

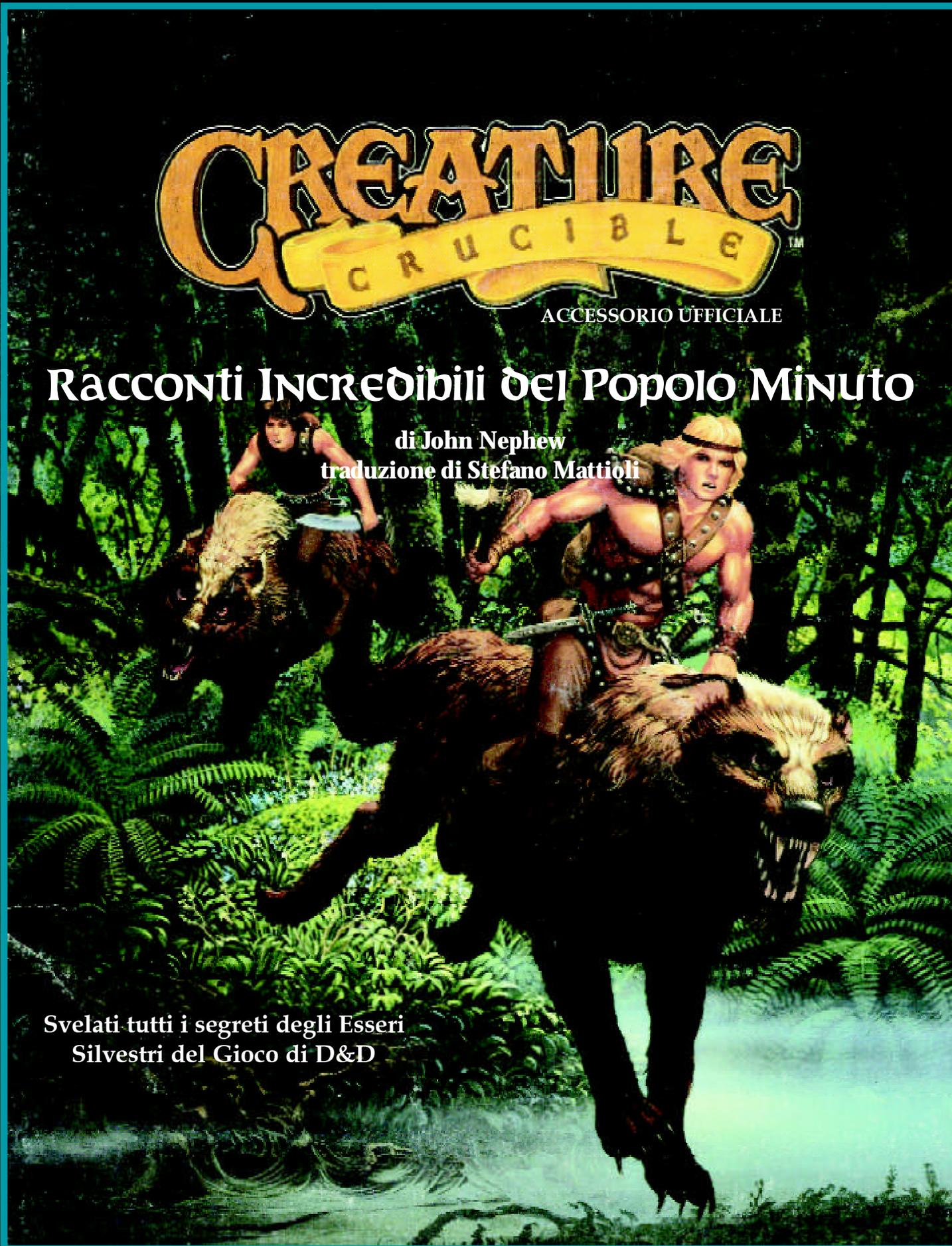
CREATURE CRUCIBLE™

ACCESSORIO UFFICIALE

Racconti Incredibili del Popolo Minuto

di John Nephew
traduzione di Stefano Mattioli

Svelati tutti i segreti degli Esseri
Silvestri del Gioco di D&D



Racconti Incredibili del Popolo Minuto

di John Nephew
traduzione di Stefano Mattioli

Sommario

Manuale del DM

Introduzione	2
Creature Eroiche	4
Incantatori Silvestri	20
Il Popolo Fatato	23
Incantesimi delle Fate	41
Abilità	46
Equipaggiamento	49
I Reami Silvestri	50
Personalità della Foresta	56
Nuovi Oggetti Magici	60
Interpretare gli Esseri Silvestri	61
Glossario	63
Indice	64

Libretto delle Avventure

Introduzione	1
Avventure Silvestri	1
Adattamento per AD&D 2 [^] Edizione	5
"Una Notte nella Foresta"	5
"Il Nido Nascosto"	7
"Sith Bruaich"	9
"Una Tranquilla Giornata di Pesca"	11
"Bestaime della Marca"	13
"UnBlight nella Foresta"	15
"Il Siniscalco Scomparso"	16
Scheda per Creatura Silvestre Giocante	31
Esempio di Scheda per Creatura Silvestre Giocante	32

Crediti:

Progetto: John Nephew
Editing: Gary L. Thomas
Gestione Progetto: Bruce Heard
Coordinamento Progetto: Bruce Heard e
Karen S. Boomgarden
Grafica di Copertina: Keith Parkinson
Grafica Interna: Valerie Valusek
Cartografia: Dennis Kauth e Steve Sullivan
Tipografia: Angelika Lokotz
Indice: Gary L. Thomas
Playtesting: Jay Blackadar, Collin Brooke,
Kevin Dill, Stephen Dill, George Ehrhardt,
Susan Ford, Mark Frein, Heather
Gruenberg, Steve Morman, Scott Preston,
Tim Rozycki, Kirsten Swingle, Bill Turner,
Kurt Waltenbaugh, James Whitney
Traduzione: Stefano Mattioli

INTRODUZIONE

O mortali, volete conoscere l'eternità? Il segreto della vita? La foresta è un luogo di magia, di segreti, e io non so se troverete ciò che cercate. . . ma venite, seguitemi, che potremo esplorare i misteri del suo popolo. . .

—Olyrrhoe, la profetessa centaura

CONTENUTO

Per molto tempo, gli stili di vita delle creature silvestri sono rimasti nascosti agli umani, agli halfling, e ai nani; perfino gli elfi non conoscono tutti i segreti del Popolo Buono e degli altri spiriti silvani.

Ma qui finalmente si chiariranno—e molto!

Non solo potrai imparare la natura di queste creature, ma potrai giocare tu stesso, in quanto questo libro fornisce i dettagli necessari per creare e giocare diverse razze silvestri.

Racconti Incredibili del Popolo Minuto contiene il seguente:

* Un libro di 64 pagine per il DM, contenente: informazioni sulle creature silvestri del gioco DUNGEONS & DRAGONS®; regole per le creature silvestri come personaggi giocanti (informazioni che includono i nuovi incantesimi, abilità, ed equipaggiamento, che puoi scegliere di condividere con i tuoi giocatori); una campagna, la Dreamland, situata nel Mondo Conosciuto di D&D®, più alcuni dei suoi più illustri abitanti; e avvisi su come giocare gli esseri silvestri NPG.

* Un libretto di avventure di 32 pagine contenente diverse avventure, insieme ad avvisi su come crearne delle nuove e su come adattare altre avventure per le creature giocanti della foresta

COME USARE QUESTO ACCESSORIO-

Il libro del DM dovrebbe essere letto prima dal DM. Se non sei il DM del tuo gruppo, non leggere più di questa "Introduzione" senza il permesso del tuo DM! Potrebbe rovinare il divertimento se tu sapessi informazioni in anticipo sul gioco.

Se tu sei il DM leggi questo manuale interamente. La prima parte del manuale, "Creature Eroiiche", è dedicata alle singole razze silvestri. Un certo numero di creature sono nuove nel gioco D&D®, come i brownie, i fauni, i leprechaun. Ogni sezione ha una parte dove viene descritto lo stile di vita delle creature, seguita da informazioni dettagliate su come usarle durante il gioco. Le sezioni che riguardano più di una razza (come incantesimi ed equipaggiamento) sono seguite da indicazioni individuali. La seconda parte del manuale del DM contiene informazioni sulla campagna, inclusi suggerimenti su dove posizionare le foreste, descrizioni di PNG, e avvisi su come usare i PNG silvestri.

Come DM, puoi desiderare di leggere la prima

sezione del modulo di avventure e giocare un numero di avventure là presentate.

Dopo aver visto il contenuto, potrai decidere il modo di usare questi manuali nella tua campagna. I PG silvestri saranno appropriati per il vostro gruppo? Se decidi "Sì," allora dovresti permettere ai giocatori di leggere quelle sezioni del manuale del DM che riguardano le razze di personaggi che hanno intenzione di giocare.

Se decidi di non permettere PG silvestri, questo supplemento è comunque utile. Consentirà di creare nemici e alleati PNG molto interessanti e diversi, e i personaggi pre programmati possono essere usati in molte delle tue avventure.

Le tue Guide Silvestri

I narratori di questo manuale sono quattro esseri silvestri che si stanno rivolgendo a un gruppo di quattro umani alla ricerca del segreto dell'Immortalità. Ognuno di questi narratori è preso dalla mitologia o dalla letteratura:

* Olyrrhoe, la profetessa centaura. Colei che per prima ha incontrato i quattro umani; è leggendaria per la sua saggezza. Ella divide con te i segreti della sua e delle altre; provvederà anche a organizzare gli incontri con la driade, Lotis, e con la Corte Fatata.

* Lotis, la driade, parla di sé e delle sue sorelle driadi e amadriadi, della stirpe degli spiriti-alberi, dei fauni e dei treant.

* Re Oberone e il furbo spiritello Bertino Buontempone, forniranno informazioni sulle varie razze fatate.

Le descrizioni e le statistiche di gioco di questi quattro personaggi sono nel capitolo "Personalità della foresta."



Creature Eroiche

Come gli altri prodotti della stessa serie, *Racconti Incredibili del Popolo Minuto*, è costruito intorno a regole per la creazione dei PG e PNG, simili a quelle usate per creare umani e semi-umani utilizzati nel gioco "normale".

Questo capitolo contiene informazioni generali per creare creature giocanti—caratteristiche, requisiti primari, e così via. I capitoli seguenti parleranno di ogni razza silvestre individualmente, descrivendo il suo stile di vita e il suo punto di vista, e fornendo molti dettagli e specifiche informazioni di gioco. Le creature che sono nuove al gioco D&D hanno anche delle statistiche come "mostri comuni", come quelle nei manuali per gli altri mostri.

I mostri pubblicati precedentemente sono tratti da quattro diversi prodotti. Per comodità, il manuale e il numero di pagina dove sono presentati sono specificati in parentesi, per far risparmiare tempo al DM che volesse rileggere le statistiche originali. Le abbreviazioni sono: B=*Manuale del DM Basic*; X=*Manuale delle Regole Expert*; M=*Manuale del DM Master*; CC=*Catalogo delle Creature*. Così, per esempio, "Centauro(X47)" all'inizio del capitolo sui centauri, significa che puoi trovare la descrizione originale del mostro a pagina 47 del *Manuale delle Regole Expert*.

Se sei il DM, dovresti leggere questi capitoli pensando a come potrebbero influire sul tuo gioco, e poi decidere se i personaggi silvestri sono adatti come PG nella tua campagna. Prima di usare le creature giocanti, dovresti creare e giocare con alcuni esseri PNG silvestri, per far vedere a ognuno le nuove personalità, e per familiarizzarti con le nuove regole.

I giocatori di personaggi silvestri dovrebbero leggere questo capitolo e quello della propria razza, per essere guidato durante il processo di creazione. Se non permetti creature giocanti, queste indicazioni, applicate ai PNG, possono generare nuove sfide e nuove sorprese per i tuoi giocatori; nel qual caso dovrai vietare la lettura di questo manuale ai tuoi giocatori.

Punteggi delle Caratteristiche

Le creature eroiche, come i normali personaggi, hanno sei punteggi di caratteristiche. Comunque, molti esseri silvestri non hanno lo stesso range in ogni caratteristica come hanno gli umani ed i semi-umani. La seguente tabella riassume massimi e i minimi per ogni caratteristica di ogni razza.

Per generare i punteggi delle caratteristiche delle creature eroiche, scegli una razza e poi lancia sei volte 3d6. Metti i punteggi in ordine qualsiasi e scambia i punteggi delle caratteristiche come spiegato nelle regole D&D (vedi *Manuale del Giocatore del Set Basic*, pag. 49), finché ogni punteggio sta tra il massimo e il minimo specificato nella tabella 1. Se è assolutamente impossibile mettere i punteggi nel modo giusto, deve essere generato un nuovo set di sei punteggi, o può essere scelta un'altra razza.

Tabella 1: Punteggi delle caratteristiche delle Creature Eroiche

Razza	Punteggi Caratteristiche Min/Max					
	For	Int	Sag	Des	Cos	Car
Brownie (Caporosso)	5/17	3/18	3/18	8/18	3/18	3/16 (3/10)
Centauro	9/18	3/18	3/18	3/18	5/18	3/18
Diavoletto della Foresta	6/16	3/18	3/18	6/18	3/18	3/16
Draghetto Silvestre	3/18	3/18	3/18	13/18	3/18	3/18
Driade	3/16	3/18	8/18	3/18	3/18	12/18
Fauno	3/16	3/15	3/18	8/18	5/18	3/15
Folletto	3/13	8/18	3/18	9/18	3/16	3/18
Hsiao	3/16	6/18	8/18	3/18	5/16	3/18
Leprecauno	3/13	9/18	3/18	9/18	5/16	3/18
Pooka	3/18	3/18	8/18	3/18	5/18	8/18
Sidhe	8/18	8/18	3/18	3/18	3/18	3/18
Spiritello	3/9	9/18	3/18	13/18	3/16	3/18
Treant	10/18	3/18	6/18	3/13	8/18	3/18

Notare che le creature PNG possono avere punteggi al di sotto del minimo, ma questi esseri non sono in grado di progredire al di là del livello di mostro comune.

Le seguenti sono spiegazioni delle caratteristiche e su come sono applicate alle creature eroiche.

Forza: In generale, questa è comparabile alla forza dei normali personaggi. Le eccezioni sono gli enormi treant e le piccole creature (leprecauni, diavoletti silvestri, ecc.). Per queste creature i punteggi sono in termini relativi al loro standard razziale; dopo tutto, il più debole dei treant è ancora troppo forte anche per un uomo eccezionalmente robusto. La forza e la debolezza in relazione allo standard umano è regolato in altri modi (il naturale attacco dei treant, i limitati danni che le piccole armi possono procurare, ecc.). I punteggi devono essere usati naturalmente nei combattimenti, ma non necessariamente per compararli con lo standard umano.

Intelligenza: Questa è comparabile alla stessa caratteristica nei normali personaggi. Vedere anche "Lingue".

Saggezza: Questa è comparabile alla stessa caratteristica dei personaggi.

Destrezza: Questa è comparabile alla stessa caratteristica dei personaggi.

Costituzione: Come la forza, questo punteggio di caratteristica non è sempre comparabile allo standard umano. Le creature come i treant la cui Costituzione va al di fuori del range umano ha i punteggi regolati dai dadi vita. La Costituzione va usata normalmente per i bonus sui punti ferita del personaggio.

Carisma: Questo è allineato allo standard umano. *Regole Opzionali:* Il DM può desiderare di modificare il carisma di un individuo la cui razza ha un massimo minore di 18 quando dialoga con altri della stessa razza (un brownie con Carisma 13 può essere trattato come 15 quando dialoga con altri brunelli.).

Requisito Primario

Come le altre classi di personaggi, quelle degli esseri silvestri hanno uno o più requisiti primari. Se il punteggio del requisito primario è di 13 o pi, va aggiunto un bonus del 5% ai PX guadagnati. Se uno o tutti e due sono maggiori di 15 va aggiunto un bonus del 10%.

I requisiti primari di ogni razza silvestre sono i seguenti:

Brownie: Destrezza

Centauro: Forza

Diavoletto Silvestre: Destrezza

Draghetto Silvano: Intelligenza e Destrezza

Driade: Saggezza e Carisma

Fauno: Destrezza

Folletto: Destrezza

Hsiao: Saggezza

Leprecauno: Intelligenza e Destrezza

Pooka: Saggezza

Sidhe: guerriero/mago, Forza e Intelligenza; ladro/mago, Intelligenza e Destrezza

Spiritello: Intelligenza e Destrezza

Treant: Costituzione

Lingue

A causa del loro frequente contatto con così tante razze, gli esseri silvestri, come i semi-umani, spesso conoscono molte lingue, spesso molte più degli umani. I seguenti sono i linguaggi base suggeriti, e se ne possono, se l'intelligenza lo permette, impararne degli altri.

La "lingua locale" è la lingua o il dialetto del paese in cui la creatura vive. Un centauro da Thyatis, per esempio, dovrebbe avere il Thyatiano come "lingua locale"; mentre una driade delle Cinque Contee dovrebbe conoscere l'halfling.

Brownie: Fate, lingua locale, Halfling, può comunicare con gli animali.

Centauro: Centauro, lingua locale, Driade, Elfico, può comunicare con gli equini (cavalli, pony, ecc.).

Diavoletto silvestre: Diavoletto, lingua locale, può comunicare con gli aracnidi (come i ragni).

Draghetto Silvano: Fate, lingua locale, Elfico, Halfling, può comunicare con gli animali.

Driade: Driade, lingua locale, può comunicare con le piante.

Treant: Treant, lingua locale, Driade, Elfico, Fate.

Fauno: Driade, lingua locale, può comunicare con gli animali.

Folletto: Fate, lingua locale, Elfico, Gnomesco, Halfling, può comunicare con gli animali.

Leprecauno: Fate, lingua locale, Elfico, Gnomesco, può comunicare con gli animali.

Pooka: Fate, lingua locale, può comunicare con gli animali.

Sidhe: Fate, lingua locale, Driade, Elfico, Gnomesco, Treant, può comunicare con gli animali.

Hsiao: Hsiao, lingua locale, Centauro, Driade,

Elfico, Fate, Treant, può comunicare con gli uccelli.

Spiritello: Come i folletti.

Note: Sebbene si sappia che i folletti e gli spiritelli abbiano lingue differenti, si suggerisce che tutte le fate abbiano una lingua comune. Le singole razze hanno comunque espressioni particolari, accenti, e perfino dialetti, influenzati dalle loro culture. Anche la dizione può essere differente.

Il Driade è la lingua comune delle amadriadi, delle driadi, dei fauni, dei satiri, e dei sileni.

Armature Naturali

Molti degli esseri silvestri che vengono presentati hanno una Classe d'Armatura naturale superiore—cioè che perfino senza armatura, queste creature hanno una Classe d'Armatura migliore di 9.

Queste creature e le loro Classi d'Armatura sono le seguenti; tutte le altre creature eroiche hanno una Classe d'Armatura base di 9, come i normali personaggi. Le CA date nella normale descrizione dei mostri sono cifre medie e includono abilità nel combattere, Destrezza, armatura, e a volte magia; ignoratele quando si tratta di creature eroiche.

Creatura	Classe d'Armatura
Centauro	CA 7*
Draghetto Silvestre	CA 2* (solo in forma di drago)
Driade	CA 7
Fauno	CA 8
Hsiao	CA 5*
Pooka	CA 7
Spiritello	CA 8
Treant	CA 2*

* Queste statistiche sono di un mostro comune. Creature al di sotto di questo livello hanno una CA più bassa: i centauri giovani, CA 8; gli hsiao progrediscono attraverso CA 8, CA 7 e CA 6 per i tre stadi prima di raggiungere il livello di mostro comune; i treant e i draghetti silvani passano attraverso CA 8, CA 6 e CA 4. Questo riflette il processo di maturazione delle creature.

I bonus derivanti dalla Destrezza influenzano tutte le creature eroiche silvestri. Le armature, se permessa, influenzano la CA solo se la CA è migliore della CA naturale, in questo caso, si tiene conto della CA con la protezione al posto di quella normale.

Esempio: Un centauro di primo livello, con Destrezza 15, indossa una bardatura di maglia (CA 5) e porta uno scudo. La CA naturale di un centauro è CA 7; dato che la bardatura ha una CA superiore, viene usata quella cifra. La modifica dovuta alla Destrezza e allo scudo è di 2, per un totale di CA 3.

Dadi Vita Iniziali

Tutti i personaggi iniziano la loro carriera con il numero più basso possibile di DV, come indicato in ogni avanzamento di livello e DV. Usa i DV specificati in questo volume, e lanciali per determinare i punti ferita del personaggio. Per evitare che un personaggio del primo livello sia troppo debole, un buon metodo è quello di lanciare 1d6; su un risultato di 1-3, il personaggio ha il massimo di pf; 4-5 sottrai 1 pf; e su un tiro di 6 dai al personaggio la metà del massimo dei pf possibili (arrotondati per eccesso).

Esempio: Un treant alle prime armi ha 2d8 di DV. Il risultato del lancio del dado da 6 è di 4, così su uno dei dati l'ent riceve 7 pf (1 meno del massimo); l'altro 1d8 è lanciato normalmente, ottenendo un 5; così l'ent ha un totale di 7+5=12 pf.

Avanzamento di Livello

Usando questo sistema, gli esseri silvestri sono ora capaci di avanzare di livello.

Le creature giocanti, diversamente dai personaggi convenzionali, non cominciano la loro carriera dal primo livello. Le creature partono come personaggi inesperti. Dopo aver guadagnato esperienza, essi raggiungono il primo livello.

Ogni descrizione di una razza include una tabella dei livelli e dei DV, inclusi i livelli prima del primo. Per la correttezza del gioco, le creature giocanti non partono tutte come mostri comuni (in quanto alcuni mostri comuni sono più potenti di altri), ma devono passare attraverso uno o più livelli di PX negativi.

I PX vanno acquisiti per ridurre i PX negativi totali; appena certi livelli negativi vengono raggiunti, possono essere acquisiti DV, e a volte abilità speciali. In ogni caso, quando è raggiunto l'ammontare di 0 PX, la creatura giocante ottiene lo stato di mostro comune maturo.

I bonus e le penalità derivanti dalla Costituzione devono essere applicati ai DV iniziali delle creature giocanti, e ogni volta che viene guadagnato un altro DV. Come i normali PG, gli esseri silvestri cessano di guadagnare DV dopo il 9° livello, e guadagnano un numero fisso di pf per ogni ulteriore livello raggiunto (specificato per ogni razza).

Esempio: Il tuo brownie, ha una Costituzione di 13, parte con 1 DV (d8; più 1 pf per la Costituzione) e -2.000 PX. Dopo che sono stati guadagnati 2.000 PX attraverso le avventure il personaggio è un mostro comune, con 1d8 addizionale, più un altro pf per il bonus della Costituzione. Come mostro comune, il brownie ha tutti quei poteri descritti per un normale brownie.

Non tutte le creature giocanti ottengono un DV ogni avanzamento di livello. Il brownie al 4° livello è un esempio.

Regola Opzionale: Il DM può scegliere di dividere i pf guadagnati al livello previsto, dandone metà a quel livello e l'altra metà al seguente (dove nessun pf sarebbe altrimenti guadagnato). Quando il numero di pf è dispari, assegna sempre più pf al livello da cui essi provengono.

Esempio: Il nostro brownie ha ormai guadagnato 14.000 PX, abbastanza per un 3° livello. I suoi pf totali sono 27. Il DM decide di dividere il 5° DV tra il 3° e il 4° livello. Dal lancio del giocatore risulta un 6 e aggiunge 1 per la Costituzione, per un totale di 7 pf; dividendo tra i due livelli, il brownie guadagna 4 pf, per un totale di 31 pf al 3° livello. Quando guadagnerà 30.500 o più PX e avrà raggiunto il 4° livello, riceverà gli altri 3 pf, per un totale di 34 pf.

Questa regola opzionale è un po' complicata, ma arrotonda meglio il progredire del personaggio.

Combattimento

Tutte le creature eroiche combattono come mostri con lo stesso numero di DV (non livelli), sulla tabella d'attacco dei mostri. Così, per esempio: un leprecauno mostro comune combatte come un mostro da meno di 1 DV (THAC0 19); un treant del 1° livello combatte come un mostro da 8 DV (THAC0 12); un folletto di 15° livello combatte come un mostro da 10 DV (THAC0 10).

Olyrrhoe: Io parlerò a nome della mia razza: i centauri.

Noi siamo una razza antica e fiera, ma la maggior parte di questo mondo è all'oscuro della nostra vera società, leggende e cultura. In parte questo è comprensibile in quanto molti centauri sono passionali, esuberanti e violenti, e la reputazione della nostra intera razza ne ha risentito—fino ad arrivare a dire che il sangue dei centauri è velenoso, e ciò è ovviamente falso. I centauri rappresentano la crudeltà, sono astuti e lussuriosi; in complemento a questa grezza natura animale, vi sono la saggezza e l'intelligenza.

O così dicono molti umani. Noi centauri raccontiamo la nostra storia in modo diverso.

La genesi dei centauri risale a eoni nel passato. Si dice che Ixion, l'Immortale principe del sole, abbia reso gravida Nephelè, un essere elementale dell'aria. Il bambino che partorì, chiamato Centauro, fu il padre della nostra razza. Come suo padre rappresentava il sole e sua madre le nuvole, Centauro rappresentava la foschia; per questa ragione la foschia è per noi sacra, ed è presa come augurio, un'indicazione del favore dei nostri Immortali patroni.

Noi centauri vediamo noi stessi come l'unione delle due diverse forze—sole e nuvole sono metafore—animale e uomo. Noi non esprimiamo giudizi per dire quale sia la migliore. Se però deve proprio essere espresso, diciamo che l'aspetto umano è più negativo, la sorgente del nostro crudele comportamento.

Da una parte le forze primitive sono la guida per la sopravvivenza e per il nostro piacere. Ai centauri piace festeggiare e bere in gran quantità; il nostro enorme corpo di cavallo è in grado di ricevere grandi quantità di nutrimento, e infatti molto ne richiede. Bisogna essere molto attenti quando si dialoga con i centauri; sono orgogliosi, facilmente offendibili, e velocemente belligeranti quando si sentono insultati o credono che gli si sia fatto un torto.

Gli umani disprezzano queste qualità, ma noi non ci condanniamo. Questa è semplicemente il modo di essere delle cose—"la natura centaura". In più, c'è una gran quantità di orgoglio nella vitalità della nostra razza. I centauri conducono una vita difficile; quelli di noi che sono forti e veloci nell'autodifesa e che conoscono come approfittare delle opportunità, sono quelli che sopravvivono e prosperano.

Complementarmente al nostro lato impulsivo e primitivo, i centauri hanno una natura che pochi umani apprezzano. La storia o semi leggenda che esemplifica l'aspetto della nostra natura centaura è quella di Chirone, mio padre. Egli fu un grande saggio, esperto nella caccia, in medicina, musica, profezie, astrologia, linguaggi, e in quasi tutti gli altri campi intellettuali. (Noi consideriamo la caccia sia una forma d'arte che una disciplina pratica).

I talenti di Chirone furono molti. Egli aiutò personalmente forti eroi e grandi fisici di tutte le razze, e per questo egli appare nelle leggende di

molte persone, inclusi gli umani, i semi-umani, le fate e anche gli umanoidi. Chirone insegnò ai suoi prediletti l'arte del vivere nella foresta, la musica, la medicina, la caccia, l'arte della guerra e la buona morale. Egli era particolarmente competente nella medicina delle erbe e fu autore di almeno un importante volume, intitolato *Erbario*.

Chirone era immortale (ma non assunse lo status nella gerarchia Immortale); non poteva essere ferito da armi umane o dalla magia. Visse per secoli, ed è ricordato da tutti come il vertice della cultura centaura. La sua vita, poi, finì, comunque, in tragedia; quando un certo eroe umano visitò la sua casa, una discussione con altri centauri si trasformò in lotta. L'eroe umano uccise molti centauri con dardi e frecce avvelenati; nel tentativo di fermare il combattimento, Chirone fu accidentalmente colpito. Chirone non poteva morire, ma il dolore causato dal veleno era così intenso che lo desiderò. Nello stesso periodo, un Immortale veniva torturato come punizione per aver disturbato l'equilibrio cosmico assistendo la specie umana; era stato decretato che l'Immortale sarebbe stato liberato solo se un'altro avesse ceduto la sua immortalità a vantaggio del primo. Chirone fece così, e morì.

I centauri credono che la leggenda della morte di Chirone illustri la nobiltà dei centauri; fino alla morte Chirone andò ben oltre il servire la giustizia. Gli umani, d'altra parte, generalmente affermano che l'incidente è una prova di come il resto dei centauri siano violenti e impulsivi.

Molti umani credono che Chirone non fosse un "vero" centauro, ma l'essenza dello spirito di un Immortale che per coincidenza ebbe le sembianze di un centauro. Noi centauri, naturalmente, siamo completamente in disaccordo, e abbiamo stilato un albero genealogico (di indubbio valore) da Chirone, indietro a Centauro e Ixion. In ogni caso, non è il caso di discuterne, anche perché questo è un argomento su cui i centauri facilmente perdono le staffe e diventano pericolosi.

Certamente, la gran parte dei centauri non ha mai raggiunto il livello di mio padre; ma anche pochi umani comunque. I centauri preferiscono le foreste, le montagne, e spesso i nostri nomi sono simili a quelli di alberi e monti. Alcuni di noi vivono nelle pianure; ma abbiamo bisogno di molta acqua e molo cibo, e le foreste sono molto più ricche di tutte e due le risorse.

La vita di molti centauri è vissuta nella ricerca delle principali necessità per sostenere la propria famiglia. I maschi sono più abili nella guerra, ma i due sessi si distribuiscono equamente i lavori. Spesso un gruppo di famiglie si mette insieme per formare una tribù. I centauri preferiscono essere isolati dagli uomini; le due culture non sono andate molto d'accordo in passato. Ciò nonostante, gli occasionali visitatori umani sono bene accettati. Tra di noi centauri commerciamo con il baratto, ma spesso abbiamo un sistema monetario per poter trattare con le altre razze.

Centauri

Attraverso lo scambio possiamo comprare sofisticate armi, armature e accessori; comunque utilizziamo anche clave, archi e grezze lame di nostra fabbricazione.

Tabella 2: Avanzamento di Livello
& Dadi Vita del Centauro

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
—	-4.000	2d8
Mostro Comune	0	4d8
1	4.000	—
2	12.000	5d8
3	28.000	6d8
4	60.000	—
5	124.000	7d8
6	250.000	8d8
7	500.000	—
8	800.000	9d8
9	1.100.000	10d8
10	1.400.000	10d8+2

+300.000 PX per ogni ulteriore livello
+2 pf per ogni ulteriore livello

Non è straordinario che un centauro lasci la sua tribù in cerca di avventure nel mondo. Essi hanno difficoltà nelle avventure nei dungeon, ma sul terreno aperto sono formidabili. Sono forti, rapidi, duri, adattabili alla sopravvivenza nelle più avverse condizioni e il loro temperamento ne fa guerrieri eccellenti.

I centauri possono usare qualunque tipo di arma, e in più possono colpire con i loro zoccoli, che infliggono 1-6 punti danno (pd) ognuno. Le armi preferite sono la clava, la lancia e l'arco. Un centauro che carichi con una lancia da cavaliere infligge danni doppi, ma non può attaccare con gli zoccoli nello stesso round di combattimento.

Per armature, i centauri, sono in grado di usare bardature speciali, una combinazione di un'armatura umana e una bardatura da cavallo, adatta ad entrambe gli elementi del corpo del centauro.

Gli oggetti magici permessi ai guerrieri sono utilizzabili anche dai centauri.

I Tiri Salvezza (TS) dei centauri sono quelli dei guerrieri dello stesso livello.

Note Speciali: Seguendo gli esempi leggendari di Chirone, alcuni centauri possono diventare saggi e incantatori. L'abilità di saggio può essere acquisita attraverso l'uso e la conoscenza di abilità simili non belliche (vedi "Abilità"). La capacità di lanciare incantesimi è spiegata più avanti; vedi "Incantatori Silvestri."



Olyrrhoe: I diavoletti silvestri sono una razza di umanoidi piccolissimi; sono alti in media dai 45 ai 60 cm. La loro pelle è verde, i loro lunghi capelli, che possono essere verdi, marroni o neri, sono solitamente in un groviglio di foglie, rametti, pidocchi, pulci e altri tipi di parassiti. I diavoletti silvestri vivono come cacciatori, raccoglitori, banditi (meglio di tutto per loro), cavalcando gli enormi e pelosi aracnidi che usano sia come montature che come compagni. “Il ragno è il miglior amico del diavoletto silvestre—anzi, il loro unico amico”, vanno dicendo le fate.

I diavoletti silvestri effettivamente discendono dalle fate, sebbene non ci sia nessuno che li enumererebbe tra il popolo delle fate. Generazioni di degenerazione hanno cancellato completamente l'eredità della razza; non usano magia (non hanno più perfino *l'invisibilità ai mortali*, il denominatore comune di tutte le razze fatate), servono gli Immortali (solitamente quelli dell'Entropia), hanno una vita relativamente breve, e non gli importa del benessere della natura; perfino la lingua è così degenerata che ci vorrebbe un buon etimologo per trovare la sua connessione con la lingua delle fate.

La ragione della deteriorazione dei diavoletti silvestri non è nota, comunque diversi elementi sono stati raccolti. Il motivo di questa incertezza è in parte perché i diavoletti silvestri vengono incontrati molto raramente, in parte perché ebbero origine in un solo luogo del mondo conosciuto: la regione nei pressi di Stalkbrow, un potente centro di magia nera nella foresta di Canolbarth (vedi l'ATLANTE 5, *Gli Elfi di Alfheim* per ulteriori dettagli). Si crede che gli antenati dei diavoletti silvestri siano stati una razza simile a quella dei leprecauni, ma chiaramente con una mentalità più malvagia. Il loro appetito e la loro ingordigia di insensata violenza e di malvagità in generale sono innati nei diavoletti silvestri e furono solamente accresciuti dall'influenza di Stalkbrow.

I diavoletti silvestri si separarono dalle fate, sia per loro decisione che per volere della Corte di Oberone. Tornarono dagli Immortali—cosa che, per orgoglio, le fate non farebbero mai—e là trovarono alcuni aiuti. I Signori dell'Entropia, particolarmente deliziati dal fare da protettori a queste creature ribelli del Popolo delle Fate, contribuirono alla loro decadenza.

Da Stalkbrow, i diavoletti silvestri si espansero lentamente attraverso Canolbarth, in Darokin, Karamaikos, e perfino oltre il continente. La loro natura caotica mantiene i loro clan di piccole dimensioni: ogni volta che ci sono troppi membri, il capo e gli sciamani diventano incapaci di acquisire abbastanza potere per poter tenere unito il clan. Sorgono inevitabilmente fazioni rivali che arrivano poi a scontrarsi fra loro; i sopravvissuti delle varie parti diventano le nuove tribù, e quella che esce sconfitta dal conflitto deve trovare un nuovo territorio dove insediarsi.

L'ambiente naturale dei diavoletti silvestri è la foresta, e non vogliono stabilirsi in altri luoghi.

Preferiscono luoghi pieni di marciume, morte e decadenza; se una tribù desidera stabilirsi e nessuna area con le caratteristiche richieste è disponibile, faranno del loro meglio per crearne una loro stessi. Questo vuol dire: conflitti violenti con qualsiasi custode intelligente della foresta (treant, driadi, e così via); ma questo è di gran gradimento per i piccoli demoni. Essi abbattano gli alberi delle driadi e delle amadriadi, fanno razzia nelle caverne dei treant, e uccidono gli animali per sport; danneggiano perfino la salute degli alberi e portano malattie e parassiti nella foresta.

Niente è grande quanto la prontezza di una tribù di diavoletti silvestri a distruggerne un'altra; la sola autorità che riconoscono sono la forza di un capo tribù che riesce a tenere i suoi seguaci in riga, e la magia dello sciamano della tribù, perché è potente e gode dei favori degli Immortali.

Gli sciamani in generale non sono meglio degli altri diavoletti silvestri. Sono coinvolti in molti complotti e potenti combattimenti come lo è qualsiasi capo, spesso di più. Molte divisioni di tribù sono guidate da sciamani ambiziosi, che assumono anche la posizione di capo. Tali leader possono essere efficienti e spietati, e quindi sono una minaccia per le altre tribù vicine. Le tribù non impegnate in conflitti interni spendono le loro energie attaccando le altre forme di vita.

Il rispetto verso gli sciamani non vale molto, non è un timore religioso, come ci si può aspettare; i diavoletti silvestri non riveriscono veramente gli Immortali, ma li vedono come una significativa fonte di potere. Gli sciamani sono semplicemente quelli che riescono meglio ad ottenere questo potere. Se un diavoletto silvestre è in gamba ucciderà lo sciamano della sua tribù senza esitazione, se ciò è utile ai suoi scopi. Il “Blasfemo” non ha un equivalente nel linguaggio dei diavoletti silvestri; la più vicina approssimazione è una parola che significa (in termini educati) “qualcosa che irrita un Immortale o uno sciamano a un punto tale che farà in modo di procurarti grossi guai.”

Le fate buone generalmente non riescono a capire la natura dei diavoletti silvestri. Eccetto forse per i capirossi, è senza dubbio impossibile che le vere fate possano comprendere il male genuino. I diavoletti silvestri sono considerati come scocciature, quasi quanto i più odiosi e vili fra i mortali. Il loro legame di parentela è imbarazzante per le fate, forse, ma li porta al disdegno e al disprezzo, piuttosto che all'odio.

Da parte loro, i diavoletti silvestri odiano le fate, e sono gelosi del regno delle fate dal quale sono esclusi. Non si lasciano mai sfuggire l'opportunità di attaccare le fate nella maniera più sadica possibile.

Recentemente alcune tribù di diavoletti silvestri sono venute a contatto con gli Elfi delle Ombre (vedi l'ATLANTE 5, *Gli Elfi di Alfheim*), ed entrambe le razze stanno pensando che la cooperazione sia, nel male, un bene reciproco.



I diavoletti silvestri sono principalmente una razza di guerrieri; la loro magia ereditaria è stata persa e completamente dimenticata. Diversamente dalle razze fatate, i diavoletti silvestri solitamente onorano i loro Immortali patroni, molto spesso quelli della Sfera dell'Entropia. La perdita della magia è stata complementata dalla capacità di alcuni eccezionali diavoletti silvestri di diventare sciamani, simili ai chierici umani.

I PG diavoletti silvestri possono essere semplici guerrieri o, se sono qualificati, possono servire gli Immortali come sciamani (vedi "Incantatori Silvestri").

Nota che i PNG diavoletti silvestri sono generalmente Caotici, e gli sciamani servono potenti Immortali dell'Entropia; ma questo non è necessario (e probabilmente non dovrebbe) che sia il caso dei PG. I rari diavoletti silvestri Legali e Neutrali, che sono sciamani, solitamente scelgono come loro patroni Immortali, quelli delle altre razze silvestri (Faunus, Pan, ecc.).

Tabella 3: Avanzamento di Livello & Dadi Vita del Diavoletto Silvestre

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
Mostro Comune	0	1d4*
1	800	2d4
2	1.600	3d4
3	3.200	3d4
4	6.400	4d4
5	12.800	5d4
6	25.000	6d4
7	50.000	7d4
8	100.000	8d4
9	200.000	9d4
10	360.000	10d4
11	520.000	10d4+2

+160.000 PX per ogni ulteriore livello
+2 pf per ogni ulteriore livello

*Nota: In accordo con il "Catalogo delle Creature", i diavoletti silvestri mostri comuni hanno 3/4 DV (1d6 pf). Per semplicità abbiamo usato lo standard di 1d4 (1/2 DV) per le creature eroiche. Questo vuol dire che le creature eroiche a livello di mostri comuni sono leggermente più deboli dei mostri veri, ma questo è bilanciato dagli attacchi migliori.

I diavoletti silvestri (inclusi gli sciamani) possono usare qualsiasi arma e armatura di misura adatta. Gli archi e le armi a due mani sono le loro preferite. I diavoletti silvestri comuni possono usare qualsiasi oggetto magico permesso ai guerrieri; gli sciamani possono usare anche quelli permessi ai chierici.

L'uso del veleno dei ragni giganti per avvelenare le frecce è una pratica comune fra i diavoletti silvestri; ai giocatori non Legali dovrebbe essere permesso l'uso di questo veleno (ma non necessariamente qualsiasi altra tossina).

Eccetto che a livello di mostro comune (quando i loro TS sono quelli di un uomo comune), i diavoletti silvestri hanno i TS dei guerrieri del loro stesso livello.

Abilità Speciali

L'habitat dei diavoletti silvestri è la foresta; quindi là guadagnano la sorpresa il 50% delle volte (1-3 su 1d6).

Sciamani

I diavoletti silvestri con Saggezza maggiore o uguale a 14 possono diventare sciamani, i chierici della loro razza. Per i dettagli vedi "Incantatori Silvestri."

Lotis: La foresta è un luogo brulicante di vita, quindi energetico e magico. Il risultato di quest'abbondanza sono le razze di spiriti, come le ninfe del bosco: le driadi e le amadriadi. (Queste razze sono strettamente legate, ma pochi umani sanno che esse sono distinte.)

Uno spirito naturale, o anima, è la materializzazione di un'aura di un elemento. Le amadriadi sono il risultato dell'aura particolarmente intensa degli alberi; le querce hanno generalmente l'aura più potente, ma è qualsiasi albero può produrre un'amadriade.

Un'amadriade è così intimamente connessa al suo albero genitore che la sua salute è legata a quella dell'albero; se l'albero muore, muore anch'essa, e viceversa. Un'amadriade e il suo albero non possono mai essere separati; se essa è portata a più di 72 metri dall'albero, muoiono tutti e due in un turno.

Noi driadi, invece, non nasciamo direttamente dall'aura di un albero; siamo piuttosto i discendenti delle amadriadi e delle altre razze. Le amadriadi, come le driadi, sono in grado di accoppiarsi con gli umani, gli elfi, gli esseri fatati e i satiri; il prodotto dell'unione con gli umani o gli elfi è invariabilmente una driade, mentre il prodotto dell'unione con gli esseri fatati o con i satiri ha la stessa probabilità di essere una delle due razze.

Una driade sta con sua madre per i suoi primi 12 anni, finché non raggiunge la maturità. La driade può allora cercare un suo albero, e condurre la sua esistenza come un'amadriade. Qualche volta una driade rimane slegata ad un albero per qualche tempo, come feci io, come avventuriera.

In molti aspetti, non si riesce a distinguere un'amadriade da una driade, come me, che è legata ad un albero. Non abbiamo bisogno di mangiare, ci pensa il nostro "albero-anima"; ma quelle di noi che non sono legate ad alberi sempreverdi, devono mangiare in inverno se non vogliono cadere nello stato dormiente simile a quello dell'albero. I nostri capelli cambiano colore con le stagioni, seguendo il colore del fogliame del nostro albero: verde in primavera ed in estate, spettacolari rossi, gialli, marroni, e aranci in autunno, e bianchi in inverno.

Una driade è virtualmente un solo essere con il suo albero-anima e può usare attraverso esso, il senso del tatto, incluso il sentire la temperatura. Ognuna delle mie sorelle può quindi istantaneamente sapere se il suo albero-anima viene bruciato o abbattuto. Siamo anche in grado di comunicare con le altre piante vicine e con i treant.

Una driade è capace di fondersi con il suo albero-anima indefinitamente. Essa può anche fondersi con altre piante, ma solo temporaneamente.

Il potere ben conosciuto delle driadi è quello di charmare giovani uomini. Essa controlla le persone charmate col pensiero; i saggi ipotizzano che, come è capace di fondersi con la pianta, una driade fonde parzialmente la sua mente con quella del suo servo. Può anche riuscire a far fondere la persona charmata

con un albero.

Si pensa che il personaggio charmato sia perso per sempre, ma non è così. L'incantesimo degenera col tempo; una driade deve allora, seppure riluttante, lasciare andar via la persona, a volte con piccolo dono. Quando l'uomo torna a casa, spesso scopre che è stato via per anni, e non è cambiato, mentre tutti quelli che conosceva lo hanno presunto morto.

(Nota per il DM: Lo charme di una driade può essere un modo plausibile di rimuovere un personaggio potente da una campagna, mentre altri personaggi salgono di livello.)

Le amadriadi sono creature solitarie, solo raramente desiderano un compagno, a parte le vittime del loro charme; e le driadi sono spesso di abitudini simili. Tutte e due sono amiche di tutte le creature silvestri, come i treant, i fauni, gli elfi, gli esseri fatati e i druidi; chiunque faccia del male a una driade subirà la collera delle altre razze.

Noi driadi abbiamo spesso l'aspetto di una ragazza contadina, di una pastora o di una cacciatrice. Siamo di solito ben disposte verso gli uomini, e possiamo segretamente dare una mano nell'assistenza delle greggi. Alcune driadi cacciano per sé stesse, ma in generale le mie sorelle sono più interessate alla musica, alla danza e allo sport.

Come ho detto una driade non ha bisogno di legarsi ad un albero. I suoi capelli hanno una tinta verde, ma possono avere il colore ereditato dal genitore maschio. Se non legata ad un albero-anima, una driade ha bisogno di nutrimento come un umano, e pure invecchia. Per queste ragioni, molte driadi alla fine ritornano nella foresta e si legano ad un albero. Ma alcune driadi non ritornano mai ai normali costumi—mia nonna fu una di queste. Sposò un umano e visse e morì come se fosse stata umana; i suoi bambini e nipoti, naturalmente tutte femmine, non si resero conto di essere driadi fino a che nostra nonna (benedetto il suo albero!) non glielo disse. Io lo scoprii nel corso di un'avventura.

Le driadi che non sono legate ad un albero-anima possono essere adatte come PG; le amadriadi (che sono quelle descritte nel Set Expert) sono sempre legate ad un albero-anima e non possono essere PG.

Le driadi avventuriere acquisiscono poteri addizionali appena vanno oltre il livello di mostro comune. Alcuni sono innati, come l'abilità di tramutare se stessa e gli altri in vegetali. (una driade in forma di pianta sanguigna se viene tagliata.) Essendo particolarmente legate alla natura e a quegli Immortali che la preservano, le driadi acquisiscono anche la capacità di lanciare incantesimi druidici. Come i treant, il loro legame con la natura è innato e fondamentale, così non c'è bisogno di essere di allineamento morale Neutrale per ottenere le abilità druidiche.

Le driadi che alla fine si legano ad un albero mantengono ogni abilità acquisita durante le

avventure, ma non possono più aumentare di livello di esperienza. Sono anche capaci di slegarsi dal loro albero-anima, anche se il legame tra i due organismi è molto stretto; comunque, questo difficile e doloroso processo richiede almeno un giorno completo. Nessuna driade lo farebbe a meno che non si trovi in circostanze estreme.

Tabella 4: Avanzamento di Livello & Dadi Vita della Driade

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
—	-3.000	1d8
Mostro Comune	0	2d8
1	3.000	—
2	9.000	3d8
3	21.000	—
4	45.000	4d8
5	95.000	—
6	190.000	5d8
7	380.000	—
8	680.000	6d8
9	980.000	—
10	1.280.000	7d8
11	1.580.000	7d8+1
+300.000 PX per ogni ulteriore livello		
+1 pf per ogni ulteriore livello		

Le driadi sono limitate esattamente come i maghi nell'uso delle armi e delle armature che possono indossare. Possono anche usare qualsiasi oggetto magico non-arma permesso ai chierici, e naturalmente qualsiasi arma magica a loro permessa.

I TS delle driadi sono quelli di un chierico dello stesso livello.

Uso di Incantesimi

Le driadi lanciano incantesimi come druidi dello stesso livello.

Suggeriamo di aggiungere i seguenti incantesimi:

Insetto Messaggero (Primo Livello): Questa è una variante dell'incantesimo delle fate *Corriere* descritto a pagina 42.

Metamorfosi in Vegetale (Terzo Livello): Una variante dell'incantesimo dei maghi *metamorfosi*; può essere usato solo per trasformare il soggetto in vegetale.

Altre Abilità Speciali

Dal livello di mostro comune in poi una driade può usare la sua abilità di *charme*. Una driade legata ad un albero-anima (solitamente solo i PNG o i PG ritirati, in quanto tali driadi non possono allontanarsi a più di 72 metri dall'albero-anima) può usare questo potere una volta per round, e il TS della vittima ha una penalità di -2. Le driadi slegate lo possono usare tre volte al giorno, e il loro bersaglio effettua il TS normalmente. L'abilità può essere trattata come se

fosse l'incantesimo dei maghi del primo livello *charme*.

Le driadi del 3° livello o più hanno l'abilità di *cambia forma* (vedi l'incantesimo dei maghi del 9° livello di potere) solo in forma di pianta. Una driade del 3° livello deve scegliere un singolo tipo di pianta, e può assumerne la forma e ritornare normale una volta al giorno; ogni trasformazione richiede 1 round. Ogni due livelli, la driade può usare quest'abilità una volta in più al giorno e può scegliere un altro tipo di pianta.

Esempio: Quando la driade Phoebe raggiunge il 3° livello, sceglie come forma di pianta il cardo; può assumerla una volta al giorno e mantenerla indefinitivamente. Al 5° livello, Phoebe ne sceglie un'altra: l'olmo. Ora Phoebe è in grado di tramutarsi in pianta due volte al giorno scegliendo tra i due tipi.

Nel processo di *cambia forma*, una driade riguadagna alcuni pf (persi durante gli incontri). L'ammontare di questi pf è di 1d4 per livello della driade, ma non potrà mai essere superiore alla metà dei pf persi. Così, una driade non può curarsi completamente usando questa abilità.

Esempio Phoebe, al 5° livello, ha 22 pf. Ne perde 10 in combattimento, riducendo il totale a 12. Per curarsi, si tramuta in cardo e poi ritorna normale. Lancia 5d4 con un risultato di 12. Comunque, non può riguadagnare più di 5 pf (metà dei 10 che aveva perso prima di tramutarsi); così il suo totale diventa di 17 pf.

Nota che una driade in fora di pianta può essere ancora attaccata e colpita, fino a essere uccisa; in più non può né combattere né lanciare incantesimi.

Le driadi del 10° livello e più guadagnano un potere particolare conosciuto col nome di *Carestia Maledetta*, o "Maledizione di Eryichthon", l'umano di Thyatis che, secondo le leggende, è stato il primo a subirla. Una driade può tentare di usare l'abilità una volta al mese, e può essere lanciata solo su una creatura che ha violato (abbattuto, bruciato, ecc.) un albero-anima. Se la vittima fallisce il TS contro gli incantesimi con una penalità di -4, sarà afflitto da una fame insaziabile. La vittima avrà bisogno di cibo per 24 ore al giorno, fino ad arrivare al punto di voler divorare le proprie membra. Dopo 3-12 settimane, la *Carestia Maledetta* porta la sua vittima all'inevitabile morte. Solo un *desiderio* o uno *scaccia maledizioni*, lanciato da un chierico legale di almeno 17° livello, possono salvare il personaggio.

Lotis: I nostri fratelli, i fauni, sono una razza vivace e festosa. non gli piace la violenza e la serietà, e sono generalmente incapaci di comprendere le razze che hanno molto di tutte e due—capiscono comunque più la violenza che la serietà. I fauni sono sostenuti dalla generosità della natura; ogni cosa di cui hanno bisogno è la per essere presa. La cosa più importante è che la natura non gli procura il vino così sono costretti a farselo da soli, ma solo perché amano terribilmente bere vino. Preferirebbero non lavorare per procurarselo, e non esiterebbero un momento se gli venisse offerta la possibilità di ottenere la bevanda in altri modi, incluso il furto. Mercanteggiare con il vino è la via più breve per arrivare al cuore di un fauno.

I fauni possono essere ben descritti con una parola sola: impulsivi. Hanno un temperamento animale, il quale cerca di soddisfare immediatamente ciò che hanno in testa. Nel loro dialetto, la parola che nella nostra lingua vuol dire “desiderare qualcosa” è effettivamente la stessa parola che vuol dire “agire per ottenere qualcosa.” E’ da tenere presente questo quando si parla con loro. Se un ninno lo piace a un fauno—voglio dire, un bell’oggetto magico o un gioiello— il concetto di volerlo per sé è inseparabile dal concetto di tentare di ottenerlo (furto, patto, ecc.).

I fauni non hanno la stessa coscienza che avete voi esseri umani. In particolare, essi si sentono come una parte o un’estensione della natura. I loro pensieri sono perciò diretti dalla natura. Il pensiero e l’azione sono una cosa sola. In questa filosofia non c’è bisogno

di una coscienza finché non c’è differenza fra giusto o sbagliato. Se qualcosa viene fatto, è la natura che vuole; è semplicemente così. Se aveste chiesto al fauno se quello che ha fatto—cioè rubare il vostro gioiello—è giusto, sarebbe rimasto imbarazzato. Se lo forzaste a pensare a ciò, egli direbbe che è la natura; se tu credi che la natura sia buona, allora l’azione è buona; se tu credi che la natura sia cattiva, allora l’azione è cattiva. Se fosse per sé, un fauno non si fermerebbe mai a ragionare su queste sciocche domande. Per far ciò ci vorrebbe troppo tempo che potrebbe essere invece speso nell’essere naturali, impulsivi e pieni di vita.

Pochi dei fauni che ho conosciuto potrebbero tollerare una lunga conversazione; sarebbero troppo occupati a seguire qualsiasi idea gli venga in mente durante la strada. La razza non è intellettuale. I pochi che hanno avuto un impulso filosofico abbastanza a lungo per poterci ragionare hanno concluso che la natura è buona, e così lo è la vita. Gli umani e i semi-umani, che vedono differenze fra pensiero e azione, e che sono in lotta fra quello che vorrebbero fare e il trattenersi dal fare ciò che desiderano, sono creduti strani e pervertiti dai fauni.

D’altra parte, molte altre razze descrivono i fauni allo stesso modo—strani e pervertiti. Pensano che questi uomini-capra siano sporchi, stupidi, rudi, grezzi, codardi e maliziosi. Un fauno non si offende per questi aggettivi, dato che non dà a queste parole un significato di giudizio nei suoi confronti. Per



esempio, se voi dite a un fauno che è codardo, lui interpreta questo come: "Questo umano sta dicendo che io ho deciso di scappare da un drago piuttosto che combattere contro di lui." Se ciò è vero, egli è d'accordo con voi. L'impulso fu quello di correre piuttosto che essere fritto. Lo stesso si potrebbe dire per "sporco"—coperto di sporcizia, perché il fauno non ha avuto lo stimolo di lavarsi per un po' di settimane. In nessun caso il fauno ha il concetto di "cattivo"—di più di quanto egli possa vedere il contrario come "buono."

Da questo punto di vista sorge un interessante fatto: è impossibile insultare un fauno; se voi ci provate—chiamandolo piccolo e sporco codardo—egli è d'accordo se la vostra descrizione sembra corretta, e non sarà d'accordo nel caso inverso. Nessuno dei due casi farà differenza per lui.

Come è facile da indovinare, molti umani sono frustrati quando tentano di dialogare con questa curiosa razza.

Le attività preferite—cioè, gli impulsi più comuni—dei fauni sono festeggiare, bere, rincorrere le driadi e danzare. Gli piace danzare al buio, particolarmente sotto la luce lunare; si divertono spesso a beffare le altre razze vicine nelle tarde ore. Qualche volta i fauni corrono qua e là in una vicina fattoria, bussando a porte e finestre, urlando, strillando e suonando strana musica. Più di una famiglia, così terrorizzata, ha pensato li stessero assalendo orde di diavoli. I fauni trovano ciò molto divertente, così le altre razze si sono talmente abituate che la considerano una cosa normale.

Quando si dialoga con i fauni, è essenziale capire la loro natura. Se voi volete trattenerne un fauno dall'assaltare un fattore, non è una cosa intelligente cercare di "ragionare" con lui, o tentare di convincerlo che non è giusto; invece, voi, dovrete proporgli altri svaghi; come il suggerirgli che ci sono delle driadi là nella foresta che stanno solo aspettando di essere prese.

La musica è un altro impulso primario dei fauni. E' la loro unica attività intellettuale; da quando è stata inventata la siringa da pastori, il loro strumento preferito, i fauni passano numerose ore viaggiando attraverso le foreste, nel mezzo di montagne, improvvisando performance della loro particolare musica, finché un pensiero più urgente non devia la loro attenzione. Si dice che Chirone abbia offerto questo come prova della superiorità del piacere dell'intelletto.

A causa della mancanza di impulsi appropriati i fauni non hanno religioni; ma spesso adorano un Immortale chiamato Faunus (chiamato anche Inuus o Lupercus), perché creduto il loro antenato. Egli è il dio dell'allevamento, della caccia, del pascolo (specialmente di capre) e della poesia. Quelli che lo servono celebrano due festival invernali, i Faunalia, in suo onore. In questi giorni si sacrificano capre, vino e latte e si tengono vari giochi.

Tutti i fauni sono maschi. Si riproducono accoppiandosi con le altre razze di fattezze umane, specialmente con le driadi. I figli dei fauni e delle driadi sono dei fauni per metà delle volte e driadi per l'altra metà. I figli di altri accoppiamenti sono sempre fauni.

Fauno

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	1/2
Movimento:	45 (15)metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	a seconda dell'arma
N° di mostri:	0 (1-12)
Tiro-salvezza:	Ladro 1°
Morale:	6
Tipo di tesori:	B
Allineamento:	Caotico
Valore in PX:	5

I fauni (conosciuti anche come satiri o, quando sono vecchi, come sileni) sono spiriti del bosco che abitano in caverne o vicino alle sorgenti. Come le amadiadi, sono la manifestazione della forza vitale della natura, particolarmente quella dell'acqua; ma non sono legati a specifiche cose, come le driadi lo sono con gli alberi.

Il loro aspetto varia, ma in tutti i casi un fauno sembra una combinazione di uomo e bestia di grandezza umana o meno. Alcuni hanno le orecchie e la coda di capra, cavallo, scimmia o mulo; alcuni hanno corna e zoccoli, anche gambe di capra pelose. Se le loro orecchie non sono quelle di animali, sono comunque a punta, come quelle degli elfi, e larghe. Molti fauni preferiscono non indossare vestiti, salvo forse per una ghirlanda o una corona di rami e foglie.

I fauni sono solitamente di allineamento Caotico—ma questo non vuol dire che siano cattivi. Sono comunque impulsivi e completamente imprevedibili; il lato caotico dell'impulso può far sembrare un fauno un modello un momento, e diabolicamente crudele in un altro.

Se attentamente interpretati, i fauni possono andare molto bene come nuova razza per le avventure sia nei dungeon che nelle terre selvagge (sebbene nei primi possano non trovarsi a loro agio; si sentono molto più a casa all'aperto).

Se interpretati esattamente come descritto, i fauni possono esser compagni difficili. La loro impulsività fa il fauno inattendibile. E' inoltre consigliato che il PG fauno sia insolito nel temperamento—probabilmente Caotico, o al limite Neutrale di

allineamento, ma capace di distinguere fra pensiero e azione. Un PG fauno dovrebbe essere abbastanza intelligente per rendersi conto che gli umani e i semi-umani pensano diversamente da come fa lui; e che, se vuole restare a lungo in loro compagnia, dovrà sopprimere alcuni dei suoi impulsi. Certamente può non fare così, e potrebbe discutere continuamente con gli altri personaggi su come sia assurdo il suo comportamento; ma questa è una parte divertente nell' impersonare un fauno.

Se un PG fauno non è così, ma come i PNG descritti sopra, un ruolo giocato impropriamente potrebbe essere caotico ed estremamente distruttivo per l'unità del gruppo (e molto annoiante).

Tabella 6: Avanzamento di Livello & Dadi Vita del Fauno

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
Mostro Comune	0	1d4
1	1.000	2d4
2	2.000	3d4
3	4.000	4d4
4	8.000	5d4
5	16.000	6d4
6	32.000	7d4
7	64.000	8d4
8	130.000	9d4
9	260.000	10d4
10	460.000	10d4+2

+200.000 PX per ogni ulteriore livello
+2 pf per ogni ulteriore livello

I fauni possono usare qualsiasi tipo di arma e di armatura che si adatti al loro corpo. (Ricorda: alcuni fauni sono molto più simili agli umani rispetto ad altri; potrebbero avere solo le orecchie e la coda di un animale. I giocatori dovrebbero conoscere nei dettagli le caratteristiche fisiche del loro fauno, perché questo influisce sugli oggetti che il fauno stesso è in grado di usare.) Possono usare qualsiasi oggetto magico non limitato nell'uso ai maghi, e qualsiasi oggetto nella forma di cibo, bevanda o strumento musicale.

I fauni hanno i TS dei ladri dello stesso livello.

Abilità Speciali

L'intimo legame tra i fauni e gli impulsi naturali, combinato col loro talento musicale, porta a un potere evocativo particolare nel personaggio dal 5° livello in poi. Con uno strumento musicale (preferibilmente una siringa da pastore) nel quale sia pratico nell'uso, un fauno può tentare di far emergere un impulso in un altro personaggio e far sì che questo ne domini il comportamento. Un personaggio sordo fisicamente o magicamente è immune a questa abilità.

Per esempio, supponiamo che un personaggio

sia mitemente infastidito da un altro, ma egli sopprime l'emozione; un fauno potrebbe far emergere quest'emozione fino a fargli dominare totalmente la mente e le azioni della vittima. Deve però sempre essere presente un piccolo impulso; così un chierico in meditazione non può essere forzato ad attaccare un passante. Le cose che possono essere amplificate includono rabbia, confusione, amore, fame, sete e panico (una parola derivata dal nome di Pan un fauno immortale).

Un fauno ha bisogno di un intero round per effettuare il controllo, e al soggetto è consentito un TS contro incantesimi. Più tempo il fauno riesce a suonare, maggiori sono le possibilità di successo; il primo round di musica, il soggetto deve effettuare il TS con +4, il secondo con +3, e così via fino a -4. C'è pericolo per il fauno quando suona molto a lungo e intensamente; al 5° round e ad ogni round successivo, il fauno stesso deve effettuare con successo un TS o resterà vittima degli effetti che cercava di far subire alla vittima. Ogni volta che la musica del fauno si interrompe (anche a causa di un attacco), si deve ripartire dal primo round.

Agli alti livelli i fauni aumentano talmente la loro abilità che il TS ha una penalità di -1 (da sommare alle altre modifiche) al 10° livello, -2 al 15° e così via ogni cinque livelli.

Il DM deve fare attenzione nel consentire l'uso di questo potere: gli impulsi presenti in un personaggio sono molto difficili da determinare. Come sempre l'ultima parola va al DM.

Dal 10° livello in poi, l'abilità del fauno di amplificare gli impulsi è così forte che persino le piante possono essere i soggetti delle capacità del fauno. Suonando propriamente per 5 round o più, il fauno è in grado di incrementare l'impulso delle piante di crescere; la rapida crescita che ne risulta può essere trattata come un incantesimo *crescita dei vegetali*.

Lotis: Gli hsiao sono una razza di volatili intelligenti. Il loro aspetto fa cadere nell'errore di scambiare per una razza di gufi giganti, con larghe ali e grandi occhi color oro che splendono di una saggezza interiore. Si dice che alcuni esemplari straordinari abbiano raggiunto la taglia umana ma molti non superano la taglia di un halfling. Sono più leggeri degli umanoidi di taglia uguale ed hanno le ossa cave per permettere il volo.

Sono agili nel volo, e le loro svelte ali e la straordinaria coordinazione rende il loro volo veloce e manovrabile; ma sono sorprendentemente agili e svelti anche quando camminano sulla terra o tra i rami degli alberi.

Gli artigli e il becco affilati di questi uccelli sono adatti per l'autodifesa, ma gli hsiao provano avversione verso la violenza; perfino se non c'è alternativa al combattimento, preferiscono avere alleati o seguaci che tengono la prima linea durante il combattimento, mentre lo hsiao gli aiuta con gli incantesimi dalle retrovie.

Se c'è una razza che non è impulsiva, come i fauni che ho appena descritto, questa è proprio quella degli hsiao. Gli hsiao sono dei preti-filosofi, ossessionati dall'ordine, dalla moralità e dalla saggezza. Il loro allineamento è fermamente Legale.

Le leggende umane che descrivono i gufi come simbolo di saggezza, o come compagni di Immortali rinomati per la saggezza, ritraggono esattamente gli hsiao. Infatti, queste sagge creature sono conosciute come collaboratori degli Immortali ogni qual volta se ne presenti l'opportunità, sperando di intuire i segreti dell'ordine nascosto del multiverso.

Gli hsiao possono vivere solitari o in gruppi grandi fino a venti esemplari. I fulcri di questi gruppi sono delle coppie, matriarca e patriarca. Gli altri membri sono i discendenti della coppia e qualsiasi altro hsiao che pur non legato da parentele rimane nel gruppo (per ricerche, argomenti filosofici, ecc.) temporaneamente o permanentemente.

Gli hsiao costruiscono le loro abitazioni in regioni boschive, solitamente in zone selvagge e pacifiche, lontano dalla civilizzazione. Là, in alto sugli alberi, costruiscono le loro roccaforti, che sono un intrigo di nidi e tunnel, fatti con terra e bastoncini messi insieme dalle loro "penne". Alcuni di questi tunnel e nidi sono collegati in modo complicato, che potrebbe sembrare casuale agli occhi di uno straniero. In verità, ognuno di questi è costruito seguendo precise regole matematiche.

Un nido di hsiao dice molto sulla natura e sulla particolare filosofia del suo inquilino; alcuni, per esempio, preferiscono un modello semplice, sempre però seguito meticolosamente. Tali hsiao tendono ad essere estremamente specializzati in altri campi; possono avere un campo particolare sullo studio, o nella conoscenza degli incantesimi, in cui cercano di specializzarsi in un tipo particolare. Altri nidi di hsiao seguono un più ampio e complicato modello,

con meno dettagli e preferibilmente con nidi tondi. Tali hsiao si interessano in uno studio più generale, e sono anche più propensi all'avventura.

La vita di uno hsiao è dominata dallo studio, dalla contemplazione e dalla preghiera. La legge e l'ordine dominano su tutto: lo scopo del loro studio è di intuire l'ordine ultimo che sottolinea l'esistenza del multiverso; la contemplazione e la meditazione sono necessarie per lo hsiao per fare di sé stesso un subordinato dell'ordine; e la preghiera, il servizio agli Immortali Legali, è necessaria per conseguire la trascendenza di quest'ordine, per tema che l'Entropia inghiotta la legge ai quali perfino essa è soggetta.

Uno hsiao può essere coinvolto più in un campo che in altri. Alcuni sono molto più interessati allo studio, per esempio, e possono votare la loro vita al raccogliere e registrare sapere; mentre un altro può diventare un avventuriero, un devoto e pio crociato al servizio della Legge.

Per mantenere questa vita disciplinata è necessario procurarsi il cibo; sebbene essi vivano a lungo (chiunque sotto il secolo è ancora giovane e ingenuo), sono sempre dei mortali. Se necessario, essi possono cacciare, ma preferiscono assoldare altre razze affinché si prendano cura di questi dettagli. Il pagamento è l'aiuto fornito dai loro incantesimi e dalle loro informazioni.

La più grande eccezione alla razionalità e all'ordine della vita degli hsiao avviene solo negli individui maturi; nessuno sa quando ciò accade. Per alcuni hsiao questo istinto può ricorrere ad intervalli di 50-100 anni; altri, non soffrono di ciò. Quando lo stimolo si fa sentire, uno hsiao scapolo/nubile si spinge alla ricerca di un partner; lascia il suo complesso nido alla ricerca di un hsiao del sesso opposto che sta cercando anche lui/lei un partner. Se viene trovato un partner entro sei mesi, la nuova coppia comincia a costruire la loro rete di nidi per una nuova generazione di hsiao; se non viene trovato il partner entro questo tempo; l'istinto cala fino a scomparire. Le femmine accoppiate depongono da 1-4 uova che si schiudono dopo 4 mesi di meticolose cure. Questa coppia di hsiao diventa il nuovo patriarca e la nuova matriarca della nuova fortezza.

In questo modo le fortezze nuove si sviluppano nell'arco di secoli. Le vecchie fortezze possono essere abbandonate, oppure i membri più giovani partono alla volta di fortezze più recenti. Le fortezze abbandonate, a volte, diventano le tane di altre creature della foresta.

Gli hsiao danno il benvenuto ai visitatori, specialmente quelli che portano con sé un nuovo "boccone" di cultura, ma tra tutti preferiscono evitare gli umani, i semi-umani (eccetto gli elfi) e gli umanoidi; queste razze sono considerate troppo giovani, avventate e stupide. Stretti contatti di collaborazione vengono mantenuti con molte razze del bosco non-Caotiche ed anche con i druidi.

Quasi ogni hsiao (il 99% dei PNG) è di allineamento Legale. Gli avventurieri vedono le loro azioni come l'estensione della "preghiera"—essi servono la Legge anche nel loro pellegrinare.

Altri avventurieri si avventurano per scopi di studio, cercando di conoscere—o in generale o su alcuni argomenti specifici, attorno al quale possono essere costruite delle avventure.

Infine, alcuni hsiao estremamente rari possono essere di allineamento Neutrale o perfino Caotico. Questi "dissidenti" hanno una filosofia molto differente dal resto della razza, e sono generalmente dei reietti della società. Essi devono forgiarsi la propria strada attraverso il mondo.

**Tabella 7: Avanzamento di Livello,
Dadi Vita & Incantesimi dello Hsiao**

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita	Dadi Incantesimi/Livello						
			1	2	3	4	5	6	
—	-8.000	1d8	—	—	—	—	—	—	—
—	-6.000	2d8	1	—	—	—	—	—	—
—	-4.000	3d8	2	—	—	—	—	—	—
Mostro Comune	0	4d8	2	1	—	—	—	—	—
1	8.000	5d8	2	2	—	—	—	—	—
2	24.000	6d8	2	2	1	—	—	—	—
3	56.000	7d8	3	2	2	—	—	—	—
4	115.000	8d8	3	3	2	1	—	—	—
5	250.000	9d8	3	3	3	2	—	—	—
6	500.000	10d8	4	4	3	2	1	—	—
7	800.000	11d8	4	4	3	3	2	—	—
8	1.100.000	12d8	4	4	4	3	2	1	—
9	1.400.000	13d8	5	5	4	3	2	2	—
10	1.700.000	14d8	5	5	5	3	3	2	—
11	2.000.000	15d8	6	5	5	3	3	2	—
12	2.300.000	15d8+1	6	5	5	3	3	2	—

+300.000 PX per ogni ulteriore livello

+1 pf per ogni ulteriore livello

La capacità massima di lanciare incantesimi si raggiunge all'11° livello.

Gli agili artigli dello hsiao sono abbastanza destri per alcuni lavori, come lo scrivere, ma non sono adatti per brandire armi. Gli artigli e il becco sono della armi naturali che danno allo hsiao tre attacchi per round. Il danno dipende dall'esperienza dello hsiao:

Punti Esperienza	Danni (Artiglio/Artiglio/Becco)
-8.000	1-2/1-2/1-2
-6.000	1-3/1-3/1-2
-4.000	1-4/1-4/1-3
0 o più	1-6/1-6/1-4

Come i mostri, gli hsiao di alto livello sono in grado di attaccare creature che solitamente possono essere danneggiate solo con armi magiche. Gli hsiao



non possono indossare le normali armature. Comunque, la loro CA naturale è superiore a quella degli umani, ed è possibile acquisire pezzi speciali di armatura su misura che possono migliorare la CA dello hsiao (vedi "Equipaggiamento").

Qualsiasi oggetto magico non-arma e non-armatura permesso ai chierici, a meno che la sua forma non comporti problemi per le ali dello hsiao, è utilizzabile.

Gli hsiao hanno i TS dei chierici dello stesso livello.

Abilità Speciali

Come si può vedere dalla Tabella 7, lo hsiao progredisce nell'abilità di lanciatore di incantesimi come un chierico più esperto di 4 livelli, fino al 15° livello.

Lotis: Una delle razze più curiose e potenti che potete incontrare nella foresta è quella dei treant. Queste creature, alte mediamente 5,4 metri, viste da lontano sono completamente indistinguibili da tutti gli altri alberi che le circondano, perfino se avvicinato, un treant che non vuole essere visto è difficilmente individuabile. L'origine dei treant è ampiamente dibattuta. La teoria che sembra più corretta è quella che, come le amadriadi, i treant sono manifestazioni della forza vitale della foresta. Diversamente dalle amadriadi, che sono manifestazioni esterne, lo spirito che genera l'ent fa diventare l'albero stesso animato, senziente ed in grado perfino di animare gli altri alberi che sono nelle vicinanze.

Qualsiasi albero in una foresta potrebbe diventare treant; nessuno, perfino i treant stessi, capiscono chiaramente come ciò avvenga. Un albero maturo, a un certo punto, semplicemente si "sveglia" guadagnando coscienza e diventando un treant. I treant si riproducono come gli alberi—producendo semi. Questi semi diventano alberi normali, invece che treant.

I treant vivono vite incredibilmente lunghe; centinaia d'anni sono comuni, o perfino migliaia in una foresta sicura e reclusa.

Date queste prospettive, non è sorprendente che la loro lingua sia lenta, laboriosa e riccamente poetica, come l'evoluzione della natura stessa; la creatura raramente ha fretta di esprimere i propri pensieri, e si diverte mimando accuratamente la parlata. Hanno una particolare attitudine per il rimato e la metrica poetica e possono passare lunghe ore costruendo versi con il quale organizzare le loro memorie. I treant sono in grado di imparare altri linguaggi oltre al loro, ma non potranno mai parlarle speditamente. Hanno una capacità innata di comunicazione con piante e animali della foresta.

L'interesse dei treant è la salute della foresta. Collaborano con le altre razze silvestri per mantenere un'area in salute; la loro grande forza in questa vocazione è impagabile. Come dei giardinieri, sistemano la foresta cosicché possa crescere più sana. Essi possono rimuovere rami morti e alberi caduti, lasciandone un po' in modo che i piccoli animali li possano usare come tane, e tolgono le piante ammalate. Possono perfino usare la loro abilità di animare alberi per spostare alberi da un luogo ad un altro. Grazie a questo lavoro, le foreste curate dai treant sono mantenute in uno stato ottimo e bilanciato e non hanno mai bisogno di incendi per il riciclo.

Il fuoco è invece un grande nemico per i treant; essi lo odiano e ne hanno paura; non sono propensi a dare fiducia e a diventare amici di quelli che lo maneggiano. A causa del loro corpo particolarmente infiammabile, i treant subiscono un punto danno addizionale per ogni dado di un attacco basato sul fuoco.

I treant hanno la loro tana in caverne nella foresta per proteggersi dal fuoco e dai fulmini; perfino in

una foresta protetta dai treant, gli incendi possono partire accidentalmente e sfuggire al controllo.

Le caverne servono anche come luoghi dove immagazzinare il loro famoso infuso, fatto con miriadi di ingredienti segreti della foresta, inclusa la linfa dei treant. Per l'ent questa è solo una bevanda forte e rinfrescante; ma la vitalità che conferisce alle altre razze è come la magia. Dopo che l'effetto svanisce, però, un non-treant solitamente si sente vuoto e stanco.

Altri tipi di infusi sono considerati di provenienza treant, e possono avere gli effetti di pozioni magiche.

I treant non hanno bisogno degli infusi per sopravvivere; come gli alberi sintetizzano il loro cibo dalla luce del sole e dall'acqua. Un treant non può rimanere attivo per più di una settimana senza uno di questi, contando sulle sue riserve; se privato di sole e acqua per più di questo tempo cade in uno stato dormiente, come un albero normale. Se ulteriormente privato dei due elementi un treant ritorna ad essere un albero e muore.

Come avviene per il suo misterioso risveglio, un treant entra lentamente in uno stato dormiente e ritorna ad essere un albero normale, senza segni della sua passata intelligenza. I treant non sentono ciò come una specie di morte, è semplicemente una riunione con la grande forza vitale della foresta dal quale si separarono e che fu sempre il punto focale della loro pacifica esistenza.

Il treant può essere un interessante personaggio da usare in alcune avventure silvestri; è difficile immaginarlo in luoghi diversi tranne che in circostanze straordinarie. Considerato questo e il grande ammontare di esperienza necessaria per la progressione di livello, un treant PG dovrebbe essere molto raro, ma il DM può fare buon uso delle creature PNG eroiche come figure importanti nella foresta.

Tabella 5: Avanzamento di Livello & Dadi Vita del Treant

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
—	-48.000	2d8
—	-36.500	4d8
—	-24.000	6d8
Mostro Comune	0	8d8
1	48.000	—
2	145.000	9d8
3	340.000	—
4	640.000	10d8
5	940.000	—
6	1.240.000	11d8
7	1.540.000	—
8	1.840.000	12d8
9	2.140.000	—
10	2.440.000	12d8+3
+300.000 PX per ogni ulteriore livello		
+3 pf per ogni ulteriore livello		

I treant, normalmente, non usano armi; essi, invece, usano i loro rami come clave. Hanno due di tali attacchi per round, e, dal livello di mostro comune in poi, infliggono 2-12/2-12pd. Sotto quei livelli, i treant immaturi passano attraverso uno stato di crescita: 1-6/1-6, 1-8/1-8 e 1-10/1-10. I bonus della forza vengono sempre applicati a questi tiri. Come i mostri comuni possono colpire perfino quelle creature che normalmente richiedono armi magiche per essere ferite.

Ai treant non sono permesse armature, ma la loro CA naturale è molto buona.

Qualsiasi oggetto magico permesso ai guerrieri può essere usato anche dai treant, se la loro forma lo permette (un anello umano non può essere indossato da un treant, ma una collana può essere usata come braccialetto o come anello).

I treant hanno i TS dei guerrieri di livello uguale ai DV dell'ent, o ai livelli se questi sono di più.

Abilità Speciali

Grazie alla loro corporatura e alla naturale armatura, i treant subiscono solo 1 pd (più i bonus magici o derivanti dalla Forza, se ce ne sono) dalle armi non da taglio.

Stando fermi nel loro ambiente naturale i treant sono virtualmente indistinguibili dagli alberi, e guadagnano la sorpresa il 50% delle volte (1-3 su 1d6).

I treant di livello mostro comune e più sono in grado di animare 2 alberi entro un raggio di 18 metri che si muovono e agiscono come un treant. Tali alberi hanno CA 2; DV 8; N°ATT 2; F 2-12/2-12; MV 9m (3m); TS G8; ML 12; AML.

Dandogli abbastanza tempo, i treant di 10° livello e più possono produrre alcune pozioni comuni (particolarmente quelle di *guarigione*), come fanno i maghi, da ingredienti presi nella foresta.

Per mantenere i treant non troppo potenti, il DM deve restringerne il campo di azione, sia per quanto riguarda il gioco sia per quanto riguarda gli effetti sulle creature. In termini di gioco, i treant hanno interesse plausibile solo per foresta; in termini di effetti i treant richiedono un grosso ammontare di acqua e sole per rimanere attivi e in salute.



Incantatori Silvestri

La lista degli incantatori non umani a pagina 21 del *Manuale del DM del Set Master (versione inglese)* include cinque creature che abbiamo presentato come classi di PG: i centauri, le driadi, i folletti, gli spiritelli ed i treant.

L'abilità di lanciare incantesimi delle driadi e degli spiritelli è presentata come parte della normale progressione di livello della classe; come gli elfi, tutte le creature con livello, guadagnano l'abilità di lanciare incantesimi.

Regole diverse sono necessarie per gli incantatori centauri, treant, satiri e diavoletti silvestri. Come gli umanoidi trattati ne *Gli Orchi di Thar (ATLANTE 10)*, queste razze non sono composte interamente da incantatori, ma alcuni individui eccezionali sono in grado di diventare sciamani (simili ai chierici umani, ma con incantesimi limitati ed incapaci di scacciare i non-morti) o wicca (simili ai maghi). Molti sciamani hanno naturalmente poteri druidici. In generale, questi incantatori non umani non hanno lo stesso potere sofisticato disponibile agli umani, agli elfi e alle fate. Comunque, essi possono essere utili nelle avventure, e, come PNG, possono aggiungere insoliti risvolti agli incontri.

Opzionale: Se il DM desidera fare maggior differenza fra folletti e spiritelli (che sono stati trattati come razze strettamente legate), e desidera che alcuni folletti abbiano il potere di lanciare incantesimi, fate come segue. I folletti incantatori devono essere trattati sotto tutti gli aspetti (Esperienza, progressione di livello e di incantesimi, restrizioni nelle armature, ecc.) come fossero spiritelli, ecetto per il fatto che mancano della speciale predisposizione per le maledizioni; i folletti mantengono la capacità di restare *invisibili* anche quando attaccano. (Comunque, lanciando incantesimi offensivi ritorneranno visibili!)

Nota: Le seguenti regole *non* vanno applicate alle razze fatate. Le regole per le fate incantatrici sono scritte nella descrizione della classe, e c'è anche una sezione speciale dedicata alle fate incantatrici.

Centauri

Gli uomini-cavallo sono particolarmente fieri del loro patrono intellettuale, incarnato nel leggendario Chirone. Tutti i centauri, sia sciamani che wicca, ricevono il loro potere dagli Immortali, che per i centauri è Chirone. Ecco perché tutti i centauri mostrano nei confronti degli incantatori un profondo e sincero rispetto. Gli incantatori sono particolarmente di valore grazie alla loro rarità fra i centauri; la loro vita impegnata nella sopravvivenza spesso non lascia spazio allo studio di queste pratiche magiche.

Nessun centauro si aspetterà mai che gli venga negata l'ospitalità da un clan diverso dal proprio. Certamente il clan si aspetterà che in cambio il lanciatore di incantesimi usi i suoi talenti a beneficio del clan ospite.

Sia gli sciamani che gli wicca imparano l'abilità di lanciare incantesimi, come anche altre abilità, da un

tutore—un centauro già esperto in quest'abilità. Per diventare uno sciamano, un centauro necessita di un minimo di 13 in Intelligenza e 10 in Saggezza; per diventare un wicca di un minimo di 13 in entrambe. L'Intelligenza deve essere non meno di 15 e la Saggezza non meno di 13 in un centauro che desideri progredire in entrambe le classi.

Diavoletti silvestri

Si è già visto che gli sciamani sono figure autoritarie importanti nelle tribù di diavoletti silvestri; i loro incantesimi li rendono potenti e temuti. D'altra parte, gli sciamani, condividono difficilmente la loro conoscenza. Le loro preziose cognizioni sono state guadagnate dolorosamente attraverso la comunicazione con il male e con esseri dell'entropia ed a prezzi terribili, che solo gli sciamani sanno. Per diventare uno sciamano, un diavoletto silvestre deve avere una Saggezza di almeno 14. Se così è, il personaggio può tentare la ricerca di un mentore del suo stesso allineamento (difficile per personaggi Legali o Neutrali).

L'addestramento non è "gratis"; l'insegnante richiederà di eseguire molti compiti difficili e pericolosi, come pagamento e per provare il valore del personaggio.

Fauni

I fauni mancano di considerazione nei confronti della magia e degli Immortali, ma ci sono rare eccezioni—non più di 1 su 100. Un fauno con Saggezza eccezionale (minimo 15) può rendersi conto dell'esistenza degli Immortali e può cercare di guadagnarsi i favori di uno. Per fare ciò, è necessario trovare un altro fauno sciamano che guidi il novizio e, considerando la rarità dei fauni sciamani, questo non è un problema semplice. Un fauno deve avventurarsi per molti livelli di esperienza prima di trovare un insegnante.

Treant

I treant eccezionali possono guadagnare le abilità druidiche. Questa non è, comunque, una questione religiosa; essi non onorano gli Immortali. Invece, i treant con una Saggezza di 15 o più, possono, se vogliono, imparare l'abilità simile agli incantesimi attraverso il contatto e l'adattamento con la natura. Imparano i loro incantesimi con la meditazione e la comunione con le forze vitali della foresta, invece che con la preghiera; quindi, un treant non può caricare gli incantesimi in altri luoghi (sotto terra, in città, ecc.).

Un treant con i requisiti richiesti può a qualsiasi livello decidere di imparare le abilità druidiche; dato che i treant sono di solito solitari e introvabili e dato che prendono il loro potere direttamente dalla natura, non hanno bisogno di essere istruiti da un altro treant.

TIROCCINIO E INIZIAZIONE

Qualsiasi sia la razza, il personaggio deve intraprendere un periodo di addestramento prima di guadagnare l'abilità di lanciare incantesimi. Questo è quantificato dall'esperienza necessaria per il 1° livello (vedi "Avanzamento di Livello"). In più, affinché il 1° livello possa essere raggiunto, deve essere intrapreso un Rito di Passaggio o un'Iniziazione specifica. Questo rituale comporta tipicamente il digiuno, l'intensa meditazione, l'isolamento; può anche essere necessaria una ricerca di oggetti sacri della natura che vanno combinati insieme con un rito santo per creare il "Simbolo Sacro" dello sciamano o dello wicca. La specifica natura del Rito di Passaggio è prescritta dall'istruttore (che è il DM), o, in caso dei treant, dall'iniziato stesso.

Per verificare se il Rito ha successo, si fa un Controllo sull'Intelligenza (wicca) o sulla Saggezza (sciamani). Se fallisce il controllo, fallisce anche il Rito. I 1.000 PX guadagnati per il 1° livello vengono perduti, e il personaggio deve riguadagnarli di nuovo prima di ritentare il Rito.

I treant, non avendo insegnanti, devono crearsi un Rito appropriato. Deve essere progettato in modo da rendere chiari ai treant i misteri della vita, in modo da provare la sua devozione verso la foresta. (Il giocatore deve stabilire il Rito e sottoporlo al giudizio del DM. I bonus e le penalità da applicare alla probabilità di successo vengono determinati dal DM, a seconda del Rito progettato.)

AVANZAMENTO DI LIVELLO

Diventare un incantatore, o guadagnare nuovi livelli, richiede dei PX extra da parte del candidato. Il personaggio deve guadagnare questi PX extra prima di ogni livello di esperienza. In effetti, questi PX extra sono sommati alla sua normale Tabella di Esperienza, dal momento in cui la carriera di lanciatore di incantesimi comincia.

Tabella 8:—Esperienza Extra degli Incantatori Silvestri

Livello Incantatore	Punti Esperienza Extra dell'Incantatore
1	1.000 PX
2	2.000 PX
3	4.000 PX
4	8.000 PX
5	16.000 PX
6	32.000 PX
7	64.000 PX
8	130.000 PX
9	260.000 PX

+200.000 PX per ogni ulteriore livello

LIMITAZIONE DEI LIVELLO

Come descritto nel *Set Master*, gli wicca e gli sciamani hanno dei limiti nell'avanzamento di livello. Per le

razze silvestri sono i seguenti:

- Centauro: Sciamano 8 / Wicca 8
- Diavoletto silvestre: Sciamano 4
- Treant: Sciamano 10
- Satiro: Sciamano 7

Normalmente un personaggio non è in grado di progredire oltre questi livelli eccetto forse progettando e intraprendendo un Rito comparabile al Rito di Passaggio del 1° livello. Se il personaggio desidera tentare di ottenere un livello più alto, devono essere guadagnati i PX necessari e deve essere progettato (dal giocatore) un nuovo Rito, deve essere approvato dal DM e poi tentato (col controllo). Se il Rito ha successo, il personaggio guadagna un altro livello come incantatore, e lo stesso processo può essere usato successivamente per tentare di guadagnare ulteriori livelli dopo aver guadagnato i PX necessari.

Se il Rito fallisce, il personaggio perde, comunque, i PX richiesti per il livello tentato. Il personaggio può tentare il Rito di nuovo dopo aver riguadagnato i PX extra necessari; ma se avvengono 3 fallimenti consecutivi, lo sciamano o lo wicca perdono definitivamente la capacità di progredire. Rimane per sempre all'attuale livello di incantatore come se avesse deciso di non progredire.

Esempio: Al 1° livello, il diavoletto silvestre Porriugh decide di diventare uno sciamano ed ha successo; quando guadagna il 2° livello come diavoletto silvestre, guadagna anche il 1° livello di sciamano. La modifica della sua Tabella di Esperienza è la seguente:

Livello (Diavoletto Silvestre/Sciamano)	Esperienza
Mostro Comune/—	0
1/—	800
2/1	2.600
3/2	5.200
4/3	10.400
5/4	20.800
6/4	33.000

Il massimo per uno sciamano normale è il 4° livello di abilità; visibile dall'esperienza per il livello 6/4.

Ma supponiamo che Porriugh voglia continuare; avrebbe bisogno di 41.000 PX per avere il livello 6/5—25.000 per il livello di diavoletto silvestre e 16.000 per il livello di sciamano. Quando vengono raggiunti i 33.000 PX, può ricevere il 6° livello come diavoletto silvestre; dopo aver guadagnato altri 16.000 PX, può intraprendere il Rito per tentare di guadagnare il 5° livello come sciamano. Se ha successo, diventa uno sciamano di 5° livello con 41.000 PX. Se fallisce, ritorna a 33.000 PX e al livello 6/4. Egli può fare un altro tentativo quando raggiunge di nuovo il totale di 41.000 PX; o può scegliere di continuare solo come diavoletto silvestre (nel qual caso raggiungerebbe il livello 7/4 a 58.000 PX). Se fallisce nel guadagnare il 5° livello (e qualsiasi altro più avanti) per 3 volte, non progredirà più come sciamano.



Un personaggio può in qualsiasi momento della sua carriera decidere di smettere di incrementare la sua abilità di lanciatore di incantesimi. Questa è una decisione importante, perché, una volta fatta, è definitiva ed irreversibile. L'esperienza necessaria per i livelli seguenti da quel momento è la stessa di una comune creatura della stessa razza.

Creature con Doppia Classe —

I centauri sono le sole creature silvestri capaci di diventare sia sciamani che wicca. Non possono farlo simultaneamente, ma (se viene trovato un tutore della classe appropriata) possono, fermare la progressione in una classe (o volontariamente o dopo aver raggiunto il livello limite) e cominciare con l'altra.

La Scheda del Personaggio —

Per segnare il cammino del PG nell'abilità di lanciare incantesimi, in aggiunta al normale livello, segnate le abbreviazioni "W" e "S", insieme ai numeri, dopo l'abbreviazione della razza e una barra trasversale. Per esempio, un centauro di 8° livello che è uno sciamano del 3° livello e uno wicca di 2° livello dovrebbe essere registrato come "CT8/S3/W2." Per una lista completa delle abbreviazioni delle razze silvestri vedi "Personalità della Foresta."

Imparare gli Incantesimi —

I centauri, i fauni e i diavoletti silvestri sciamani caricano i loro incantesimi attraverso la meditazione e la preghiera.

La meditazione funziona al meglio in ambienti naturali. Quando uno sciamano di quelle razze cerca di caricare incantesimi in altri luoghi (cioè sotto terra,

in un altro piano), il DM può desiderare di stabilire una probabilità di fallimento. Per esempio il giocatore potrebbe dover fare un controllo sulla Saggezza per ogni incantesimo che desidera caricare.

I treant, come è già stato fatto notare, se non sono nella foresta, non possono caricare nessun incantesimo.

I centauri sono dei letterati e perciò i centauri che sono anche wicca imparano i loro incantesimi dai libri (o spesso da una collezione di pergamene) come i maghi umani.

Usate il livello come sciamano o wicca e le tavole dei chierici e maghi, rispettivamente, per determinare la quantità di incantesimi che il personaggio è in grado di caricare.

Sceita degli Incantesimi —

Il *Manuale del DM del Set Master* da una guida sugli incantesimi normalmente disponibili agli sciamani e agli wicca; nota che gli sciamani silvestri hanno accesso anche alla lista degli incantesimi druidici. Gli sciamani hanno accesso automaticamente agli incantesimi, grazie al loro addestramento e ai contatti spirituali. Incantesimi addizionali possono essere ricercati da uno sciamano attraverso difficili ricerche e rituali. Tali incantesimi possono essere comuni (cioè già nelle regole di D&D, ma non nella lista degli sciamani e dei druidi) o nuovi (inventati dal giocatore).

Gli incantesimi comuni richiedono un giorno intero di rituali e tesori del valore di 1.000 mo (che sono poi persi nel processo) per livello dell'incantesimo. Così, un incantesimo di 4° livello richiede 4 giorni e 4.000 mo. Dopo questa spesa di tempo e tesori, la percentuale di successo è determinata dall'equazione seguente:

$$((\text{Saggezza} + \text{livello d'esperienza}) \times 2) - (3 \times \text{livello dell'incantesimo})$$

Così, un satiro di 5° livello come sciamano, con Saggezza 16 che ricerca un incantesimo di 2° livello ha $((16+5) \times 2) - (3 \times 2) = 36\%$ di probabilità di successo.

Gli incantesimi nuovi richiedono il doppio di tempo e di spesa, e nell'equazione, il livello dell'incantesimo va moltiplicato per 5 invece che per 3. Così, nella stessa situazione di prima il satiro avrebbe $((16+5) \times 2) - (5 \times 2) = 32\%$ di probabilità di successo.

Dopo che un incantesimo è stato scoperto con successo da uno sciamano, quell'incantesimo va aggiunto alla lista degli incantesimi che lo sciamano è in grado di caricare.

Gli incantesimi nella lista per gli wicca sono quelli che si trovano comunemente tra i centauri wicca. Un centauro può espandere il suo libro con gli incantesimi delle pergamene umane ed elfiche, o ricercarli lui stesso. Nell'equazione per trovare la probabilità di successo si deve sostituire la Saggezza con l'Intelligenza.