. Rotolarsi a terra aggiunge un bonus di +2 a questo tiro. Immergersi in acqua (ad esempio tuffandosi in un lago) o soffocare magicamente le fiamme le spegne automaticamente.

Frusta dentata: Un personaggio che sceglie una Competenza in Armi Esotiche con la frusta è anche competente nell'uso della frusta dentata (non è quindi necessario scegliere una competenza separata per la frusta dentata se si possiede già il talento relativo alla frusta). La frusta dentata è più pesante di una frusta normale e infligge danni normali grazie agli spuntoni che corrono lungo lo scudiscio e la sua punta, acuminata come quella di un pugnale (che infligge ferite profonde quando viene impugnata da un combattente addestrato). A differenza delle fruste normali, i bonus di armatura e i bonus di armatura naturale non ostacolano la capacità della frusta dentata di infliggere danni. Anche se viene tenuta in



mano, viene considerata come un'arma a distanza con una gittata massima di 4,5 metri e nessuna penalità di gittata.

Dal momento che la frusta dentata può avvolgersi attorno alle gambe o agli arti di una persona, è possibile usarla per sbilanciare un avversario. Se il personaggio viene sbilanciato a sua volta durante il suo tentativo di sbilanciare, può scegliere di lasciar cadere la frusta dentata invece di essere sbilanciato.

Il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire contrapposto quando tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per evitare di essere disarmati a propria volta, se il tentativo per disarmare l'avversario fallisce).

Frusta o frusta dentata, potente: Un personaggio che sceglie una Competenza in Armi Esotiche con la frusta è anche competente nell'uso della frusta potente (o la frusta dentata potente). Una frusta potente o una frusta dentata potente sono costruite con materiali particolarmente robusti che permettono a un personaggio forte di trarre vantaggio dalla sua Forza superiore alla media. La frusta potente permette a un personaggio di aggiungere il proprio bonus di Forza ai danni debilitanti che infligge una frusta, ai danni normali se il personaggio fa parte della classe di prestigio del flagellatore o ai danni normali di una frusta dentata potente, fino al bonus massimo riportato sulla tabella a pagina 74.

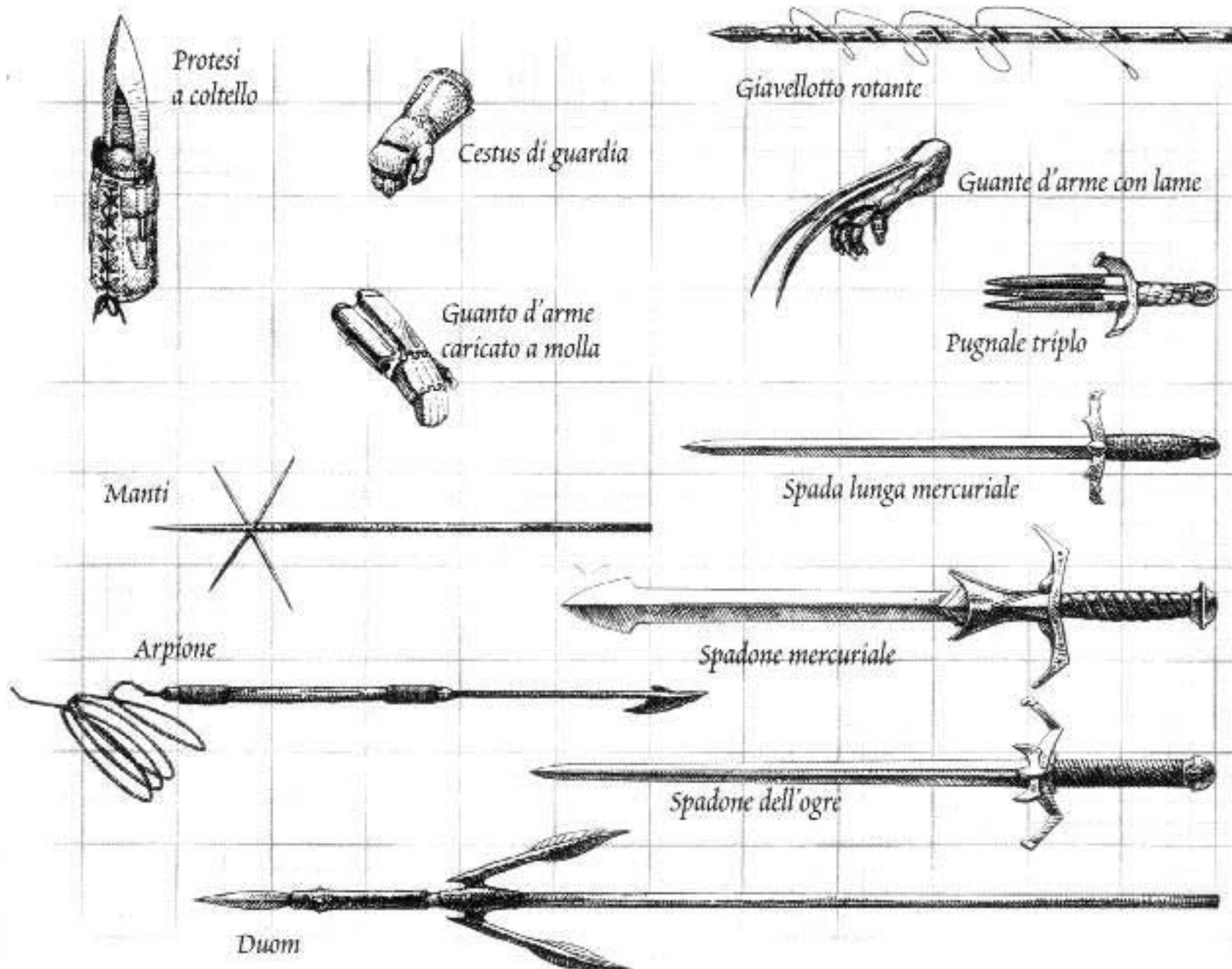
Fukimi-Bari (dardi da bocca): Questi dardi metallici, sottili e quasi simili ad aghi vengono nascosti in

bocca e poi sputati contro il bersaglio. La loro effettiva gittata è assai corta, e i danni inferti sono minimi, ma si rivelano assai utili per cogliere un avversario di sorpresa. È possibile sparare fino a tre dardi da bocca per attacco (tutti allo stesso bersaglio).

Non va applicato il proprio modificatore di Forza ai danni con i dardi da bocca. Sono troppo piccoli per usufruire della forza supplementare che un personaggio forte impartisce a un'arma da lancio. Il costo e il peso sono riferiti a un singolo dardo da bocca.

Giavellotto rotante: Questa lancia leggera e flessibile destinata agli attacchi a distanza ha l'aspetto di un normale giavellotto, ma è dotata di una scanalatura a spirale lungo l'impugnatura. È possibile far girare un laccio da lancio attorno all'asta (fissando l'altra estremità a un proprio dito). Il laccio impartisce una rotazione all'asta del giavellotto al momento del lancio, migliorando l'accuratezza, la gittata e il potere di penetrazione dell'arma generando una traiettoria più letale e diretta. Avvolgere un laccio attorno al giavellotto è un'azione equivalente al movimento che provoca un attacco di opportunità. Legare un laccio da lancio attorno al proprio dito è un'azione di round completo che provoca un attacco di opportunità, ma lo stesso laccio può essere usato per più di un giavellotto. Il giavellotto può anche essere lanciato senza che gli venga impartito il movimento rotatorio, nel qual caso i suoi danni, la sua gittata e la sua gittata critica sono quelli di un giavellotto standard.

Guanto d'arme caricato a molla: Questo guanto



d'arme è dotato di una piastra di metallo che parte dal fondo dell'avambraccio e arriva all'articolazione del polso, dove è visibile uno stretto orifizio circolare. La piastra di metallo nasconde un particolare meccanismo caricato a molla in grado di sparare un quadrello da balestra a piena velocità, con un effetto simile a quello di una balestra molto piccola. Il guanto viene caricato inserendo il quadrello nel foro e tirando una minuscola leva. Caricare il guanto d'arme a molla è un'azione equivalente al movimento che provoca un attacco di opportunità. Per fare fuoco con il guanto d'arme, si abbassa il braccio e si rovescia la mano all'indietro in modo che il palmo sia rivolto nella direzione dell'avversario: questo gesto fa partire il colpo. Un personaggio che tenta di sparare con due guanti d'arme caricati a molla subisce le stesse penalità di un normale combattimento con due armi (il talento Combattere con Due Armi non riduce queste penalità in quanto è riferito all'abilità con le armi da mischia e non alle armi a distanza. Il talento Ambidestria può permettere di evitare la penalità di -4 per la mano secondaria). Il costo e il peso si riferiscono a un guanto d'arme singolo.

Guanto d'arme con lame: Questo guanto d'arme presenta due lame estremamente appuntite che partono dal polso correndo lungo il dorso della mano. Diversamente da un guanto d'arme, un attacco con un guanto d'arme con lame non è considerato un attacco senz'armi. Il suo costo e il suo peso si intendono per un solo guanto.

Gyrspike: Un gyrspike è un'arma doppia. Un robusto bastone sorregge un mazzafrusto a un'estremità e una spada lunga all'altra estremità. È possibile usarlo per combattere come se si combattesse con due armi, ma nel farlo si subiscono tutte le normali penalità per il combattimento a due armi, come se si usasse un'arma a una mano e un'arma leggera.

Si ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contrapposti quando si tenta di disarmare un nemico usando il gyrspike (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di venire disarmati se si fallisce il tiro per disarmare il nemico).

È possibile usare quest'arma anche per effettuare attacchi per sbilanciare. Se si viene sbilanciati durante il tentativo, è possibile lasciar cadere il gyrspike per non essere sbilanciati.

Manti: Un manti è una lancia corta con quattro punte aggiuntive che partono verticalmente dall'asta creando una punta di cinque lame disposte a stella, invece di un'unica punta orizzontale. Il vantaggio per chi è stato addestrato nell'uso del manti consiste nel poter compiere un attacco di opportunità in più ad ogni round.

Piccone da battaglia gnomesco: Un piccone da battaglia gnomesco è stato creato in modo che la sua forma e il suo peso si adattino solo alle creature di taglia Piccola. Un personaggio di taglia Piccola può quindi usare quest'arma a due mani come se fosse un'arma da guerra.

Pietre danzanti halfling: Queste pietre perfettamente levigate e bilanciate sono di grande valore per

gli halfling, in quanto possono essere lanciate per rimbalzare contro un bersaglio e andare a colpirne un secondo. Se la pietra danzante colpisce un bersaglio, rimbalza verso un altro bersaglio (a scelta del lanciatore) adiacente al bersaglio originale (entro 1,5 metri da esso). Il lanciatore effettua subito un secondo tiro per colpire per la pietra danzante contro il nuovo bersaglio, con un bonus di attacco pari a quello del primo tiro -2.

Le pietre danzanti possono anche essere usate come proiettili per fionda, ma per poter usare con la fionda le loro proprietà rimbalzanti è necessario essere dotati di una Competenza in Armi Esotiche mirata specificatamente a questo scopo.

Proiettile orchesco: Uno speciale addestramento può trasformare una sfera di ferro grezzo delle dimensioni di un pompelmo in un proiettile mortale. Anche se dotato del talento Armi Esotiche, chi ne fa uso deve essere di taglia Media o superiore per usare l'arma con efficacia (altrimenti subirà una penalità aggiuntiva di -3 ai tiri per colpire oltre alle normali penalità di non competenza).

Protesi a coltello: Una protesi a coltello è simile a un pugnale da mischia, tranne per il fatto che può essere saldamente fissata al moncherino di un arto amputato. Per chi è competente nel suo uso, la protesi a coltello diventa un'estensione del corpo. Contro i nemici sui quali si infligge danno nel corso di una mischia continuata, la portata critica della protesi a coltello viene raddoppiata (17-20). L'avversario non può disarmare chi fa uso di una protesi a coltello.

Pugnale triplo: Quest'arma viene impugnata con la mano secondaria al fine di disarmare l'avversario: si impugna come uno scudo, non come un'altra arma, e non si subiscono quindi le penalità relative al combattimento con due armi. Quando si usa un pugnale triplo, si ottiene un bonus di +3 al proprio tiro per colpire contrapposto quando si tenta di disarmare un avversario (compreso il tiro per evitare di essere disarmati se il proprio tentativo di disarmare fallisce). Il pugnale triplo può essere usato anche come un pugnale normale, se lo si desidera, ma se usato con la mano secondaria vengono applicate tutte le normali penalità per il combattimento con due armi.

Quadrello rotante: Un quadrello rotante assomiglia a un normale quadrello da balestra tranne che per alcuni piccoli fori che trapassano l'asta. Infatti, un piccolo canale permette all'aria di passare attraverso il quadrello quando viene sparato, il che lo fa curvare leggermente. Gli avversari sotto il tiro di un quadrello rotante possono applicare solo metà del proprio modificatore di Destrezza alla CA (arrotondando per difetto) a causa dell'imprevedibilità della traiettoria del proiettile in arrivo.

Spada lunga mercuriale: Questa spada racchiude una dose nascosta di argento vivo (chiamato anche mercurio dagli alchimisti) che scorre all'interno della lama in un canale sottile. Quando la spada è verticale il mercurio scorre rapidamente in un incavo all'interno dell'impugnatura, ma quando la spada viene brandita il liquido defluisce nella lama, rendendola

TABELLA 5-1: ARMI ESOTICHE
ARMI ESOTICHE - DA MISCHIA

Arma	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
Attacchi senz'armi						
Cestus di guardia	10 mo	*	*	-	1,8 kg	-
Minuscola						
Protesi a coltello	8 mo	1d4	19-20/x2	-	0,9 kg	Perforante
Pugnale triplo	10 mo	1d4	19-20/x2	-	0,45 kg	Perforante
Piccola						
Guanto d'arme con lame	30 mo	1d6	19-20/x2	-	1,8 kg	Tagliente
Piccone da battaglia gnomesco	10 mo	1d6	x4	-	2,25 kg	Perforante
Ventaglio da guerra	30 mo	1d6	x3	-	1,35 kg	Tagliente
Media						
Catena con pugnale	4 mo	1d4	19-20/x2	-	1,8 kg	Perforante
Spada lunga mercuriale	400 mo	1d8	x4	-	2,7 kg	Tagliente
Grande						
Bastone a tre sezioni	4 mo	1d8	x3	-	3,6 kg	Contundente
Duom	20 mo	1d8	x3	-	3,6 kg	Perforante
Gyrspike	90 mo	1d8/1d8	19-20/x2	-	9 kg	Tagliente e Contundente
Manti	15 mo	1d8	x3	-	4,05 kg	Perforante
Spadone mercuriale	600 mo	2d6	x4	-	7,65 kg	Tagliente
Enorme						
Spadone dell'ogre	100 mo	2d8	19-20/x2	-	10,35 kg	Tagliente

ARMI ESOTICHE - A DISTANZA

Arma	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
Minuscola						
Fukimi-Bari (dardi da bocca)	1 mo	1	x2	3 m	0,05 kg	Perforante
Pietre danzanti halfling	3 mo	1d3	x2	3 m	0,1 kg	Contundente
Piccola						
Bolas, a due sfere	5 mo	1d4*	x2	3 m	0,9 kg	Contundente
Media						
Giavellotto rotante	2 mo	1d8	19-20/x2	15 m	0,9 kg	Perforante
Guanto d'arme caricato a molla	200 mo	1d4	x2	6 m	1,8 kg	Perforante
Grande						
Arpione	15 mo	1d10	x2	9 m	4,5 kg	Perforante
Balestra, grande	100 mo	1d12	19-20/x2	45 m	6,75 kg	Perforante
Proiettile orchesco	10 mo	2d6	19-20/x3	3 m	6,75 kg	Contundente
Speciale						
Frusta, potente*						
Bonus di Forza +1	200 mo	1d2†	x2	4,5 m *	1,35 kg	Tagliente
Bonus di Forza +2	300 mo	1d2†	x2	4,5 m *	1,8 kg	Tagliente
Bonus di Forza +3	400 mo	1d2†	x2	4,5 m *	2,25 kg	Tagliente
Bonus di Forza +4	500 mo	1d2†	x2	4,5 m *	2,7 kg	Tagliente
Frusta dentata*	25 mo	1d6	19-20/x2	4,5 m *	1,35 kg	Tagliente
Frusta dentata, potente*						
Bonus di Forza +1	225 mo	1d6	19-20/x2	4,5 m *	1,8 kg	Tagliente
Bonus di Forza +2	325 mo	1d6	19-20/x2	4,5 m *	2,25 kg	Tagliente
Bonus di Forza +3	425 mo	1d6	19-20/x2	4,5 m *	2,7 kg	Tagliente
Bonus di Forza +4	525 mo	1d6	19-20/x2	4,5 m *	3,15 kg	Tagliente
Munizioni (non armi esotiche)						
Freccia dell'alchimista (1)	75 mo	-	-	-	0,09 kg	-
Quadrello rotante (1)	50 mo	-	-	-	0,09 kg	-

* Vedi la descrizione dell'arma per le regole speciali.

† Infligge danni debilitanti.

più pesante. In mani non competenti lo spostamento di massa e di peso all'interno della spada comporta una penalità aggiuntiva di -2 ai tiri per colpire, oltre alle normali penalità di non competenza per l'uso di un'arma esotica senza addestramento.

Spadone dell'ogre: Uno spadone dell'ogre è 45 cm più lungo di uno spadone ed è troppo grosso per essere usato da una creatura di taglia Media. Una creatura di taglia Grande potrebbe usare uno spadone dell'ogre con una sola mano, ma dovrebbe subire la penalità standard di non competenza -4 ai suoi tiri per colpire, o impugnarlo con due mani come un'arma da guerra. Una creatura di taglia Grande dotata di Competenza nelle Armi Esotiche potrebbe usare uno spadone dell'ogre con una mano senza penalità.

Spadone mercuriale: Come la spada lunga mercuriale, tranne che per il fatto che in mani non competenti questo spostamento di massa e di peso all'interno della spada comporta una penalità aggiuntiva di -3 ai tiri per colpire, oltre alle normali penalità di non competenza per l'uso di un'arma esotica senza addestramento.

Ventaglio da guerra: Quest'arma ad un occhio inesperto appare come un elegante ventaglio da signora. In realtà, le aste del ventaglio sono forgiate in acciaio e le cime sono appuntite e affilate. Quando chi lo impugna entra in mischia, può tentare una prova di Raggiungere contro una prova di Percepire Inganni dell'avversario. Se chi impugna il ventaglio vince la prova, ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire all'attacco o attacchi del primo round.

TABELLA DI EQUIVALENZA DELLE ARMI

Esistono innumerevoli variazioni delle armi più comuni, ed elencarle e illustrarle tutte basterebbe a riempire un altro libro intero! Tuttavia, le differenze funzionali tra queste varianti e le armi presentate nel *Manuale del Giocatore* sono minime o inesistenti, il che rende l'elenco delle statistiche individuali per ogni variante inutile. Qui sotto viene riportata una lista di armi aggiuntive e i loro corrispettivi all'interno del *Manuale del Giocatore*. L'arma variante va trattata esattamente allo stesso modo del suo equivalente: Un personaggio che impugna una flamberga, ad esempio, viene trattato come se impugnasse una spada bastarda quando devono essere effettuati dei calcoli relativi all'arma. Piuttosto che definire per il gioco un numero pressoché infinito di variazioni minori delle armi comuni, viene usata la seguente tabella per utilizzare tali armi durante il gioco.

TABELLA 5-2: ARMI EQUIVALENTI

Katana	Spada bastarda perfetta
Claymore	Spadone
Wakizashi	Spada corta perfetta
Gladio, scramasax (sax), ninja-to	Spada corta
Flamberga	Spadone
Spada larga	Spada lunga
Arco, Daikyu (arco della forza)	Arco lungo

Arco, Hankyu	Arco corto
Nagimaki	Corsesca
Yari	Giavellotto
Bokken	Randello grande
Bastone No	Randello
Bastone Jo	Bastone ferrato
Sciabola, sciabola corta	Scimitarra
Sai, tanto, jitte, main-gauche, dirk, bodkin, jambiya, stiletto	Pugnale
Falcetto	Kama
Gatto a nove code	Frusta dentata

OGGETTI MAGICI

Questa sezione descrive diversi nuovi oggetti magici di vario tipo. Si tratta di oggetti particolarmente utili per guerrieri e monaci.

TABELLA 5-3: OGGETTI MAGICI

Scudo	
Capacità speciale	Prezzo di mercato
Attirare frecce	bonus +1
Danzante	bonus +3

Arma magica		
Capacità speciale	Tipo	Prezzo di mercato
Cercatrice	A Distanza	bonus +1
Colpo sicuro	Mischia, a distanza*	bonus +1
Difettosa	Mischia	bonus +1
Focalizza ki	Mischia	bonus +1
Misericordiosa	Mischia, a distanza	bonus +1

*Niente archi, balestre o fionde

Arma specifica	Prezzo di mercato
Arco delle frecce accurate	4.000 mo
Spezzapunte	4.315 mo
Shuriken dell'impatto folgorante	31.000 mo

Pozione	Prezzo di mercato
Falsa vita	300 mo
Pugni infuocati	300 mo

Anello	Prezzo di mercato
Armatura magica	12.000 mo
Colpi folgoranti	13.000 mo

Oggetto meraviglioso	Prezzo di mercato
Fascia della ferocia	2.000 mo
Sandali del balzo della tigre	3.500 mo
Strisce ki	5.000 mo
Amuleto dei pugni potenti (+1)	6.000 mo
Veste della falsa vita	12.000 mo
Guanti della presa temibile	15.000 mo
Amuleto dei pugni potenti (+2)	24.000 mo
Amuleto dei pugni potenti (+3)	54.000 mo
Amuleto dei pugni potenti (+4)	96.000 mo
Cintura della prodezza possente	108.000 mo
Amuleto dei pugni potenti (+5)	150.000 mo
Fascia della somma eccellenza	180.000 mo

Descrizione degli scudi

Attirare frecce: Uno scudo dotato di questa capacità attrae su di sé le armi a distanza. È dotato di un bonus di deviazione +1 contro le armi a distanza in quanto le armi da lancio e da tiro virano verso di esso. Inoltre, ogni arma da lancio o da tiro diretta verso un bersaglio che si trova entro 1,5 metri da chi impugna lo scudo devia dal suo bersaglio per dirigersi invece verso il portatore dello scudo (se chi impugna lo scudo gode di copertura totale rispetto all'attaccante, l'arma da lancio o da tiro non viene deviata). Inoltre, coloro che attaccano chi impugna lo scudo con armi a distanza ignorano le probabilità di mancare che verrebbero normalmente applicate. Le armi da lancio e da tiro che hanno un bonus di potenziamento superiore al bonus di CA base dello scudo non vengono deviate verso chi impugna lo scudo (ma il bonus incrementato di CA dello scudo viene comunque applicato contro queste armi). Chi impugna lo scudo attiva questa capacità con una parola di comando e può disattivarla ripetendo la stessa parola di comando.

Livello dell'incantatore: 8°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, scudo entropico; Prezzo di mercato: bonus +1.

Danzante: Uno scudo danzante può essere lasciato libero con un'azione standard ed essergli ordinato di proteggere un singolo personaggio (possibilmente colui che lo impugna). Lo scudo danzante fluttua nell'aria davanti al personaggio da proteggere, si para davanti alle armi dei nemici e offre copertura contro gli attacchi di un nemico per round (fornisce copertura contro un aggressore, a meno che non l'abbia già fatto dal turno precedente del possessore). Viene usato il bonus di armatura dello scudo (incluso il suo bonus di potenziamento) come bonus di copertura alla CA. Alla fine di 4 round, lo scudo cade a terra. Chi lo usava deve raccogliarlo e dargli un nuovo ordine per farlo funzionare ancora.

Solo uno scudo danzante alla volta può essere usato per proteggere un personaggio. Ha un'efficacia pari alla metà (metà bonus di copertura alla CA) quando viene usato per proteggere una creatura di taglia Grande, e non riesce a fornire copertura a una creatura di taglia Enorme o superiore. Lo scudo danzante funziona solo per personaggi dotati di competenza nell'uso degli scudi. Lo scudo cessa di danzare anche prima che siano passati 4 round se così gli si ordina.

Livello dell'incantatore: 15°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, animare oggetti; Prezzo di mercato: bonus +3.

Descrizione delle armi magiche

Cercatrice: Solo le armi a distanza possono essere dotate della capacità cercatrice. L'arma mira verso il bersaglio e nega quelle probabilità di mancare il bersaglio che altrimenti verrebbero applicate, come nel caso di un eventuale occultamento (chi la impugna deve comunque puntare l'arma nella direzione giusta. Le frecce sparate per errore in uno spazio vuoto, ad esempio, non virano per colpire eventuali nemici invisibili che si trovano nelle vicinanze).

Livello dell'incantatore: 12°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, visione del vero; Prezzo di mercato: bonus +1.

Colpo sicuro: Un'arma a colpo sicuro ferisce le creature dotate di riduzione del danno come se avesse un bonus di potenziamento +5. Gli archi, le balestre e le fionde non possono essere dotati della capacità colpo sicuro.

Livello dell'incantatore: 6°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, arma magica superiore; Prezzo di mercato: bonus +1.

Difettosa: Quando un'arma difettosa colpisce un avversario, crea un lampo di energia distruttiva che deflagra tra i due combattenti. L'energia infligge +2d6 danni all'avversario e 1d6 danni a chi la impugna. Solo le armi da mischia possono essere difettose.

Livello dell'incantatore: 9°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, debilitazione; Prezzo di mercato: bonus +1.

Focalizza ki: L'arma magica è in grado di incanalare il ki di chi la impugna, permettendogli di utilizzare i suoi attacchi speciali ki attraverso di essa come se si trattasse di un attacco senz'armi. Questi attacchi comprendono l'attacco stordente del monaco, il colpo ki e il palmo tremante, come anche il talento Pugno Stordente. Solo le armi da mischia possono essere dotate di focalizza ki.

Livello dell'incantatore: 8°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un monaco; Prezzo di mercato: bonus +1.

Misericordiosa: L'arma infligge +1d6 danni, ma tutti i danni inferti sono di tipo debilitante. A comando, l'arma può sopprimere questa capacità finché non le viene di nuovo ordinato di riattivarla. Gli archi, le balestre e le fionde così incantate trasmettono l'effetto misericordioso alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 5°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, cura ferite leggere; Prezzo di mercato: bonus +1.

Descrizione delle armi specifiche

Arco delle frecce accurate: Questo arco potente lungo composito +1 (è necessario bonus di Forza +1) racchiude un incantesimo *colpo accurato* che chi lo impugna utilizza tramite attivazione di incantesimo (come nel caso di una bacchetta). Chi impugna l'arco ottiene i benefici dell'incantesimo nel momento in cui tira una freccia usando l'arco. A differenza della bacchetta, l'arco lancia l'incantesimo un numero illimitato di volte. L'arco delle frecce accurate è un'arma tenuta in gran considerazione sia dagli arcieri arcani che dagli iniziati dell'arco.

Livello dell'incantatore: 5°; Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, colpo accurato; Prezzo di mercato: 4.000 mo; Costo di creazione: 2.250 mo + 140 PE

Shuriken dell'impatto folgorante: Questi shuriken +1 si trovano in set di tre pezzi. Se un personaggio colpisce un avversario con uno shuriken, l'arma infligge +1d6 danni da elettricità. Se l'avversario viene colpito con due shuriken contemporaneamente, il primo infligge +1d6 danni da elettricità e il secondo +2d6 danni da

elettricità. Se l'avversario viene colpito con tutti e tre gli shuriken contemporaneamente, il primo infligge +1d6 danni da elettricità, il secondo +2d6 danni da elettricità e il terzo +3d6 danni da elettricità.

Livello dell'incantatore: 12°; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, fulmine; **Prezzo di mercato:** 31.000 mo; **Costo di creazione:** 16.000 mo + 1.200 PE

Spezzapunte: Chi impugna quest'arma senza possedere il talento Spaccare l'Arma Potenziato la usa come una normale spada lunga+1; chi è dotato del talento Spaccare l'Arma Potenziato può usarla come sopra, ma in più può usarla per attaccare l'arma di un avversario senza provocare un attacco di opportunità. Inoltre, chi è dotato del talento Spaccare l'Arma Potenziato ottiene un bonus di +4 (compreso l'incantamento +1 dell'arma) al tiro contrapposto quando si tenta di colpire l'arma avversaria. Se il tiro riesce, la Spezzapunte infligge 1d8+4 danni più il modificatore di Forza di chi la impugna all'arma colpita (la durezza dell'arma colpita deve comunque essere superata ad ogni colpo). La Spezzapunte può danneggiare armi incantate fino a +4.

Livello dell'incantatore: 13°; **Prerequisiti:** For 13, Creare Armi e Armature, Attacco Poderoso, Spaccare l'Arma Potenziato, frantumare; **Prezzo di mercato:** 4.315 mo; **Costo di creazione:** 2.315 mo + 160 PE; **Peso:** 1,8 kg.

Descrizione delle pozioni

Falsa vita: Chi la beve ottiene 1d10+3 punti ferita temporanei. L'effetto dura 3 ore.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Mescere Pozioni, vigore; **Prezzo di mercato:** 300 mo.

Pugni infuocati: Fiamme intense scaturiscono dalle mani di chi beve la pozione, aggiungendo +1d6 danni da fuoco bonus ai suoi attacchi senz'armi. Le fiamme non feriscono in alcun modo chi ha bevuto la pozione. L'effetto dura 3 minuti.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Mescere Pozioni, mani brucianti; **Prezzo di mercato:** 300 mo.

Descrizione degli anelli

Armatura magica Questo anello protegge chi lo indossa con gli stessi effetti dell'incantesimo *armatura magica* (bonus di armatura +4 alla CA).

Livello dell'incantatore: 1°; **Prerequisiti:** Forgiare Anelli, armatura magica; **Prezzo di mercato:** 12.000 mo.

Colpi folgoranti A comando, questo anello infonde nelle mani di chi lo indossa delle potenti scariche elettriche. Questi può compiere un attacco di contatto ogni round che infligge 1d8+3 danni da elettricità. Come un normale incantesimo di contatto, chi lo indossa può anche compiere attacchi senz'armi normalmente, mentre l'anello emette le sue scariche solo quando un colpo va a segno.

Livello dell'incantatore: 3°; **Prerequisiti:** Forgiare Anelli, stretta folgorante; **Prezzo di mercato:** 13.000 mo.

Descrizione degli oggetti meravigliosi

Amuleto dei pugni potenti: Questo amuleto conferisce un bonus di potenziamento da +1 a +5 ai tiri per colpire e per i danni degli attacchi senz'armi.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, zanna magica, l'incantatore deve essere di livello pari almeno al triplo del bonus dell'amuleto; **Prezzo di mercato:** 6.000 mo (amuleto +1); 24.000 mo (amuleto +2); 54.000 mo (amuleto +3); 96.000 mo (amuleto +4); 150.000 mo (amuleto +5).

Cintura della prodezza possente: Questa ampia cintura in pelle borchata in adamantio conferisce a chi la indossa un bonus di potenziamento +6 alla Forza e alla Costituzione.

Livello dell'incantatore: 15°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, forza straordinaria, vigore; **Prezzo di mercato:** 108.000 mo.

Fascia della ferocia: Questa fascia fatta di pelle di cinghiale selvaggio permette a chi la indossa di continuare ad agire quando normalmente crollerebbe per le ferite subite. Può agire normalmente a 0 pf (anche se eseguire azioni faticose infliggerà dei danni). Se scende a un totale negativo di pf (fino a -9), può agire normalmente, anche se rischia comunque di perdere 1 pf per round, come di consueto. A -10 pf muore. Analogamente, chi indossa la fascia è più difficile da fermare con i danni debilitanti. I danni debilitanti non lo rendono barcollante, e diventa privo di sensi solo quando i danni debilitanti subiti superano i suoi pf di 10 o più.

Livello dell'incantatore: 8°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, vigore; **Prezzo di mercato:** 2.000 mo.

Fascia della somma eccellenza: Questa fascia di pura seta viene indossata attorno alla fronte. Conferisce a chi la indossa un bonus di potenziamento +6 alla Forza, alla Destrezza e alla Saggezza.

Livello dell'incantatore: 18°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, forza straordinaria, grazia felina e uno dei due tra comunione e conoscenza delle leggende; **Prezzo di mercato:** 180.000 mo.

Guanti della presa temibile: Questi morbidi guanti di pelle aumentano la forza della presa di chi li indossa. Conferiscono a chi li indossa un bonus di potenziamento +5 alle prove di Scalare, alle prove di lotta e ai tiri per colpire contrapposti effettuati durante un tentativo di disarmare (sia in attacco che in difesa).

Livello dell'incantatore: 10°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, forza straordinaria; **Prezzo di mercato:** 15.000 mo.

Sandali del balzo della tigre: Questi sandali permettono a chi li indossa di sferrare devastanti calci volanti. Questi deve avere almeno 5 gradi in Saltare o in Acrobazia. Con una carica, può sferrare un calcio volante. Il calcio viene considerato un attacco senz'armi che infligge il doppio dei danni normali.

Livello dell'incantatore: 9°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, saltare; **Prezzo di mercato:** 3.500 mo.

Strisce ki: Queste strisce di pelle, quando vengono avvolte attorno alle mani, conferiscono un bonus di potenziamento +5 alla CD con un attacco stordente del monaco o con il talento Pugno Stordente. Indossare le strisce equivale a indossare dei guanti; le strisce occupano lo slot "guanti" del corpo del personaggio.

Livello dell'incantatore: 7°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, monaco di 3° livello o superiore; **Prezzo di mercato:** 5.000 mo.

Veste della falsa vita: Quando un personaggio indossa questa veste, ottiene +10 pf. Quando la veste viene tolta, il personaggio perde 10 pf (non si tratta di pf temporanei nel normale senso inteso).

Livello dell'incantatore: 6°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, vigore; **Prezzo di mercato:** 12.000 mo.

VEICOLI

A volte camminare o anche usare una cavalcatura non è un'opzione possibile. Che sia a causa del troppo bottino che si sta trasportando o della necessità di trasferire una grossa quantità di oggetti ingombranti, prima o poi può verificarsi la necessità di utilizzare un veicolo. Il *Manuale del Giocatore* offre dettagli su alcuni tipi di veicoli, ma qui di seguito vengono presentate due opzioni per chi desidera avere mezzi di trasporto più versatili.

Carro a due persone

Anche se molti eserciti preferiscono affidare ai guerrieri a cavallo i ruoli tradizionali della cavalleria, alcuni ricorrono anche al carro a due persone. Due pesanti cavalli da guerra trascinano una piccola piattaforma a due ruote su cui si ergono due soldati. Il carro è costruito in legno e ferro e offre ai suoi occupanti un quarto di copertura.

Il carro ha una velocità di 15 metri se viene trainato da due cavalli, o di 12 metri se a trainarlo è un solo cavallo. Non può girare di più di 90° in un singolo round. Se effettua movimento doppio, può girare solo di 45°. Se un carro gira, deve avanzare per almeno 9 metri prima di poter girare di nuovo, o di 12 metri prima di potersi portare nella direzione contraria.

Per condurre un carro si fa uso di gran parte delle stesse regole per cavalcare un cavallo e per combattere in sella, eccettuato il fatto che è *Addestrare Animali* l'abilità rilevante.

Impresa di Addestrare Animali	CD
Combattere con una mano mentre si guida con l'altra	5
Liberare un cavallo ferito/privo di senzi tagliando i suoi finimenti	15
Evitare una collisione	Varia
Compiere un attacco laterale	20

Collisioni: I carri sono vulnerabili agli ostacoli che incontrano sul terreno come tronchi caduti, pozze di fango o corpi di soldati caduti. Se un carro incontra un ostacolo simile, il conducente deve superare una prova di *Addestrare Animali* per poterlo aggirare (è il DM a stabilire la CD, in base all'entità dell'ostacolo). Se il conducente fallisce, il carro si capovolge e i passeggeri e i cavalli subiscono 1d6 danni se il carro stava viaggiando a una velocità di 12 metri o inferiore, o di 2d6 danni se la velocità era superiore.

Attacco laterale: I carri sono spesso dotati di lame simili a falci innestate sulle loro ruote. Se il conducente manovra il carro in modo da portare il suo fianco in una posizione adiacente al riquadro di un avversario, le lame effettuano un attacco gratuito, purché il

conducente superi una prova di *Addestrare Animali* (CD 20). L'attacco laterale va considerato come un attacco in mischia con una falce con un bonus di attacco e un bonus al danno pari a +1 per ogni 3 metri di percorso che il carro ha effettuato in quel round prima di raggiungere il riquadro bersaglio. Ad esempio, se il carro si è mosso di 12 metri e ha effettuato un attacco laterale, la lama attaccherà a +4 e infliggerà 2d4+4 danni.

Il passeggero è normalmente equipaggiato con un arco corto composito e una lancia lunga, mentre il conducente impugna una mezza lancia (guida con una mano e combatte con l'altra).

Gli attacchi a distanza che partono da un carro in movimento subiscono le stesse penalità degli attacchi a distanza effettuati a cavallo. Tuttavia, da un carro è possibile tirare con un arco lungo.

Se si fa uso di una griglia, un carro è largo 1,5 metri e lungo 3. Un tipico carro a 2 persone costa 300 mo + 100 mo per le falci attaccate ai lati del carro. Pesa 135 kg e può trasportarne altri 360, compresi i passeggeri e il loro equipaggiamento. Necessita almeno di cavalli da guerra leggeri per essere trainato.

Se uno dei cavalli muore in combattimento, il conducente del carro deve subito effettuare una prova di *Addestrare Animali* (CD 15) per liberare l'animale. Se fallisce, il corpo del cavallo viene trattato come un ostacolo e richiede un'altra prova di *Addestrare Animali* (CD 15) per evitare di rovesciare il carro. Questa prova deve essere ripetuta a ogni round finché il corpo dell'animale non viene liberato.

CD della collisione del carro

Ovviamente esistono milioni di cose contro le quali i carri possono rovesciarsi, passare sopra o attraverso. Ecco alcune CD tipiche di *Addestrare Animali* necessarie per evitare di rovesciare il carro.

Oggetto colpito o travolto	CD
Cespuglio piccolo	10
Tronco	10
Terreno fangoso	10
Pedone Piccolo	10
Pedone Medio	15
Pedone Grande (cavalli compresi)	20
Palizzata	20
Cespuglio grosso	20
Siepe	25
Un altro carro, da lato o da dietro	25
Un altro carro, frontale	30

TALENTI PER LE MANOVRE DEI CARRI

I talenti che i conducenti dei carri usano in battaglia seguono la stessa struttura dei talenti per il combattimento in sella del Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*.

Combattere su Carro [Generale]

Il personaggio è abile nel combattere su un carro.

Prerequisiti: Abilità *Addestrare Animali*.

Beneficio: Una volta per round, quando uno dei due cavalli da traino viene colpito, il personaggio può effettuare una prova di Addestrare Animali per negare il colpo. Il colpo viene negato se la prova di Addestrare Animali supera il tiro per colpire (essenzialmente, la prova di Addestrare Animali diventa la Classe Armatura dell'animale se risulta superiore alla sua CA regolare).

Tirare su Carro [Generale]

Il personaggio è abile nell'usare armi a distanza dal carro.

Prerequisiti: Combattere su Carro, abilità Addestrare Animali.

Beneficio: La penalità subita quando si usa un'arma a distanza trovandosi su carro viene dimezzata: -2 invece che -4 se il carro sta effettuando un movimento doppio, -4 invece che -8 se i cavalli da traino sono in corsa.

Travolgere con Carro [Generale]

Il personaggio è stato addestrato a usare il carro per buttare a terra gli avversari.

Prerequisiti: Combattere su Carro, abilità Addestrare Animali.

Beneficio: Quando il personaggio cerca di oltrepassare un avversario con il carro, il bersaglio può decidere di non evitare il carro. Se il bersaglio viene buttato a terra, ognuno dei cavalli da tiro può tentare un attacco con gli zoccoli sull'avversario, ottenendo il bonus standard di +4 per i tiri per colpire contro i bersagli proni. Le ruote del carro infliggono ulteriori 2d6 danni automaticamente, ma il personaggio deve effettuare con successo una prova di Addestrare Animali (la CD varia in base alla taglia degli avversari) o rovesciare il carro. Vedi la tabella nella pagina a fianco per i tipi di CD.

Attacco Laterale con Carro [Generale]

Il personaggio è abile nell'usare le lame a falce del carro contro gli avversari.

Prerequisiti: Combattere su Carro, abilità Addestrare Animali.

Beneficio: Usando un'azione di carica, il personaggio può manovrare il carro verso un avversario, attaccare e passare lateralmente accanto a lui con le lame del carro (se il carro ne è dotato) per poi allontanarsi. È necessario proseguire lungo la linea della carica col resto del movimento del round e non è possibile andare oltre la doppia velocità del carro. Né il personaggio né i cavalli da traino provocano attacchi di opportunità

dall'avversario che subisce l'attacco laterale.

Carica con Carro [Generale]

Il personaggio è abile nel caricare usando il proprio carro.

Prerequisiti: Combattere su Carro, Attacco Laterale con Carro, abilità Addestrare Animali.

Beneficio: Quando il personaggio è su di un carro e impiega un'azione di carica, infligge danni raddoppiati con un'arma da mischia (o danni triplicati con una lancia da cavaliere o una lancia lunga).

Carro da guerra halfling

Molti clan halfling vagano di città in città riuniti in lunghe carovane di carri. Non c'è da sorprendersi, dunque, che quando gli halfling scendono in guerra convertano i propri carri in veicoli da guerra.

Il carro da guerra halfling è grande quanto un carro

umano, ma l'interno è ridotto in scala per adattarsi ai coraggiosi halfling che combattono al suo interno. Il carro è composto da pareti, pavimenti e soffitti di robusto legno di quercia (durezza 5, 60 pf) e ampie ruote che difficilmente affondano nel fango del campo da battaglia.

L'interno del carro è diviso in due livelli.

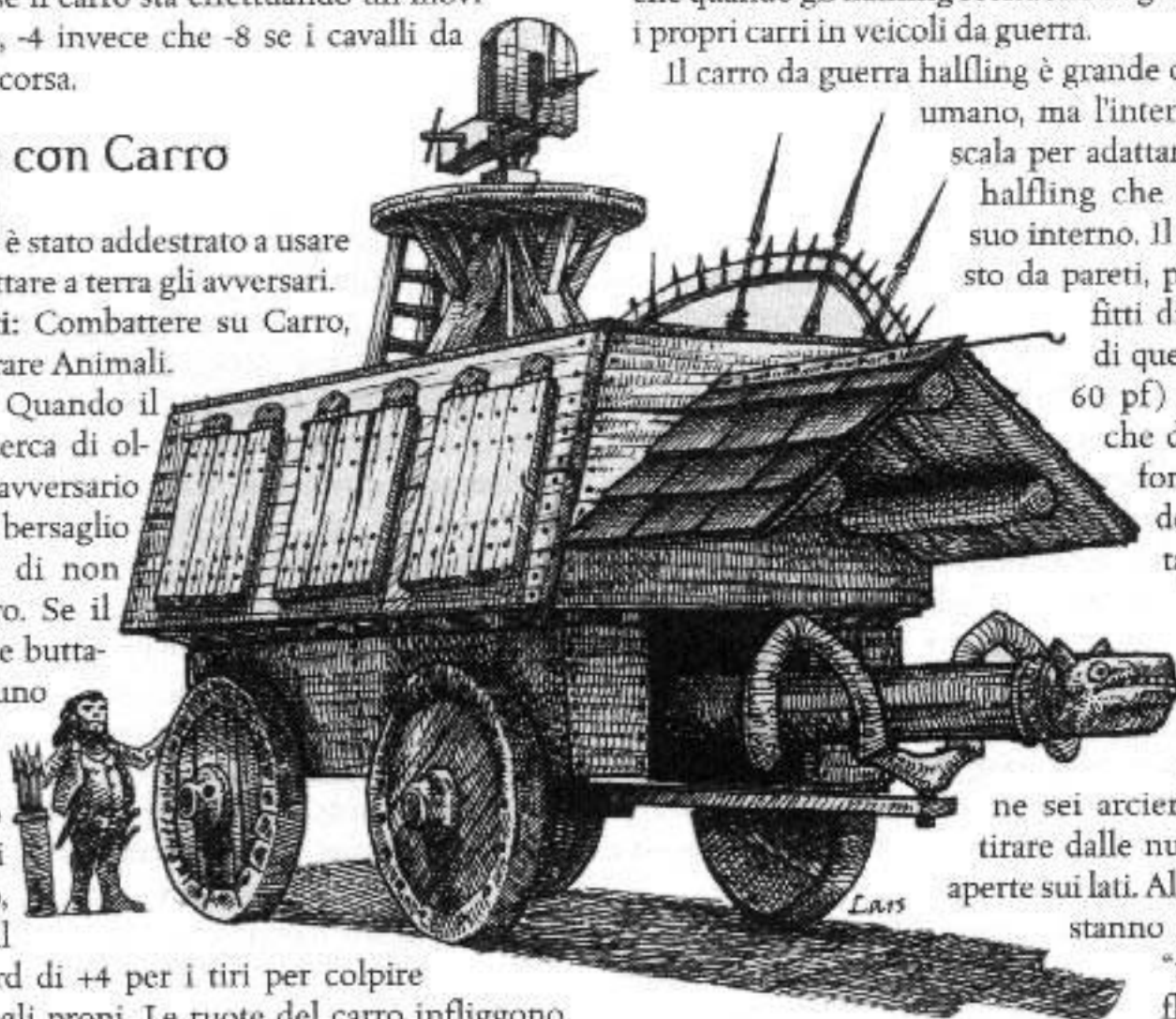
Il livello superiore contiene sei arcieri, che possono tirare dalle numerose feritoie aperte sui lati. Al livello inferiore stanno rannicchiati sei "incursori" halfling, degli esploratori addestrati a

calarsi attraverso una botola nel pavimento del carro e ad afferrare un obiettivo esterno mentre il carro avanza.

Un altro halfling conduce il carro da un compartimento protetto posto sul davanti. Alcuni carri hanno addirittura una ballista sulla cima, con una cupola scorrevole (che offre metà copertura) per proteggere il tiratore che la manovra.

Due robusti pony da guerra trainano il carro da guerra. Un ariete pesante si allunga tra le due cavalcature, ma nemmeno le cavalcature più addestrate sono pronte a caricare una parete, quindi l'ariete ha per lo più funzioni decorative. Gli halfling più intraprendenti hanno a volte spinto un carro privo dei pony a grande velocità contro una fortificazione.

Il carro da guerra ha una velocità di 9 metri, ma non può girare per più di 90° in un giro. Se effettua un movimento doppio, può girare di soli 45°. Il carro da guerra è largo 3 metri e lungo 4,5. Costa 5.000 mo senza i due pony.



TORRI, FORTEZZE E CASTELLI

La casa di un guerriero è il suo castello, dal quale scruta gli eserciti schierati contro di lui protetto da feritoie per gli arcieri, merli e robuste pareti di pietra. Inoltre, sebbene molti monaci siano soliti vagare di città in città, altri studiano e si addestrano all'interno di templi e monasteri ben protetti.

Quanto costa?

Questa è una torre tipica che, stando alla *Guida del DUNGEON MASTER* costa 50.000 mo. Arredarla costa normalmente da 1.000 mo (se si sceglie materiale a buon mercato) a 4.000 mo (per mobili e decorazioni più lussuose), anche se per oggetti veramente speciali è possibile che il costo salga ulteriormente. La manutenzione annuale della torre di confine costa in media circa 2.000 mo. Una squadra di quaranta soldati, quattro sergenti e due ufficiali necessita di 350 mo mensili di paga, e il loro mantenimento in cibo viene a costare 414 mo al mese in pasti normali o 138 mo al mese in pasti di bassa qualità. Tuttavia, ben poche cose abbassano il morale dei soldati come un rancio cattivo. I soldati si occupano a turno di cucinare e pulire, quindi non è necessario personale aggiuntivo.

La torre di confine può essere costruita in otto mesi.

Questo capitolo offre degli edifici di esempio che possono facilmente servire come abitazioni per guerrieri o monaci di livello da medio ad alto o come fortezze per i loro nemici. Tuttavia, anche se alcuni di essi potrebbero avere dimensioni simili, non esistono due castelli uguali, quindi il DM è libero di personalizzare gli esempi forniti e di aggiungervi i propri dettagli.

La Torre di Confine

La torre è un tipico avamposto ideato per ospitare i soldati di guardia a un passo, un incrocio o un punto importante della costa. Anche se lo spazio all'interno è ristretto, la torre di confine può arrivare a contenere fino a quaranta soldati offrendo comunque alcune comodità di base; i soldati tuttavia passeranno buona parte del loro tempo all'esterno. In tempo di guerra, la struttura in pietra diventa una postazione assai difficile da catturare, con dozzine di arcieri e varie balliste sul tetto. La torre inoltre può diventare un alloggio per un'intera famiglia senza dover apportare troppe modifiche all'interno; molti manieri nobiliari sono cresciuti proprio attorno a una torre di guardia centrale.

La torre è un edificio a tre piani con pareti in pietra e calce larghe 30 cm che si incurvano leggermente verso l'interno. All'interno i pavimenti sono fatti di assi di legno (che fungono anche da soffitti) sono sorretti da grosse travi e le pareti sono pannelli di legno che si appoggiano al "guscio" delle pareti di pietra esterne. Un pozzo scavato nello scantinato fornisce acqua fresca e tre caminetti servono a riscaldare la torre quando il clima è particolarmente freddo. I rifiuti vengono raccolti in cesti o vasi da notte che vengono svuotati in una fossa abbastanza lontana da non essere notata dalla torre ma abbastanza vicina da poterci arrivare a piedi.

Molte torri di confine hanno alcuni edifici esterni aggiuntivi: un piccola stalla o un granaio, una latrina e, nelle zone a clima più caldo, una "cucina all'aperto" in modo che il fuoco della cucina non riscaldi l'interno della torre in maniera insopportabile.

Fra i soldati è opinione comune che la torre di confine sia un obiettivo facile da difendere. Esiste solo un'entrata, in cima a una scalinata esposta al tiro delle feritoie e delle balliste. Le poche finestre della torre si trovano sulla parte alta dell'edificio, sono protette da

sbarre e hanno sportelli in legno che possono chiuderle del tutto, se necessario. Inoltre, un camminatoio protetto da merli attorno al tetto fornisce linee di tiro ottimali verso ogni direzione.

Primo piano

Il primo piano affonda per 1,5 metri sotto il livello del terreno, quindi è più che altro uno scantinato.

Alloggi: Ognuna delle due stanze è occupata da semplici cuccette e giacigli per ospitare fino a venti soldati. Questi alloggi sono spartani, e in inverno i soldati tendono a lamentarsi dell'assenza di un caminetto in questo piano. Se la torre è stata convertita a uso privato, le due stanze vengono usate come magazzini, alloggi per i servitori o camere da letto aggiuntive.

Alloggi sottufficiali: La stanza è divisa in alloggi per quattro sergenti, la cui sistemazione non è diversa da quella del resto degli uomini, pur offrendo un minimo di riservatezza in più.

Scala: Questa solida scala in legno collega tutti e tre i livelli della torre. Ad ogni livello, sotto la scala viene ricavato un piccolo sgabuzzino.

Magazzino: Queste due stanze normalmente ospitano sacchi di provviste e utensili di vario genere, tutto ciò che può essere stato assegnato all'unità durante il suo periodo di servizio alla torre. Nella torre di un nobile queste stanze rimangono dei magazzini oppure diventano cantine per il vino.

Secondo piano

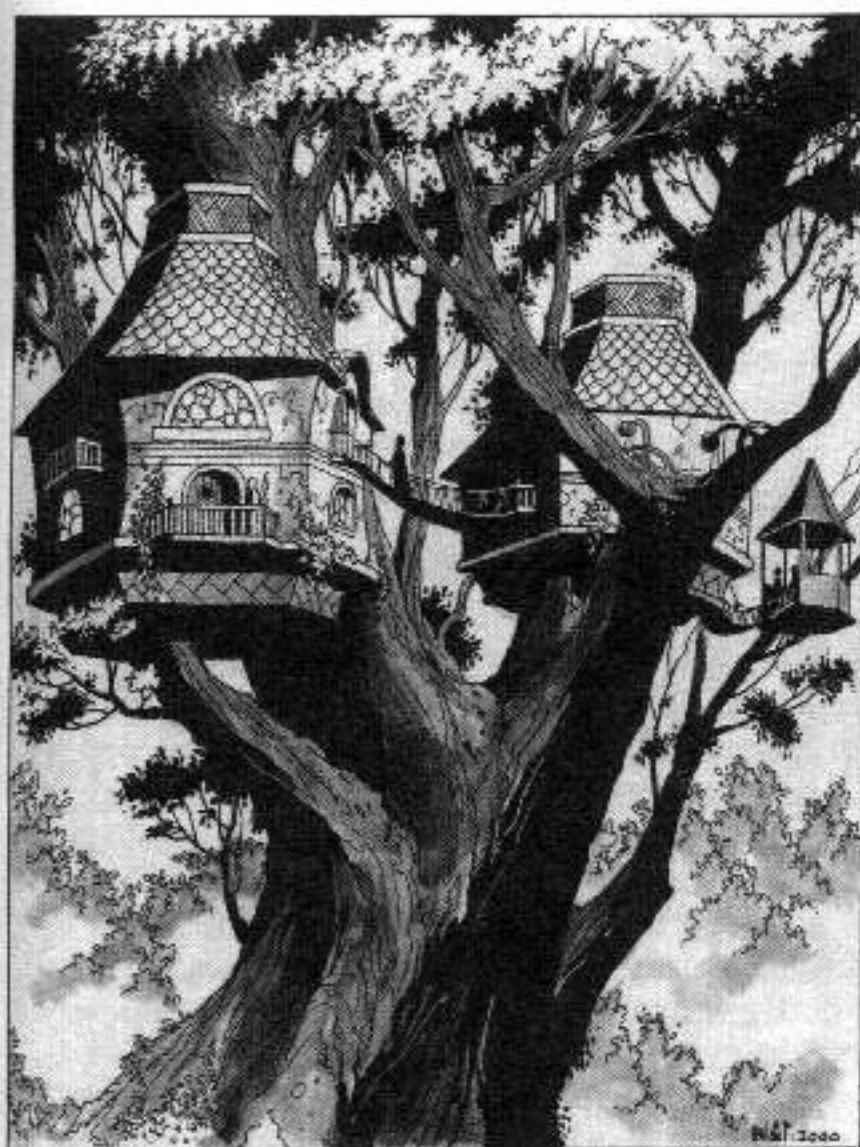
Ingresso: Due porte rinforzate con sbarre di ferro si aprono per rivelare un lungo corridoio. Le pareti sono generalmente spoglie. Se la torre è stata convertita in abitazione, questo è un ottimo posto per esporre arazzi e dipinti.

Sala comune: In questa stanza fanno mostra di sé un enorme tavolo e un altrettanto enorme camino. I soldati consumano i loro pasti in questa stanza e passano qui anche parte del loro tempo fuori servizio. L'utilizzo della stanza comune rimane lo stesso anche in una torre privata, anche se il mobilio è di gran lunga più lussuoso.

Ufficio: Qui si trova il quartier generale dell'unità, e l'ufficiale di giornata lavora quasi sempre in questa stanza, tra le mappe e i documenti tipici della vita militare. I nobili spesso convertono questa stanza in una biblioteca o in un ufficio.

Cucina: Sfamare quaranta soldati è una bella impresa, quindi questa stanza è quasi sempre occupata. Un grosso camino occupa una delle pareti, e il resto della stanza è invaso da ingredienti sparpagliati, stoviglie sporche, vasi incrostati e grossi lavandini. I soldati effettuano turni in cucina a rotazione regolare, e fanno in continuazione avanti e indietro dal piano di sotto per portare su acqua dal pozzo.

Dispensa: Il cibo extra viene immagazzinato quaggiù, dietro un'enorme porta chiusa di cui solo i sergenti hanno la chiave. Se la torre è una residenza privata, probabilmente la dispensa non è chiusa a chiave.



Terzo piano

Magazzino: Qui vengono conservate le armi: frecce, munizioni per le balliste, aste per lance, archi e corde di ricambio per archi. I nobili invece vi conservano oggetti più prosaici.

Armeria: La stanza è dotata di una serie di feritoie che puntano verso il campo davanti alla torre e vari piombatoi (fori nel pavimento) studiati per riservare un'ultima sorpresa agli intrusi che riuscissero a oltrepassare la porta principale. A meno che non vi siano minacce imminenti, i soldati usano questa stanza per eseguire compiti fondamentali come costruire nuove frecce, affilare lame e lubrificare le corde degli archi. Una scala porta verso una botola che conduce al tetto.

Camere da letto: Gli ufficiali generalmente si dividono queste camere, assegnando la più grande all'ufficiale in comando e ai subordinati quella più piccola. In una torre civile queste stanze sono elegantemente decorate e la stanza da letto dotata di caminetto è normalmente quella riservata al padrone.

Tetto

Camminamento: Tra i merli posti lungo il margine del muro esterno e il tetto ad assi inclinate è stato lasciato un camminamento che percorre il perimetro della torre e che permette agli arcieri di tirare agevolmente in ogni direzione. Subito dietro ai merli sono poste tre balliste.

Soldato tipico della torre di confine: Umano Com1; GS 1; umanoide Medio; DV 1d8+2; pf 6; Iniz +2 (Des); Vel 6 m; CA 16 (Des +2, armatura +4); Att +3 mischia (1d8+1, lancia lunga) o +2 mischia (1d8+1, mazzafrusto leggero) o +3 a distanza (1d8, arco lungo);

QS Combatte in ranghi; AL N; TS Temp +4, Rifl +2, Vol +0; For 13, Des 15, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8.

Qualità speciali: Quando possibile, i soldati combattono in ranghi. La prima fila punta le proprie lance lunghe contro le cariche nemiche mentre la seconda fila appronta i propri archi. Quando il nemico attacca, la prima fila compie i propri attacchi preparati (oltre a possibili attacchi di opportunità) contro il nemico in carica, per poi passare ad usare i mazzafrusti leggeri invece delle lance lunghe. La seconda fila passa allora a usare le lance lunghe, rimanendo fuori dalla portata del nemico.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Cavalcare +6, Saltare +1, Scalare +1; Arma Focalizzata (lancia lunga), Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Corazza a scaglie, lancia lunga, mazzafrusto leggero, arco lungo, 20 frecce.

Sergente tipico della torre di confine: Umano Com2; GS 2; umanoide Medio; DV 2d8+4; pf 13; Iniz +2 (Des); Vel 6 m; CA 16 (Des +2, armatura +4); Att +4 mischia (1d8+1, lancia lunga) o +3 mischia (1d8+1, mazzafrusto leggero) o +4 a distanza (1d8, arco lungo); QS Combatte in ranghi; AL N; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +0; For 13, Des 15, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8.

Qualità speciali: Come sopra. Ogni sergente normalmente comanda dieci uomini.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Cavalcare +9, Saltare +2, Scalare +2; Arma Focalizzata (lancia lunga), Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Corazza a scaglie, lancia lunga, mazzafrusto leggero, arco lungo, 20 frecce.

Ufficiale tipico della torre di confine: Umano Grr3; GS 3; umanoide Medio; DV 3d10+3; pf 19; Iniz +6 (Des, Iniziativa Migliorata); Vel 6 m; CA 19 (Des +2, armatura +5, scudo +2); Att +7 (1d8+2, spada lunga) o +5 (1d8+5, arco lungo); QS Deve lasciare lo scudo per usare l'arco; AL N; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +0; For 14, Des 15, Cos 13, Int 12, Sag 8, Car 10.

Qualità speciali: L'ufficiale non può usare uno scudo mentre tira con l'arco. È necessario un round per sfilare lo scudo ed estrarre l'arco, e la CA dell'ufficiale scende a 17.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +6, Ascoltare +1, Cavalcare +10, Osservare +1, Saltare +3, Scalare +3; Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Cotta di maglia, spada lunga perfetta, scudo di legno grande, arco potente lungo composito, 20 frecce.

Torre Arborea Elfica

Sono pochi gli elfi che si dimostrano muratori di talento, ma la loro abilità nella lavorazione del legno e nell'utilizzo degli alberi è ineguagliata. Quando gli elfi devono difendere le loro foreste natali sono soliti costruire torri aeree poggiate sui rami degli alberi ai margini delle comunità elfiche. Le torri arboree ospitano fino a venticinque arcieri elfici o un'unica famiglia numerosa, anche se in tempi di guerra la

differenza tra i due casi è minima.

Gli elfi usano una combinazione di tecniche tradizionali di costruzione, abilità relative alla crescita degli alberi e magia per costruire le loro torri. Spingendo la crescita dei rami di un albero particolarmente grosso nella direzione giusta, creano solide fondamenta e sostegni sui quali poi iniziano a costruire la struttura della torre usando assi e travi ricavati da alberi caduti per cause naturali. Gli elfi scavano canali verticali nella corteccia dell'enorme tronco; i canali che scendono dall'alto forniscono acqua piovana mentre quelli che conducono verso il basso fanno scivolare via i rifiuti che vanno a concimare le radici dell'albero. Una grossa pietra piatta al centro di ogni edificio serve per accendere un fuoco all'interno della torre.

All'interno, l'architettura rivela in tutto lo stile di vita comunitario degli elfi. Esistono poche porte, solo delle tende pendono per garantire un minimo di riservatezza. Le finestre e i balconi lasciano entrare la luce del giorno e offrono una vista ottimale della foresta circostante. Le stesse finestre e gli stessi balconi sono inoltre ottime piattaforme per gli arcieri elfici quando dei nemici attaccano la torre. Su un ramo vicino, i giardinieri elfici hanno potato e plasmato due dei rami più solidi trasformandoli in bracci per potenti catapulte puntate verso il terreno

della foresta attorno alla torre.

Gran parte dei visitatori accede alla torre attraverso una piattaforma calata di cinque piani attraverso un sistema di corde e carrucole. In casi di emergenza, sono le scale di corda che pendono da ogni balcone a fornire una via d'accesso o una via di fuga più rapida.

Struttura principale, livello inferiore

Ascensore: Sono necessari due elfi per manovrare le carrucole e le corde che portano la piattaforma fino a terra, 15 metri più in basso. La piattaforma sale e scende a una velocità di 1,5 metri per round. Una scala a pioli vicino alle carrucole della piattaforma conduce al livello superiore della struttura principale.

Magazzino: Questa stanza normalmente ospita gli oggetti di valore posseduti dagli elfi, essendo dotata dell'unica porta della torre arborea che può essere chiusa a chiave.

Alloggi abitabili: Di solito in quest'area vivono otto elfi, che dormono su brande fatte di viticci intrecciati.

Magazzino: In quest'area vengono in genere immagazzinate le provviste in eccesso.

Area di meditazione: Questa stanza, dotata di una vista panoramica sulla foresta, viene di solito usata per venerare gli dei e per riflettere con calma.

Struttura principale, livello superiore

Soggiorno: Questa stanza viene in genere usata dagli elfi come mensa, dove mangiano a turno per le

sue piccole dimensioni.

Cucina: In questa stanza viene preparato il semplice vitto elfico, in mezzo a tavoli e barattoli di spezie.

Camera da letto principale: Questa stanza è riservata per il più anziano degli elfi che abitano nella torre. È arredata in modo lussuoso, e possiede sia una finestra che un balcone.

Ponte sospeso: Questo stretto camminamento conduce verso la struttura ausiliaria. In caso di emergenza è possibile separarlo dal resto dell'edificio su entrambi i lati.

Struttura ausiliaria

Alloggi abitabili: In ognuna di queste 3 stanze dormono fino a sei elfi, su brande fatte di viticci intrecciati.

Armeria: In questa stanza gli elfi custodiscono vari tipi di armi (incluse diverse centinaia di frecce).

Catapulte leggere: I giardinieri elfici sono in grado di combinare la potatura e la magia per dare ai rami la forma di catapulte organiche. Due di esse sono facilmente accessibili attraverso scale o ponti sospesi.

Torre di guardia: L'accesso a questa piccola torre, dalla quale si può tenere d'occhio la foresta in ogni direzione, avviene solo tramite un ponte sospeso. Di solito sul tetto di questa torre di guardia si trova almeno un gufo gigante con cui gli elfi potrebbero aver fatto amicizia.

Arciere tipico: Elfo Com1; GS 1; umanoide Medio; DV 1d8; pf 4; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 16 (+2 Des, +3 armatura di cuoio borchiato, +1 buckler); Att +3 mischia (1d8+2, spada lunga) o +4 a distanza (1d8, arco lungo); QS Tratti elfici; AL N; TS Temp +2, Rifl +2, Vol -1; For 14, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 8, Car 13.

Abilità e talenti: Nascondersi +6, Scalare +5; Arma Focalizzata (arco lungo).

Proprietà: Corazza di cuoio borchiato, spada lunga, buckler, arco lungo, 20 frecce.

Capitano tipico: Elfo Mag3 (divinatore); GS 3; umanoide Medio; DV 3d4; pf 12; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 12 (+2 Des); Att +1 mischia (1d8, spada lunga) o +4 a distanza (1d8, arco lungo); QS Tratti elfici, famiglia gatto; AL N; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +2; For 10, Des 14, Cos 10, Int 15, Sag 8, Car 13.

Abilità e talenti: Concentrazione +6, Conoscenze (arcano) +8, Muoversi Silenziosamente +4, Professione (giardiniere) +5; Sapienza Magica +8; Robustezza, Schivare.

Proprietà: Spada lunga, arco lungo perfetto, 20 frecce, pozione di cura ferite moderate, pergamena di sfera di invisibilità, pergamena di velocità, bacchetta dei dardi incantati.

Incantesimi (4/4/3): 0-individuazione del magico, lettura del magico, luce, riparare; 1°- armatura magica, colpo accurato, scudo, sonno; 2°-individuazione dei pensieri, protezione dalle frecce, ragnatela.

Gufo gigante: GS 3; bestia magica Grande (apertura alare di 6 m); DV 4d10+4; pf 26; Iniz +3 (Des); Vel 3 m, volare 21 m (normale); CA 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 natu-

Quanto costa?

La torre arborea è un edificio estremamente particolare, quindi costa 75.000 mo, oltre al consenso degli elfi che devono fornire gli esperti necessari per costruirla. Le torri arboree di solito sono fornite solo degli elementi più spartani; per arrearla 3.000 mo sono più che sufficienti. Dal momento che gran parte della torre è composta da legno vivo, la manutenzione annuale costa in media meno di 2.000 mo. La paga mensile per una squadra di 25 arcieri elfici è di 300 mo, ma gli arcieri penseranno da soli a cacciare e a procurarsi il cibo.

Sono necessari 10 mesi per costruire e far crescere una torre arborea elfica.

rale); Att 2 artiglieria +7 mischia (1d6+4), morso +1 mischia (1d8+2); QS Visione crepuscolare superiore, bonus alle attività in volo e al buio; AL NB; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +3; For 18, Des 17, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +16, Conoscenze (natura) +6, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +10; Sensi Acuti.

Qualità speciali: Bonus razziale di +4 alle prove di Osservare al buio e in penombra. Bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente in volo.

La Rocca del Faro

Una rocca costruita attorno ad un faro fornisce protezione ad uno strumento importante per la navigazione, in grado di avvertire le navi che passano in zona della presenza di scogliere pericolose o fondali bassi. Questa costruzione, in realtà facile da difendere, è stata creata per resistere a forze anche più potenti di un esercito: uragani, ondate di marea, tempeste, e altri pericoli naturali che sono soliti colpire le coste.

Man mano che le rotte commerciali cambiano vengono costruiti nuovi fari, e i nobili che gradiscono l'aspetto particolare della torre tendono ad acquistare questi vecchi edifici anche in virtù della notevole vista che vi si gode. Lo stile di questi edifici è ormai diventato così popolare che persino i castelli nell'entroterra a volte tendono a copiare la loro struttura, sostituendo semplicemente il faro con una gigantesca torre centrale.

La torre del faro si alza per altri cinque piani rispetto alla struttura abitativa a due piani che la circonda. Gli alloggi all'interno sono decisamente confortevoli per una rocca, poiché la posizione isolata e il tempo instabile finiscono per tenere i suoi abitanti per la maggioranza del tempo all'interno. L'acqua piovana viene raccolta (attraverso delle grondaie sul tetto e sul faro stesso) all'interno di una cisterna, e gli abitanti in genere portano i propri rifiuti verso un letamaio poco lontano. La posizione ideale per una rocca come questa è in cima ad un promontorio che si allunga verso l'oceano; se c'è del terreno coltivabile nelle vicinanze, la rocca a volte possiede anche un giardino, il più grande possibile.

Quando gli abitanti della rocca sono sotto attacco, si difendono proteggendosi dietro le sue balconate merlate su tutti e quattro i versanti, mentre gli arcieri migliori prendono posizione in cima al faro. Se scoppia una tempesta, tutte le finestre della rocca vengono chiuse dall'interno.

Primo piano

Ingresso: Questa stanza è in genere piena di oggetti e chincaglierie legate alla navigazione. I visitatori vengono in genere lasciati in questa stanza mentre i servitori li annunciano ai padroni di casa.

Soggiorno: I soldati e i servitori della rocca passano la maggior parte del loro tempo libero in questa stanza a giocare a carte o a leggere. La stanza in questione è piena di sedie e tavoli.

Sala da pranzo: Questa stanza è così piccola che spesso i commensali finiscono per defluire nel soggiorno. Una scala di legno conduce al secondo piano.

Cucina: Il calore del camino rende questa stanza un posto molto frequentato durante le tempeste. Ci sono scaffali appoggiati ad ogni muro, e una gran quantità di catini e blocchi di legna da ardere è posata sui tavoli al centro della stanza.

Ufficio: Questa stanza è riservata al custode del faro, che nei momenti tranquilli della giornata, si trova qui a lavorare sulle sue carte.

Alloggi dei servitori: I cuochi, i lavoranti e i servitori dormono nelle cuccette in questa stanza. È presente una tenda per evitare la promiscuità sessuale, ma comunque la riservatezza rimane poca.

Basamento della torre: Il faro si regge su due muri portanti circolari, che lo rendono una delle strutture più solide in circolazione. Ogni muro è fatto di pietra rinforzata spesso più di 30 centimetri, e i muri esterni sono collegati a quelli interni da grossi contrafforti. Al primo piano, dei tubi che provengono dall'alto arrivano fino alla grande cisterna che funge da serbatoio d'acqua della rocca, mentre il resto dello spazio tra il muro interno e quello esterno viene usato come magazzino per le grandi quantità di materiale di cui un faro isolato potrebbe avere bisogno. All'interno del muro più interno, una scala a chiocciola sale per sette piani fino ad arrivare alla lanterna del faro.

Secondo piano

Alloggi: Queste due stanze contengono le cuccette dei soldati che proteggono la rocca. Le stanze sono piccole, per cui i soldati tendono a passare poco del loro tempo qui.

Balconate: Questi camminamenti merlati sono fondamentali per la difesa della rocca. Forniscono metà copertura agli arcieri schierati dietro di esse.

Stanza padronale: La camera da letto del custode del faro è probabilmente la più lussuosa della rocca.

Magazzino chiuso: Questa stanza è sempre chiusa, e solo il custode del faro possiede la chiave. Serve a conservare il denaro per le paghe e gli altri oggetti di valore.

Sala nautica: In questa stanza vengono conservate le carte nautiche, i registri di navigazione e altri volumi, allineati in appositi scaffali sulle pareti.

Officina: In genere qui si trovano i lavoranti della rocca a riparare corde o a compiere i molti altri lavori di manutenzione di cui un faro può avere bisogno. Questa stanza è infatti piena di tavoli da lavoro, rotoli di corda e attrezzi appesi alle pareti.

Armeria: In questa stanza vengono conservate le armi (in prevalenza lance e balestre) a disposizione degli abitanti della rocca.

Torre: Una passerella conduce dalla scala a chiocciola al corridoio vicino agli alloggi dei soldati.

Tetto del faro

Camminamento: La scala a chiocciola finisce in corrispondenza di una porta che conduce ad un

Quanto costa?

Costruire una rocca dotata di faro costa 150.000 mo, il costo di un tipico forte nella *Guida del DUNGEON MASTER*. La mobilia costa poi tra le 6.000 e le 10.000 mo, mentre i costi annuali di manutenzione sono di circa 7.500 mo. Uno staff di 20 soldati e 10 tra servitori e maggiordomi costa 180 mo al mese per le paghe e 360 per il cibo, poiché deve in genere essere consegnato in zone costiere lontane e pericolose.

La costruzione di una torre del faro richiede 1 anno.

camminamento circolare, il quale offre una vista panoramica della zona circostante. Come le balconate, il camminamento offre metà copertura a chi combatte schierato dietro di esse.

Lanterna: Il faro viene tenuto acceso con la magia, e non richiede quindi di venire ricaricato regolarmente. Una scala a pioli collega il corridoio esterno con la lanterna, che può essere oscurata per proteggerla se il tempo è particolarmente brutto. Gli scuri che puntano verso il mare sono fatti di lamine che possono essere rapidamente aperte e chiuse, permettendo così al faro di mandare messaggi lampeggianti in codice alle navi.

Guardia tipica della rocca del faro: Umano Com1; GS 1; umanoide Medio; DV 1d8+2; pf 6; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 15 (+2 Des, +3 armatura); Att +3 mischia (1d10+1, falcione) o +3 a distanza (1d8, balestra leggera); AL N; TS Temp +4, Rifl +2, Vol +0; For 13, Des 15, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Nuotare +5 (-3 con tutto l'equipaggiamento), Osservare +2, Saltare +4, Scalare +4; Arma Focalizzata (falcione), Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Corazza di cuoio borchiato, falcione, balestra leggera, 10 quadrelli da balestra.

Custode tipico della rocca del faro: Umano Esp3; GS 3; umanoide Medio; DV 3d6+3; pf 13; Iniz -1; Vel 9 m; CA 11 (-1 Des, +2 armatura); Att +2 mischia (1d6+1, mezza lancia) o +1 a distanza (1d8, balestra leggera); AL N; TS Temp +2, Rifl +0, Vol +5; For 10, Des 8, Cos 12, Int 15, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Artigianato (carpenteria) +8, Artigianato (lavori in muratura) +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Conoscenze (geografia) +8, Conoscenze (natura) +8, Nuotare +6 (+0 con equipaggiamento), Osservare +12, Professione (cartografo) +10, Utilizzare Corde +5; Abilità Focalizzata (Osservare), Abilità Focalizzata [Professione (cartografo)], Sensi Acuti.

Proprietà: Corazza di cuoio, mezza lancia, balestra leggera, 10 quadrelli da balestra, cannocchiale.

Fortezza sul Fiume Gnomesca

Gli gnomi costruiscono fortezze sui fiumi per difendere i principali punti d'accesso alle loro terre e per riscuotere pedaggi dai mercanti e dai viandanti che usano il ponte. La fortezza unisce un ponte levatoio a scorrimento con un edificio fortificato che offre un'ottima protezione. In tempi di guerra il ponte è fondamentale per consentire alle truppe di attraversare il fiume, o per impedire l'attraversamento al nemico.

Anche se sono stati gli gnomi a creare i progetti della fortezza sul fiume, edifici simili sono stati in seguito copiati dalle altre razze, che si sono limitate a ingrandire le porte, alzare i soffitti e aumentare la scala dello spazio interno. Tuttavia, le ultime fortezze degli gnomi dispongono anche di meccanismi assai più

elaborati per il ponte e di ingegnose trappole destinate a coloro che vorrebbero impadronirsi del ponte o distruggerlo.

La fortezza è composta da tre grossi edifici in pietra appoggiati a un solido ponte di legno che attraversa il fiume. Un edificio principale ospita il meccanismo del ponte levatoio e gran parte dello spazio abitabile, mentre un edificio ausiliare dallo stesso lato del fiume ospita la cucina e i magazzini. Un piccolo posto di guardia dal lato opposto del fiume serve a raccogliere i pedaggi e a proteggere il ponte stesso.

Il ponte è una struttura in legno che può sollevarsi per permettere a eventuali navi ad albero alto di oltrepassarlo. Tirando una leva nella fortezza principale una ruota ad acqua sotto il ponte scende nel fiume. La forza delle pale che girano fa scorrere il centro del ponte verso la fortezza principale, dove rimane finché un'altra leva non fa scendere un'altra ruota in acqua, che riporta il ponte nella sua posizione originaria.

Gli abitanti della fortezza prelevano la loro acqua direttamente dal fiume e si liberano dei rifiuti in una fossa più a valle, lungo la riva del fiume stesso. Quando è in corso un attacco, le feritoie nella sezione principale e le merlature della struttura ausiliaria offrono agli arcieri la copertura di cui necessitano. Chiunque corra lungo il ponte tra i due edifici verrebbe investito dal fuoco incrociato delle frecce, sparate da entrambe le postazioni.

Fortezza principale, primo piano

Va ricordato che l'intera fortezza è costruita su misura per gli gnomi. Questo non cambia di molto i metri quadri delle stanze, ma le porte sono alte solo 1,5 metri e i soffitti solo 2,1 metri. Anche il mobilio è studiato per utenti di taglia Piccola.

Il fondo della rampa del ponte si trova all'altezza di questo piano.

Ingresso pattuglia: Questo è l'ingresso principale per gli gnomi che vivono nella fortezza (i visitatori entrano al secondo piano). Coloro che entrano ed escono da qui sono guardie della fortezza e soldati che pattugliano le zone circostanti.

Ufficio: L'ufficiale di giornata lavora qui, in un piccolo ufficio spartano.

Armeria: Questa stanza chiusa a chiave ospita le armi di riserva della fortezza.

Officina: È in quest'enorme stanza, piena di tavoli e di utensili, che viene svolto gran parte del lavoro di manutenzione. Normalmente da qui proviene un continuo frastuono di martellate e di seghe all'opera.

Cappella: Questa stanza è usata per le varie pratiche religiose. I fedeli spesso rimproverano gli gnomi nell'officina di fare troppo rumore.

Meccanismo del ponte levatoio: Questa stanza ospita tutte le leve, gli ingranaggi e i comandi necessari per ritrarre ed estendere il ponte. Servono due gnomi per farli funzionare, anche se in casi di emergenza un unico gnomo può essere sufficiente.

Fortezza principale, secondo piano

La cima della rampa del ponte (e il ponte stesso) si tro-

Quanto costa?

La fortezza sul fiume costa 220.000 mo, che comprendono anche il costo del ponte. Arredarla costa circa 10.000 mo e la manutenzione annuale costa in media 14.000 mo. Il personale, composto da 20 guardie, 5 tecnici e 10 servitori costa 255 mo al mese per le paghe e 315 mo per il cibo. Questi costi vengono in parte ammortizzati dai pedaggi e dalle tasse di passaggio sul ponte. L'ammontare varia a seconda del traffico che passa sul fiume, ma 1.500 mo al mese è un introito medio accettabile.

Per costruire la fortezza sul fiume sono necessari 14 mesi.

vano all'altezza di questo piano.

Ingresso principale: I visitatori alla fortezza di solito entrano attraverso questa stanza, che è dotata di porte e sedie per visitatori di taglia Media.

Alloggi: Queste due stanze ospitano le cuccette per i soldati e le guardie della fortezza.

Fortezza principale, terzo piano

Stanza padronale: Il padrone della fortezza vive in questa stanza sontuosamente arredata.

Biblioteca: I libri conservati quaggiù includono vari trattati di ingegneria e qualsiasi altra cosa che rientri nei gusti del padrone della fortezza.

Camminamento alla fortezza ausiliaria: Questo camminamento merlato fornisce metà copertura a coloro che si dirigono verso il tetto della fortezza ausiliaria. Dal momento che si trova proprio sopra il livello del ponte, offre un eccellente punto per osservare la zona circostante o tirare con l'arco.

Fortezza ausiliaria, primo piano

Alloggi: Questa stanza ospita i tecnici del ponte e i servitori domestici.

Dispensa: Qui vengono conservate le provviste alimentari della fortezza.

Magazzino: I vari strumenti da cucina e per le pulizie vengono conservati qui.

Fortezza ausiliaria, secondo piano

Ufficio: Qui lavora l'ufficiale di guardia o l'agente doganale, che ferma ogni viandante per fargli pagare il pedaggio. Se la fortezza ha un mandato per effettuare ispezioni sui carichi trasportati, vengono effettuati qui, sotto l'occhio vigile delle guardie che osservano attraverso le feritoie per le frecce.

Sala da pranzo: Questa stanza è talmente piccola che gli abitanti della rocca devono mangiare a turni. Di regola c'è sempre qualcuno all'interno, ed è in perenne disordine.

Cucina: Anche la cucina ferve sempre di attività, con gli assistenti dei cuochi che corrono costantemente su e giù per le scale che conducono alla dispensa.

Fortezza ausiliaria, tetto

Tetto: Due camminamenti collegano l'ampio tetto piatto della fortezza ausiliaria al terzo piano della fortezza principale. Se la fortezza viene stretta d'assedio, gran parte delle difese vengono organizzate da quassù.

Posto di guardia

Interno del posto di guardia: Ogni piano del posto di guardia è composto da un'unica stanza, dotata di una o due sedie. Il posto di guardia è in pratica una postazione difendibile collocata sull'altra sponda del fiume. Una porta collega il secondo piano al ponte vero e proprio. In caso di emergenza, gli gnomi intrappolati nel posto di guardia possono arrampicarsi attraverso una botola che si apre dal posto di guardia, e attraversare il fiume a testa in giù tenendosi aggrappati ad alcuni sostegni fissati sul fondo del ponte (questo non è possibile se il centro del ponte è stato ritratto, tuttavia).

Guardia tipica della fortezza sul fiume: Gnomo Com1; GS 1; umanoide Piccolo; DV 1d8+3; pf 7; Iniz +2 (Des); Vel 4,5 m; CA 18 (+2 Des, +4 armatura, +1 buckler, +1 taglia); Att +1 mischia (1d6, ascia) o +3 a distanza (1d8, balestra leggera); QS Tratti razziali gnomeschi; AL N; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +0; For 11, Des 15, Cos 16, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Osservare +4, Saltare -2, Scalare -2; Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Corazza a scaglie, buckler, ascia, balestra leggera, 10 quadrelli da balestra.

Tecnico tipico della fortezza sul fiume: Gnomo Esp2; GS 2; umanoide Piccolo; DV 2d6+4; pf 11; Iniz -1 (Des); Vel 6 m; CA 12 (-1 Des, +2 armatura, +1 taglia); Att +0 mischia (1d6, ascia) o +0 a distanza (1d8, balestra leggera); AL N; TS Temp +2, Rifl -1, Vol +5; For 8, Des 8, Cos 14, Int 15, Sag 14, Car 13.

Abilità e talenti: Alchimia +9, Artigianato (carpenteria) +7, Artigianato (lavori in muratura), +7, Conoscenze (architettura e ingegneria) +9, Conoscenze (geografia) +7, Disattivare Congegni +7, Professione (barcaiolo) +7, Utilizzare Corde +4; Abilità Focalizzata [Conoscenze (architettura e ingegneria)].

Proprietà: Corazza di pelle, ascia, balestra leggera, 10 quadrelli da balestra, vari strumenti appropriati al lavoro attuale.

Castello del Borgo

Questo è il castello tipico di un nobile proprietario terriero incaricato di difendere le terre circostanti. In tempo di pace è un punto di incontro per i residenti delle comunità cittadine che popolano le terre circostanti, poiché fornisce tutto, dai ferri di cavallo alla birra ai servizi di scribe e guaritori. In tempo di guerra diventa un posto di rifugio, in grado di respingere un attacco organizzato o di resistere a un assedio.

Quattro torri in pietra dominano il corpo principale del castello, la residenza del nobile e il centro di tutto il complesso. Pareti rinforzate alte 4,5 metri partono dal castello centrale e circondano un'ampia serie di edifici esterni in legno che offrono vari servizi per il castello e il resto della comunità; quest'area è il borgo che dà al castello il suo nome. Le torri agli angoli delle mura offrono buoni punti d'osservazione e il barbacane funge da ingresso ben sorvegliato verso il cortile interno.

Due pozzi (uno nel castello e uno nel cortile) forniscono l'acqua, e le fattorie circostanti forniscono cibo fresco agli abitanti del castello. I rifiuti vengono portati fuori dal castello usando dei carri per venire scaricati, bruciati o usati per concimare i campi dei dintorni.

Se l'area circostante viene attaccata, i civili scappano e si rifugiano entro le mura esterne del castello, che diventano la prima linea di difesa. Se un nemico riesce

Quanto costa?

Costruire un castello del borgo costa 500.000 mo, il costo di un castello standard nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Il mobilio costa tra le 20.000 e le 30.000 mo, a seconda di quali servizi sono necessari al suo interno. I costi annuali di manutenzione sono di circa 25.000 mo. Assoldare 80 soldati, 15 abili artigiani e 15 servitori costa 750 mo al mese per le paghe e 990 mo per il cibo. I servizi che una struttura come questa rende ai residenti in zona fruttano in media 750 mo al mese.

Per costruire un castello del borgo sono necessari diciotto mesi.

a sfondare le mura e a entrare nel cortile, i difensori superstiti si ritirano nel castello principale e organizzano laggiù le loro ultime difese.

Castello principale

Quattro torri merlate alte 12 metri sono poste agli angoli di questa struttura a tre piani. Il primo piano è occupato quasi per intero dal salone destinato ai banchetti e alle altre cerimonie importanti. Il secondo piano ospita gli uffici e le biblioteche e il terzo piano è riservato alla residenza personale del signore.

Ogni torre ha una sua funzione specifica. L'utilizzo può variare da castello a castello, ma l'angolo nord est può essere assegnato alle strutture delle cucine, quello sud est all'armeria, quello sud ovest agli alloggi dei servitori e quello nord ovest ai magazzini.

Una serie di enormi porte in legno rinforzate con sbarre di ferro (durezza 6, 60 pf) protegge l'ingresso principale.

Mura esterne e torri di guardia

Le mura sono alte 4,5 metri e spesse 3 metri; sono fatte di pietra e calce (CD 15 per scalarle). In cima alle mura corre un camminamento, che connette le torri di guardia l'una con l'altra e fornisce ulteriore spazio per far schierare gli arcieri dietro le feritoie. La torre di guardia presenta delle strette feritoie orizzontali (che forniscono una copertura di tre quarti). Su ogni torre si trovano di solito due soldati di guardia, anche se in caso di attacco imminente c'è spazio per molti altri soldati. Si può accedere alle torri di guardia e ai camminamenti sulle mura tramite delle semplici scale a pioli di legno.

Barbacane

Questo edificio di pietra e calce a due piani è l'unica via percorribile per entrare all'interno del borgo. Il piano terra non è altro che un corridoio abbastanza largo perché i carri possano entrare nel cortile interno; la sua unica peculiarità è costituita da una saracinesca (durezza 10, 60 pf) che può essere azionata da una guardiola al secondo piano. Questa guardiola è dotata delle stesse feritoie orizzontali delle torri di guardia, e di piombatoi (fessure sul pavimento) che si aprono sul corridoio sottostante. I visitatori del castello in genere annunciano il proprio nome e lo scopo della loro visita; poi attraversano il barbacane, non appena uno dei soldati di guardia fa loro cenno di entrare. La saracinesca rimane di solito aperta dall'alba al tramonto.

In tempi di guerra, il tetto piatto del barbacane si rivela un'ottima piattaforma per balliste e catapulte.

Cortile interno

Le mura del borgo offrono protezione ai commercianti locali e ai molti servizi tipici di un castello.

Cucina estiva: Il calore emanato dal fuoco a volte tende ad alzare la temperatura interna del castello a livelli fastidiosi. Per questo motivo, in estate i cuochi lavorano in un edificio di legno separato, e portano poi il cibo all'interno.

Cappella: Questo piccolo tempio è dedicato alla divinità venerata dal signore del castello, in genere

protettrice dei contadini (come Pelor) o dei viaggiatori (come Fharlanghn).

Stalle: In questo edificio di legno possono essere ospitati fino a venti cavalli. Il fieno viene immagazzinato su un piano rialzato.

Cantina: Questo edificio di legno è così popolare fra gli abitanti del borgo che è sempre tenuto chiuso a chiave. Se il castello è solito ricevere molti ospiti, il signore del castello potrebbe aver fatto costruire al suo interno una piccola taverna.

Fucina: In questo edificio risuona il rumore del fabbro al lavoro sui vomeri degli aratri e sui ferri dei cavalli. È comunque in grado di aggiustare la maggior parte delle armi e delle armature.

Caserma: In questi semplici edifici di legno vivono i soldati che proteggono il borgo.

Granaio: Questo edificio serve a immagazzinare il cibo in eccesso, che viene spostato all'interno del castello al minimo segno di guerra.

Spaccio: Questa piccola struttura di legno mette a disposizione degli abitanti del castello una grande quantità di attrezzi, spezie da cucina, e qualche occasionale oggetto di lusso proveniente dalla grande città. Il mercante del luogo ha contatti anche da altre parti e volendo può anche ordinare merce "speciale".

Soldato tipico del castello del borgo: Umano Com1; GS 1; umanoide Medio; DV 1d8+2; pf 6; Iniz +2 (Des); Vel 6 m; CA 16 (+2 Des, +4 armatura); Att +3 mischia (2d4+1, corsesca) o +3 a distanza (1d8, arco lungo); QS Attacco di disarmare con corsesca; AL N; TS Temp +4, Rifl +2, Vol +0; For 13, Des 15, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Osservare +2, Saltare +1, Scalare +1; Arma Focalizzata (corsesca), Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Corazza a scaglie, corsesca, spada corta, arco lungo, 20 frecce.

Tipico soldato di pattuglia a cavallo: Umano Grr1; GS 1; umanoide Medio; DV 1d10+1; pf 6; Iniz +2 (Des); Vel 6 m; CA 19 (+2 Des, +5 armatura, +2 scudo); Att +3 mischia (1d8+2, lancia da cavaliere pesante) o +3 a distanza (1d6, arco corto); QS Attacco di carica con lancia da cavaliere pesante; AL N, TS Temp +4, Rifl +2, Vol +0; For 15, Des 14, Cos 13, Int 12, Sag 10, Car 8.

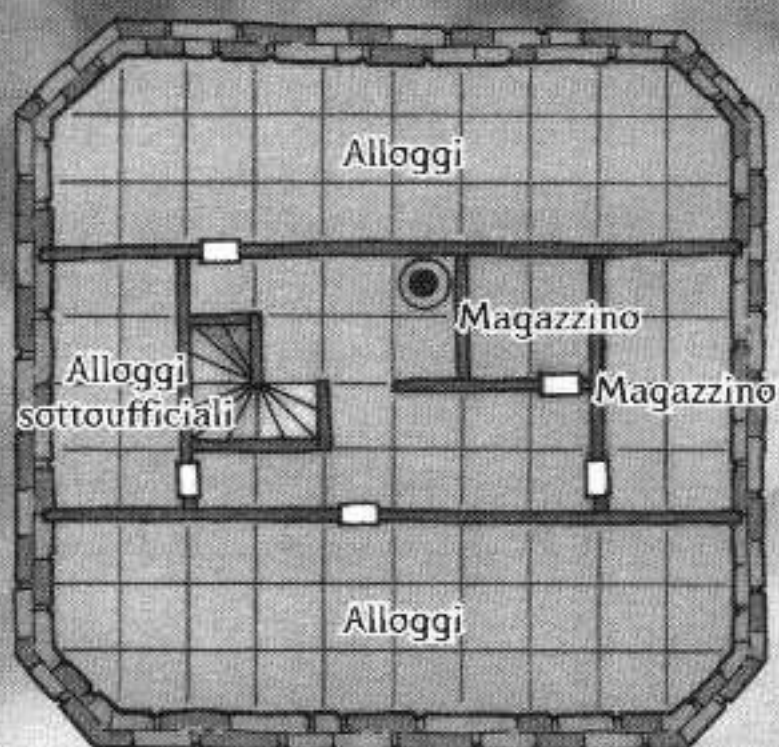
Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Cavalcare +8, Osservare +2, Scalare -1; Abilità Focalizzata (Cavalcare), Attacco in Sella, Combattere in Sella.

Proprietà: Cotta di maglia, scudo di legno grande, lancia da cavaliere pesante, spada lunga, arco corto, 20 frecce, cavallo da guerra leggero.

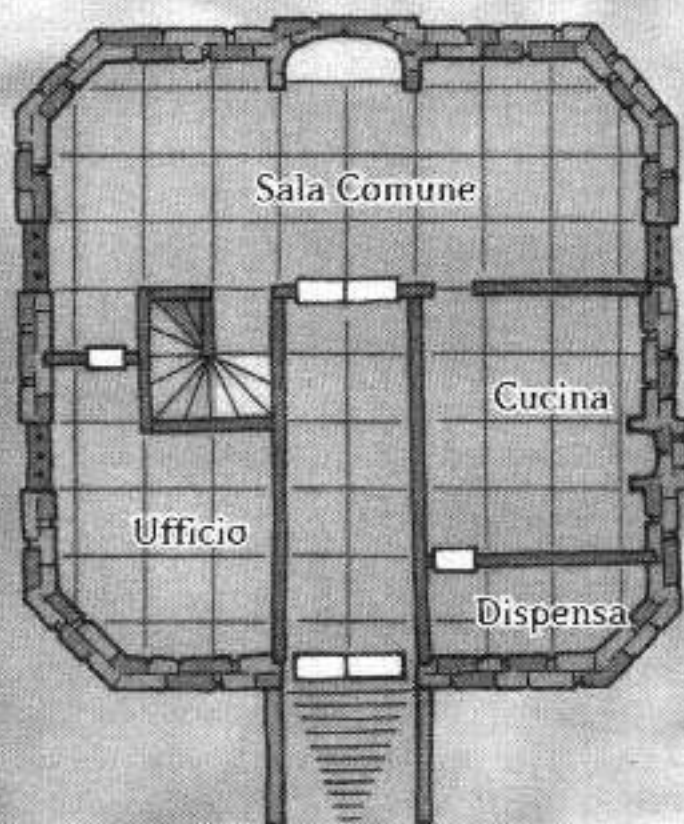
Castello Nanico sull'Altopiano

I nani sono soliti costruire le loro fortezze in cima ad altipiani desolati, rendendole praticamente invulnerabili agli attacchi di superficie. Cominciano il processo di costruzione creando una cava in cima all'altipiano, per procurarsi tutta la roccia di cui avranno bisogno. Poi costruiscono le fortezze direttamente all'interno delle cave a cielo aperto che hanno scavato, finendo per

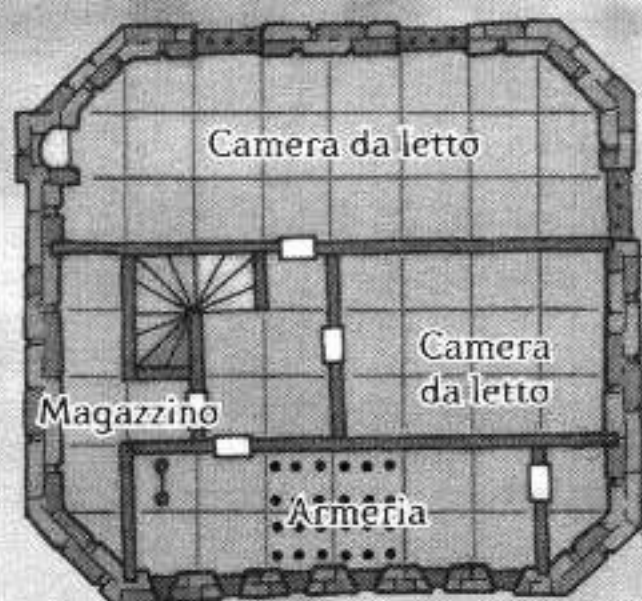
Torre di Confine



Primo piano (metà sottoterra)



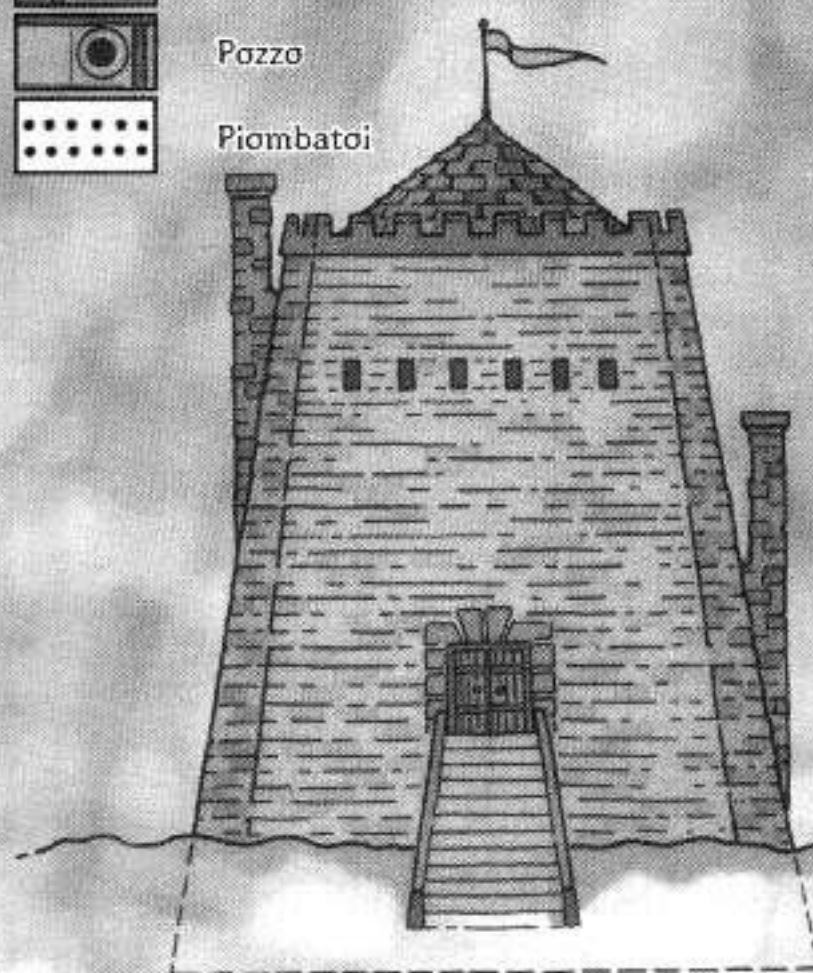
Secondo piano



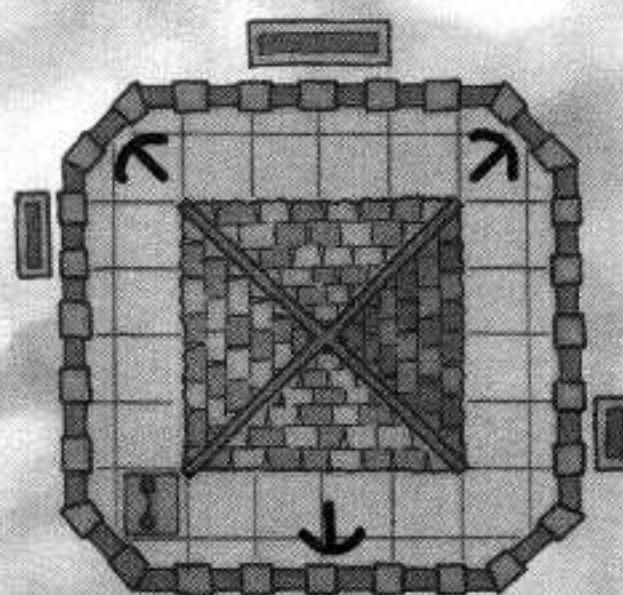
Terzo piano



- Feritoia
- Finestra con sbarre
- Camino
- Porta
- Ballista
- Merlatura
- Scala a chiocciola
- Scala a pioli
- Pozzo
- Piombatoi



Vista dall'esterno



Tetto

Un quadrato = 1,5 metri

lasciare all'esterno solo le cupole di solida roccia dei loro edifici, come testimonianza della loro presenza. Un sentiero scavato nella roccia dell'altopiano stesso conduce i visitatori all'unico ingresso di superficie di un castello imprendibile.

Un castello nanico è costituito da cinque "sale" cilindriche che affondano nel terreno, in modo che soltanto i loro tetti a cupola siano visibili. Al di sopra di ogni tetto si trova una piattaforma merlata, all'interno della quale i nani possono essere schierati per difendere la roccia contro gli attacchi dalla superficie. Le sale sono connesse l'una all'altra da corridoi sotterranei, che collegano anche il complesso principale con altre torri ad un solo piano per le balliste, puntate sulla strada che conduce al castello. Inoltre, nei castelli più grandi, questi corridoi conducono ad ulteriori labirinti sotterranei o addirittura all'immenso Sottosuolo.

In ogni sala partono diversi tubi collegati a una serie di cisterne, e i nani più intraprendenti sono addirittura soliti allevare dei pesci al loro interno. I rifiuti vengono buttati all'interno delle forge o semplicemente scaricati all'interno di buchi o spaccature naturali nella pietra.

Le pareti, i pavimenti e i soffitti sono costruiti con mattoni rinforzati o pietra scolpita mentre il legno o i materiali

meno resistenti vengono usati solo quando si rivela indispensabile.

Stanze comuni nelle cinque sale

Cupole: Sono costruite in pietra scolpita trattata magicamente (durezza 16, 1.080 pf), che è stata levigata per renderla particolarmente difficile da scalare (CD 24). Alla base di ogni cupola si trovano dei canali di scolo che portano alle cisterne, ma i nani sono abbastanza furbi da chiudere le aperture in caso di attacco imminente, per impedire che i nemici riescano ad avvelenare le riserve d'acqua.

Piattaforme: In cima ad ognuna delle cupole si trova una piattaforma orizzontale circondata da merlature. Al centro di ogni piattaforma si trova un comignolo, e una scala a chiocciola che corre attorno ad esso consentendo l'accesso ai piani inferiori.

Sala comune

Questa struttura a tre piani (di cui due sottoterra) è l'unica parte del castello accessibile ai visitatori. Include una stanza delle udienze, una grande cucina e un'imponente salone in cui si tengono i banchetti e gli incontri più importanti. Le porte e l'arredamento sono più grandi degli standard nanici, nel tentativo di far sentire a proprio agio degli ospiti di dimensioni maggiori. La maggior parte dei nani cena in quest'area, quando alla sera rintocca il massiccio orologio presente nel salone. In questa sala sono presenti anche dei piccoli altari e templi dedicati a Moradin e alle altre divinità naniche. Nel livello più basso ci sono le cantine e le coltivazioni di funghi. Il largo camino della cucina

porta ad un comignolo in corrispondenza del centro della cupola.

Sala abitativa

Un tipico castello sull'altopiano possiede almeno due sale abitative, mentre altri arrivano a sei o sette. Ognuna di esse include spazi abitativi per i soldati che difendono il castello, i fabbri e i servitori che provvedono alla sua sussistenza e per le famiglie che vi abitano. Delle piccole cucine private permettono di cucinare a chi cerca un po' di riservatezza, e una serie di soggiorni e piccoli studi permette ai nani di rilassarsi quando non lavorano. Ogni sala abitativa è in grado di ospitare fino a 100 nani.

Sala degli anziani

Il signore del castello vive in questa sala con la sua famiglia e i suoi servitori personali. Le stanze di questa sala sono molto spaziose e lussuose; qualunque nano possa permettersi di costruire un castello del genere può di certo permettersi i migliori intarsi e bassorilievi in pietra, e il migliore arredamento. Nella sala degli anziani sono comuni delle gallerie d'arte e le biblioteche che raccontano le storie dei diversi clan. Il piano inferiore è occupato da una gigantesca stanza delle udienze, mentre i piani superiori ospitano le residenze individuali della famiglia signorile e dei suoi servitori.

Sala dei fabbri

Questa sala è occupata prevalentemente da una gigantesca fucina in cui i nani forgiano le armi, le armature e molti altri oggetti di metallo. Qui una squadra di nani lavora giorno e notte per creare vari oggetti di uso comune che devono essere usati dagli abitanti del castello o venduti al mondo di superficie. Data la grande abilità dei nani come artigiani, non sorprende che sia i fabbri che gli oggetti che producono siano di prima qualità. In questa sala si trovano anche altri laboratori per il taglio e l'incisione delle pietre, e per la lavorazione del legno. È anche presente un piccolo museo chiamato la "stanza dei trofei", che espone i migliori lavori prodotti nel castello, che spesso il signore del castello è ansioso di mostrare ai suoi ospiti.

Esterno del castello

Una lunga strada scavata nella roccia dell'altopiano si inerpica fino a raggiungere la sala comune, fermandosi in corrispondenza di due enormi porte di ferro. Su entrambi i lati sono presenti delle torri a due piani con delle balliste puntate verso la strada, ma che non hanno alcun accesso dalla superficie. I nani costruiscono dei tunnel che connettono le torri con le balliste alla sala comune, in modo che per raggiungerle non abbiano bisogno di esporsi. Sono spesso presenti anche dei tunnel nascosti per la fuga in caso di emergenza, anche se spesso solo il signore del castello è a conoscenza della loro esistenza.

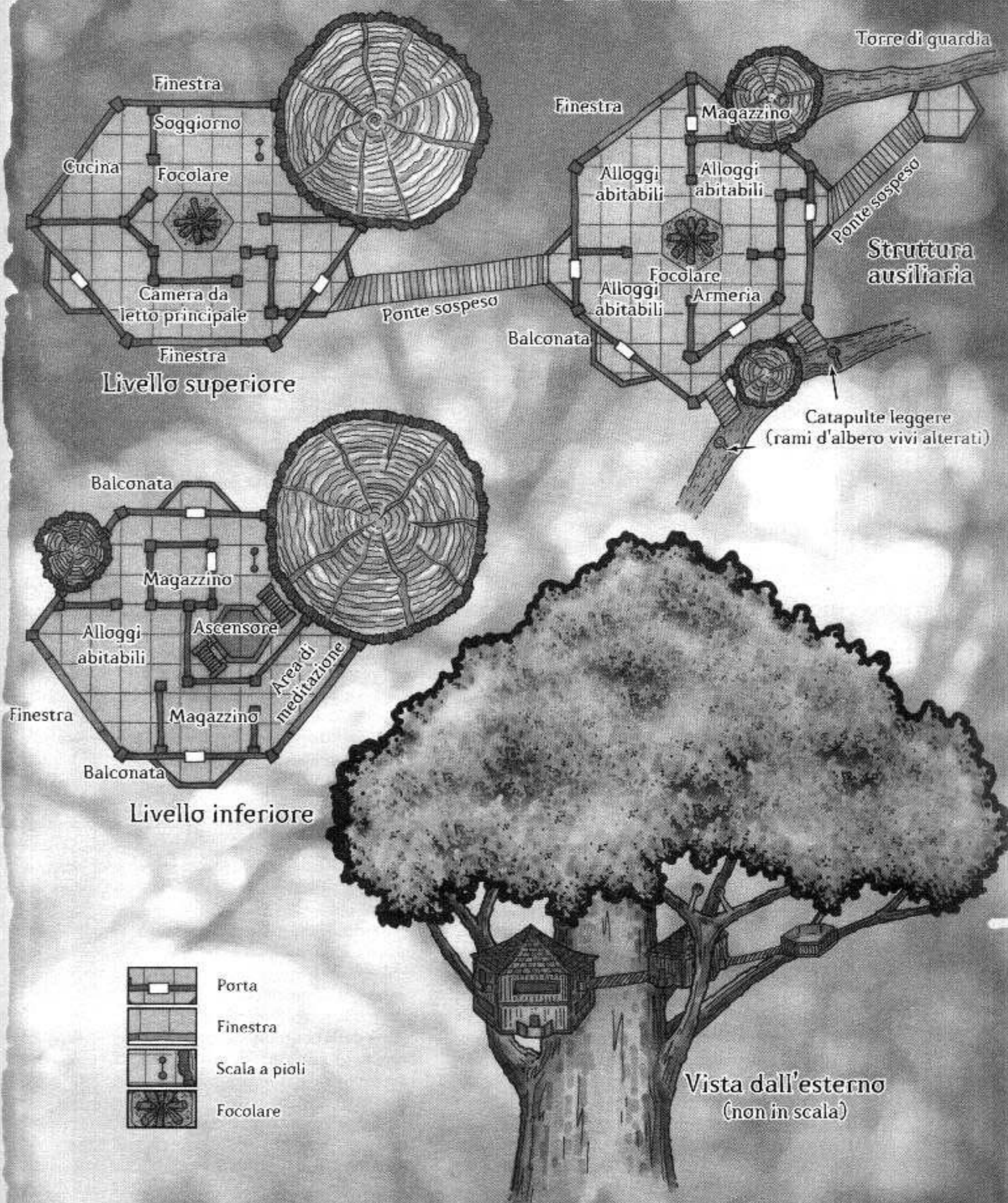
Soldato tipico nano: Nano Com1; GS 1; umanoide Medio; DV 1d8+3; pf 7; Iniz +1 (Des); Vel 4,5 m; CA 17

Quanto costa?

I nani possono costruire un castello sull'altopiano per 700.000 mo., e il costo sarebbe astronomico se venisse chiesto a qualcun altro di costruirlo. L'arredamento costa circa 40.000 mo., e il mantenimento 30.000 mo. Assoldare 100 soldati nanici, 30 tra fabbri e tagliatori di pietre, e 20 servitori costa 1.080 mo per le paghe e 1.350 mo per il cibo ogni mese.

Sono necessari due anni per costruire un castello sull'altopiano.

Torre Arborea Elfica



Un quadrato = 1,5 metri

(+1 Des, +4 armatura, +2 scudo grande); Att +3 mischia (1d10+2, ascia da guerra nanica) o +2 a distanza (1d10, balestra pesante); QS Tratti razziali nanici; AL N; TS Temp +5, Rifl +1, Vol +1; For 15, Des 13, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Artigianato (creare armi e armature) +3, Scalare +0; Competenza nelle Armi Esotiche (ascia da guerra nanica).

Proprietà: Corazza a scaglie, scudo di metallo grande, ascia da guerra nanica, balestra pesante, 10 quadrelli da balestra.

Tipico guaritore nano da battaglia: Nano Chr2; GS 2; umanoide Medio; DV 2d8+6; pf 18; Iniz -1 (Des); Vel 4,5 m; CA 17 (-1 Des, +6 armatura, +2 scudo grande); Att +2 mischia (1d8+1, mazza pesante) o +0 a distanza (1d10, balestra pesante); QS Tratti razziali nanici, poteri dei domini di Terra e Protezione; AL N; TS Temp +5, Rifl -1, Vol +5; For 13, Des 8, Cos 16, Int 10, Sag 15, Car 10.

Abilità e talenti: Concentrazione +8, Guarire +7; Robustezza.

Incantesimi (4/4): 0-guida, individuazione del magico, lettura del magico, resistenza; 1°- arma magica, contrastare elementi, santuario, scudo della fede.

Proprietà: Corazza a strisce, scudo grande di metallo, mazza pesante, balestra pesante, 10 quadrelli da balestra.

Tempio Monastico

Mentre i nobili e i soldati si affidano a mura, torri e bastioni per proteggersi, gli ordini monastici si affidano all'isolamento dei monasteri, alla loro reputazione di povertà e alle loro abilità di combattimento per la propria autodifesa.

Un tempio monastico è composto da sei o da otto edifici in legno a uno o due piani, collegati da sentieri che si snodano tra tranquilli giardini e cortili. Tuttavia, a volte la serenità del tempio viene infranta proprio da alcuni monaci che si addestrano nel lanciare le loro "potenti urla".

L'architettura del tempio è basata quasi interamente su pannelli a scorrimento, sia per le pareti esterne che per quelle interne. Le pareti esterne hanno numerosi pannelli a scorrimento che i monaci possono aprire o chiudere in base alle esigenze del clima; questi pannelli servono sia da porte che da finestre. Le pareti interne sono composte interamente da pannelli a scorrimento con intelaiature in legno o fogli cartacei sostenuti da una sottile griglia in legno. I pavimenti sono solitamente sostenuti da travi rialzate un metro o più dal terreno, che formano intercapedini che fungono da magazzini sotto il pavimento di ogni edificio. Vengono anche costruiti dei tetti ad assi con una notevole inclinazione, per fornire altri spazi da sfruttare come magazzini nelle soffitte.

Un laghetto sacro alimentato da una sorgente fornisce acqua fresca ai monaci, che riciclano come concime

quasi tutti i loro rifiuti. Se la terra nei dintorni è coltivabile si occupano da soli di coltivare il proprio cibo, altrimenti lo acquistano con i soldi delle donazioni al tempio.

Edifici del tempio

Santuari pubblici e uffici: Questo edificio a due piani, leggermente più decorato degli altri, contiene vari piccoli santuari che sia i fedeli locali che i pellegrini possono visitare, lasciando delle piccole offerte per i monaci. I santuari variano da piccole nicchie nel muro riempite di candele e statuette a grossi altari e statue circondati da file di panche. Quei monaci che mantengono contatti col mondo esterno (come i monaci che si occupano degli acquisti, gli oratori o i reclutatori) hanno qui i loro piccoli uffici di tipo spartano.

Sala dell'ispirazione: Questo edificio a un piano è il luogo in cui i monaci meditano, inchinandosi davanti a una serie di statue raffiguranti i saggi maestri del passato che hanno ottenuto una qualche forma di illuminazione. L'aria è illuminata dalle candele e densa di incenso.

Sala dell'apprendimento: Le pergamene e i libri del monastero vengono conservati qui, assieme a varie scrivanie e strumenti per la scrittura. I monaci passano spesso lunghe ore in questa stanza ad esercitarsi nella scrittura e in cerca di "momenti contemplativi".

Sala della prodezza: Questo edificio a due piani è il luogo in cui viene effettuato gran parte dell'addestramento atletico e marziale dell'ordine. In qualsiasi momento della giornata c'è sempre un gruppo di novizi di basso livello che si esercitano nelle posizioni e negli attacchi di base, oltre a monaci più esperti che si scambiano colpi, si addestrano o più semplicemente si limitano a mantenere la stessa posizione per ore. La soffitta e il basamento dell'edificio ospitano il modesto arsenale d'armi del monastero.

Sala della venerazione: Questo edificio è dedicato alla memoria di quei monaci che sono morti al servizio del monastero. Centinaia di piccole nicchie coprono tutte le pareti e ospitano le urne delle polveri dei fratelli e delle sorelle defunti. I monaci tengono le candele in questa stanza sempre accese e bruciano perpetuamente incenso nell'aria.

Giardino: Questo giardino, elaborato e impeccabilmente curato, è il posto preferito per le "passeggiate meditative". I monaci si avvicendano a turno nelle operazioni di potatura e di semina per mantenere il giardino in forma perfetta.

Sala della contemplazione: Questo edificio è composto da un'unica grande sala destinata alle meditazioni collettive e agli incontri cerimoniali tenuti dall'ordine.

Alloggi: Pannelli cartacei separano il primo piano di questo edificio creando delle piccole celle nelle quali i monaci dormono, su sottili stuoie. Al piano superiore i monaci più anziani hanno stanze più grandi e leggermente meno austere. Un porta conduce alla mensa.

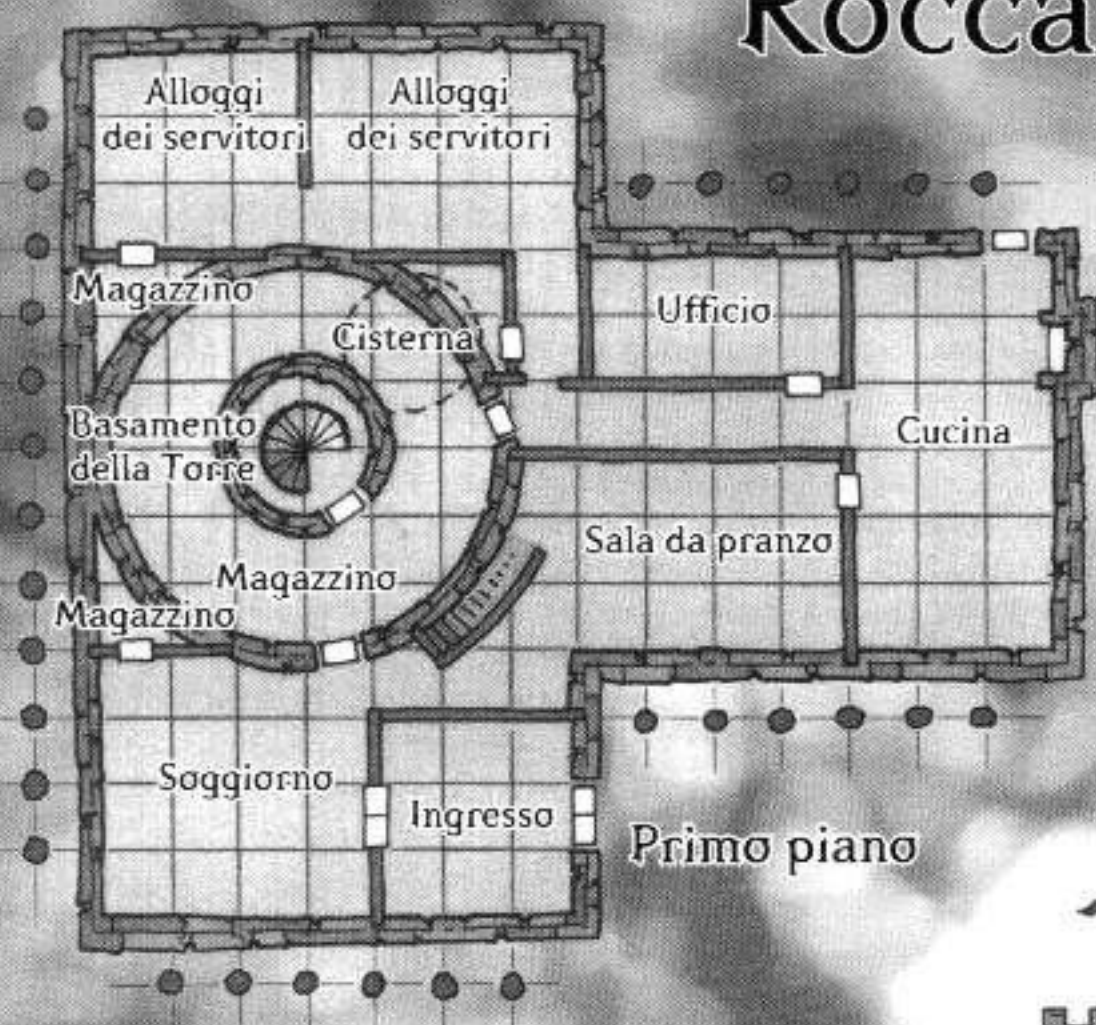
Mensa: Un unico tavolo lungo occupa gran parte della stanza, dove i monaci consumano i loro pasti alternandosi in due gruppi.

Quanto costa?

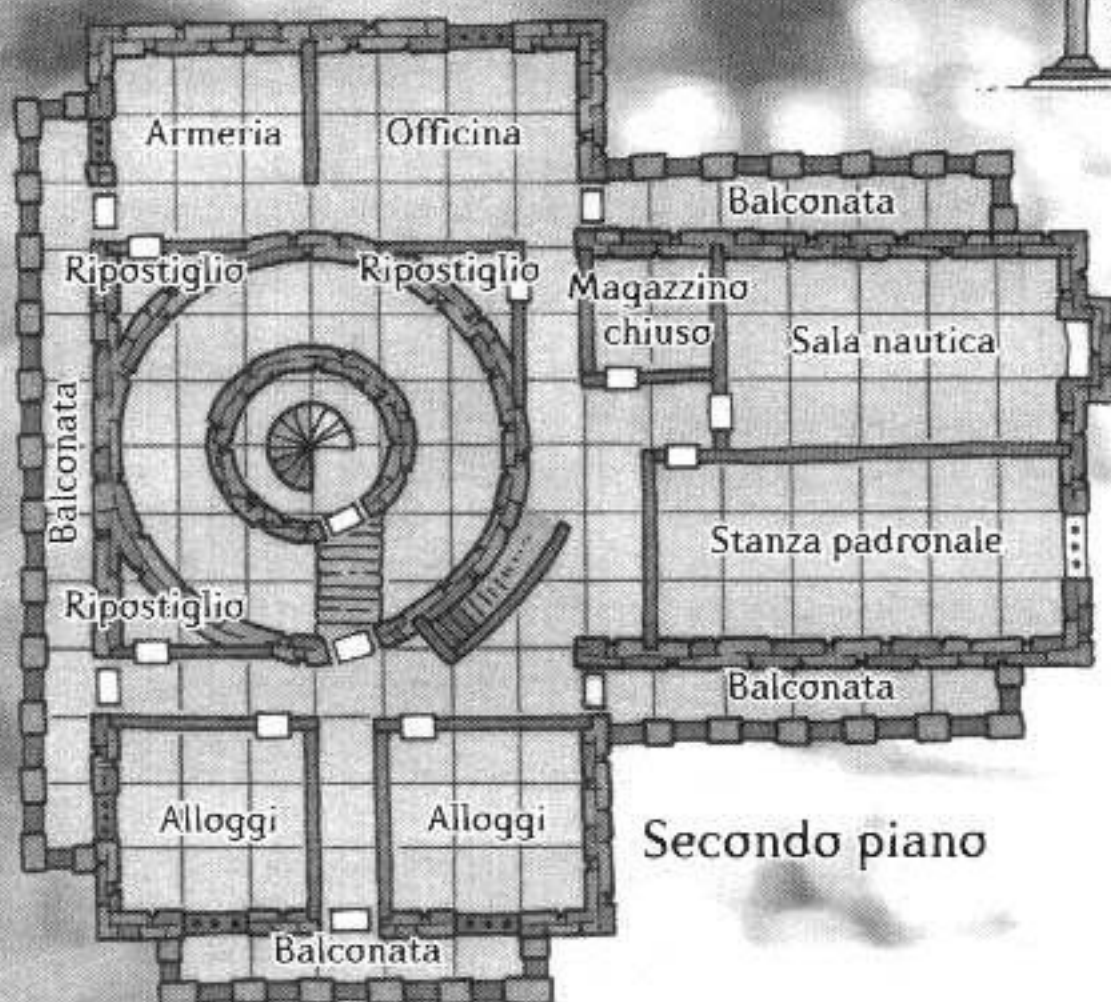
Costruire un tempio monastico senza il lavoro volontario fornito dai monaci costa circa 50.000 mo. Il costo di mantenimento è anch'esso modesto, e si aggira attorno alle 1.000 mo annuali. I 100 monaci che abitano in un tipico monastero non percepiscono alcuna paga e mangiano solo l'equivalente di 300 mo al mese, a meno che non coltivino di persona il cibo di cui hanno bisogno.

Un tempio monastico viene costruito in un anno.

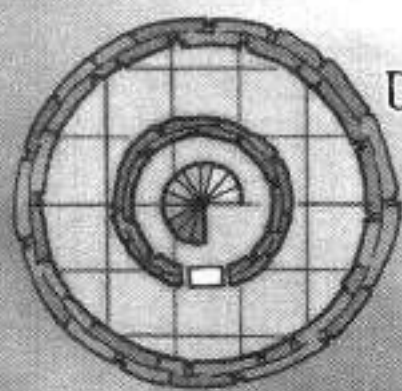
Rocca del Faro



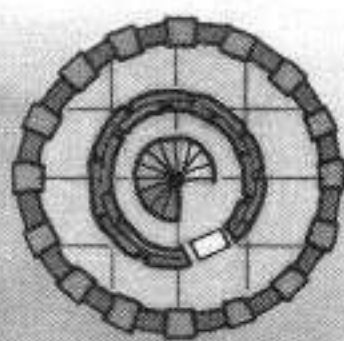
Primo piano



Secondo piano



Dal terzo
al
sesto
piano



Settimo
piano/tetto



Vista dall'esterno



Un quadrato = 1,5 metri

Cucina: Le mansioni di cucina sono svolte a turno dai vari monaci, e anche il più anziano svolge il suo turno per lavare i piatti e pulire le verdure. I pasti sono semplici e molto spesso vegetariani.

Magazzino: Qui i monaci conservano le riserve extra di cibo.

Fontana: Questa fontana zampilla delicatamente ed è alimentata da una sorgente naturale che sgorga dalla terra proprio in quel punto. Il posto è anche uno dei luoghi di meditazione preferiti dai monaci.

Monaco accolito tipico: Umano Mnc1; GS 1; umanoide Medio; DV 1d8+1; pf 5; Iniz +6 (Des, Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 Sag); Att +1 mischia (1d6+1, senz'armi); QS Attacco stordente, eludere; AL LN; TS Temp +3, Rifl +4 Vol +4; For 13, Des 15, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Saltare +5; Iniziativa Migliorata, Schivare.

Proprietà: Vesti.

Maestro monaco tipico: Umano Mnc3/Mon3; GS 6; umanoide Medio; DV 3d6+3d8-6; pf 17; Iniz +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata); Vel 9 m; CA 15 (+3 Des, +2 Sag); Att +4 mischia (1d6+1, senz'armi); QS Attacco stordente, eludere, Deviare Frecce, mente lucida; AL LN; TS Temp +3, Rifl +7 Vol +8; For 12, Des 16, Cos 8, Int 13, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +6, Artigianato (calligrafia) +4, Ascoltare +5, Conoscenze (arcano) +5, Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +3, Guarire +8, Intrattenere (flauto, tamburi, narrazione) +3, Professione (erborista) +6; Arma Preferita (senz'armi), Iniziativa Migliorata, Maestria, Schivare.

Incantesimi (3/3): 0-cura ferite minori, lettura del magico, riparare; 1°-benedizione, contrastare elementi, cura ferite leggere.

Proprietà: Vesti.

Arena dei Gladiatori

Pochi spettacoli pubblici attirano tanta attenzione quanto uno scontro tra gladiatori. Spettatori da tutta la città urlano e cantano cori dai loro posti mentre due avversari si affrontano in combattimento, spesso all'ultimo sangue.

Le arene dei gladiatori sono progettate per offrire una buona vista dello spettacolo sottostante premurandosi di tenere spettatori e combattenti ben separati. Alcuni gladiatori sono schiavi che potrebbero essere tentati di guadagnarsi la libertà semplicemente saltando oltre il muro. Altri gladiatori sono mostri catturati nelle terre selvagge che hanno le loro buone ragioni per catapultarsi con un balzo in mezzo alla folla.

Inoltre, non mancano i buoni motivi per tenere sotto controllo gli spettatori. Il pubblico a volte si trasforma in una massa inferocita quando una battaglia non va

come sperato, e i gladiatori privi di scrupoli a volte mandano persone da loro ingaggiate tra la folla per infiammare gli animi e rivolgere gli umori del pubblico a proprio favore.

Questa arena (la tipica arena di una piccola città) è circondata da una parete alta 12 metri e costruita in eccellente muratura (CD 20 per Scalare), entro la quale è stato scavato anche un fossato ampio 3 metri e profondo 4,5. Gli arcieri tengono gli occhi ben aperti nel sorvegliare sia i gladiatori che il gruppo, e una squadra di truppe armate di alabarda è pronta a intervenire nell'arena per riportare l'ordine se le cose si fanno troppo turbolente.

Questa arena ospita fino a 2.500 spettatori ed è dotata di un grosso padiglione ombreggiato con posti singoli separato dal resto del pubblico, e destinato agli spettatori più ricchi. Molti spettatori più modesti invece siedono su lunghe panche ai lati est, ovest e sud dell'edificio (sempre che non siano in piedi ad urlare, ovviamente).

Strutture dell'arena

Edificio dei guardiani: Circa una dozzina di "guardiani" pesantemente corazzati osserva i combattimenti da questa solida struttura. I guardiani sono responsabili per l'allestimento dei vari attrezzi tra una battaglia e l'altra, si occupano di curare gli animali e i mostri usati nei combattimenti, di coinvolgere combattenti ignari nella mischia e di trascinare via i corpi a lotta finita.

Fossato e mura: Arbitri armati con archi lunghi stanno di guardia in cima alle mura a circa 15 metri gli uni dagli altri. Lavorano in coppia, schiena contro schiena: uno sorveglia i gladiatori, l'altro la folla.

Celle sotterranee: Dei tunnel sotterranei collegano queste stanze fino a un anonimo edificio dall'altra parte della strada oltre l'arena (dove i gladiatori fanno il loro ingresso, lontani dagli sguardi del pubblico esaltato). La qualità di queste stanze dipende dallo status del gladiatore in città. Se sono schiavi, si tratta semplicemente di gabbie ben sorvegliate. Tuttavia, se i combattenti sono atleti professionisti, si tratta di stanze riscaldate dotate di allenatori, fabbri armaioli e altro personale che fa parte del seguito del gladiatore.

Ingresso dei guerrieri: Questa tenda copre la scalinata che parte dalle celle sotterranee, e può essere aperta quando un guardiano tira un'apposita corda; un'entrata che di sicuro riesce a infiammare gli animi della folla. I gladiatori in genere entrano uno alla volta e vengono acclamati singolarmente dal pubblico, poi si spostano a nord per attendere l'inizio dello scontro.

Arco della vittoria: È tradizione che i gladiatori che hanno vinto si dirigano verso quest'arco, dove i nobili lanciano su di loro petali di fiori e dove i governanti della città possono osservarli meglio. L'arco conduce solo verso una serie di sale d'attesa ben sorvegliate, dove i gladiatori rimangono finché la folla non si disperde.

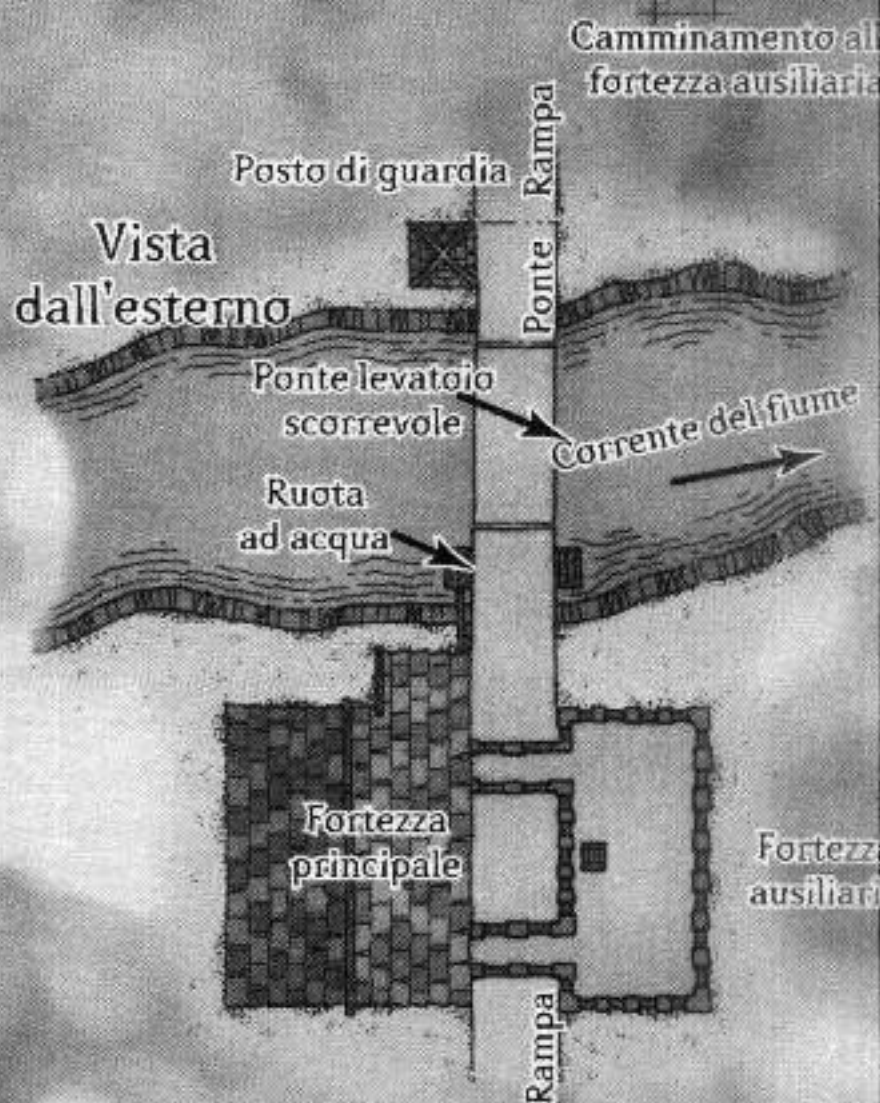
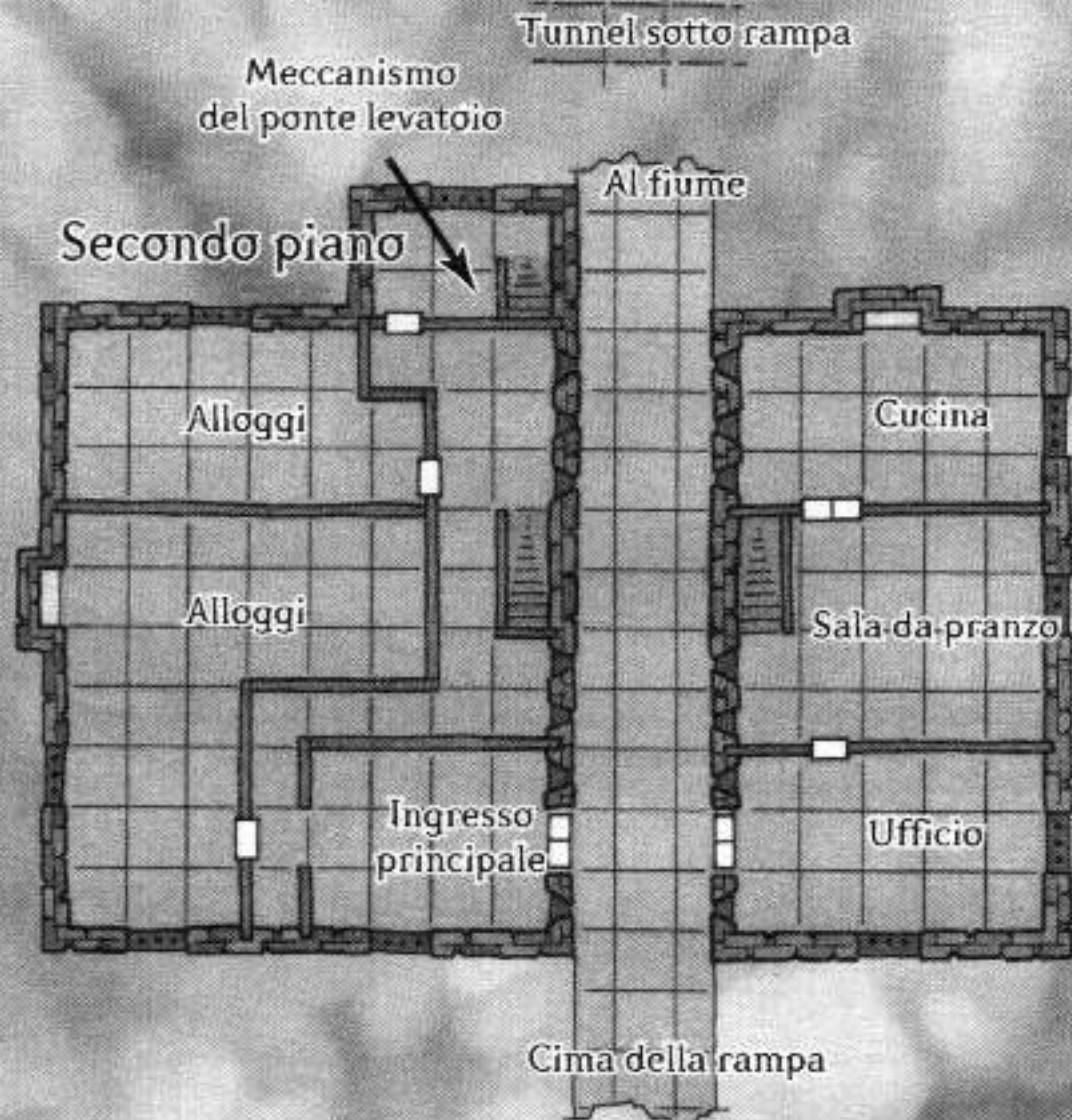
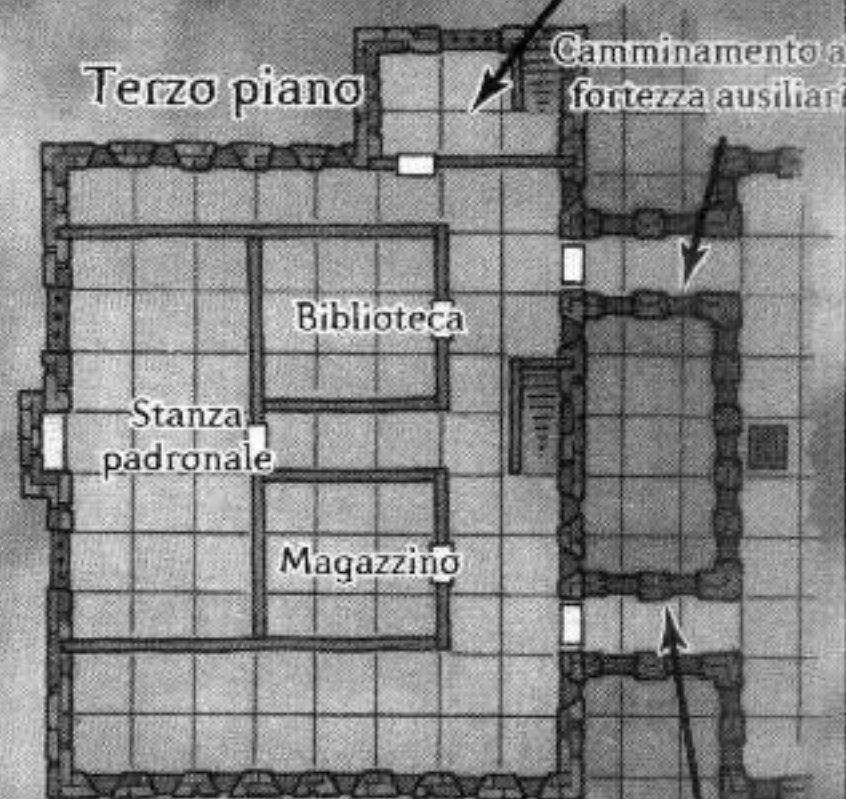
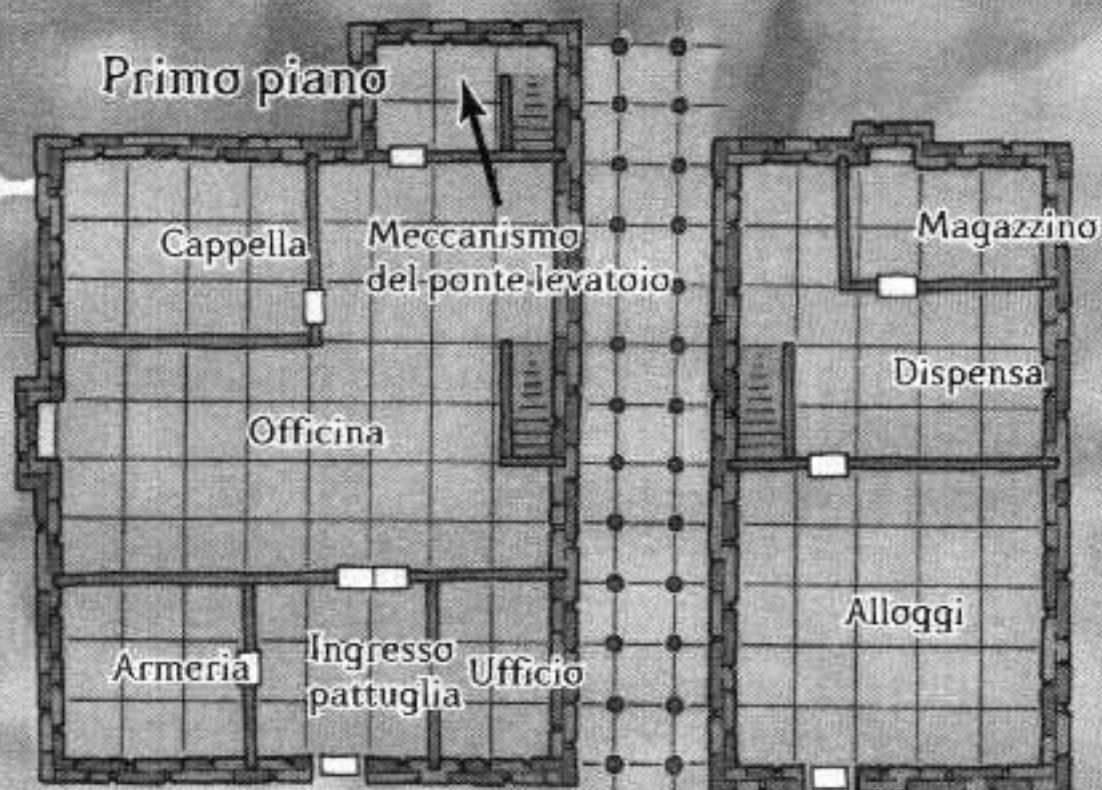
Gladiatore tipico inesperto: Umano Grr1; GS 1; umanoide Medio; DV 1d10+1; pf 6; Iniz +2 (Des); Vel 6 m; CA 17 (+2 Des, +5 armatura); Att +3 mischia (1d8+2,

Quanto Costa?

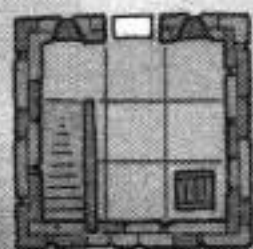
La costruzione di un'arena come quella descritta costa circa 800.000 mo. Le spese e i proventi degli ingressi variano ampiamente, anche se molti dei patroni che commissionano la costruzione di un'arena si aspettano che l'arena copra da sola le sue spese dopo una decade di attività.

L'arena dei gladiatori viene costruita in due anni.

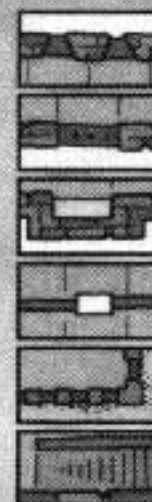
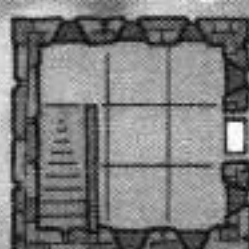
Fortezza sul Fiume Gnomesca



Posto di guardia
Primo piano



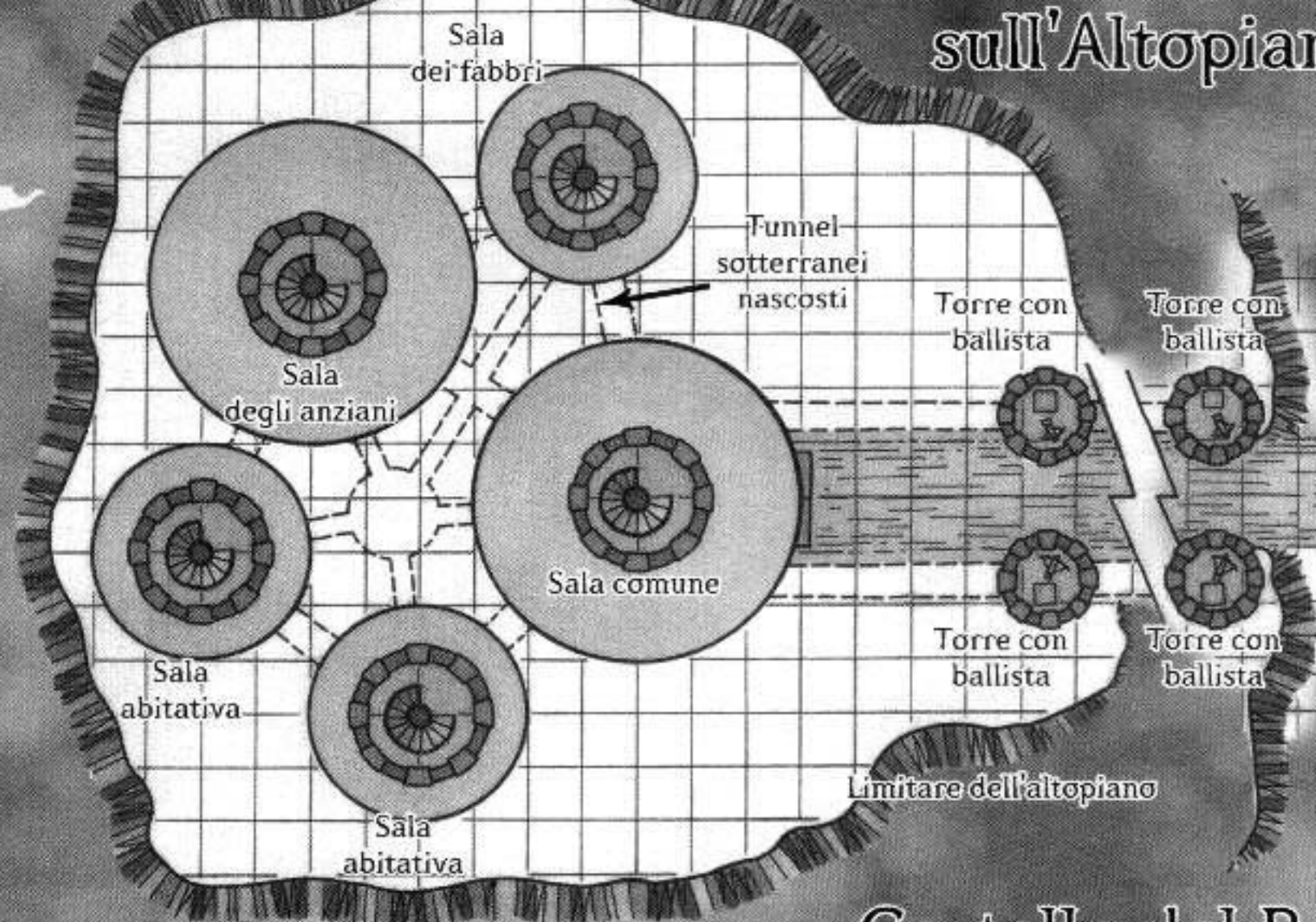
Posto di guardia
Secondo piano



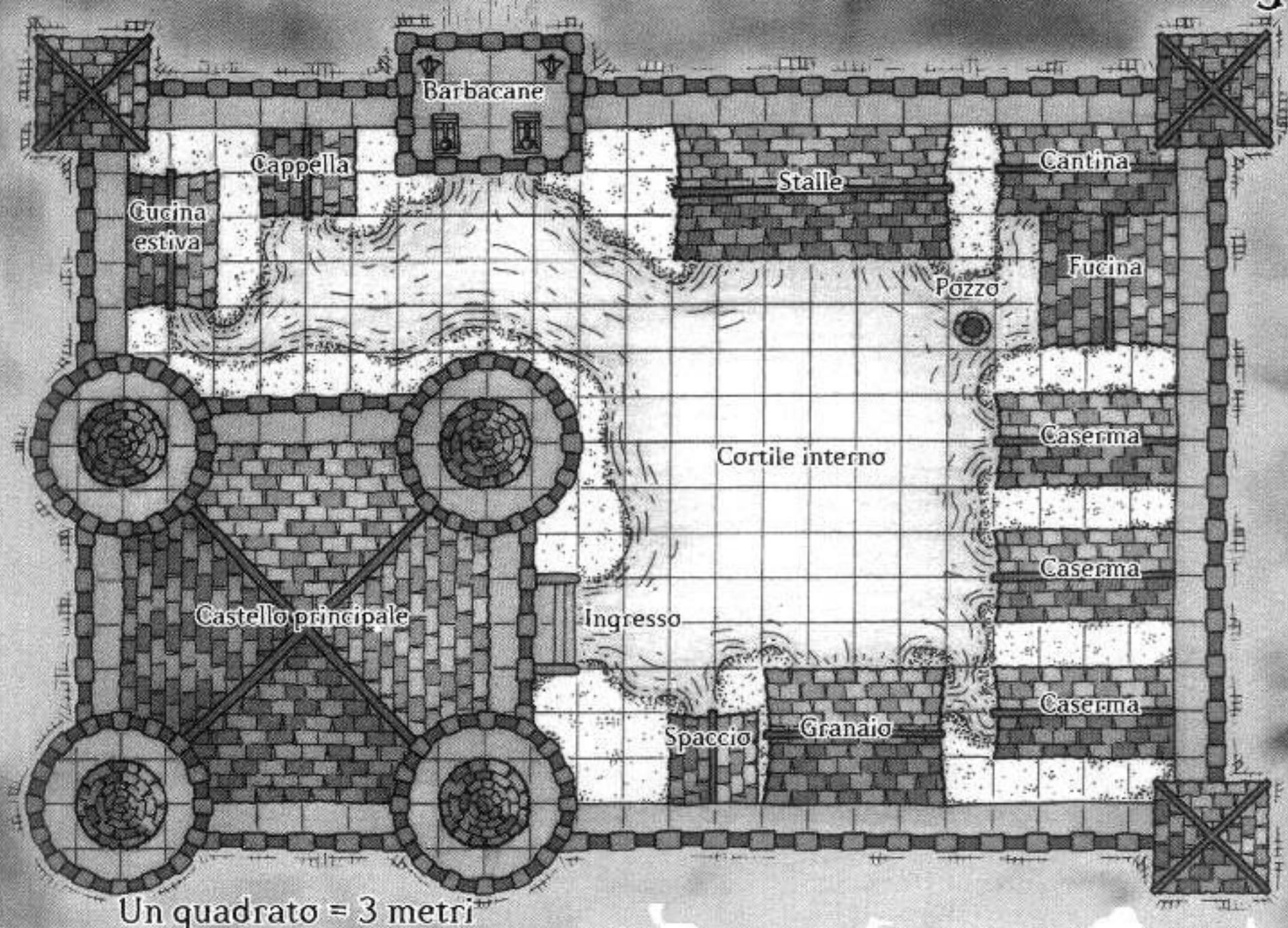
Feritoia
Finestra con sbarre
Camino
Porta
Merlatura
Scale

Un quadrato = 1,5 metri

Castello Nanico sull'Altopiano



Castello del Borgo



spada a due lame) o +1/+1 mischia (1d8+2, spada a due lame); AL N; TS Temp +3, Rifl +2, Vol +0; For 15, Des 14, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 12.

Abilità e talenti: Intrattenere (tre qualsiasi) +3, Saltare +6; Ambidestria, Combattere con Due Armi, Competenza nelle Armi Esotiche (spada a due lame).

Proprietà: Corazza di piastre, spada a due lame.

Gladiatore tipico esperto: Umano Rgr1/Grr6/Gla2; GS 8; umanoide Medio; DV 9d10+18; pf 64; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 18; Att +12/+7 mischia o +10/+10/+5 mischia (1d8+6/1d8 +4, mazzafrusto doppio); AS Nemico prescelto: umani; AL NM; TS Temp +11, Rifl +3, Vol +0; For 16, Des 14, Cos 14, Int 13, Sag 8, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +8, Cavalcare +12, Intrattenere (quattro qualsiasi) +4, Raggiare +7, Saltare +13, Scalare +13, Utilizzare Corde +8; Arma Focalizzata (mazzafrusto doppio), Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche (mazzafrusto doppio), Disarmare Migliorato, Maestria, Sbilanciare Migliorato, Schivare, Specializzazione in un'Arma (mazzafrusto doppio).

Proprietà: Mazzafrusto doppio+1, giaco di maglia+2.

Combattimenti insoliti fra gladiatori

Scontri nano-gigante: Questo scontro di molti avversari contro uno raramente mette un gigante contro dei veri nani (anche se a volte è successo). Di solito un gruppo di piccoli avversari agili (come dei ladri halfling) devono affrontare un unico enorme nemico che impugna armi enormi. I combattenti più piccoli sono quindi costretti ad usare delle tattiche di gruppo per abbattere il loro avversario, mentre quest'ultimo cerca di tenerli a distanza sufficientemente a lungo da permettergli di ucciderli uno ad uno.

Scontri alla cieca: Le regole sono semplici: due combattenti ben armati ma poco protetti vengono bendati prima del combattimento. A volte vengono loro appesi addosso dei campanelli che suonano nel momento in cui si muovono, dando all'avversario un indizio sui loro spostamenti. La folla trova comiche le cadute, le cariche fallite e i colpi a vuoto che questo genere di combattimenti finisce per produrre.

Armi nascoste: I gladiatori cominciano il loro combattimento disarmati e senza armatura. Sul campo di battaglia sono presenti armi e armature di vario tipo, oltre a muri bassi, barricate e altri ostacoli che rendono gli spostamenti all'interno dell'arena difficili. Il gladiatore deve procurarsi le armi e le armature necessarie per difendersi prima che l'avversario lo raggiunga.

Giostre e battaglie in sella: Nelle società che danno grande valore all'abilità in sella ad un cavallo, le arene organizzano corse di cavalli oltre che scontri fra gladiatori. A volte le due cose finiscono per combinarsi.

Quattro gladiatori a cavallo devono attraversare un percorso ad ostacoli per raggiungere le tre lance e gli scudi che si trovano in fondo all'arena. Tenendosi bassi per raccogliere le armi mentre si lanciano al galoppo, i gladiatori si scontrano l'uno contro l'altro, spronando le proprie cavalcature stremate.

Combattimenti alla catena: In questi scontri viene spesso fatto uso di schiavi a cui è stata promessa la libertà in caso di vittoria. Una coppia di gladiatori viene incatenata insieme e poi lasciata all'interno dell'arena a combattere a mani nude per la propria libertà. I migliori riescono addirittura a coordinare i propri movimenti in modo che la catena non li ostacoli, o addirittura ad usarla come un'arma.

Mostri catturati: Alcuni organizzatori di scontri pagano bene per alcuni mostri catturati all'interno delle terre selvagge, da orsi e tigri a bestie più particolari come segugi infernali, dinosauri o minotauri.

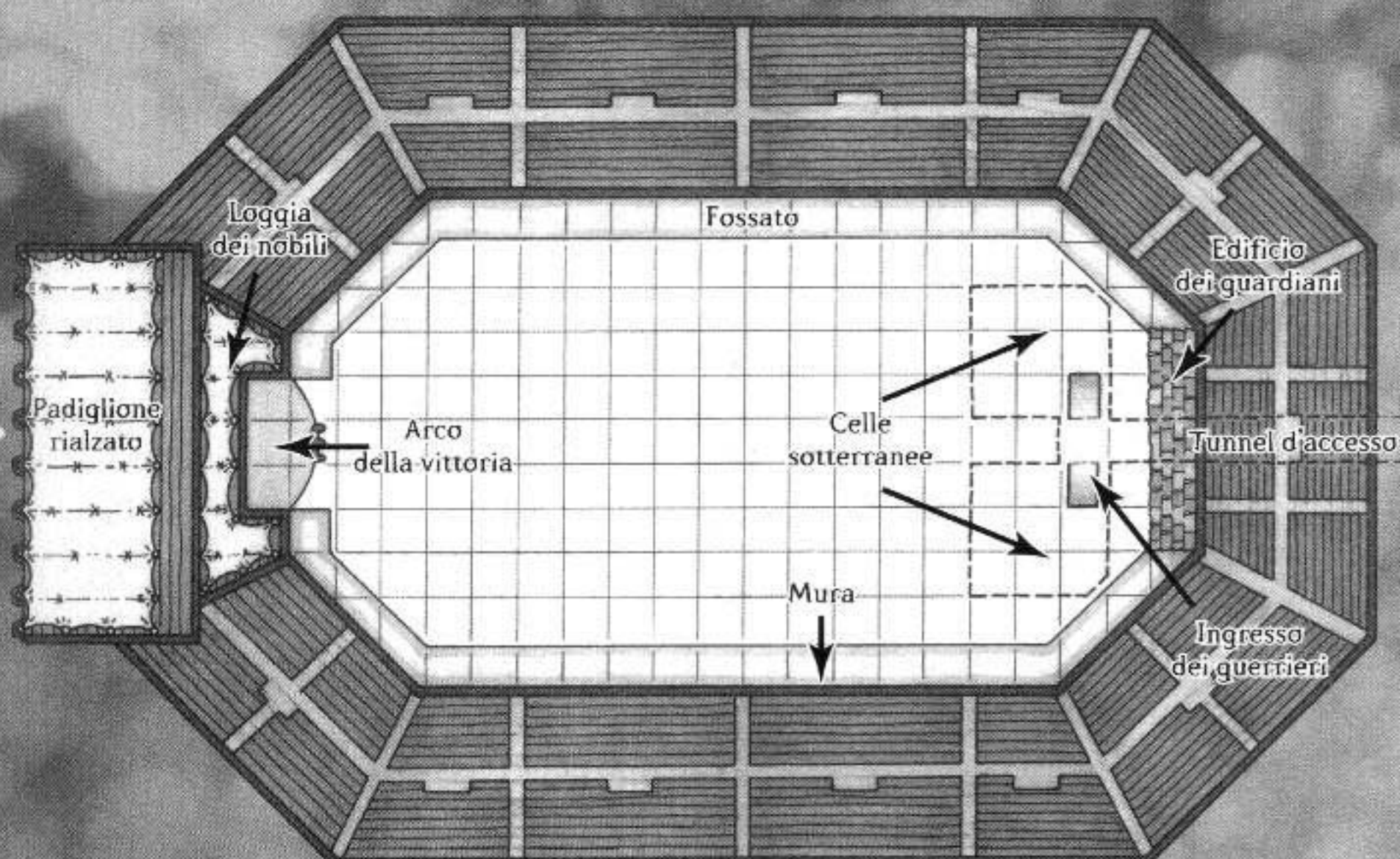
Corsa contro il tempo: Due gladiatori vengono posti su una passerella sospesa sopra una pozza d'acido, di olio bollente o di acqua avvelenata. Questa passerella comincia ad affondare lentamente all'interno del liquido, tramite mezzi meccanici o per magia. L'unico modo di fermare la passerella è vincere lo scontro.

L'assedio: Gli organizzatori dello scontro costruiscono una palizzata di legno al centro dello stadio. Un gruppo di gladiatori deve difenderla con l'uso di frecce infuocate e cisterne di olio bollente, mentre una squadra più numerosa e armata di arieti da assedio deve riuscire ad entrare al suo interno (di solito finendo per distruggerla nel tentativo).

Battaglia navale: Solo le arene più grandi dispongono delle risorse finanziarie per organizzare una battaglia di questo tipo, ma rimane uno spettacolo di cui si continua a parlare per anni. L'intera arena viene allagata, e vengono costruite delle navi da guerra finte per dare agli spettatori un assaggio di un vero combattimento navale. Due navi rivali si speronano a vicenda, mentre i gladiatori passano da una imbarcazione all'altra appesi a corde, respingono gli abbordaggi e ingaggiano i nemici in combattimenti all'ultimo sangue fino sul sartiame.

Duelli di magia: Chi organizza questo tipo di scontri nelle arene si assicura che gli incantesimi utilizzati siano sufficientemente spettacolari e abbiano dei bersagli specifici (incantesimi ad area di effetto come le palle di fuoco sono proibiti). Le creature evocate con gli incantesimi *evoca mostri* o *evoca alleato naturale* sono particolarmente diffusi, come i raggi e gli attacchi da contatto a distanza che non hanno l'accuratezza di un dardo incantato.

Arena dei Gladiatori



Tempio Monastico



Un quadrato = 3 metri

IL PUGNO E LA SPADA

Una Guida per Monaci e Guerrieri

Combattere non è tutto: è la sola cosa che esiste.

I maestri del combattimento con e senza armi, guerrieri e monaci, sono i protagonisti di questo volume. Ci sono varie alternative per personalizzare i guerrieri e i monaci, tra cui:

- Nuovi talenti, classi di prestigio, armi ed equipaggiamento.
- Informazioni su organizzazioni speciali, quali i Vendicatori Rossi e i Cavalieri Protettori.
- Mappe di luoghi che guerrieri e monaci frequentano: torri di guardia, monasteri e arene dei gladiatori.

Indispensabile sia per i giocatori che per i Dungeon Master, questo volume permette di rendere ancora più esaltante ogni campagna.

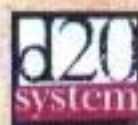
Sviluppatori aggiunti: Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Dale Donovan, David Eckelberry, David Noonan, Jonathan Tweet, e James Wyatt.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede Legale: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web www.25edition.it



Visita il sito web www.wizards.com/dnd

