

Una Notte d'Estate Nella Terra Dei Sogni

I quattro umani stavano intorno al fuoco che Aryn aveva acceso da poco. La ladra si scaldava le mani sul fuoco, cautamente; la magia sembrava una presenza quasi tangibile nella fresca aria notturna. Aria notturna! Forse era solo il fatto che era la prima volta che vedeva una notte in Alfheim senza pioggia.

"Stiamo correndo un grosso rischio," disse.

Il corpulento guerriero accanto a lei rise bonariamente. "Di tutte le persone, tu, Aryn, temi i rischi?"

"La Terra dei Sogni è un luogo potente, con potente magia," disse il mago tranquillamente. "Pochi degli umani che sono stati qui se ne sono andati senza essere rimasti scioccati."

"Dunque, perché siamo qui? Cosa o chi siamo venuti a vedere?" domandò il chierico rivolgendosi alla loro enigmatica guida. "Da dove sono venuti?"

La profetessa centaura Olyrrhoe stava a diversi passi dal fuoco, rimirando la luna piena. "Non c'è né un inizio né una fine, dice il Popolo Buono. Ci sono solo cicli, l'eterno crescere e calare di ogni cosa nell'universo—come la luna." Indicò verso il disco d'argento alto sopra l'orizzonte.

Poi camminò verso il fuoco, e il rumore dei suoi zoccoli sulla pietra risuonava forte come il rumore di una mazza sul pettorale di una corazza. "Così, se voi chiedeste alla fate la loro storia e il loro luogo di provenienza, non incomincerebbero dicendo, 'In principio', come fate voi umani. Invece sentireste dire, 'C'era una volta...'

"Una volta c'era il Caos. Non dei piccoli sprazzi qua e là, come una piccola tribù di diavoletti silvestri; no, il Caos riempiva tutto il multiverso, ed era naturale così come lo è l'ordine oggi. Gli Immortali allora erano differenti; le quattro Sfere, Materia, Energia, Tempo e Pensiero formavano l'Entropia che si estendeva in tutto il multiverso. Tutte loro si opponevano alla Sfera dell'Integrazione, o della Vita, come può anche essere chiamata, perché temevano il nuovo ordine che avrebbe portato.

"Vedete, la vita sorse da quei quattro elementi caotici—era il loro prodotto. Ma il Caos odiava e temeva i propri figli, perché la Vita avrebbe portato l'ordine che avrebbe soggiogato il Caos e conquistando il multiverso.

"Ciò avvenne, e oggi ne vediamo i risultati, e la situazione è ora ribaltata. L'Entropia è ora una sola Sfera, e l'ordine domina le altre quattro; ma dall'ordine nasce naturalmente il ristagno, come dalla vita "nasce" la morte. Questo è il motivo per cui le sfere della nostra era combattono l'Entropia (o Morte, come è anche conosciuta), e la temono. E' la loro figlia, e nello stesso tempo esse sono nate da lei; e come è certo che esse la sconfissero come loro genitore, è anche certo che soccomberanno come figli e nemici.

Questo è il Grande Ciclo del Multiverso."

"Eresie," interruppe il chierico, "cos'ha ciò a che

fare con le fate?"

"Eresie?! Il tuo chiamare eresie il Ciclo dimostra quanto gli Immortali stessi temano la verità." Prima che il chierico potesse parlare ancora, Olyrrhoe alzò la mano dicendo, "Ma non perdiamoci in discussioni religiose. In qualsiasi caso non è rilevante per il corso della nostra vita."

Il suo sorriso gentile colpì il cuore del chierico; lei era una profetessa: aveva forse visto che egli avrebbe fallito il Viaggio del Dinasta?

"Ma è di rilevanza per il Popolo Buono. Essi erano esseri della prima era—Immortali di diritto. Erano dispersi nelle quattro sfere, ma erano diversi dagli altri simili Caotici.

"Si può notare come ora, mentre l'ordine domina, la Sfera dell'Energia tende ancora verso l'allineamento Caotico." Il mago annuì seguito dagli altri. "Mentre una tendenza Legale può dominare su tutto, singoli Immortali possono tendere verso la Neutralità o verso il Caos. Così, anche nell'era precedente, quando il Caos era dominante, c'erano degli individui tra le sfere che favorivano l'ordine o il bilanciamento.

"Quando la Vita sorse contro il Caos in una battaglia che si estese in tutti gli infiniti mondi e piani, alcuni di questi Immortali si tennero in disparte e scelsero di non aiutare i loro camerati Entropici.

"La Vita, alla fine, vinse, e stabilì il suo nuovo ordine, dividendosi nelle quattro sfere, mentre l'Entropia si ridimensionò ad una. Ma sorse la questione di come trattare quegli Immortali dell'era precedente che non combatterono la Vita e quindi l'aiutarono indirettamente. Questi esseri sembravano non meritare il confinamento nella Sfera dell'Entropia insieme agli sconfitti (dove non sarebbero stati in ogni modo accettati), ma neanche meritavano di appartenere alle nuove Sfere dell'Immortalità

"Così finirono in qualche luogo nel mezzo: essi dispersero i loro spiriti nel Piano Primario. Da allora essi nascono e rinascono come Popolo Buono, una razza straordinaria non Immortale, ma ancora non interamente mortale.

"Essi amano la vita e la natura, e la proteggono. Il loro amore è puro e intenso, questo è il motivo per cui li si può trovare solo in zone selvagge e "fuori dal tempo", dove gli elementi gli sono amici.

"Il Popolo Buono attende pazientemente il giorno in cui il Caos girerà di nuovo; allora lasceranno le loro foreste, e ritorneranno nei cieli, di nuovo Immortali, servendo come protettori della Vita in un multiverso di Caos; finché il Caos cadrà di nuovo e un altro Ciclo sarà concluso."

Quando Olyrrhoe ebbe finito, i quattro mortali si resero conto di quanto silenzioso era diventato il luogo in cui si trovavano—infatti, non c'era più il gracido delle rane, e tutto era silenzioso. In più la luna non si era mossa da quando la profetessa aveva iniziato a parlare. Si guardarono l'un l'altro e poi la collina immersa nella luce lunare.

Un tremolio nell'aria si tramutò in luccichii simili

Il Popolo delle Fate

a luci sull'acqua, e in fine si condensarono in una schiera di creature di inimmaginabile splendore. Gli umani si resero conto che, come loro erano stati la platea attenta di Olyrrhoe, l'intera Corte delle Fate era stata la loro! Le facce delle fate si illuminarono di sorrisi quando gli umani si scoprirono osservati.

Lo spiritello Bertino Buontempone, vicino alla mano del re, li chiamò: "Avanzate, onorevoli mortali; siete invitati a presentare le vostre domande alla Corte della Regina Titania e di Oberone, Gran Re delle Fate."

Le fate vengono chiamate in molti modi dai mortali. ("Mortale" significa qualsiasi essere del Piano Primario che non è una fata.) Popolo Buono, Popolo delle Fate e Piccolo Popolo, sono espressioni comuni. Questi termini descrivono le fate quasi perfettamente, perfino se si tratta di fate cattive. Il Popolo Buono si offende facilmente quando gli si manca di rispetto, e quando viaggiano invisibili fra gli umani, nessuno può dire se ce n'è una nelle vicinanze che origlia.

Una credenza popolare dice che le fate conducono una vita di feste, balli, sport, guerra e amore. Infatti questi passatempi sono tutti molto importanti per il Popolo Buono, ma essi hanno anche preoccupazioni più serie. Si prendono cura della natura e degli elementi, e sono coinvolti nella loro protezione quanto i druidi. Spesso si immischiano nelle faccende mortali, proteggendo e assistendo vari individui e comunità, e punendo le persone cattive. Sono particolarmente attente nell'evitare che una persona buona cada nella strada del male e ad ostacolare i piani del male.

Malattia, Morte ed Età'

La morte è vista in un modo speciale dalle fate. Essa segna semplicemente un cambiamento nel ciclo della loro esistenza: quando il loro spirito abbandona un corpo e rinasce in un altro (dopo 1-100 anni di tempo mortale). L'età non ha significato per il Popolo Buono, e nessuna fata soffre di malattie naturali. (Malattie

magiche, come la decomposizione della mummia, possono, invece, colpirle.) La morte avviene anche per violenza, incidenti o magia; o più comunemente, una fata, stanca della sua forma, sceglie di lasciarla e di rinascere.

L'assenza della paura della morte e dell'età è un aspetto rilevante nel personaggio-fata, perfino più estremo di quello degli elfi. Gli dà una vera e propria vista avventurosa e sperimentale dell'esistenza. Come gli elfi, le fate sono immuni alla paralisi dei ghouls, in quanto essa si basa sulla paura della morte della vittima.

Malgrado ciò, poche fate sono disposte a buttarsi a capofitto nella morte violenta; soffrono il dolore e preferiscono evitarlo. (Una fata reincarnata perde i poteri, l'esperienza e, di solito, anche le memorie della vita precedente.)

Fate e Chierici

Come si può supporre dai loro precedenti, le fate non sono in buoni rapporti con gli Immortali, di qualsiasi sfera. Di conseguenza, non ci sono chierici fra il Popolo Buono; in più, l'acqua santa le respinge, come fa con i non-morti. Le fate bagnate dall'acqua santa subiscono 1-4 pd. I simboli sacri, le preghiere e i nomi degli Immortali mettono le fate a disagio e le tengono lontane.

Malgrado ciò, molte fate hanno grande interesse nelle religioni, nei chierici e nelle loro credenze riguardo gli Immortali. Fate curiose ed ardite possono essere trovate a conversare con chierici mortali sui tipi di religioni e sulle materie filosofiche.

Molte fate non hanno nessuna gelosia riguardo la perdita del loro stato Immortale; sono contente delle loro vite votate a proteggere le messi, gli animali, ecc.; ad impedire che umani ed umanoidi brucino le foreste; a giocare furbi tiri mancini ai mortali, aspettando la prossima era dell'universo.



Fate e Non-Morti

I non-morti sono i peggiori nemici delle fate, come lo sono dei druidi. Sia le fate che i non-morti sono senza età e al di fuori della vita vera e propria; ma mentre le fate cercano di promuovere la vita, i non-morti desiderano distruggerla.

Fate molto potenti possono imparare i segreti dell'animazione dei morti, ma questa è un'arte che è stata persa per sempre e completamente dimenticata dalla Corte delle Fate. Una prova di partecipazione in tale atroce male è sufficiente per essere esiliati dalla società delle fate. Si crede che le fate che vengono coinvolte nella necromanzia, quando muoiono, si reincarnino non come fate, ma come spiriti non-morti (specialmente banshee).

Fate Cattive

Una minoranza molto piccola del Popolo delle Fate può essere definita cattiva, i capirossi, una specie di brunelli, ne sono un esempio. Questi esseri sono generalmente aspri e imbronciati, credendo di essere stati frodati del loro stato Immortale e lasciati in un mondo di imperfezioni. Sfogano le loro ire sugli sventurati mortali che incrociano il loro cammino.

La maggioranza delle fate tollerano i loro malvagi simili; ucciderli non serve, si reincarnerebbero e tornerebbero cattivi di nuovo (sebbene si pensi che rinascano come diavoletti silvestri). Ci sono alcune punizioni per le fate cattive, e qualche volta può essere possibile aiutarli a pentirsi della loro strada; ma solitamente sono lasciate alla loro amara solitudine.

Invisibilità

Tutte le razze fatate hanno l'innata abilità di invisibilità ai mortali. Questa è l'abilità di deviare la luce di tutte le lunghezze d'onda più grandi dell'ultravioletto, inclusa tutta la luce visibile e le radiazioni infrarosse, cosicché le fate non possono essere viste eccetto che da quelle creature (alcuni insetti, per esempio) le quali sono in grado di percepire l'ultravioletto e le radiazioni (cioè le microonde) con una lunghezza d'onda più corta. Le creature con la seconda vista (vedi sotto), incluse le fate, sono in grado di percepire le persone e le cose che sono invisibili ai mortali; quindi ciò è differente dalla normale invisibilità, che rende il soggetto invisibile a tutti.

Qualche volta è possibile percepire il debole barlume nell'aria, come il tremolio dell'aria sopra il marciapiedi in un giorno caldo, quando è presente una fata. Questo accade specialmente di sera, dopo il tramonto, quando molta della luce è vicina al violetto, fine dello spettro visibile.

L'incantesimo individuazione dell'invisibile rivelerà le creature e gli oggetti invisibili ai mortali; un dissolvi magie renderà una fata visibile, ma dopo un round la fata potrà ritornare invisibile ai mortali.

Seconda Vista

La seconda vista è un'abilità particolare, comune a tutte le fate, e che è presente anche in alcuni mortali.

Permette di vedere la vera forma di una fata, perfino se è invisibile ai mortali, sotto autometamorfofi, o sotto cambia forma.

Quest'abilità non è il potere di vedere l'ultravioletto; ma piuttosto (è stato teorizzato) è una percezione extrasensoriale o un'intuizione che coinvolge il tempo. Come concetto di base, dalla percezione della fata visibile, guardando in un altro punto nel tempo, si può vedere l'essere magico per quello che realmente è.

La seconda vista è spesso associata a visioni profetiche; un funerale, per esempio, può essere visto settimane, perfino anni, prima che accada. La parte profetica della seconda vista è sporadica e non si riesce a capirla bene; e in più, chi possiede l'abilità è spesso incapace di dire se sta vedendo normalmente o con la seconda vista. Quindi la persona dotata può vedere ed accogliere una Sidhe, pensando che sia una persona comune, sebbene sia invisibile a tutti quelli che gli stanno intorno; oppure una visione profetica può essere considerata come qualcosa che stia realmente accadendo. In termini di gioco, il DM può usare la seconda vista per passare un'informazione critica ai giocatori, ma state attenti a non abusare troppo di questo potere.

Alcuni mortali eccezionali possono avere quest'abilità dalla nascita; o può essergli stata concessa magicamente. Il Popolo Buono dona gelosamente questo potere. Il folklore umano parla di una donna che fu unta accidentalmente con l'unguento della seconda vista ad uno dei suoi occhi. Quando più tardi incontrò una fata al supermercato, non si rese conto che era invisibile alle altre persone. La fata le chiese con quale occhio riusciva a vederla. Dopo che la donna gli disse qual era, la fata glielo tolse, in modo che con quell'occhio non potesse più vedere il Popolo delle Fate (e nient'altro).

(In termini di gioco, il DM può scegliere di permettere ai giocatori non-fate di avere 1% di possibilità di nascere con la seconda vista; i PNG dovrebbero riceverla solo per intenzione del DM, non casualmente. I diavoletti silvestri, a causa della loro discendenza, dovrebbe avere 1 possibilità su 20 di nascere con la seconda vista.

Anelli dei Folletti

Conosciuti anche come anelli fatati, cerchi fatati, gli anelli dei folletti sono cerchi d'erba rigogliosa e verde fatti dalle fate correndo sui loro colt pixy a girotondo. Il Popolo Buono (specialmente i folletti e gli spiritelli) amano stare là, sotto la luce lunare, e danzare alla musica dei grilli e delle rane. Il folklore racconta che se qualcuno entra con tutti e due i piedi in un anello fatato dove le fate invisibili stano danzando, egli sarà in grado di vederle, ma sarà anche in loro potere (vedi sotto). Se un solo piede è nell'anello, i danzatori diventano visibili al proprietario del piede, ma può facilmente sfuggire al controllo.

Un personaggio sotto il potere di un anello dei



Il Popolo delle Fate

folletti, fallisce automaticamente tutti i TS contro gli incantesimi delle fate. In più, le fate, danzando intorno al cerchio, possono cambiare il fluire del tempo, cosicché un mortale può essere sottomesso ai folletti danzanti per quella che sembra una sola notte; ma quando se ne torna nel mondo potrebbe essere passato un intero anno, e la sua famiglia lo aveva ormai presunto morto o perso.

Sostituzioni

Il Popolo Buono ama giocare stratagemmi ai mortali; a volte, ciò che sembra essere stato un incidente è stato in realtà causato da una fata birbona invisibile. In questo genere di cose, i folletti e gli spiritelli, sono particolarmente noti.

Un crudele e ben conosciuto tiro mancino è di rubare un bambino umano o semi-umano dal suo lettino e rimpiazzarlo con una fata sotto incantesimo di cambia forma o con un tronco d'albero incantato in modo da sembrare un bambino malaticcio che muore in breve tempo. Sia la fata sostituita che il bambino preso sono conosciuti come sostituzioni.

Ai bambini rubati viene donata la seconda vista (o forse sono stati presi perché erano nati con essa) e vengono allevati fra le fate.

Qualcuno ha ipotizzato che, i bambini umani vengono rubati nella speranza che ottengano l'Immortalità nella Sfera della Materia, che in questa era è ristretta agli umani, e che possano giocare parti importanti nella lunga evoluzione in prospettiva della nuova era del multiverso.

Le Faerie

Nel gioco D&D®, "faerie" significa un tipo specifico di fate del mondo aereo (vedi Manuale del DM del Set Master); esse sono in relazione con le fate descritte in questo modulo, e il loro imperatore ha un'ambasciata nella corte di Oberone, ma non sono oggetto di questo volume. Altre razze fatate vivono sotto terra, sotto acqua e da ogni parte, ma, ancora, non hanno niente a che fare con questo volume.

Si pensa che altri semi-umani—elfi, gnomi, halfling—siano in relazione col Popolo Fatato (e possono essere enumerati fra loro da umani ignoranti), ma la genealogia non è ben chiara.

Coltpixy

Classe dell'armatura:	6
Dadi-vita:	3*
Movimento:	900 (300) metri
Attacchi:	2 zoccoli
Ferite:	2-8 / 2-8
N° di mostri:	1
Tiro-salvezza:	Elfo 3°
Morale:	10
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Legale (vedi sotto)
Valore in PX:	50

Il coltpixy è un pony o un cavallo incantato, lontano parente degli unicorni, che vivono principalmente al servizio di fate importanti. I coltpixy selvaggi, di allineamento Caotico, sono a volte scambiati per dei Pooka che si diletano nel condurre fuori strada i cavalli mortali, con la disperazione dei loro cavalatori; ma le creature sono invece, timide, gentili e leali. Se ordinato esplicitamente dalla loro fata padrone di fare così, un coltpixy trasporterà uomini normali o semi-umani, ma mai per un lungo periodo di tempo.

I coltpixy sono in grado di variare la loro taglia, da quella del più grande cavallo a quella di un pixy, per adattarsi alla taglia del loro cavaliere. Sono anche in grado di cambiare il loro colore, spesso apparendo con criniere e code sgargianti per intonarsi ai vestiti dei loro cavalatori.

Qualsiasi sia la loro taglia, i coltpixy viaggiano con uguale velocità, e non sono rallentati dal tipo di terreno, perfino se paludoso e perfino se c'è dell'acqua. Come i loro padroni fatati, i coltpixy hanno la capacità di rendersi invisibili a tutti quelli a cui manca la seconda vista.

Bertino Buontempone: Bene, mortali, divideremo con voi i racconti della specie fatata. Avete mai sentito parlare dei brunelli? Vi racconto la storia di uno.

Molti anni fa, nel Vestland vivevano un uomo di nome Godfred Egilssen e sua moglie, Ingrid. Sebbene fossero poveri, lavoravano duramente per ottenere maggiori comodità.

I loro vicini li ammiravano per questo, ed erano tristi per la coppia, che non aveva neanche bambini. Ingrid non era apertamente triste, ma c'era sempre un certo grigiore nei suoi occhi; e, sebbene Godfred fosse un uomo troppo buono per dare la colpa alla moglie, si sapeva quanto egli volesse un figlio o una figlia per continuare la famiglia.

Alla fine gli Immortali concessero l'esaudimento del desiderio più caro alla coppia: Ingrid scoprì di essere incinta. Quando il momento della nascita del bambino si avvicinò, la sorella di Ingrid venne a vivere in casa Egilssen per dare una mano.

"Ingrid!" esclamò sua sorella. "Che casa ordinata tieni malgrado le tue condizioni, ed è così accogliente, sebbene sia piccola."

Ingrid sorrise. "Asa," cominciò, "non dirlo a nessuno, ma abbiamo un brownie . . ."

Brownie

Classe dell'armatura:	7
Dadi-vita:	2*
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1 arma
Ferite:	1-6 o a seconda dell'arma
N° di mostri:	1
Tiro-salvezza:	Halfling 2°
Morale:	8
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	25

Il brownie è un essere casalingo alto circa 75 cm. Il suo nome deriva dal fatto di indossare berretto e mantello di color bruno.

Nota il suo pronome: tutti i brunelli descritti dal folklore, come anche i capirossi (vedi sotto), sono maschi; ci sono anche le brunelle, ma devono essere molto rare, o il loro aspetto e le loro abitudini molto simili a quelle dei loro maschi.

Molti brunelli sono creature sedentarie, legate ad uno specifico focolare, solitamente a uno vicino o nel bosco, e mai vicino a città o paesi. Aiutano gli occupanti facendo i lavori di casa, come spazzare, pulire e trebbiare, a tarda notte. Non domandano nulla in cambio; invece, se viene offerto qualsiasi tipo di salario per il loro lavoro, sarà di insulto per un brownie.

E' buona abitudine, comunque, lasciare un regalo per i piccoli aiutanti; ogni brownie ha la sua ghiottoneria preferita, ma le più conosciute sono

ciotole di deliziosa crema e piccole torte speciali, fresche, tostate sulla brace e cosparse di miele.

Per far felice un brownie, basta lasciare questi doni e fargli qualche elogio riguardo il suo lavoro. Ma se il lavoro viene criticato, o se vengono lasciati doni di bassa qualità (torte stantie, latte acido o scremato, ecc.), il brownie si offenderà e causerà problemi—il suo aiuto diventerà un intralcio: ogni notte farà coagulare il latte, spargerà il bestiame per i campi, sporcherà la casa, ecc. Il brownie non smetterà mai di tormentare i suoi ospiti; infatti li seguirà anche se cambieranno casa.

Il solo modo per sbarazzarsi del brownie offeso, è di lasciarlo fuori del vestiario adatto a lui. Perfino un brownie fastidioso se ne andrà immediatamente se verrà lasciato anche solo un piccolo berretto. Gli umani si domandano come mai, ma tutto ciò ha un senso per le fate: il vestiario è una delle poche cose che le fate devono fabbricarsi; cibo e bevande sono doni della natura, o dei mortali dai quali lo rubano. Ma il vestiario ti taglia adeguata deve essere fabbricato, e questo è il principale lavoro dei leprecauni.

In più, un modo per punire le fate che si comportano male è dargli una casa da accudire, dove devono spendere le loro notti facendo lavori umili, invece che danzando e festeggiando nei cerchi fatati. Tale punizione può essere mantenuta finché l'apprezzamento del loro lavoro non venga dimostrato con un dono di vestiario da parte del mortale beneficiario.

Non tutti i brunelli servono come guardiani del focolare, ma questo è il ruolo meglio conosciuto. Sono anche conosciuti come guardiani di tesori; le persone, a volte, dicono una piccola formula magica e lasciano un piccolo dono quando sotterrano un tesoro, sperando che qualche brownie la senta e prenda il tesoro sotto la sua custodia. E, naturalmente, a qualche brownie piace essere un avventuriero.

Come tutte le fate, i brunelli, possono rendersi invisibili ai mortali a volontà.

Coporosso: Il rossocapo è una specie di brownie cattivo; e, come i brunelli sono probabilmente i più d'aiuto all'umanità, si può dire che la specie dei capirossi è la più dannosa. Sono esiliati dalla società delle fate; ebbero degli umani affidati alle loro cure, ma furono negligenti e maliziosi. Odiano tutti i mortali—umani, semi-umani, umanoidi e, a volte, perfino gli animali.

I capirossi hanno l'aspetto di magri, nodosi e vecchi brunelli; come esiliati dalla specie delle fate sentono il peso dell'età, sebbene vivano lo stesso a lungo. I loro denti sono lunghi ed in fuori, le loro magre dita terminano con unghie simili ad artigli. I loro capelli sono lunghi, irsuti, scompigliati e grigi, ed i loro occhi iniettati di sangue e pieni di malizia e rabbia. Spesso indossano robusti scarponi, portano una picca e, sempre, ma sempre, hanno un caratteristico cappello rosso (capo-rosso) sul cranio.

Mentre i brunelli buoni sono legati alle case abitate, il caporosso preferisce le rovine, specialmente i castelli e le aree lasciate dalla tirannia. Là, scaglia pietre ai viaggiatori che cercano riparo nelle sue rovine; se c'è la possibilità li assassinerà apertamente, e metterà il loro sangue nel suo cappello, per mantenerne la tinta scura.

Un caporosso combatte normalmente con la sua picca (1-6 pd) o con un pugnale (1-4 pd), e preferisce sempre attaccare di sorpresa le sue vittime (specialmente quando dormono), in quanto è vigliacco. In altre occasioni tenterà di molestare, ma solitamente non attaccherà.

La vista di simboli sacri farà allontanare un caporosso in quanto questa fata cattiva ha una grande paura degli Immortali; similmente, un personaggio che sta recitando una preghiera ad alta voce, potrà essere soggetto di molestie, ma non verrà attaccato. L'acqua santa procura danni doppi ai capirossi (2-8 pd ogni volta che vengono bagnati da una fiaschetta).

Se in qualche modo disarmato, un caporosso può combattere con le sue unghie ed il suo morso (1-2/1-2/1 pd), ma in tali circostanze è preferita la fuga.

Quando viene ucciso, un caporosso svanisce in

Il giorno in cui il bambino nacque, tutti furono molto felici. Asa desiderò condividere la sua gioia perfino col brownie, e così lavorò a maglia per fare un piccolo cappotto ed un piccolo cappello che, quella sera stessa lasciò in parte ad una torta ed a una ciotola di crema.

Il giorno seguente il cibo ed i vestiti erano spariti, ma la casa non era stata messa in ordine. Come si sedette, mentre si scervellava sul motivo, udì una tenue voce cantare:

“Una bella mantella nuova ed un bel cappuccio nuovo—Povero brownie! Non farai mai qualcosa di buono in più per questo popolo.”

La perdita dell'aiuto della fata fu compensato dalla gioia nella casa, ed infatti la fortuna cambiò in meglio ed andarono ad abitare in una casa più grande ed accogliente. Ma da quel giorno, i molti figli e nipoti di Godfred ed Ingrid ai compleanni non regalarono mai né mantelli né cappelli.

una fiamma. La sola traccia che rimane è un solo, grande dente. I paesani dicono che questa reliquia è di estremo valore per la stregoneria, ma molte persone lo lasciano lì prudentemente, finché non hanno un modo più sicuro per distruggerlo.

I capirossi sono di allineamento Caotico, e spesso sono a guardia di antichi tesori nelle loro case deserte (tesoro di tipo D). Tale cumulo è sempre nascosto con furbizia e protetto da trappole letali. In tutti gli altri aspetti questa razza condivide le statistiche e le abilità dei brunelli comuni.

Molti brunelli sono pacifici, creature sedentarie che si legano a un'abitazione o famiglia specifiche, e che

vivono semplicemente; sono anche forti e duri lavoratori. Pochi di loro hanno altri stili di vita; in regioni selvagge e aspre, per esempio, adempiendo al loro compito di custodi, possono diventare abili guerrieri. E alcuni brunelli diventano avventurieri, o per mancanza di inclinazione verso la vita sedentaria, o solo per avere qualcosa da fare quando hanno appena lasciato una casa e non ne hanno ancora trovata un'altra dove stabilirsi.

Tabella 9: Avanzamento di Livello, Dadi Vita & Uso di Oggetti del Brownie

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita	Uso di Oggetti (d%)			
			S	F	C	I
—	-2.000	1d8	—	01-00	—	—
Mostro Comune	0	2d8	—	01-00	—	—
1	2.000	3d8	01-05	06-89	90-99	00
2	6.000	4d8	01-05	06-89	90-98	99-00
3	14.000	5d8	01-10	11-89	90-97	98-00
4	30.000	—	01-15	16-89	90-96	97-00
5	62.000	6d8	01-15	16-89	90-95	96-00
6	125.000	7d8	01-20	21-89	90-94	95-00
7	250.000	8d8	01-20	21-89	90-93	94-00
8	500.000	9d8	01-25	26-89	90-92	93-00
9	800.000	10d8	01-25	26-89	90-91	92-00
10	1.100.000	10d8+2	01-30	31-89	90	91-00

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

La taglia dei brunelli di 75 cm—vicina a quella degli halfling—permette l'uso di un numero limitato di armi di grandezza umana, includendo il manganello, la cerbottana, le bola, la clava, il pugnale, l'accetta, lo scudo cornato, il giavellotto, lo scudo con pugnali, lo spadino, la fionda ed il martello da lancio. Le seguenti armi umane possono essere usate, ma richiedono l'uso di tutte e due le mani (cioè niente scudo): balestra leggera, mazza, rete, spada, arco corto, bastone, frusta. Non ci sono limiti ai tipi di armi che i brunelli possono usare se sono della taglia adatta (armi lunghe in miniatura, ecc.).

E' permessa qualsiasi tipo di armatura e scudo di taglia appropriata.

I brunelli hanno i TS degli halfling di livello uguale ai DV del brownie (fino all'ottavo, naturalmente).

Uso di Oggetti

Qualsiasi oggetto magico permesso ai guerrieri, ai nani e agli halfling è permesso anche ai brunelli. I brunelli, dal 1° livello in poi, possono tentare di usare un oggetto magico normalmente ristretto nell'uso ai maghi, agli elfi ed alle fate lanciatrici di incantesimi.

I risultati di tale tentativo sono spiegati in "Uso di Oggetti" nella Tabella 9. Quando un brownie fa un tentativo il giocatore deve lanciare un d%; usando il numero ottenuto e il livello del brownie, si consulta la tabella per trovare i risultati—S, F, C o I. Interpretate

il risultato come segue:

Successo (S): L'oggetto funziona normalmente.

Fallimento (F): L'oggetto non funziona.

Contro Effetti (C): L'oggetto dirige i suoi effetti su un bersaglio inaspettato (di solito il brownie stesso). Per esempio, una bacchetta delle palle di fuoco con contro effetto potrebbe esplodere intorno al brownie, invece che sul vero bersaglio; o un incantesimo scudo magnetico, lanciato da una pergamena, potrebbe proteggere l'avversario o una roccia o un albero vicini invece che il brownie.

Risultati Inaspettati (I): A causa della natura magica delle fate, c'è anche una possibilità che l'oggetto produca risultati inaspettati. La possibilità cresce col crescere del livello. E' compito del DM determinare l'esatta natura dei risultati. Come guida generale, lancia 1d6: 1-2, l'effetto è d'aiuto; 3-4, L'effetto è dannoso; 5-6, l'effetto è indifferente.

Esempio: Usando la stessa bacchetta delle palle di fuoco, il nostro brownie ottiene un "risultato inaspettato." Un effetto d'aiuto potrebbe curare al brownie 1-6 pd; uno dannoso creerebbe l'apparizione di un piccolo carico di

concime in aria, sopra la testa del brownie, che, cadendo, immobilizzerebbe il brownie per 1 round; un effetto indifferente causerebbe l'apparizione di un famoso dipinto, sospeso a mezz'aria, per 5 round.

Il DM dovrebbe essere fantasioso nel creare i risultati inaspettati. Se c'è una fata nel gruppo è bene prepararsi delle idee in anticipo.

Nota anche che i risultati inaspettati possono essere per il DM un mezzo relativamente plausibile deus ex machina. Per esempio, un effetto "indifferente" potrebbe salvare il gruppo da disparità impossibili, ma teletrasportandoli nella tana di un drago rosso. Tali risultati possono ravvivare una campagna forzando i personaggi in nuove circostanze ed avventure. State attenti, comunque, a non abusare di questo mezzo, o diventerà annoiante in breve tempo.

Abilità Speciali

Tutti i brunelli hanno l'abilità di diventare invisibili ai mortali a volontà. Diversamente da molte abilità speciali, non è necessario, per un brownie, raggiungere il livello di mostro comune per ottenere tale abilità.

DRAGHETTO SILVANO

Oberone: I draghetti silvani e i loro parenti stretti draghetti umani e draghetti montani, appartengono alla razza fatata, sebbene molti umani non sono al corrente di questa parentela. (Nota: i draghetti elementali non sono fate; c'è del legame, ma molto tenue. Il Manuale del DM del Set Master descrive accuratamente la limitata abilità di cambia forma, simile a quella delle altre fate; ma non menziona l'abilità di rendersi invisibili ai mortali.)

I draghetti silvani e i loro simili vengono incontrati raramente; e, essendo Caotici e molto elusivi, non hanno dato particolare aiuto ai saggi che avrebbero voluto studiarli. La loro particolare natura Caotica li mantiene al di fuori di molti avvenimenti della nostra società, comunque ci rendiamo conto del vincolo di parentela che ci lega.

I draghetti silvani sono stati a lungo considerati appartenenti al ramo della specie dei draghi, la quale include i draghi e le viverne, visto il loro aspetto simile nella loro "vera" forma, simile a quella di un piccolo drago rosso. La loro abilità di cambia forma è simile a quella dei draghi dorati.

La verità è che il legame con la specie dei draghi non è sanguigno; e la loro invisibilità, cambia forma, e la loro natura malevola sono di evidente discendenza fatata.

La storia delle loro origini è poco conosciuta, ed è registrata negli archivi del sagace hsiao Tyrk-tyrk-Hsuu (che dedicò 40 anni a tale lavoro), la storia è la seguente:

Circa 4.000 anni fa, la cultura di Blackmoor fu

distrutta dalla Grande Pioggia di Fuoco che si riversò su di essa. Nell'era precedente non vi furono buoni rapporti fra fate e uomini; la civilizzazione umana invadeva le zone isolate dove noi costruivamo le nostre case. L'Impero di Thonia stava diventando vasto, eccessivo e depravato; e Blackmoor, prima favorito dal Popolo Buono, diventò sospetto, potente e l'incostante magia mista alla tecnologia avrebbe potuto (ed alla fine così fu) rovinare l'ecologia dell'intero pianeta, del quale il Popolo delle Fate è il protettore.

Dopo la Grande Pioggia di Fuoco ci si rese conto quanto i mortali possano essere pericolosi per il mondo; venne creato allora un gruppo di fate con il compito specifico di evitare che gli umani (e i semi-umani) potessero di nuovo essere in grado di ripetere il cataclisma di Blackmoor.

Scelsero il drago rosso come loro simbolo: un simbolo di sregolatezza, caos e fuoco; il fuoco che si voleva opporre all'era glaciale che aveva avvolto il continente di Blackmoor, e che, bruciando in piccole quantità, voleva evitare le fiamme di un'altra Grande Pioggia.

Il caos fu l'ideologia dei draghetti, ma non l'irragionevole o il male o il Caos degli Immortali dell'Entropia. La Legge, erano fortemente convinti, era il vero male: portava inevitabilmente alla stagnazione e quindi all'autodistruzione. Il caos era necessario per promuovere progressi e per permettere la proliferazione della vita.

Per portare a termine i loro obiettivi, i draghetti

avevano poco da fare nella società delle fate; invece, si infiltrarono nelle società degli uomini, elfi, nani, halfling e gnomi, per diffondere la loro filosofia e tramutarla in azione. Molte delle creature, particolarmente i draghetti silvani, rimasero in buoni rapporti con la specie delle fate, ma i contatti divennero rari.

Durante il corso dei 4.000 anni seguenti, i draghetti sono naturalmente cambiati, e certamente nessun membro della prima generazione è ancora nella prima reincarnazione. I loro discendenti si sono evoluti nei tre gruppi distinti dei draghetti silvani, draghetti umani e draghetti montani, a seconda delle comunità nei quali vivevano; la loro forma "naturale" è diventata quella di un drago (la forma che quelli della vecchia generazione assumevano quando si riunivano), e possono tramutarsi nella forma di un umano o semi-umano. I draghetti silvani possono assumere le forme di halfling ed elfi e si possono mescolare con queste comunità.

L'ideologia del Caos è diventata parte integrante della loro natura, abitudini e tendenze. Molti draghetti silvani non vedono ragione per non comportarsi come desiderano, e non sentono il bisogno di giustificare il loro comportamento.

Pochi draghetti sono consci dell'esistenza della legalità. I mortali sono soliti etichettare questi esseri come "buoni". Tali esseri cercano di trovare luoghi dove l'ordine corrotto ha preso piede, e tentano di eliminarlo. Credono ancora che tutto l'ordine sia corrotto e che solo nell'anarchia la natura può esistere veramente; ma il lavoro di distruzione di tutto l'ordine è troppo vasto. In più, pensano che sia meglio concentrare gli sforzi in una tirannia crudele o organizzazioni simili in luoghi dove la "legge" sta ormai diventando corrotta. I draghetti silvani caotici possono quindi allearsi temporaneamente con i seguaci della legge per raggiungere l'obiettivo comune di combattere l'ingiustizia.

Ma altri draghetti sono perfino più disposti ad associarsi con esseri malvagi di natura Caotica e possono perfino abbracciare il male. Ciò può derivare da alcune convinzioni pervertite o altro, ma più spesso questi draghetti silvani stessi, come qualsiasi altra creatura imperfetta, sono state sedotte dalla sete di potere o perfino dall'egoismo.

Il furto è lo scopo principale dei draghetti silvani. Le abilità dei ladri, acquisite originariamente grazie alla loro attività di spionaggio, furto e sabotaggio, vengono utilizzate per intralciare l'ordine. Ma per molti, ora è un'ossessione, come la cleptomania fra gli umani. Il loro stimolo di rubare può essere difficile da comprendere.

Essendo fate, i bisogni dei draghetti silvani sono pochi e facilmente soddisfabili; si dilettono nell'azione furtiva, nell'inganno, nel disguido e nel furto fra loro, per divertimento, non per ciò che si guadagna. Gli oggetti che vengono rubati non sono apprezzati per il loro valore monetario, ma per quanto difficile è

rubarli. Quindi, gingilli di poco valore tenuti sotto chiave e custodito da grosse guardie sarà una prova molto appetibile di una corona d'oro tempestata di gemme che giace lungo la strada.

Dato che i draghetti silvani si celano spesso fra le società degli elfi e degli halfling e perfino nelle società umane, possono essere facilmente inseriti in una campagna di D&D®, perfino quelle senza un'orientamento silvestre, come PNG o personaggi giocanti.

Tabella 10: Avanzamento di Livello, Dadi Vita & Uso di Oggetti del Draghetto Silvano

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita	Uso di Oggetti (d%)			
			S	F	C	I
—	-16.000	1d8	—	01-00	—	—
—	-12.000	2d8	—	01-00	—	—
—	-8.000	3d8	—	01-00	—	—
Mostro Comune	0	4d8	—	01-00	—	—
1	16.000	5d8	01-05	06-89	90-99	00
2	48.000	—	01-05	06-89	90-98	99-00
3	112.000	6d8	01-10	11-89	90-97	98-00
4	240.000	7d8	01-15	16-89	90-96	97-00
5	500.000	—	01-15	16-89	90-95	96-00
6	800.000	8d8	01-20	21-89	90-94	95-00
7	1.100.000	9d8	01-20	21-89	90-93	94-00
8	1.400.000	—	01-25	26-89	90-92	93-00
9	1.700.000	10d8	01-25	26-89	90-91	92-00
10	2.000.000	10d8+1	01-30	31-89	90	91-00

+ 250.000 PX per ogni ulteriore livello

+ 1 pf per ogni ulteriore livello

Nella forma di elfi e di halfling, i draghetti silvani, possono usare qualsiasi arma, armatura e oggetto magico permesso ai ladri. Dal 1° livello in poi, possono provare ad usare gli oggetti magici normalmente permessi solo alle fate lanciatrici di incantesimi, elfi e maghi; vedi la tabella su Uso di Oggetti e la descrizione della razza dei brunelli per avere altre spiegazioni.

In forma di drago, i draghetti mostri comuni possono fare 3 attacchi per round (artiglio/artiglio/morso). A -8.000 PX il danno inflitto è di 1-2/1-2/1-3; a -6.000 PX, 1-2/1-2/1-4; a -4.000, 1-2/1-2/1-8. I bonus derivanti dalla forza devono essere applicati anche a questi attacchi.

I draghetti silvani hanno i TS dei maghi di livello uguale al doppio dei loro DV.

Abilità speciali

Il furto è l'abilità meglio conosciuta dei draghetti silvani. Progrediscono rapidamente nelle loro abilità, ma non possono raggiungere l'alto livello di abilità degli umani; a -8.000 PX, i draghetti silvani non hanno nessuna abilità dei ladri; a -6.000 PX, hanno le abilità di un ladro di 1° livello; a -4.000 PX, sono come un ladro di 3° livello; come mostro comune, sono come un ladro di 5° livello. (È possibile, se il DM vuole, dare un 2° livello di abilità a -5.000; e un 4° livello a -

2.000 PX.) Dal primo livello al 10°, i draghetti silvani hanno le abilità dei ladri di livello uguale ai loro DV—esempio, un 7° livello di abilità per un draghetto silvano di 5° livello. Dopo, guadagnano un livello di abilità per ogni due livelli raggiunti. Quindi, un draghetto silvano del 36° livello ha le abilità di un ladro del 23° livello.

Tutti i draghetti silvani possono cambiare forma a volontà scegliendo fra quella di drago, elfo o halfling.

L'invisibilità ai mortali, l'abilità comune a tutte le fate, è disponibile anche ai draghetti silvani; comunque, per il loro lungo vivere fra le razze mortali, è caduta in disuso (sebbene non persa completamente come è successo ai diavoletti silvestri). Un draghetto silvano deve raggiungere il 2° livello prima di poter ottenere l'abilità di invisibilità.

In fine, i draghetti silvani hanno un'immunità limitata agli incantesimi a partire dal livello di mostro comune. L'immunità descritta nel Set Master causa degli squilibri nel gioco; come alternativa è suggerito che i draghetti silvani abbiano un numero di round di immunità al giorno pari a 2 volte il loro livello (trattate un mostro comune come se fosse di primo). In questi round il draghetto silvano è immune a qualsiasi incantesimo di 4° livello o meno. L'immunità deve essere annunciata prima che il round cominci—e quindi prima che il draghetto silvano sappia per certo se qualche incantesimo verrà lanciato!



Folletti e Spiritelli

Bertino Buontempone: I folletti e gli spiritelli sono esseri strettamente legati fra loro, talmente simili che ve li descrivo insieme. Il nostro aspetto e i nostri modi sono molto simili, e spesso siamo considerati come un'unica razza.

La principale differenza fra noi è la professione. I folletti sono adatti alla guerra, orgogliosi delle loro abilità marziali; si deliziano nell'imparare l'arte della spada. Noi spiritelli, invece, siamo più piccoli, e usiamo la magia per piacere e protezione personale.

I folletti sono più alti; la loro altezza si aggira fra i 30 ed i 60 cm. Hanno spesso i capelli rossi, sebbene ci siano delle eccezioni, e il loro corpo è villosso. Si protendono dalle loro schiene ali simili a quelle degli insetti, verdi e traslucide. Queste ali hanno solo la forza di sopportare il peso di un folletto in aria per circa 30 minuti. Le loro facce tonde e corte hanno piccoli nasi all'insù, occhi perspicaci che sono spesso socchiusi e sono contornate da larghe orecchie elfiche appuntite. Il tipo di vestiario preferito dai folletti sono i vestiti verdi. Alcuni posseggono armature, ma le trovano generalmente ingombranti; le loro ali hanno già abbastanza difficoltà a sostenere il loro peso.

Il solo potere magico innato dei folletti è l'invisibilità. Sebbene possono essere visti dalle altre fate e da quelli con la seconda vista, i folletti hanno l'eccezionale abilità di restare invisibili perfino

quando attaccano.

I folletti preferiscono maneggiare lunghe spade che sono sia forti che flessibili. A causa della loro taglia, queste vengono erroneamente descritte come pugnali; ma perfino una spada a due mani per folletti non può essere effettivamente usata dalle grandi mani di voi umani o dei semi-umani.

Noi spiritelli, i cugini più piccoli dei folletti, raramente cresciamo più di 40 cm, e siamo comunemente alti 30 cm. Il nostro aspetto è simile a quello dei folletti; ma gli spiritelli sono solitamente biondi, meno villosi e i nostri visi ed i nostri corpi sono più magri. Abbiamo anche noi le ali verdi e simili a quelle degli insetti e sono in più molto utili per il volo. Il nostro corpo più leggero ci permette di stare in aria più a lungo dei folletti. Non indossiamo armature, e l'uso delle armi è per noi così raro che gli umani credono che non le usiamo.

La magia è la forza degli spiritelli. Cinque di noi, cooperando, sono in grado di lanciare una maledizione non letale. Usare quest'abilità contro gli eventuali mortali è una delle nostre forme di ricreazione preferite. Quelli di noi che diventano più abili nella magia sono in grado di lanciare la maledizione senza l'assistenza di altri spiritelli, e possono imparare altri poteri arcani.

Sia gli spiritelli che i folletti sono bricconi e gioiosi. Il loro amore per la danza ed i giochi è così conosciuto

Folletti e Spiritelli

fra la specie umana che molti umani suppongono che tutto il Popolo Buono sia frivolo come noi.

Oltre che alla danza al chiaro di luna negli anelli fatati, a noi spiritelli e ai folletti piacciono i giochi. Ma la nostra più grande gioia—e la nostra fonte di infamie fra i mortali—è fare fesse le “grandi” razze degli umani, dei semi-umani e degli umanoidi. Infatti, ci sono due comuni modi di dire nel vostro linguaggio che ovviamente derivano dal contatto con i nostri scherzi.

“Ha inseguito un folletto” significa che uno si è perso; deriva dal fatto che noi folletti e spiritelli ci divertiamo a far sbagliare strada ai viaggiatori. Usiamo incantesimi per disorientarli e creare luci fantasma; o con folletti invisibili che portano candele portiamo le persone fuori strada. Le vostre superstizioni dicono che per evitare di “inseguire un folletto”, una persona deve indossare il suo cappotto alla rovescia oppure deve portare con sé un simbolo sacro di vimini.

Chi è, invece, “infastidito da un folletto” vuol dire che è infastidito da una fata invisibile; o significa che è goffo. I folletti invisibili amano prendere in giro le persone; in situazioni estreme, dove è coinvolto uno spiritello diabolico a conoscenza di alcuni incantesimi, una persona può essere tormentata da oggetti animati come tavoli, sedie, cibo, ecc. A volte vengono imitati i fantasmi, quando una fata emette suoni ossessivi, spegne candele, batte sui muri e bacia le ragazze nel buio facendole strillare.

Quando si tratta di esseri malvagi, i nostri tormenti possono essere dannosi; proviamo avversione per il male come per il più grande orrore. Molti banditi malvagi o cattivi cavalieri hanno “inseguito i folletti” e sono stati condotti in luoghi sconosciuti quando rientravano da una notte di saccheggio. Viviamo principalmente come persone che raccolgono il materiale utilizzabile, “vivendo alle spalle,” e “prendendo in prestito” dalle altre razze quando abbiamo bisogno. I folletti dichiarano che, per diritto, qualsiasi mela lasciata sull’albero dopo la raccolta, è

loro, e che infastidiscono chiunque prenda ciò che è di loro proprietà.

Tutte e due le razze amano la pulizia e l’acqua; per avere i nostri favori molte persone lasciano la notte fuori dalle loro case delle terrine d’acqua, dove noi fate possiamo fare il bagno. Apprezziamo anche le tazze di crema fresca e i dolci delicati.

Folletti

I folletti sono adatti alla guerra e si diletano nell’arte della spada. Il loro amore per le avventure li rende adatti al ruolo di creature giocanti, e la loro specialità nel combattere può essere di grande aiuto ad un gruppo. In particolare, usando il volo e l’invisibilità, sono degli eccellenti esploratori a corto raggio, capaci anche di autodifendersi se sorgono problemi.

Tabella 11: Avanzamento di Livello, Dadi Vita & Uso di Oggetti del Folletto

Livello Mostro Comune	Punti Esperienza	Dadi Vita	Uso di Oggetti (d%)			
			S	F	C	I
0	0	1d8	—	01-00	—	—
1	2.000	2d8	01-05	06-84	85-99	00
2	4.000	3d8	01-10	11-84	85-98	99-00
3	8.000	4d8	01-10	11-84	85-97	98-00
4	16.000	5d8	01-15	16-84	85-96	97-00
5	32.000	6d8	01-20	21-84	85-95	96-00
6	64.000	7d8	01-20	21-84	85-94	95-00
7	128.000	8d8	01-25	26-84	85-93	94-00
8	250.000	9d8	01-30	31-84	85-92	93-00
9	500.000	10d8	01-30	31-84	85-91	92-00
10	800.000	10d8+1	01-35	36-84	85-90	91-00

+ 300.000 PX per ogni ulteriore livello
+ 1 pf per ogni ulteriore livello

I folletti possono utilizzare qualsiasi arma, armatura e scudo che sia della taglia adatta. Possono usare tutti gli oggetti magici permessi ai guerrieri (sempre tenendo conto della taglia). In più, possono tentare di usare oggetti normalmente permessi solo ai maghi, elfi, ed alle fate lanciatrici di incantesimi; per i dettagli su tale abilità, consulta la Tabella 11 sotto Uso di Oggetti, e leggi la descrizione del brownie, dove quest’abilità è pienamente spiegata.

I folletti hanno i TS degli elfi di livello uguale al numero di DV del folletto.

Abilità Speciali

I folletti possono rendersi invisibili ai mortali a volontà. Hanno il potere speciale di rimanere invisibili anche quando attaccano. Questo fa in modo che ottengano la sorpresa contro quelli che non possono individuare l’invisibile; e nei round di combattimento seguenti, tali oppositori subiscono un -4 ai loro TxC. (Nota che le altre razze fatate col potere dell’invisibilità, diventano visibili agli occhi di chiunque attacchino.)

Grazie alle loro ali, i folletti sono capaci di volare, ma non per lunghi periodi di tempo. Dopo 3 turni di volo, un folletto deve riposarsi per almeno 1 turno.



Spiritelli

Come i folletti, gli spiritelli hanno sicuramente un temperamento avventuroso. La loro abilità magica, che si incrementa rapidamente con il crescere di livello, sostituisce l'abilità nel combattere dei folletti.

Tabella 12: Avanzamento di Livello & Dadi Vita dello Spiritello

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita
Mostro Comune	0	1d4
1	2.000	2d4
2	4.000	3d4
3	8.000	4d4
4	16.000	5d4
5	32.000	6d4
6	64.000	7d4
7	128.000	8d4
8	250.000	9d4
9	500.000	10d4
10	800.000	10d4+2

+ 300.000 PX per ogni ulteriore livello
+ 1 pf per ogni ulteriore livello

Gli spiritelli possono usare qualsiasi arma ad una mano adatta alla loro taglia. Non indossano armature e non portano scudi, in quanto interferiscono con il volo e con il lanciare incantesimi.

Gli spiritelli hanno i TS degli elfi di livello uguale ai DV dello spiritello.

Abilità Speciali

Come i loro cugini folletti, gli spiritelli sono alati ed in grado di volare, ed hanno il potere dell'invisibilità ai mortali a volontà. Un gruppo di cinque spiritelli può cooperare per lanciare una delle loro famose maledizioni. Gli spiritelli di livello più alto del 2° possono lanciare maledizioni individualmente.

Gli spiritelli, alla fine della loro progressione nell'abilità di lanciare incantesimi, sono in grado di lanciare incantesimi fino al 7° livello di potere. Come si vede dalla Tabella 13, il numero di incantesimi che uno spiritello è in grado di memorizzare cresce rapidamente, ma è bilanciato dal minor numero totale; mentre un mago umano al 36° livello può memorizzare fino a 81 incantesimi, uno spiritello dello stesso livello è limitato ad un numero di 63. Per rispettare la loro natura malevola, il DM potrebbe desiderare di applicare le seguenti modifiche alla lista degli Incantesimi delle Fate.

Maledizione: Gli spiritelli possono lanciare una maledizione come se fosse un incantesimo di 2° livello; ma il suo inverso, scaccia maledizioni, è ancora di 3° livello. Come le maledizioni degli spiritelli in generale, questa dovrebbe essere divertente agli occhi dello spiritello ed imbarazzante per la vittima, ma non

Tabella 13: Incantesimi dello Spiritello

Livello Spiritello	N° di Incantesimi/ Livello degli Incantesimi						
	1	2	3	4	5	6	7
Mostro Comune	—	—	—	—	—	—	—
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	2	2	—	—	—	—	—
5	2	2	1	—	—	—	—
6	2	2	2	—	—	—	—
7	2	2	2	1	—	—	—
8	3	2	2	2	—	—	—
9	3	2	2	2	1	—	—
10	3	3	2	2	2	—	—
11	3	3	3	2	2	1	—
12	4	3	3	2	2	2	—
13	4	4	3	2	2	2	1
14	4	4	3	3	3	2	1
15	4	4	4	3	3	2	2
16	4	4	4	4	4	3	2
17	4	4	4	4	4	3	3
18	4	4	4	4	4	4	4
19	5	5	5	4	4	4	4
20	5	5	5	5	5	4	4
21	5	5	5	5	5	5	5
22	6	6	5	5	5	5	5
23	6	6	6	6	5	5	5
24	6	6	6	6	6	6	5
25	6	6	6	6	6	6	6
26	7	7	7	6	6	6	6
27	7	7	7	7	7	6	6
28	7	7	7	7	7	7	7
29	8	8	7	7	7	7	7
30	8	8	8	8	7	7	7
31	8	8	8	8	8	8	7
32	8	8	8	8	8	8	8
33	9	9	8	8	8	8	8
34	9	9	9	9	8	8	8
35	9	9	9	9	9	9	8
36	9	9	9	9	9	9	9

direttamente dannosa. Il DM dovrebbe dare PX per le maledizioni ben giocate.

Confusione: E' una versione dell'incantesimo di 3° livello che può essere lanciato solo su un singolo bersaglio. Qualsiasi bersaglio protetto dallo "inseguire un folletto" (cioè che sta indossando un cappotto alla rovescia o porta un simbolo sacro di vimini, come detto prima da Bertino Buontempone) è immune a tale incantesimo.

Leprecauno

Bertino Buontempone: Un giorno, non molto tempo fa, un uomo di nome Seamus, conosciuto come "lo scaltro", stava camminando su un campo, quando intravide un minuscolo uomo vestito di verde. Seamus afferrò il piccolo uomo, dicendo, "Aha! t'ho preso, mio piccolo uomo, dove è nascosto il tuo tesoro, piccolo uomo?"

"Ach," singiozzò il leprecauno. "Ho paura che tu abbia vinto. Mettimi giù per favore, e ti mostrerò la strada." Seamus fece così, e il piccolo uomo lo condusse presso un alto cardo. "Là," disse "sotto quel cespuglio di corna." Per il leprecauno le spine del cardo sono grandi come per noi le corna.

Gli occhi di Seamus si riempirono di desiderio d'oro, ma subito si rese conto che non aveva un badile con il quale scavare, e la terra era impaccata e rocciosa. "Hai un badile, leprecauno? Altrimenti non so come prendere il mio compenso."

"Non è un mio problema, vero, ragazzino?" Con una strizzatina d'occhio e con un ampio sorriso, passeggiò dietro il cardo e svanì.

Seamus aveva un badile, ma a casa, e sarebbe stato impossibile ritrovare questo cardo, in quanto tutto il campo ne era pieno. Allora gli venne un'idea: nella sua tasca trovò un bel nastro rosso che voleva dare alla sua ragazza, e lo legò al cardo.

"Non sono soprannominato 'lo scaltro' per niente!" dichiarò Seamus mentre marciava trionfante verso la sua fattoria, sorridendo per come aveva giocato la fata calzolaia.

Se riesci a prendere un leprecauno, puoi fare in modo che egli ti mostri il suo tesoro, ma non devi mai più distogliere lo sguardo da lui, o sarà di nuovo in grado di diventare invisibile ai mortali. Il suo cumulo nascosto, di solito, consiste in un tesoro di tipo U e V, con una percentuale triplicata (cioè 30% di 1-100 mr). Dato che i leprecauni si occupano di artigianato, non si occupano direttamente di curare la natura, ma provano avversione per le creature malvage e per quelli che rovinano gli elementi, e fanno sempre del loro meglio per ostacolare tali esseri.



Leprecauno

Classe dell'armatura:	5
Dadi-vita:	1/4
Movimento:	18 (6) metri
Attacchi:	un'arma
Ferite:	1-3
N° di mostri:	1 (1-10)
Tiro-salvezza:	Elfo 1°
Morale:	6
Tipo di tesori:	Vedi sotto
Allineamento:	Legale
Valore in PX:	6

I leprecauni sono i sommi artigiani del Popolo Buono; tra gli uomini sono meglio conosciuti come calzolai (in quanto si dice che le fate adoperino un gran numero di scarpe a causa delle loro frequenti danze), ma fabbricano anche altre cose come vestiti, armi, botti per il vino e oggetti magici. Essi barattano tali mercanzie con le altre fate in cambio di cibo, materiali grezzi e tesori.

Un tipo di leprecauno è il cluracauno, che vive nelle cantine. Si prende cura dei barili di birra e delle botti di vino facendo in modo che non si rovinino; in cambio, naturalmente, richiede un adeguato abbeveraggio, e apprezza le occasionali cene offerte dai suoi ospiti.

I leprecauni sono alti in media poco più di 20 cm; hanno fattezze elfiche, come le orecchie a punta, ma sono di rado delicati come gli spiritelli, i folletti e simili. D'altra parte il loro aspetto varia ampiamente; alcuni sono giovani, altri vecchi, alcuni magri, altri grassi. I cluracauni solitamente sembrano essere avanti con gli anni e di fattezze nanesche, ma non tutti si adattano a tale descrizione.

I leprecauni comuni (1/4 DV) possono difendersi con le loro piccole spade, che infliggono 1-3 pd. In verità, Glower, il cavaliere di Iubadan, Re dei Leprecauni, è rinomato per riuscire ad abbattere un cardo con un solo colpo. I leprecauni non diventano mai forti fisicamente.

Seamus ritornò presto, fischiano, con il badile sulla spalla. Ma si fermò bruscamente quando arrivò al campo in cui il leprecauno lo aveva condotto: su ogni cardo un nastro rosso sventolava alla brezza; ce ne dovevano essere migliaia. Seamus maledisse il leprecauno, ma l'aria si riempì di una fievole risata.

I leprecauni hanno una particolare attitudine alla magia. Questo è originariamente un altro aspetto del perché sono i migliori artigiani, la magia è utile nel loro lavoro, ed è indispensabile per creare accessori magici. I leprecauni avventurieri hanno dimostrato di essere in grado di padroneggiare su una gran varietà di incantesimi, ma la loro specialità è ancora una volta quella di artigiani.

Tabella 14: Avanzamento di Livello, Dadi Vita & Incantesimi del Leprecauno

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita	Dadi Incantesimi/Livello				
			1	2	3	4	5
Mostro Comune	0	1-2 pf	—	—	—	—	—
1	2.000	1d4*	1	—	—	—	—
2	4.000	2d4	2	—	—	—	—
3	8.000	3d4	2	1	—	—	—
4	16.000	4d4	2	2	—	—	—
5	32.000	5d4	2	2	1	—	—
6	64.000	6d4	3	2	2	—	—
7	130.000	7d4	3	2	2	1	—
8	260.000	8d4	3	3	2	2	—
9	520.000	9d4	3	3	2	2	1
10	780.000	9d4	4	3	3	2	2
11	1.040.000	9d4+1	4	4	4	3	3
12	1.300.000	9d4+2	4	4	4	4	4

+260.000 PX per ogni ulteriore livello
+1 pf per ogni ulteriore livello

La massima capacità di lanciare incantesimi è raggiunta al 12° livello

*Nota: quando il leprecauno passa dal livello di mostro comune al 1° livello, guadagna 1-2 pf in più—così ha un 1d4 in totale. I bonus o penalità derivanti dalla Costituzione si applicano a entrambe i lanci.

Esempio: Un leprecauno con Costituzione 14 (bonus di +1) avrà 1-2+1 pf a livello di mostro comune, e 1-2+1 pf in più al primo livello—cioè un range di 4-6 pf.

I leprecauni possono usare qualsiasi arma e armatura della loro taglia, senza procurare intralcio alla loro abilità di lanciare incantesimi. (L'equipaggiamento sarà trattato alla fine di questa sezione.) Essi possono usare qualsiasi tipo di oggetto magico non riservato ai chierici.

I leprecauni a livello di mostro comune hanno i TS degli elfi del 1° livello; dal 1° al 9° livello come gli elfi di quel livello; e dal 10° livello in poi come gli elfi del 10° livello.

Abilità Speciali

Tutti i leprecauni possono diventare invisibili ai mortali. C'è però una limitazione: se visto da un mortale, il leprecauno non può tornare invisibile agli occhi di quella persona finché non guarda—anche momentaneamente—da un'altra parte.

Se il DM desidera, possono essere usate le seguenti modifiche insieme alla lista degli incantesimi delle fate quando si scelgono gli incantesimi per il personaggio. Come minimo, la permanenza è necessaria per la creazione di oggetti magici. Il DM può decidere che solo i leprecauni di alto livello possano avere accesso agli incantesimi speciali di 5° livello, cioè quelli che in realtà sarebbero di livello superiore.

Torci legno e individuazione di un oggetto sono di 1° livello per i leprecauni.

Metamorfosi di oggetti naturali diventa di 4° livello.

Circostanza, creazione di animali naturali, metallo in legno, permanenza, metamorfosi di ogni oggetto e evoca oggetti diventano di 5° livello.

Pooka

Oberone: Il Pooka—che bestia fatata curiosa! Sono i cugini degli incubi; assumono qualsiasi forma gli vada a genio; e sono in grado di manipolare il tessuto del tempo come se fosse creata malleabile nelle mani. Potenti, vero? Proprio potenti; ma il loro temperamento non li conduce ad abusare troppo dei loro poteri.

Viraccontodi un Pooka che conosco—il suo nome? Bene, è conosciuto come Luigi. Assomiglia ad un levriero, ma solitamente sta eretto sulle zampe posteriori ed indossa grandi cappotti e cappelli a larghe tese.

Luigi ha tre fissazioni: l'idromele, le ragazze elfe con gli occhi castani e gli scherzi da giocare agli umanoidi. Una sera ebbe l'opportunità di averli tutti e tre insieme.

Era nella sua taverna preferita in Corunglain, nel nord Darokin; era visibile solamente al suo compagno, una ex guardia della torre che da poco era diventato un avventuriero, che, insieme al Pooka, stava bevendo il miglior idromele d'importazione, quando una donna elfa entrò nella taverna.

I suoi lunghi capelli castani erano scarmigliati, i suoi vestiti sporchi e macchiati di sangue rappreso; appesa al suo fianco aveva una spada in un fodero logoro. Depositò il suo zaino sul tavolo e ordinò un pasto abbondante e molto idromele da bere.

"Una ragazza!" dichiarò Luigi.

"Una guardia di carovana," osservò il suo compagno, "sembrerebbe che la sua carovana abbia subito un attacco venendo da Glantri attraverso le Terre Brulle."

"Credi che abbia voglia di ritornarci?"

"Non credo, Luigi. Nemmeno in una delle tue strambe avventure." Con questo, il veterano crollò e si assopì.

"Bene, è da molto che non faccio visita al vecchio Re Thar, e forse le piacerebbe accompagnarci. . ."

L'elfa, di nome Elyssa, voleva solamente nutrirsi ed andare a dormire. Aveva avuto un duro viaggio—tre agguati, in cui avevano perso la vita alcuni dei suoi migliori camerati. I carri erano stati assaltati più volte di quanto succedesse di solito; giravano voci che Thar, il re degli orchi, volesse intraprendere una



Pooka

guerra contro Darokin.

L'elfa posò il suo bicchiere dopo aver finito l'idromele e spinse la sedia indietro appoggiandosi al tavolo, quando notò il tavolo davanti a lei: un levriero vestito era là seduto, con una coppa di idromele in mano, in fianco ad un veterano brizzolato addormentato sul tavolo. Quando gli occhi dei due si incontrarono, Luigi si tolse il cappello cortesemente.

"Questo viaggio mi ha sconvolto più di quando pensassi," borbottò l'elfa quando Luigi si alzò, lasciò una mancia sul tavolo e le si avvicinò.

I Pooka sono stati incontrati in un'ampia varietà di forme, incluse quelle di cavalli, pony dello Shetland, capre, tori, aquile, levrieri, alci, bipedi, topi di taglia umana, maiali e conigli, spesso in vestiti raffinati e di buon taglio. Non c'è ragione di supporre che un Pooka non possa essere trovato in qualsiasi forma animale; si dice che alcuni di loro molto potenti (oltre il livello di mostro comune) siano capaci di cambiare la loro forma a volontà, perfino in forme esotiche, come canguri ed elefanti. In qualsiasi forma sia, il Pooka può parlare come un umano e odora di liquore, essendo un gran bevitore; può anche prendere dei vizi umani, come fumare o giocare d'azzardo.

Come tutte le fate, il Pooka può diventare invisibile agli occhi mortali; e, diversamente dalle altre fate, se lo

Pooka

Classe dell'armatura:	4
Dadi-vita:	2**
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	Vedi sotto
Ferite:	Vedi sotto
N° di mostri:	1
Tiro-salvezza:	Ladro 2°
Morale:	9
Tipo di tesori:	Nessuno
Allineamento:	Neutrale/Caotico
Valore in PX:	25

Il Pooka è uno spirito animale solitario della specie delle fate, rinomato per i suoi straordinari poteri. Si dice che sia una creatura dell'incubo, e che provochi brutti sogni a chi lo offende; può diventare invisibile o cambiare la sua forma; ed ha la straordinaria capacità di rallentare, accelerare o fermare il fluire del tempo. Qualche volta aiuta un mortale; molte storie raccontano di persone che hanno avuto un Pooka come "compagno di bicchiere" e come complice nelle avventure, particolarmente in affari di cuore. Se il Pooka ha delle fissazioni, in accordo con la storia, sono i liquori e le storie d'amore. Molti sono particolarmente amanti della musica e dei trucchi magici, ma raramente si dimostrano creativi su tali argomenti.



desidera, può rendersi visibile ad alcuni individui (solitamente persone un po' ubriache; cosicché le persone, scettiche, definiscano la vista del Pooka un'allucinazione), e rimanere invisibile ad altri.

Forse i Pooka sono più famosi per la loro abilità di manipolare il tempo. Le fiabe e le leggende sono solite raccontare di Pooka straordinari; questi poteri sono comunque molto limitati al livello di mostro comune. I Pooka possono far invecchiare oggetti inanimati a volontà semplicemente toccandoli; questa abilità ha effetto sulle cose non-senzienti con un incantesimo simile a quello del 9° livello di potere dei maghi ferma tempo. Il passare del tempo nell'oggetto si accelera, accelerandogli tutti i processi naturali. In effetti, questo rende il cibo immangiabile; fa corrodere ed ossidare i metalli; fa marcire il legno rendendolo secco e debole. Una parte interessante di questa abilità è che il Pooka può far fermentare velocemente vino, birra e liquori per portarli al giusto invecchiamento.

Le persone che stanno dormendo possono essere soggette agli incubi di un Pooka. Il Pooka può mettere qualsiasi sogno desideri nella mente di un dormiente, se questo fallisce il TS contro gli Incantesimi. Gli incubi di un comune Pooka non hanno poteri particolari, sebbene il sognatore li possa interpretare come messaggi degli Immortali.

L'allineamento del Pooka è tendente al Caotico, ma questo non vuol dire che sia malvagio. Infatti, come molte delle altre fate, il Pooka odia il male; infatti punisce personalmente i ladri malvagi e le persone ingratitude che incontrano. Ma rimangono lo stesso imprevedibili, e a volte non si prendono cura di ciò che le loro azioni possono provocare. Comunque, un Pooka tenterà sempre di rimediare ai suoi errori, specialmente quando è coinvolto uno dei mortali che sta aiutando.

Il Pooka dà un grande valore all'amicizia. Sono molto felici di esercitare le loro abilità a beneficio dei loro compagni di bicchiere. Spesso quelli che scelgono per compagni sono quelle persone gentili che sono contente di divertirsi in compagnia del Pooka e di conversare con lui, e che non cercano di ingaggiarlo in qualche avventura per poter sfruttare i suoi poteri. Ma altri Pooka cercano quelli con un'attitudine nascosta per le avventure e che amano essere coinvolti in tutti i tipi di "scappatelle". I Pooka potenti, con l'abilità di manipolare il tempo molto estesa, sono ideali come complici in affari d'amore.

Ma ancora, è importante ricordare la natura volubile del Pooka; essi ingaggiano attività avventurose per il loro divertimento. Da valore alla sua amicizia, ma non desidera che se ne abusi. Chiunque tenti di trarre vantaggi dalla compagnia di un Pooka fallirà sempre, e in più perderà un buon amico ed alleato.

Bene, mortali, non so raccontarvi come andò a finire; dovrete trovare Luigi e chiedergli di raccontarvelo. Ma mi disse che lui ed Elyssa, in quella stessa notte, rubarono nel palazzo di Thar, lo umiliarono di fronte alle sue truppe e scapparono via con una gran quantità di tesori che sciuparono prontamente nel gioco d'azzardo a Thyatis.

I Pooka sono conosciuti per il loro esagerare nel raccontare storie; ma questa di Luigi, non è completamente al di là della realtà.

Vengono solitamente coinvolti nelle avventure conoscendo e affezionandosi ad un avventuriero particolare (mortale o no, forse un PG) e decidendo quindi di divertirsi insieme e di portare l'assistenza che possono offrire.

L'aspetto di un Pooka varia largamente, ed ogni volta hanno stravaganze ed abitudini particolari. L'aspetto di un Pooka dovrebbe essere specificato quando viene creato, ed il giocatore dovrà sceglierne le stravaganze personalmente.

Tabella 15: Avanzamento di Livello, Dadi Vita & Uso di Oggetti del Pooka

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita	Uso di Oggetti (d%)			
			S	F	C	I
—	-4.000	1d8	—	01-00	—	—
Mostro Comune	0	2d8	—	01-00	—	—
1	4.000	3d8	01-05	06-79	80-98	99-00
2	12.000	—	01-10	11-79	80-96	97-00
3	28.000	4d8	01-15	16-79	80-94	95-00
4	60.500	5d8	01-20	21-79	80-92	93-00
5	125.500	—	01-25	26-79	80-90	91-00
6	250.500	6d8	01-30	31-79	80-88	89-00
7	500.000	7d8	01-35	36-79	80-86	87-00
8	800.000	8d8	01-40	41-79	80-84	85-00
9	1.100.000	8d8+1	01-45	46-79	80-82	83-00
10	1.400.000	8d8+2	01-50	51-79	80	81-00

+ 300.000 PX per ogni ulteriore livello
+ 1 pf per ogni ulteriore livello

I Pooka non indossano armature né usano scudi, ma la loro CA naturale è 7 (senza i bonus o le penalità derivanti dalla Destrezza). Possono usare armi se la loro forma lo permette. Alcune forme possono avere armi naturali—il DM dovrebbe consultare la descrizione nel manuale per vedere il danno che realmente provoca (un Pooka nella forma di un cavallo-palafreno (Manuale delle Regole Expert pag. 50) può fare due attacchi per round, per un danno di 1-4/1-4, ma non può usare armi).

I Pooka possono usare gli oggetti non-armi permessi ai ladri; possono anche tentare di usare oggetti normalmente permessi solo ai maghi, elfi e fate lanciatrici di incantesimi; per i dettagli consulta la Tabella 14 e la descrizione del brownie dove quest'abilità è pienamente spiegata. La forte natura magica del Pooka, specialmente quando si tratta col

tempo, spiega l'alta percentuale di risultati inaspettati.

I Pooka hanno i TS dei ladri con lo stesso numero di DV o livelli, quando sono maggiori.

Abilità Speciali

I Pooka hanno delle abilità speciali che, particolarmente agli alti livelli, possono rendere interessante il gioco—e fanno in modo che l'avanzamento di livello sia difficile in termini di PX.

Invisibilità ai Mortali: I Pooka di tutti i livelli hanno quest'abilità. Diversamente dalle altre fate, possono rendersi visibili ad alcuni mortali e restare invisibili ad altri.

Sogni: Un Pooka a livello di mostro comune e oltre può mettere qualsiasi sogno desideri nella mente di una persona addormentata. Se il soggetto fallisce il TS contro gli Incantesimi, il sogno del Pooka non ha poteri come tali, ma può essere interpretato dal sognatore come segno soprannaturale.

Cambia Forma: I Pooka del 10° livello o più possono cambiare la loro forma in qualsiasi animale normale. La trasformazione richiede un round. Questa abilità può essere usata una volta al giorno per ogni 3 livelli (esempio: tre volte al giorno per un Pooka del 10° livello, 10 volte al giorno per un Pooka del 30° livello).

Manipolazione del Tempo: Questa comprende varie abilità del Pooka, che si incrementano e si diversificano man mano che il Pooka aumenta di livello. Le abilità specifiche sono (con il livello richiesto per il loro uso indicato in parentesi):

Invecchiare Oggetti Inanimati (mostro comune): Spiegata nella descrizione. Si usa a volontà, ma il Pooka deve toccare l'oggetto.

Autovelocità (3° livello): Come per l'incantesimo di 5° livello di potere dei maghi, ma può essere usata solo sul Pooka stesso. Il Pooka può velocizzarsi fino a 10 round al giorno quando è di 3° livello. Ogni ulteriore livello, il Pooka può farlo per altri due round al giorno in più (esempio: un Pooka di 8° livello può velocizzarsi per 20 round al giorno).

Velocità/Lentezza (5° livello): I Pooka possono usare la velocità (o l'inverso lentezza) su altre creature, come se lanciasse l'incantesimo dei maghi, una volta al giorno. Per ogni due livelli guadagnati, il Pooka può usarla una volta in più al giorno. (esempio: un Pooka del 9° livello può usarla tre volte al giorno).

Guarigione (7° livello): Con la manipolazione del tempo, un Pooka può velocizzare la rigenerazione dei tessuti danneggiati. Si richiede il contatto con il soggetto; per ogni round di contatto e concentrazione su quest'abilità, il Pooka può ristorare 1 pf. Raddoppiate il livello del Pooka per trovare per quanti round al giorno può usare quest'abilità (esempio: un Pooka di 8° livello può curare 16 pf al giorno).

Schivare (9° livello): Il Pooka può tentare di schivare gli attacchi e gli incantesimi uscendo dal tempo normale. Se il Pooka ha successo in un TS contro gli Incantesimi, l'attacco è schivato interamente. In caso

di incantesimi, se il TS fallisce, il Pooka può ancora dimezzare i danni con un altro TS contro gli Incantesimi, che sarebbe normalmente permesso, con un modificatore di +2. Può essere schivato solo un attacco o un effetto alla volta (esempio: se viene attaccato da una palla di fuoco e da un fulmine magico, può schivarne uno solo). La schivata può essere tentata una volta al giorno per livello del Pooka (esempio: 12 volte al giorno per un Pooka del 12° livello).

Vecchiaia (12° livello): Questa è semplicemente l'abilità di guarigione portata agli estremi: va oltre la rigenerazione e fa invecchiare la vittima. L'effetto è lo stesso di un bastone della vecchiaia (Set Expert), e può essere usata una volta al giorno. La vittima deve essere toccata.

Ferma Tempo: E' simile all'incantesimo di 9° livello dei maghi con lo stesso nome. Diversamente dall'incantesimo, il ferma tempo del Pooka ha una durata in round pari al suo livello; ma in soli 1-3 di questi round può essere eseguito un attacco o qualche attività simile. L'uso di oggetti nel ferma tempo è limitato ad accessori personali non offensivi; il DM può anche decidere che la possibilità di risultati inaspettati venga raddoppiata. Il ferma tempo può essere usato una volta al giorno ogni 5 livelli, approssimando per eccesso (esempio: tre volte al giorno per un Pooka del 15° livello, 8 volte per un Pooka del 36° livello). Dal 20° livello in poi, il Pooka può portare con sé un altro individuo nella struttura del ferma tempo.

Stasi Temporale (18° livello): Il Pooka può mettere sé stesso o un altro in stasi temporale (alle creature contrarie è permesso un TS contro gli Incantesimi per evitare gli effetti). Quest'abilità è l'inverso del ferma tempo; il soggetto è posto al di fuori del normale scorrere del tempo, ma in una struttura più lenta. Per una creatura in stasi temporale il tempo non passa, mentre nel resto del mondo può passare un'intera decade. Una creatura in stasi non invecchia, non guarisce, non ha bisogno né di cibo né di acqua e non può eseguire nessuna azione.

Una barriera evita il contatto fra un essere in stasi temporale e uno nel tempo normale che lo circonda; può essere rotta solo da un incantesimo dissolvi magie contro il livello del Pooka. La durata massima di una stasi temporale è di un anno per livello del Pooka.

Se il Pooka desidera, una creatura posta in stasi temporale può anche essere resa invisibile ai mortali.

La stasi temporale può essere usata una volta al giorno.

La parola "Sidhe" è un termine generale per le fate, così, tecnicamente, può essere usato correttamente per descrivere qualsiasi altra razza fatata. Ma in questo manuale la intendiamo in un senso specifico: escludendo le altre razze fatate; sebbene come vedrete, è ancora applicato a molti gruppi diversi. In un certo senso, le Sidhe sono le fate "generiche" delle leggende; le stiamo descrivendo in modo tale che, molte delle fate della letteratura e del folklore possano essere identificate come Sidhe.

La seguente è una descrizione di una Sidhe "mostro comune".

Sidhe

Classe dell'armatura:	Varia
Dadi-vita:	1/2*
Movimento:	36 (12) metri
Attacchi:	1
Ferite:	A seconda dell'arma
N° di mostri:	1-4 (1-100)
Tiro-salvezza:	Uomo comune
Morale:	7
Tipo di tesori:	A
Allineamento:	Qualsiasi
Valore in PX:	7

Se non fosse per certi tratti e abilità particolari, molte Sidhe potrebbero essere indistinguibili dagli umani e dai semi-umani (almeno in aspetto e temperamento). Molte sembrano umani con lineamenti elfici; altre assomigliano alle altre razze semi-umane: nani, elfi, gnomi, halfling; e possono essere scambiate come appartenenti a queste società senza rendersi conto della differenza.

Ci sono tre caratteristiche che distinguono definitivamente le Sidhe dagli umani o dai semi-umani: sono in grado di diventare invisibili ai mortali a volontà; sono in grado di respirare sott'acqua facilmente come in superficie; il ferro è per loro velenoso. Un'altra differenza, meno visibile, è che il loro sangue è meno scuro, data la mancanza di ferro.

Il ferro, però, non produce effetti immediati; per esempio, le armi di ferro non causano danni maggiori. Ma un lungo contatto con il ferro risucchia lentamente e permanentemente la vitalità della Sidhe (pf e punteggi delle abilità); il ferro ingerito ha gli stessi effetti, ma i danni possono essere invertiti se la sostanza viene rimossa dall'organismo della Sidhe. In ogni caso, la Sidhe non dovrà mai usare armature, armi e strumenti di ferro; usano invece varie armi di pietra (silice, ossidiana, ecc.), e metalli non ferrosi (bronzo, argento, oro, ecc.). Nota che le armi incantate più potenti (+3 o più) sono fatte con leghe contenenti poco ferro, e possono quindi essere usate dalle Sidhe.

Alcuni saggi hanno detto che, come gli umani sono per i semi-umani, così le Sidhe sono per il resto

delle fate. Come gli umani, le Sidhe sono flessibili. Possono scegliere di combinare le abilità di guerra o quelle del furto con la magia; comunque, come le altre fate, non possono mai diventare chierici. Ma ancora come gli umani, la loro adattabilità le fa dei leader naturali; il gran re delle fate è stato una Sidhe più spesso di qualsiasi altra razza.

Le Sidhe comuni, come gli uomini comuni, hanno 1/2 DV e poche abilità speciali. Le Sidhe di livello più alto hanno più DV e più abilità. Quelle che combinano le abilità di guerriero e di mago sono le Sidhe guerriere; quelle che combinano le abilità di ladro con quelle di mago sono le Sidhe ladre.

Tra il grande numero di Sidhe comuni, ci saranno alcuni individui straordinari, possibilmente in posizioni di leader. Trattateli come umani, eccetto che per quelle differenze appena descritte. Per ogni 10 Sidhe, ci sarà una Sidhe guerriera di 2° livello (comparabile al 2° livello di un elfo), e un 50% di probabilità che ci sia anche una Sidhe ladra di 1°-3° livello. Per ogni 25 Sidhe, ci sarà una Sidhe guerriera di 3°-6° livello (1d4+2). I gruppi di 50 hanno o una Sidhe guerriera (33%) di 7°-12° livello (1d6+6), o una Sidhe ladra (33%) di 5°-12° livello (1d8+4), o tutte e due (34%). I gruppi di 100 saranno quasi sempre (95%) condotti da una Sidhe guerriera o ladra (uguale probabilità) di non meno 10° livello.

Le Sidhe possono essere trovate ovunque, ma preferiscono costruire le loro case in luoghi naturali meravigliosi, isolati e pacifici, specialmente vicino a boschi. Qualche volta costruiscono grandi palazzi in caverne sotterranee o in grotte subacquee. Le tane sono sempre ben nascoste e protette dalla magia.

Vagabondare è l'attività preferita di una Sidhe; mentre sono invisibili ai mortali, amano viaggiare, giocare scherzi, assistere i bisognosi e generalmente sono in cerca di avventure. A volte sono disposte a collaborare con umani e semi-umani per lunghi periodi di tempo; si sa perfino di matrimoni fra le due società.

Tutte le Sidhe al di là del livello di mostro comune hanno l'abilità di lanciare incantesimi, combinata a quelle di ladro o di guerriero. Molte sono guerriere; per essere una Sidhe ladra ci vuole una Destrezza di almeno 8.

Entrambe le classi avanzano di livello sulla stessa tabella; ma mentre le Sidhe guerriere hanno un DV a otto facce, le Sidhe ladre ce l'hanno a quattro facce.

Nessuna Sidhe può usare armi o armature che contengono ferro; vedi la sezione "Equipaggiamento" per informazioni sull'equipaggiamento non di ferro. A parte questo, la Sidhe guerriera può usare qualsiasi arma permessa ai guerrieri, e una Sidhe ladra può usare qualsiasi arma permessa ai ladri. Le Sidhe possono usare qualsiasi oggetto magico permesso ai maghi e, o ai guerrieri o ai ladri, a seconda della classe.

La Sidhe guerriera ha i TS dei guerrieri, la Sidhe ladra quelli dei ladri, dello stesso livello.



Tabella 16: Avanzamento di Livello & Dadi Vita della Sidhe

Livello	Punti Esperienza	Dadi Vita Guerriera	Dadi Vita Ladra
Mostro Comune	0	1d4	1d4
1	2.500	1d8*	1d4*
2	5.000	2d8	2d4
3	10.000	3d8	3d4
4	20.000	4d8	4d4
5	40.000	5d8	5d4
6	80.000	6d8	6d4
7	160.000	7d8	7d4
8	320.000	8d8	8d4
9	620.000	9d8	9d4
10	920.000	9d8+1	9d4+1
11	1.220.000	9d8+1	9d4+2

+290.000 PX per ogni ulteriore livello
+1 pf per ogni ulteriore livello

*Nota: quando una Sidhe guerriera raggiunge il primo livello, guadagna 1-4 pf in più—cioè 1d8 DV in totale. I bouns o penalità derivanti dalla Costituzione si applicano a tutti e due i lanci di 1d4. Le sicii ladre non guadagnano pf quando raggiungono il primo livello.

Lanciare Incantesimi

Le Sidhe del 1° livello e più hanno l'abilità di lanciare incantesimi come mostrato nella Tabella 17. Come si vede, la loro abilità non è uguale a quella dei maghi, degli elfi o degli spiritelli, né, in termini di incantesimi totali, né per la velocità di acquisizione.

Gli incantesimi sono quelli della lista degli incantesimi delle fate.

Modifiche suggerite alla lista degli incantesimi: Le Sidhe sono rinomate per la loro abilità di cambiare forma, per questa ragione, l'incantesimo Autometamorfoosi diventa di 2° livello. L'incantesimo dura finché la Sidhe vuole ritornare alla sua forma originale, o è uccisa, o finché non viene usato con successo un dissolvi magie contro la Sidhe.

Altre Abilità Speciali

Le Sidhe guerriere guadagnano gli attacchi multipli agli alti livelli come i guerrieri.

Le Sidhe ladre hanno le abilità speciali dei ladri di uguale livello (Scassinare, Assalire alle spalle, ecc.).

Tutte le Sidhe possono diventare invisibili ai mortali; e, dato che spesso hanno case subacquee, possono respirare l'aria e l'acqua con la stessa facilità.

Tabella 16: Incantesimi della Sidhe

Livello della Sidhe	Incantesimi delle Fate/Livello						
	1	2	3	4	5	6	7
Mostro Comune	—	—	—	—	—	—	—
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	2	2	—	—	—	—	—
5	3	2	—	—	—	—	—
6	3	2	1	—	—	—	—
7	3	2	2	—	—	—	—
8	3	3	2	—	—	—	—
9	3	3	2	1	—	—	—
10	3	3	2	2	—	—	—
11	3	3	3	2	—	—	—
12	3	3	3	2	1	—	—
13	3	3	3	2	2	—	—
14	3	3	3	3	2	—	—
15	3	3	3	3	2	1	—
16	3	3	3	3	2	2	—
17	3	3	3	3	3	2	—
18	3	3	3	3	3	2	1
19	3	3	3	3	3	2	2
20	3	3	3	3	3	3	3
21	4	4	3	3	3	3	3
22	4	4	4	4	3	3	3
23	4	4	4	4	4	4	3
24	4	4	4	4	4	4	4
25	5	5	4	4	4	4	4
26	5	5	5	5	4	4	4
27	5	5	5	5	5	5	4
28	5	5	5	5	5	5	5
29	6	6	5	5	5	5	5
30	6	6	6	6	5	5	5
31	6	6	6	6	6	6	5
32	6	6	6	6	6	6	6
33	7	7	6	6	6	6	6
34	7	7	7	7	6	6	6
35	7	7	7	7	7	7	6
36	7	7	7	7	7	7	7

Questa sezione va applicata solo alle razze fatate in grado di lanciare incantesimi: leprecauni, spiritelli e Sidhe. Non usate queste informazioni o la lista degli incantesimi e le descrizioni che seguono per altri incantatori silvestri.

Le fate sono un gruppo di esseri intensamente magici; la magia è parte integrante della loro natura. Per questa ragione, il loro modo di lanciare incantesimi è molto diverso da quello dei mortali. E' simile all'uso che ne fanno i mortali, ma è anche simile al metodo degli Immortali, cioè quello di consumare Punti Energia.

Diversamente dagli Immortali, le fate non possono trasformare il loro potere magico, quando lo rilasciano, in qualsiasi incantesimo desiderino; il potere magico può uscire solo nella forma in cui è stato caricato—cioè uno specifico incantesimo.

Le fate non usano libri di incantesimi; e neanche pregano, in quanto sono alienati dagli Immortali. Per guadagnare o ricaricare un incantesimo, le fate devono passare del tempo in comunicazione con la natura, raccogliendo l'energia e la magia della vita intorno a loro, organizzandola e caricandola in strutture. L'energia immagazzinata è rilasciata sotto forma di incantesimo. Nel gioco le fate possono essere trattate come normali incantatori che memorizzano gli incantesimi e poi li lanciano.

Gli incantesimi delle fate sono molto simili a quelli dei maghi, ma sono anche presi dalla lista degli incantesimi clericali e druidici. Gli incantesimi presentati nelle regole di D&D® hanno specificato in parentesi il manuale di provenienza e la pagina (abbreviazioni: B=Manuale del Giocatore Set Basic; X=Manuale delle Regole Expert; C=Libro del Giocatore Set Companion; M=Manuale del Giocatore Set Master). Gli incantesimi nuovi o che hanno bisogno di ulteriori spiegazioni sono scritti in *italico*. Un asterisco dopo il nome significa che l'incantesimo è invertibile.

Incantesimi di Primo Livello —

1. Blocca Porta (B39)
2. Charme (B39)
3. Corriere
4. Dardo Incantato (B39)
5. Fuoco Fatuo (C15)
6. Gelo
7. Individuazione dell'Invisibile (B41)
8. Individuazione del Magico (B39)
9. Individuazione del Male (B41)
10. Lettura di Linguaggi (B40)
11. Lettura del Magico (B40)
12. Localizzare (C15)
13. Luce Magica* (B40)
14. Pioggia*
15. Predire il Tempo (C15)
16. Protezione dal Male (B40)
17. Scudo Magico (B40)
18. Sentinella
19. Sonno (B40)
20. Ventriloquio (B40)

Incantesimi di Secondo Livello —

1. Blocca Animali (C15)
2. Cavallo-Giunco
3. Chiavistello Magico (B40)
4. Corda Magica
5. Crea Fuoco (C15)
6. Creazione Spettrale (B41)
7. ESP* (B41)
8. Immagini Illusorie (B41)
9. Individuazione dell'Allineamento* (X5)
10. Individuazione di un Oggetto (B41)
11. Infravisione (X13)
12. Levitazione (B42)
13. Luce Continua*
14. Oscurare (C15)
15. Purificazione dei Cibi e dell'Acqua (B27)
16. Ragnatela (B42)
17. Scalda Metalli (M4)
18. Scassinare (B42)
19. Scopri Pericolo (M4)
20. Silenzio Individuale
21. Sonno Fatato
22. Torci Legno (C15)

Incantesimi di Terzo Livello —

1. Autometamorfofi (X14)
2. Barriera Anti-Piante (C16)
3. Blocca Persone* (X5)
4. Charme (Mostri) (X13)
5. Chiaroveggenza (X12)
6. Creazione dell'Acqua (X8)
7. Crescita dei Vegetali (X14)
8. Dissolvi Magie* (X12)
9. Dona Invisibilità ai Mortali
10. Evoca Animali (M5)
11. Forma Gassosa
12. Paura
13. Protezione dal Male (3 m.) (X13)
14. Protezione dal Veleno (M5)
15. Protezione da Proiettili Normali (X13)
16. Respirare Sott'acqua (X13)
17. Scaccia Maledizioni* (X7)
18. Silenzio (Raggio 4,5 m.) (X6)
19. Terreno Illusorio (X14)
20. Velocità* (X12)
21. Volare (X12)

Incantesimi di Quarto Livello —

1. Arma Magica
2. Barriera Anti-Animali (C16)
3. Evoca Fulmini (C15)
4. Charme delle Piante (C21)
5. Confusione (X13)
6. Creazione del Cibo (X9)
7. Crescita Animale (X6)
8. Cura Malattie o Cecità
9. Dona Seconda Vista
10. Evocazione del Tempo Atmosferico (C16)
11. Individuazione della Corretta Via (X10)
12. Metamorfofi (X14)

Incantesimi delle Fate

13. Metamorfofi Vegetale di Massa (X14)
14. Occhio dello Stregone (X15)
15. Passa Pianta (C16)
16. Porta Dimensionale (X14)
17. Porta Vegetale (C15)
18. Telecinesi (C20)

Incantesimi di Quinto Livello

1. Animare Oggetti (X10)
2. Barriera Anti-Magia (X16)
3. Blocca Mostri (X16)
4. Charme Multiplo (C24)
5. Conoscenza (C22)
6. Controlla Vento (C16)
7. Controllo della Temperatura (C15)
8. Controllo del Tempo Atmosferico (C16)
9. Creazione di Animali Normali
10. Demenza Precoce (C20)
11. Dissoluzione (C20)
12. Giara Magica (X16)
13. Invisibilità Multipla (C22)
14. Neutralizza Veleno (X8)
15. Protezione dai Fulmini (C15)
16. Roccia
17. Sciame di Insetti (X9)
18. Trasporto Via Piante (C16)

Incantesimi di Sesto Livello

1. Abbassamento dell'Acqua (X17)
2. Cambia Forma (M9)
3. Creazione di Mostri Normali (C22)
4. Danza (C24)
5. Evocazione degli Elementali (X15)
6. Imposizione* (X17)
7. Metallo in Legno (C16)
8. Metamorfofi di Oggetti Naturali
9. Olografia (X17)
10. Parlare con i Morti (X7)
11. Parlare con i Mostri* (X10)
12. Sopravvivenza (M3)
13. Spada (C23)
14. Terre Mobili (C21)
15. Trasforma Pietra in Carne (X17)
16. Vista Rivelante (C12)

Incantesimi di Settimo Livello

1. Barriera Mentale (C24)
2. Circostanza (M8)
3. Crea Mostri Magici (M7)
4. Disintegrazione (X)
5. Distruzione del Male (X)
6. Evoca Oggetti (C22)
7. Ferma Tempo (M10)
8. Labirinto (C26)
9. Metamorfofi di Ogni Oggetto (C24)
10. Morte Volante (C16)
11. Parola Accecante (C25)
12. Permanenza (C25)
13. Reincarnazione (C21)
14. Teletrasporto di Ogni Oggetto (C24)

Descrizione dei Nuovi Incantesimi delle Fate

Primo Livello

Corriere

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 1 giorno per livello

Effetti: Arruola un piccolo insetto come messaggero

Lanciando questo incantesimo può essere evocato un piccolo animale (uccello, scoiattolo, topo, ecc.; a scelta del DM) che servirà il lanciatore facendo da messaggero. Il corriere può ripetere a voce il messaggio, se può essere capito dal ricevente, o può trasportare una piccola pergamena. Il lanciatore deve essere in grado di descrivere il luogo dove sta il ricevente ed essere accurato nel raggio di circa 1,5 Km affinché il messaggio possa essere inviato. L'animale rimane al servizio per 1 giorno per ogni livello del lanciatore; se non riesce a raggiungere il ricevente in questo tempo, la magia si dissolve e la creatura dimenticherà il suo compito. Se la durata lo permette, il corriere può anche tornare dal lanciatore con un messaggio di risposta.

Gelo

Raggio: d'azione: 9 metri

Durata: Concentrazione o vedi sotto

Effetti: Danneggia una creatura facendogli sentire freddo

Questo incantesimo focalizzato su una sola creatura, riduce la temperatura corporea, infliggendo danni. Durante il primo round viene inflitto automaticamente 1 pf. Nel secondo round ed in quelli seguenti, è permesso un TS contro gli Incantesimi al soggetto: se ha successo, l'incantesimo termina e il bersaglio non subisce ulteriori danni; se fallisce, è perso un altro pf. La fata che ha lanciato l'incantesimo deve continuare a concentrarsi per tutta la durata degli effetti.

Nota che alcune creature sono naturalmente immuni agli effetti del freddo; e che le creature protette da resistenza al freddo o simili effetti non subiscono nessun danno da questo incantesimo.

Alle fate piace questo incantesimo perché i suoi effetti sono deboli, non spettacolari e possono infierire su una creatura malvagia senza rivelare la loro presenza.

Pioggia *

Raggio d'azione: 6 metri per livello

Durata: 1 round per livello

Effetti: Crea una pioggia leggera in un diametro di 9 m + 3 m per livello nel raggio d'azione

Questo incantesimo prende tutto il vapore acqueo

nel raggio d'azione e lo trasforma in pioggia leggera. Nota che una fata di basso livello sarà all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo.

Questo incantesimo viene usato principalmente per innaffiare le piante, rendere la strada sdruciolevole, spegnere fuochi, ecc. La pioggia diventa nebbia in un'area doppia quando incontra del fuoco magico (come un muro di fuoco). Se la temperatura è sotto lo zero, la pioggia si tramuta in nevischio (tra 2 e -2 °C) o in neve (da -3 °C in poi).

Il freddo magico (come la tempesta di ghiaccio) applicato agli effetti della pioggia, la trasforma in ghiaccio.

L'incantesimo inverso è evaporazione. Causa l'evaporazione dell'umidità all'interno dell'area di effetto, o cancella gli effetti dell'incantesimo pioggia. Nota che questo non è un incantesimo potente; non può far evaporare più di 2 litri d'acqua, contenuti nell'area di effetto, per livello del lanciatore. Questo è comunque abbastanza per asciugare un pavimento appena pulito, vestiti o altre cose.

Una variante offensiva dell'incantesimo evaporazione, è disidratazione. Diversamente dall'evaporazione, viene utilizzato su creature viventi nell'area di effetto (che è un quarto di quella normale—esempio, 3 m di diametro al 1° livello, 3,75 m al 2° livello, ecc.). Tutte le creature all'interno dell'area devono effettuare con successo un TS contro Incantesimi con un bonus di +2 o perdere 1 pf. Nota

che molte creature non mortali (golem, non-morti, elementali non dell'acqua, ecc.) sono totalmente immuni a questo tipo di attacco. Come il gelo, questo incantesimo offensivo è uno dei preferiti dalle fate.

Sentinella

Raggio d'azione: 3 metri

Durata: 2-8 turni + 1 turno per livello

Effetti: Piante o animali possono diventare sentinelle

Quando viene lanciato l'incantesimo sentinella, la fata fa in modo che una specifica pianta o un animale lì vicino reagisca alla presenza di qualsiasi creatura vivente più grande di un topo, cioè qualsiasi cosa più grande di 14 dm³ di volume o più pesante di 1,3 Kg. Appena una creatura vivente passa vicino alla pianta o all'animale, o la tocca, o la disturba in qualche modo, emette un forte lamento che può essere sentito entro un raggio di 18 metri (sottraete 3 metri se ci sono porte che ostacolano il suono, e 6 metri per spessi muri). Il lamento dura un round, poi si placa. I non-morti non fanno reagire la sentinella, mentre lo fanno le creature invisibili. Le creature che tentano di passare sopra la sentinella vengono scoperte comunque.

Secondo Livello

Cavallo-Giunco

Raggio d'azione: Vedi sotto

Durata: fino a un'ora per livello

Effetti: Trasforma un giunco in un cavallo-palafreno

Questo incantesimo va lanciato su un grosso giunco del tipo di quelli che si trovano nelle paludi. Deve essere lanciato su un giunco vivo, ancora piantato in terra. Appena l'incantesimo è completato il giunco può essere raccolto; può restare sotto l'effetto dell'incantesimo per 1 ora per livello del lanciatore. Durante questo periodo di tempo, se ci si mette a cavalcare sul giunco, come se lo si cavalcasse e viene pronunciata la parola "borran" tre volte ad alta voce, questo diventerà un cavallo-palafreno in grado di correre normalmente. Se il "fantino" pronuncia di nuovo la stessa parola di prima tre volte, il cavallo ritorna in forma di giunco. Se la durata dell'incantesimo non è già finita, il giunco può ancora diventare un cavallo; ma una volta che la durata dell'incantesimo ha termine, il cavallo si trasforma per sempre nella sua forma originale di giunco.

Il cavallo-giunco ha tutte le caratteristiche (movimento, CA, ecc.) di un normale cavallo-palafreno, tranne per il fatto che non può attaccare. Se ucciso, ritorna in forma di giunco, come se l'incantesimo fosse finito.

Il cavallo-giunco è il mezzo di trasporto favorito dalle fate in grado di lanciare incantesimi che non sono abbastanza potenti e importanti da avere un colpixy.



INCANTESIMI DELLE FATE

Corda Magica

Raggio d'azione: 9 metri
Durata: 1 round per livello
Effetti: Controlla le funi

Questo incantesimo permette alla fata di controllare qualsiasi oggetto simile ad una fune come radici, viti, corde di cuoio, corde di fibra vegetale, ecc. L'incantesimo agisce su 15 metri di corda normale (1,2 cm di diametro) + 1,5 metri per livello del lanciatore. I comandi che si possono dare a una fune sotto l'influenza dell'incantesimo corda magica includono: arrotolare (forma una pila ordinata), arrotolare ed annodare, avvolgere, avvolgere ed annodare e l'inverso di tutti questi comandi. La fune deve essere entro 30 cm dall'oggetto a cui si deve arrotolare o legare, così deve spesso essere lanciata verso il bersaglio.

Silenzio Individuale

Raggio d'azione: 0 (tocco)
Durata: 12 turni
Effetti: Permette di non fare alcun rumore

Questo è una versione dell'incantesimo silenzio (raggio 4,5 m) che ha effetti su un solo individuo. Può essere usato come offensiva, ma è anche usato spesso per non essere notati (specialmente se combinato con l'invisibilità).

Sonno Fatato

Raggio d'azione: 72 metri
Durata: 4-16 (4d4) turni
Effetti: Cadono addormentati 2-16 DV di creature viventi entro un'area di 12 m di lato o vedi sotto

Questo incantesimo simile all'incantesimo dei maghi sonno descritto a pagina 40 del Manuale del Giocatore del Set Basic. La differenza sta nel fatto che può essere focalizzato su una creatura con più di 4+1 DV. Il giocatore deve lanciare 1d4, aggiungere il livello della fata; se il totale è minore del numero di DV del bersaglio, l'incantesimo fallisce. Se invece il totale è maggiore o uguale ai DV della vittima, questa cade addormentata per 4-16 turni, a meno che non effettui con successo un TS contro Incantesimi.

Certe creature sono sempre immuni al sonno. Tra queste ci sono i non-morti, le creazioni magiche e ogni altro essere che non può dormire.

Esempio: Uno spiritello di 6° livello incontra un gigante delle colline arrabbiato (8 DV). Il giocatore-spiritello deve lanciare 1d4+6 (il livello dello spiritello); se il totale è 8 o più, il gigante deve effettuare con successo un TS contro Incantesimi o cadere addormentato.

TERZO LIVELLO

Dona Invisibilità ai Mortali

Raggio d'azione: 0 (solo tocco)
Durata: 1 turno per livello del lanciatore
Effetti: Invisibilità ai mortali

Con questo incantesimo qualsiasi creatura o oggetto di taglia minore o uguale a quella di un orco verrà reso invisibile ai mortali. Le creature involontarie possono tentare un TS contro Incantesimi.

Forma Gassosa

Raggio d'azione: Tocco
Durata: 1 turno per livello del lanciatore
Effetti: Trasforma il soggetto in una nuvola di gas

Questo incantesimo mima gli effetti della pozione della forma gassosa (vedi il Manuale del DM del Set Basic a pagina 31). Può essere lanciato sul lanciatore stesso o su un'altra creatura; una vittima involontaria può tentare un TS contro Incantesimi.

Paura

Raggio d'azione: Speciale
Durata: Istantanea
Effetti: Fa scappare impaurita la vittima

Questo incantesimo è identico agli effetti della bacchetta della paura, ma il TS è contro gli Incantesimi e non contro le Bacchette.

QUARTO LIVELLO

Arma Magica

Raggio d'azione: Tocco
Durata: 5 round per livello
Effetti: Rende un'arma temporaneamente magica

Qualsiasi arma su cui viene lanciato questo incantesimo diventa magica per tutta la durata dell'incantesimo. non ha bonus sui pf inflitti e sui Tiri per Colpire, ma può essere usata contro i licantropi, non-morti vari, gargoyle, alcuni esseri incorporei e altre creature che sono invulnerabili alle armi normali.

Cura Malattia o Cecità

Raggio d'azione: Tocco
Durata: Permanente
Effetti: Una creatura vivente

Questo incantesimo mima gli effetti degli incantesimi clericali cura malattie e cura cecità. Solo uno dei due mali può essere curato; se una vittima soffre di entrambe i mali c'è un'eguale possibilità che l'incantesimo curi uno o l'altro.

Dona Seconda Vista

Raggio d'azione: Tocco

Durata: 1 giorno per livello

Effetti: Dona la "seconda vista" ad occhi mortali

Lanciandolo sugli occhi mortali, questo incantesimo permette la percezione di una fata, invisibile o sotto l'effetto di un cambiaforma, nel suo vero aspetto. E' un incantesimo molto serio per tutto il popolo fatato, in quanto riguarda la loro privacy. Questo incantesimo non viene mai trovato su pergamena. I personaggi che lo usano indiscriminatamente si ritroveranno ad essere evitati dalle altre fate, se non perfino dichiarati fuorilegge o nemici del Regno delle Fate.

Quinto Livello

Creazione di Animali Normali

Raggio d'azione: 9 metri

Durata: 1 turno

Effetti: Crea uno o più animali

Questo incantesimo è molto simile all'incantesimo dei maghi di 7° livello creazione di mostri comuni. La differenza è che possono venire creati solo animali normali (come serpenti, topi, pipistrelli, orsi, uccelli, cani, gatti, elefanti, ecc.; nessun umanoide, con intelligenza simile a quella umana e con particolari abilità magiche).

Roccia

Raggio d'azione: 0 (solo il lanciatore)

Durata: 2 turni per livello del lanciatore

Effetti: Permette al lanciatore di trasformarsi in pietra

Questo incantesimo è identico a quello dei maghi statua, ma il lanciatore si tramuta in una roccia simile a quelle circostanti, non in una statua di sé stesso.

Sesto Livello

Metamorfosi di Oggetti Naturali

Raggio d'azione: 36 metri

Durata: Permanente

Effetti: Cambia la forma di un oggetto naturale o di una creatura

Questo incantesimo è come quello di 8° livello dei maghi metamorfosi di ogni oggetto, tranne che gli oggetti devono essere di legno, di carne o di minerali naturali. Le leghe metalliche (bronzo, acciaio, ottone) non sono influenzate dall'incantesimo. In più, non è possibile trasformare un oggetto da un tipo di Regno ad un altro; per Regno si intende Regno naturale: Animale, Vegetale, Minerale.



Le abilità sono regole opzionali. Riflettono le abilità generali non direttamente collegate al combattimento, furto e uso magico, che il personaggio può imparare. Se il DM decide di usare le abilità, molti dei personaggi silvestri possono imparare abilità speciali utili alla sopravvivenza nel loro ambiente.

Gli accessori per D&D®, Atlanti, contengono informazioni aggiuntive riguardo le abilità. Le abilità descritte qui sono solo alcune di quelle che le creature silvestri possono imparare nei loro viaggi.

Vedi "Personalità della Foresta" per esempi di personaggi con abilità.

Abilità Iniziali

Tutti i PG iniziano con 4 abilità. Quelli con Intelligenza eccezionale (13+) possono conoscerne di più; il numero di abilità in più è lo stesso del numero di lingue in più—cioè, un'Intelligenza di 13-15 da un'abilità extra (per un totale di 5); 16-17, due; 18, tre.

Raccomandiamo i seguenti suggerimenti per limitare la scelta delle abilità iniziali, rispecchiano il background della razza. Sarà il DM a decidere alla fine quali abilità un personaggio potrà imparare e quali no.

Brownie: Due o più abilità fra le seguenti: artigianato (formaggio e vinificazione), lavoro (pulizia e agricoltore), professione (cuoco); altre abilità di partenza possibili: altre abilità di artigianato/lavoro/professione, nascondersi, conoscenza (una storia di una famiglia/genealogia), sopravvivenza nella foresta e cavalcare (coltpixy).

Centauro: Scegliete fra le seguenti: artigianato (fabbricante d'armi, fabbricante d'archi/frecce, vinificatore e formaggio), bere, mangiare, conoscenza (storia della sua tribù, conoscenza/identificazione di piante/animali), professione (medico e scienza (astrologia/astrologia)).

Diavoleto silvestre: Prendete il saper cavalcare (enormi ragni dei boschi); più altre scelte fra le seguenti: domatore di animali (enormi ragni dei boschi), artigianato, nascondersi, cacciare, sopravvivenza nella foresta e cercare tracce.

Dragheto Silvano: Le abilità iniziali di queste creature riflettono probabilmente quelle delle comunità degli elfi o degli halfling nel quale vivono. (Vedi gli Atlanti—o Gli Elfi di Alfheim o Le Cinque Contee—per i dettagli.) Per i draghetti silvani che non hanno vissuto fra i semi-umani, il DM e i giocatori dovrebbero decidere le abilità appropriate per il background del personaggio.

Driade: Conoscenza (piante), orticoltura; più qualsiasi altre due (devono essere prese dalla cultura umana o della foresta).

Treant: Scegliete fra le seguenti: bere (sempre con un minimo di +2), orticoltore, conoscenza (alcune aree della foresta), scienza (botanica, ecologia, biologia, zoologia, ecc.) e cantastorie.

Fauno: Suonare (siringa da pastore); e poi scegliete fra le seguenti: artigianato (vinificatore), bere,

sopravvivenza nella foresta, nascondersi, cacciare e cercare tracce.

Folletto: Prendete ballerino; poi scegliete fra le seguenti: domatore di animali, nascondersi, cacciare, conoscenza, professione, sopravvivenza nella foresta, cantare e cercare tracce.

Leprecauno: Prendetene almeno due di artigianato (due campi diversi o uno approfondito); in più scegliete fra le seguenti: contrattare, ballerino, bere, giocatore d'azzardo, nascondersi, conoscenza, lavoro, persuasione, professione, cavalcare (coltpixy) e cantastorie. Le prime due abilità di un "cluracauno" sono il bere e vinificatore.

Pooka: Molti Pooka iniziano con bere, giocatore d'azzardo e cantastorie; più un'altra abilità.

Sidhe: Qualsiasi. E' consigliato il saper cavalcare.

Hsiao: Devono essere prese almeno due abilità di conoscenza o di scienza (può essere una con conoscenza approfondita oppure due di campi differenti); in più scegliete fra le seguenti: nascondersi, cacciare, sopravvivenza nella foresta, persuasione, cantare e cantastorie.

Spiritello: Come il folletto.

Perfino al di là di questi suggerimenti, il DM ha il potere di decidere quali abilità siano plausibili e quali no per il personaggio silvestre. Ma se il giocatore riesce a fornire sufficienti ragioni sul perché il suo personaggio possa avere una certa abilità, non c'è ragione di negargliela.

Ricordate ancora le limitazioni fisiche; un treant non potrà mai imparare a ballare, così come un centauro non potrà mai imparare a cavalcare.

Come Usare le Abilità

Ogni abilità è basata su una caratteristica del personaggio (Forza, Intelligenza, ecc.). Ogni volta che sorge una situazione in cui un'abilità di un personaggio è appropriata, il DM deve chiedere al personaggio di tirare 1d20 contro la sua caratteristica corrispondente. Se il risultato del dado è minore o uguale alla caratteristica, l'uso dell'abilità ha avuto successo. Il DM può decidere di modificare il tiro del dado con dei modificatori per compiti difficili o facili, ma un tiro di 20 fallisce sempre.

Migliorare le Abilità

Se il personaggio desidera può fare in modo che la sua abilità sia maggiore della caratteristica su cui è basata. Per fare ciò potete "scambiare" la scelta di una nuova abilità con l'incremento di una già posseduta. Ogni volta che si migliora un'abilità si riceve un +1 permanente al tiro per quell'abilità. (Ricordate ancora che un tiro di 20 fallisce sempre.)

Nuove Abilità

Con il passare del tempo, una creatura può acquisire nuove abilità o migliorare quelle che già possiede. Tutti i personaggi ottengono una nuova abilità ogni

4 livelli d'esperienza. Quindi, ottengono le 4 abilità iniziali al 1° livello, un'altra abilità al 5°, un'altra al 9°, e così via. Ogni nuova abilità può essere usata per aumentarne una già posseduta o per ottenerne una nuova.

Abilità Suggerite

Abilità dell'Intelligenza

Artigianato: E' un tipo di professione a scelta; esempio, fabbricante di scarpe, sarto, taglia pietra, fabbricante d'archi/frecce, vinificatore, formaggioiaio, ecc.

Nascondersi: Le creature silvestri sono per la maggior parte piccole e sono brave a nascondersi nelle loro foreste. Il tiro per l'abilità ha i seguenti modificatori cumulativi: molti ripari (alberi, ecc.), +1; piccoli ripari (bassi cespugli, ecc.), -1; muoversi mentre ci si nasconde, -2; ripari molto piccoli (erba, ecc.), -3; terreno non-silvestre (città, ecc.), -3; nessun riparo (terreno spoglio), -5; 1°-3° livello, -1; 7°-10° livello, +1.

Cacciare

Cercare tracce: Le creature silvestri sono bravissimi cacciatori e cercatori di tracce quando sono nelle loro foreste. Il tiro per l'abilità viene modificato cumulativamente come segue: tracce recenti (entro un'ora), +1; tracce vecchie (più di sei ore), -1; tracce molto vecchie (più di 24 ore), -3; 1°-3° livello, -1; 7°-10° livello, +1; sopra gli 800.000 PX, +2.

Una creatura silvestre può anche cercare di nascondere le tracce, usando la stessa tecnica. Se un controllo sull'abilità, fatto da uno cerca di nascondere le proprie tracce, ha successo, sottraete l'ammontare del tiro del dado dal punteggio su cui il suo inseguitore dovrà fare il controllo sull'abilità.

Conoscenza: Un campo di studio; esempio, conoscenza di piante o animali, storia dei centauri, ecc.

Lavoro: Un tipo di professione manuale; esempio, agricoltore, pulizia, ecc.

Professione: Un tipo di lavoro più intellettuale; esempio, cuoco, infermiere, ecc.

Scienza: Una branca della scienza; esempio, astrologia/astrologia, ecologia, ecc.

Sopravvivenza nella Foresta

Abilità della Saggezza

Contadino: Vuol dire coltivare piante e allevare animali. E' un'abilità della Saggezza perché dipende dalla sensibilità di capire le piante e gli animali.

Domatore di Animali: Scegliete un tipo di animale; esempio, gli enormi ragni del bosco.

Orticoltura: L'orticoltura è semplicemente il giardinaggio. E' un'abilità della Saggezza per gli stessi motivi di contadino.

Abilità della Destrezza

Danzare

Giocatore d'Azzardo

Saper Cavalcare: Uno specifico tipo di animale; si possono cavalcare altri animali, ma con una modifica al tiro di -4.

Abilità della Costituzione

Bere: Il bere ed il mangiare sono abilità importanti per molte creature, come i centauri, appresa attraverso anni di carestie e/o siccità quando quelli che sopravvivevano erano quelli che erano in grado di consumare molto di tutto ciò che c'era di commestibile. Un controllo sull'abilità che ha successo vuol dire che il personaggio è in grado di consumare una porzione più grande del normale. Questo porta al fatto che, poi, il personaggio potrà andare avanti senza cibo e/o bevande senza effetti avversi; quando sono coinvolti degli intossicanti, come l'alcool, un controllo effettuato con successo significa che la creatura è in grado di non sentirne l'influenza.

Mangiare: Vedi bere, sopra.

Abilità del Carisma

Cantare: Vedi recitare, sotto.

Cantastorie: Vedi recitare, sotto.

Persuasione

Recitare: Molte fate sono amanti delle recite e delle performance improvvisate. Con il recitare e le altre abilità simili, il controllo è richiesto solo per improvvisazioni o ruoli particolarmente difficili da memorizzare, o per vedere se la prestazione è veramente straordinaria.

Suonare: Un tipo di strumento, scelto dal personaggio a seconda del background. Vedi anche recitare, sopra.

Le Abilità e il DM

E' responsabilità del DM che i giocatori non abusino delle loro abilità, ottenendo risultati inappropriati. E' altresì responsabilità del DM premiare quei giocatori che sfruttano con sagacia le loro abilità durante l'avventura.

Chi Decide

E' il DM che decide quando un giocatore può effettuare un controllo sulla propria abilità (sebbene un giocatore può, e dovrebbe, suggerirlo) ed è sempre lui che ne decide gli effetti.

Il DM non dovrebbe permettere ai giocatori di tirare in continuazione, ma solo nei momenti critici della partita.

Esempio: Un personaggio ha l'abilità di sopravvivenza nella foresta. Sarebbe irragionevole far tirare i dadi al personaggio ogni ora; ma, a seconda del contesto, sarebbe appropriato fargli tirare ogni giorno, ogni settimana o ogni mese quando c'è bisogno di foraggiare per cibo e acqua, e solo nelle terre boschive e selvagge.

Uso del Tempo e delle Risorse —

Il DM deve decidere quanto tempo trascorre mentre il giocatore effettua il suo tentativo. Potrebbero servire 30 secondi per trovare delle tracce; ma foraggiare nella foresta potrebbe impegnare diverse ore. Le abilità di conoscenza e di scienza richiedono una quantità di tempo che dipende dalla difficoltà del problema.

Nota che l'uso delle abilità può richiedere materiali, attrezzi, servizi e altre risorse simili.

Esempio: Esplorando delle rovine degli Emirati di Ylaruam, sorge un quesito sulle antiche credenze del popolo Ylariano, che potrebbe dare un indizio sull'antica cultura di Nithia. Uno hsiao del gruppo ha l'abilità di conoscenza (folklore di Ylari prima di Al Kalim). Se ha successo nel controllo sull'abilità, conosce la risposta.

Un personaggio con la conoscenza (folklore) che è molto generale, potrebbe conoscere l'informazione solo su un tiro molto buono (-5 o più); e molto probabilmente servirebbero ricerche in biblioteche per 1-6 giorni per trovare la risposta.

Altri Usi per le Abilità'

Dovete rendervi conto che le abilità servono per aiutare ad interpretare il personaggio. Aiutano a capire chi è il personaggio, da dove viene e perché si comporta in un dato modo. I DM dovrebbero premiare i giocatori che usano le loro abilità scaltramente, o perfino lasciarle soffuse nella personalità del personaggio. Un personaggio con la conoscenza (mitologia), per esempio, potrebbe avere l'abitudine di confrontare sempre le imprese del gruppo con gli atti leggendarî degli Immortali.

Il DM può utilizzare queste abilità come esche per attirare i personaggi nelle avventure. Se un personaggio vuole imparare una nuova abilità o incrementarne una vecchia, potrebbe dover viaggiare per trovare un istruttore. Un personaggio con un talento particolare o poco comune potrebbe essere obbiettivo di PNG che vogliono assoldarlo o consultarlo.

Tabella 18: Movimento ed Ingombro

Velocità	Ingombro Massimo (in mo)												
			Diavoletto		Draghetto								
	Brownie	Centauro	Silvestre	Silvano*	Driade	Fauno	Folletto	Hsiao	Leprecauno	Pooka	Sidhe	Spiritello	Treant
0	1.201+	8.001+	201+	3.001+	2.401+	1.801+	201+	501+	101+	2.401+	2.401+	151+	10.001+
4,5 (1,5) m	1.200	8.000	200	3.000	2.400	1.800	200	500	100	2.400	2.400	150	10.000
9 (3) m	800	7.500	150	2.750	1.600	1.500	150	350	50	1.600	1.600	75	5.000
18 (6) m	600	6.000	75	1.500	1.200	1.200	75	200	20	1.200	1.200	25	2.000
27 (9) m	400	4.000	25	750	800	900	25	100	—	800	800	—	—
36 (12) m	200	3.000	—	500	400	600	—	—	—	400	400	—	—
45 (15) m	—	2.000	—	—	—	300	—	—	—	—	—	—	—
54 (18) m	—	1.000	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

* In forma di draghetto; per le forme di elfo e di halfling, usate le tabelle di ingombro standard (Manuale del Giocatore Set Basic)

Tabella 18a: Movimento ed Ingombro—Volando

Velocità	Ingombro Massimo (in mo)			
	Draghetto			
	Silvano*	Folletto	Hsiao	Spiritello
0	601+	41+	301+	31+
4,5 (1,5) m	600	40	300	30
9 (3) m	200	35	250	25
18 (6) m	—	25	200	20
27 (9) m	—	20	150	15
36 (12) m	—	15	100	10
45 (15) m	—	10	75	5
54 (18) m	—	5	50	3
63 (21) m	—	—	20	—

* In forma di draghetto; per le forme di elfo e di halfling, usate le tabelle di ingombro standard (Manuale del Giocatore Set Basic)

Nota: Quelli in grado di volare che hanno dei carichi (cioè quelli la cui velocità è minore del massimo) devono far riposare le loro ali per un turno dopo ogni tre turni di volo.

Esempio: Un centauro indossa una bardatura a piastre (ingombro 1.500 mo) e trasporta 1.250 mo in altre armi ed equipaggiamento. Il suo ingombro totale è di 2.750, e la sua velocità di 36 (12) metri.

Uno hsiao sta indossando un'armatura (ingombro 100 mo). Può volare solo alla velocità di 36 (12) metri; ma può camminare alla sua velocità normale di 27 (9) metri. Dovrà riposarsi dopo ogni tre turni di volo. Se si carica di altro equipaggiamento ed il suo ingombro supera le 100 mo, la sua velocità di volo si ridurrà a 27 (9) metri e potrà camminare alla velocità ridotta di 18 (6) metri.



Molte creature giocanti hanno bisogno di equipaggiamenti speciali; questa sezione fornisce degli spunti per andare incontro alle loro esigenze.

I costi menzionati devono essere presi come minimi, ma sono solo spunti. Considerate anche che tutto l'equipaggiamento speciale è molto raro; il solo andare in cerca di oggetti rari può essere la base di semplici avventure.

Armatura: Gli scudi in miniatura costano il doppio del normale; le armature in miniatura costano il triplo. Tutte forniscono al piccolo indossatore la stessa CA di quelle normali.

I seguenti tipi di armature possono essere disponibili (sebbene sempre rare) nella vostra campagna (il costo e l'ingombro sono in mo, la CA tiene conto della CA naturale della creatura).

Tabella 19:

Speciali Tipi di Armature per gli Esseri Silvestri

Tipo	CA	Costo	Ingombro
Armatura a piastre in bronzo	4	80	500
Armatura per hsiao	4	200	100
Bardatura, centauro:			
di cuoio	6	650	600
di maglia	4	1.300	1.200
a piastre	2	2.600	1.500
Scudo di bronzo	(-1)	20	100
Scudo di legno	(-1)	7	75

L'armatura per lo hsiao copre il capo ed il torso del volatile, è fatta per la maggior parte di cuoio con alcune borchie. Deve essere attentamente costruita in modo da permettere allo hsiao il libero movimento ed il volo. Lo hsiao non è in grado di indossare o di togliersi l'armatura senza assistenza.

Armi in Miniatura: Costano il doppio del normale; il danno dovrebbe essere uno o due dadi in meno (considerando 1 pd, 1-2, 1-3, 1d4, 1d6, 1d8,

1d10, e 1d12 come scala); per esempio una spada per folletto dovrebbe costare non meno di 20 mo ed infliggere 1d4 di danno; la stessa spada, ma fatta per un brownie, costerebbe lo stesso ma infliggerebbe 1d6. L'ingombro è lasciato alla stima del DM (considerate la grandezza dell'arma normale, e fate un rapporto con la grandezza dell'arma in miniatura).

Armi non ferrose: Dato che il ferro è proibito alle Sidhe, le loro armi sono solitamente di pietra (come la selce), di bronzo o di leghe speciali. Le armi in bronzo ed in pietra costano il 50% in più delle loro equivalenti in ferro, e quelle in lega non costano meno di cinque volte il normale. Le armi in pietra ed in bronzo si spuntano presto; dopo 7-12 round di uso in mischia, hanno bisogno di riparazioni, e, finché non le ricevono, infliggono 1 pd in meno ogni volta (minimo 1 pd). Lo spuntamento non viene applicato alle armi come le mazze.

Viene applicato lo stesso costo delle armi non ferrose a quegli oggetti che devono essere costruiti senza ferro (lanterne, ecc.).

Suggeriamo ai giocatori e a i DM di progettare l'equipaggiamento speciale, nuovo o variazioni di quello normale già esistente, che è adatto alla vita ed ai corpi degli esseri silvestri.; per esempio, uno zaino che si indossa sul torace progettato per gli hsiao.

DENARO INIZIALE

Gli esseri silvestri dovrebbero cominciare con l'equivalente di 30-180 mo (3d6x10), come gli altri personaggi. Comunque, non sarà, per la maggior parte, denaro contante, ma in altre forme. L'equipaggiamento è una forma, e probabilmente equipaggiamento speciale, trovato nel proprio luogo d'origine, prima di essere "volati dal nido". Altre forme possono essere pietre preziose, piccoli pezzi di gioielleria, sculture di valore, ecc. Trovare nelle terre umane qualcuno a cui vendere questi oggetti per ricavarne del denaro può essere un punto di partenza.

Olyrrhoe: Pensate per un momento alla cultura generale delle società, stati e culture del Mondo Conosciuto. Gli uomini, grazie ad abilità e numero, dominano su tutto; i loro vasti imperi e piccoli regni governano i continenti. E si può dire che, quegli uomini che non hanno ancora un'organizzazione o uno stato politico aspirano ad averlo.

Dall'altra parte ci sono le culture semi-umane ed umanoidi che devono coesistere con quelle umane. Alcuni, come Alfheim e Casa di Roccia, perfino l'arido impero di Thar, cercano di emulare il modello politico umano. Dappertutto, il numero e le circostanze forzano la società a rimanere su piccola scala: clan, tribù, isole di società in mari selvaggi di egemonia umana.

Come possono le razze silvestri entrare in questo quadro? Non molto facilmente.

Due razze silvestri, centauri e diavoletti silvestri, hanno i modelli politici simili a quelli umani e semi-umani; ma la loro natura gli impedisce di seguirne gli esempi. Noi centauri ci teniamo a numero ridotto per sopravvivenza; e la natura Caotica dei diavoletti silvestri è così soverchiante rispetto all'ordine sociale che impedisce l'evoluzione dei gruppi.

Gli hsiao sono in qualche modo simili ai semi-umani, ma si mantengono in piccoli gruppi, limitati ancora dalla loro natura.

I fauni, come regola, non comprendono l'organizzazione e la politica. Si possono raccogliere in gruppi, ma non c'è un leader, e la loro unità è semplicemente il fatto di essere nello stesso luogo ed avere gli stessi impulsi.

Le driadi tendono ad essere solitarie e sono legate al loro albero-anima; non hanno una cultura o società definita come tale. Quelle di loro che non si sono ancora unite ad un albero-anima si mischiano con le altre culture e solitamente seguono la massima, "Quando sei in Thyatis, comportati come una Thyatiana": in Alfheim adottano la cultura elfica; in Karameikos la cultura di Karameikos, e così via.

I treant non sono molti; ognuno potrebbe avere la propria cultura e storia, ma non si organizzano in società.

Così, quello che si può vedere di queste razze sono personaggi decentralizzati. Mentre gli umani ed i loro vicini di razza si uniscono insieme per formare organizzazioni sempre più grandi, per varie ragioni molti esseri silvestri non possono fare lo stesso, perfino volendo. Ciò significa che non ci sarà mai, almeno nel significato umano, un regno di satiri o di treant.

Ma ogni razza silvestre ha la propria nicchia nel mondo; e in un certo senso forma una cultura e una società—o forse si può dire meglio un'ecologia. La natura di questa "ecologia" varia di luogo in luogo, in accordo con gli indigeni locali. Al di là degli esseri silvestri stessi, un benevolo abitante dei boschi umano, druidi ed elfi, come anche piante ed animali, possono far parte della società silvestre. Sebbene sia vista come una cosa ben definita, la società silvestre non ha confini; è in flusso continuo con i cicli e l'evoluzione della natura.

Una parte importante nella cultura silvestre sono le razze fatate. Nello stesso tempo, comunque, molte fate sono parte di altre strutture sociali: il Regno Buono, o Regno del Sole (come opposizione al regno sotterraneo, Annwn).

Per spiegare la natura unica delle culture della foresta e del Regno Buono, questo capitolo viene dedicato alla descrizione di una piccola regione del Mondo Conosciuto. I suoi abitanti non gli danno un nome; per loro, non ha un confine ben preciso (indifferentemente dai confini dei mortali di Alfheim e Darokin); ma possiamo chiamarla Terra dei Sogni, dato il punto di magia benevola il quale è la peculiarità meglio conosciuta.

La Terra dei Sogni

La Terra dei Sogni è una piccola area; approssimativamente un quadrato di 800 metri per lato, nell'Alfheim sud occidentale (vedi Gli Elfi di Alfheim per una più completa descrizione). Sebbene appaia come una normale parte della foresta, è un punto intensamente magico, considerato come un tesoro unico della regione elfa. Sebbene non ci vivano elfi la loro razza fa pellegrinaggi sul luogo a causa dell'ambiente magico che aiuta ad alleviare lo stress dei loro secoli di vita mortale; rinfrescati ritornano alla loro società. Si dice che le persone che non sono elfi soffrano di cambiamenti di personalità, a volte drastici, dopo aver passato del tempo nella Terra dei Sogni.

Pochi elfi e solo pochi altri mortali, sanno che in realtà la Terra dei Sogni è la capitale del Regno Buono; qui Oberone, il Gran Re delle Fate e la sua Regina Titania, tengono la loro Corte. Le fate eliminano la pioggia notturna su Alfheim per alcune occasioni.

L'area della foresta che abbiamo chiamato Terra dei Sogni, che si estende fino in Darokin, è brulicante di vita. Fate, treant, centauri, driadi, fauni, perfino hsiao e diavoletti silvestri, vivono lì, come anche gli elfi.

Nella Terra dei Sogni, ogni razza ha una sua origine. Diversamente da come tutti credono, i fauni, le driadi ed i treant nascono naturalmente come parte della foresta. I diavoletti silvestri si evolsero nell'Alfheim orientale, vicino a Stalkbrow, come appendice delle fate, e si sono espansi, poi, attraverso la foresta di Canolbarth.

I centauri hanno una lunga storia di migrazioni; molti di quelli che vivono nella Terra dei Sogni arrivarono lì migliaia di anni fa, migrati dalle steppe e radure di quelle regioni che ora vanno sotto il nome di Kanato di Ethengar e Clan Atruaghin, cercando verdi prati e rifugio dalla competizione fra uomini ed umanoidi. L'abbondanza di risorse in Canolbarth ha convinto i centauri a stabilirsi.

Ci sono almeno tre nidi di hsiao attivi nella Terra dei Sogni. Sebbene il luogo fu originariamente solo qualcosa di conveniente per le coppie che si costituivano, la Terra dei Sogni si è rivelata un luogo eccellente per la contemplazione pacifica. In più, molti hsiao sono attratti da Alfheim a causa dei numerosi luoghi magici e perché vogliono capire quale ordine li governa.

Società della Foresta

Fra le razze della Terra dei Sogni, solo le fate e gli elfi hanno un tipo di struttura sociale su larga scala. Gli elfi, per esempio, si organizzano in clan e hanno città dove molti della loro razza vivono fianco a fianco. Molte fate sono cittadine del Regno Buono, governato da Oberone. Alcuni del Popolo Buono si organizzano



I Reami Silvestri

in strutture locali più piccole, non diversamente dai domini umani. Molte delle razze silvestri non formano nessun tipo di società. Come già visto, la loro natura ed il loro ruolo nell'ecologia della foresta ne limita l'aumento di densità della popolazione. Ma la foresta ha molte nicchie; una regione, per esempio, è in grado di ospitare una sola tribù di centauri. Ma la stessa regione può ospitare un nido di hsiao, un treant o due, diversi fauni e driadi, e forse anche un piccolo clan di diavoletti silvestri, senza nominare le molte piante ed animali. Tutti questi esseri possono coesistere relativamente in pace in quanto riempiono spazi diversi e non competono per l'ottenimento delle stesse risorse.

La relazione fra queste e le altre razze (possibilmente includendo fate, uomini, elfi, umanoidi, draghi, altri mostri, ecc.) definisce la società della foresta.

Nella Terra dei Sogni, la società della foresta è formata principalmente da centauri, elfi, fate, fauni, driadi, animali normali, treant, hsiao e diavoletti silvestri. Vivono nella regione alcuni esseri metamorfi (vedi il Manuale del DM del Set Master) che, solitamente, sono particolarmente amichevoli con le Sidhe e le driadi. In Alfheim possono essere trovati altri mostri, ma provengono quasi tutti dai punti di magia nera (Alberoscudo), o sono penetrati nella regione da Darokin; i mostri raramente vivono a lungo, spesso cadono sotto le spade e le frecce degli elfi o degli umani.

Possono anche essere incontrate nella Terra dei Sogni alcune creature rare o fantastiche; si dice che Loch Eadaigh sia abitato da pesci parlanti, per esempio, come anche da alcuni strani mostri marini. Nella foresta vengono visti a volte anche gli unicorni.

Ad eccezione dei diavoletti silvestri, che sono così sgradevoli da andare difficilmente d'accordo a lungo con altre razze, le razze silvestri sono in buoni rapporti. Cooperano e comunicano l'una con le altre quando necessario, specialmente in situazioni che riguardano la salute della foresta.

Le tribù di diavoletti silvestri sono solitamente molto impegnate a sopravvivere. Le altre razze li evitano, e solitamente cercano di contenerli nelle parti della foresta più inospitali (le quali sono adattissime per i diavoletti silvestri). Sono raramente una minaccia per la società della foresta, così la loro presenza viene tollerata; se si allargano troppo, le altre razze unite sono una forza sufficiente per farli tornare al loro posto.

Chi mantiene le razze unite sono gli hsiao. Queste creature simili a gufi odiano il combattimento e tendono perciò ad assumere altri esseri della foresta come guardie. Nella Terra dei Sogni non c'è grande bisogno di protezione come in altre regioni selvagge, ma le occasionali dipartite dei mostri da Alberodrigo sono abbastanza per averne bisogno. I centauri sono particolarmente adatti per pattugliare il terreno; sono inoltre formidabili alleati gli unicorni. I fauni sono

molto indipendenti, ma basta offrirgli o promettergli un po' da bere e si riesce ad avere i loro favori. Anche i folletti possono servire come guardie. Gli hsiao stipulano dei patti di mutua difesa con gli esseri del vicinato, come driadi, treant e qualsiasi fata. Il successo di una difesa di molti boschi è merito della rete di comunicazione e cooperazione organizzata dagli hsiao.

Non ci sono leggi o strutture formali nella società della foresta. Quando due creature sono incapaci di risolvere una disputa, spesso vanno in cerca di uno hsiao come arbitro, sebbene non ci siano garanzie che la parte perdente faccia ciò che viene stipulato. Molte creature hanno imparato a vivere con tutte le altre. Se ci sono fauni nelle vicinanze, per esempio, uno, semplicemente, evita di lasciare oggetti nei dintorni che potrebbero suscitare l'interesse.

Nella Terra dei Sogni, ed in Alfheim in generale, gli elfi non sono coinvolti nella "società della foresta", perché hanno i loro clan ed i loro stati. In altre aree con piccoli gruppi di elfi, i semi-umani sono molto felici di cooperare strettamente con gli esseri silvestri.

Le fate hanno spesso un ruolo attivo nella società della foresta; in quanto spesso vivono in piccoli gruppi o da sole, e possono avere contatti infrequenti con il Popolo Buono. Un leprecauno fabbricante di scarpe potrebbe vivere in un albero cavo, per esempio, o un numero di folletti e spiritelli potrebbero dividere un covo. I folletti e gli spiritelli sono le fate più conosciute nel mondo di D&D®, semplicemente perché sono quelle che più fanno sentire la loro presenza fra i mortali—solitamente attraverso scherzi. Agli elfi di Alfheim piacciono i centauri e li chiamano affettivamente "piccoli fratelli". Le fate trovano questo piuttosto strano, ma non importa; per loro "...è soltanto un altro punto debole di quei presuntuosi mortali."

II REGNO BUONO

Il Regno di Oberone non ha confini; è significativo il fatto che sia il Re delle Fate e non il re di qualche luogo o paese. Il Regno Buono non ha un'ubicazione precisa, non ha uniformità né struttura formale.

Le razze fatate possono avere un'organizzazione formale; l'unico fra le razze maggiori è Faylinn, il "regno" dei leprecauni. Esiste per aiutare i leprecauni nella loro vocazione di artigiani, ed è molto simile alle gilde degli artigiani umani.

Alcune fate (a volte chiamate "fate feudali")—specialmente Sidhe, folletti e spiritelli—spesso si organizzano in strutture feudali relativamente grandi, come gli umani, basate sulla segretezza e le fortificazioni. Le Sidhe nobili assumono qualsiasi titolo persino gli si adatti. Il titolo assunto è sempre minore di Ard Ri, "Gran Re", che è il titolo di Oberone; chiunque rivendichi un titolo più alto (esempio Imperatore), si troverà di fronte a grossi problemi sociali (se non ad una guerra) a causa della sua presunzione.

Un luogo in cui ci siano fate ospita un vasto numero di caste di personaggi, come i castelli umani, dalle posizioni nobili (siniscalco, maggiordomo, ecc.) a tutti i tipi di guardie e servi (come stallieri per i colt pixy). Non

c'è niente che vieti ad un reame delle fate di avere più di una razza: una Sidhe conte può avere come maestro d'armi un folletto, uno spiritello come mago di corte ed un Pooka o un clurignomo come maggiordomo; i leprecauni investono inevitabilmente il ruolo di artigiani. E' anche pratica comune assumere degli specialisti di altre razze—gli hsiao e i centauri saggi possono essere preziosi, le driadi possono essere medici eccellenti (ricordate che tra le fate non ci sono chierici) e perfino i fauni possono servire a corte come musicisti. Anche un bambino umano sostituzione può essere integrato nella tenuta delle fate.

Come i possedimenti dei signori umani, le fate nobili hanno domini simili, ed il terreno circostante viene chiamato Protettorato. Una fata governante provvede a tutti i bisogni del Popolo Buono, e in cambio le altre fate sono attenti guardiani, aiutano i raccolti a crescere, hanno cura degli animali, e così via. Gli umani ed i semi-umani che vivono nel dominio sono considerati utili se lavorano per gli scopi soprascritti, ma quelli che insultano il Popolo Buono e che contrastano i loro sforzi devono aspettarsi di essere puniti.

Ogni comunità di fate ha il diritto di presentare una petizione alla Corte di Oberone. I nobili più potenti mandano ambasciatori a tempo pieno per rappresentare i loro interessi nell'Alta Corte.

Le fate nobili non sono dappertutto; specialmente nelle regioni più civilizzate, le fate ordinarie formano delle alleanze locali. Tutte le fate di una regione sono indubbiamente conscie della presenza delle altre. Per esempio, nel villaggio di Ulfwine: potremmo avere una coppia di brunelli, un Pooka che frequenta le rovine di una torre vicina, un draghetto silvano nei panni di un elfo fabbricante d'archi ed una dozzina di folletti e spiritelli che amano danzare al chiaro di luna in un cerchio delle fate nella piazza del villaggio. Tutte queste creature fatate saprebbero dell'esistenza l'una delle altre, e coopererebbero se fosse necessario (sebbene quelle Caotiche dovrebbero esserci costrette).

Le alleanze locali potrebbero fare un vago giuramento di fedeltà alla più potente delle fate nobili, impegnandosi in supporti e protezione. In alternativa potrebbero eleggere una di loro come portavoce, mandarlo alla Corte di Oberone e presentare una petizione in favore dell'alleanza quando necessario.

La Corte di Oberone

Ogni luna piena e quarto di luna, nella Terra dei Sogni si incontra la Corte Fatata. La Corte è sempre invisibile ai mortali; se c'è bisogno della presenza di un mortale, c'è sempre presente un lanciatore di incantesimi abbastanza potente che possa donare l'invisibilità e la seconda vista.

L'Ard Ri, o Gran Re, presiede sulla Corte Fatata. Questo monarca è una Sidhe maschio, Oberone; ma ci sono stati Ard Ri femmina e di razze differenti. Si pensa che almeno una volta nel passato, molti anni fa, ci fu come Gran Re un'eccezionale sostituzione umana, dando origine alla falsa credenza che le fate rubino i bambini umani così da poter avere un re. Il Gran Re viene scelto con un accordo generale delle fate (solitamente è solo l'approvo dell'erede già

designato dal Gran Re precedente).

Le petizioni vengono portate prima al Gran Re e poi alla Corte Fatata. Queste possono riguardare richieste di assistenza, disaccordi che richiedono un arbitro, e annunci all'intero reame fatato (spesso in relazione a exploit di avventure di valore, o opportunità per avventure, ma anche cose mondane come nascite, morti, matrimoni e cambiamenti politici).

I costumi dicono che ogni fata ha il diritto di presentare una petizione alla Corte, a meno che non sia stata esiliata (vedi sotto); e, di complemento a questo diritto, ogni fata (solitamente qualcuno attinente alla Corte) ha il diritto di presentare argomenti di rilevanza su qualsiasi caso particolare.

Questi due fattori fanno spesso delle sessioni della Corte dei lunghi e tediosi affari; ma tanto, le fate hanno una vita molto lunga e possono permettersi di prendersi tutto il tempo che occorre. In ogni sessione della Corte vengono discusse tutte le petizioni schedate in precedenza, grazie all'assistenza di un Pooka incredibilmente potente. Questo Pooka, conosciuto come Chuarbhidhe, ha un manufatto a forma di orologio d'oro tascabile che gli permette di fermare nel tempo l'intera Corte Fatata finché non elabora tutte le petizioni, concedendo anche il tempo di riposare e di mangiare. (Alcuni sospettano che Chuarbhidhe abbia ottenuto qualche sorta di stato elevato, come gli Immortali, ma il Pooka elude sempre le domande a riguardo.) Il coniglio a sei zampe, è carino, gentile, molto amabile e assolutamente neutrale in tutte le questioni. Non farà mai vedere le sue considerabili abilità; nessuno della Corte ha mai visto il Pooka usare i suoi poteri tranne che per aiutare le sessioni della Corte, per diverse migliaia d'anni.

I regolari presenti alla Corte sono la Regina Titania; lo spiritello Bertino Buontempone, o (come è conosciuto) Puck, braccio destro e migliore amico di Oberone; e un assortimento di consiglieri e servi del monarca. Due dozzine fra le fate re e nobili più potenti del Mondo Conosciuto mantengono ambasciatori permanenti alla Corte Fatata, come fa l'Imperatore delle Fate e Re Gwyn ap Nudd di Annwn. A volte è permesso a esseri mortali di presentare petizioni alla Corte, se riescono a trovare una fatagarante con abbastanza influenza; pochissimi esseri mortali, come la saggia centaura Olyrrhoe, sono sempre benvenuti alla Corte, ma è estremamente raro.

Dopo che sono stati presentati tutti gli argomenti delle petizioni, Oberone si ritira (spesso in un ferma tempo privato) per prendere le sue decisioni. Le fate non hanno leggi scritte, solo le usanze, la ragione ed il volere collettivo, così molto è affidato alla saggezza di Oberone. Certamente, se prendesse una decisione stupida, potrebbe essere cambiata se si oppongono abbastanza fate; e perfino le decisioni sagge possono venire controbattute da fazioni contrarie.

In termini di punizione, Oberone ne dispensa quattro tipi: la censura, il servizio, l'esilio e l'imprigionamento magico. La censura è una condanna ufficiale fatta dalla Corte e dal Reame Fatato; qualsiasi fata che è stata censurata dovrà fare molto per redimersi e per riguadagnare il rispetto dei suoi pari.

Il servizio è imposto quando una fata deve servire un focolare mortale, solitamente facendo i lavori più umilianti, o per un certo periodo di tempo o finché non avviene un certo fatto (esempio: il lavoro viene apprezzato in qualche maniera, o del vestiario adatto viene lasciato come compenso).

L'esilio; una azione serissima, è lo scacciare le fate cattive dal resto della società fatata; vengono segnate con un marchio (che possono vedere solo quelli dotati della seconda vista). A tutte le fate in buona condizione è proibito qualsiasi contatto con gli esiliati, nessun esiliato può presentare petizioni alla Corte Fatata. Molti esiliati, come i capirossi, conducono vite miserabili, tormentate e di solitudine, e scaricano le loro frustrazioni sui mortali.

la peggiore condanna che Oberone prescrive è l'imprigionamento magico. Come è già stato spiegato, la morte non è una soluzione permanente, in quanto le fate cattive si reincarnano; ma una fata può essere "posta fuori dal mondo" venendo imprigionata, in un oggetto o in un piccolo piano esterno (vedi il Manuale del DM del Set Immortal). Questa punizione è molto grave, e richiede lunghi e complicati rituali per la manipolazione della magia molto pericolosi. Magia ugualmente potente e pericolosa, o il volere degli Immortali, possono rendere libero un prigioniero temporale (vedi, Arik, nel modulo B3 Il Palazzo della Principessa d'Argento), ma è assolutamente richiesto l'aiuto esterno; generalmente parlando, un personaggio soggetto a imprigionamento magico dalla Corte Fatata è per sempre tolto dal gioco, non potendo farlo risorgere, reincarnare, o contattarlo in qualsiasi modo.

La Corte Fatata può essere importante per le fate PG; è un luogo eccellente per raccogliere spunti per avventure dalle richieste di aiuto delle altre fate come anche da annunci. Le creature giocanti possono venire coinvolte nell'intrigo e nei giochi sociali che fanno parte della Corte Fatata come di quelle mortali.

Ubicazioni e Costruzioni Particolari

MONUMENTI FUNEBRI e Costruzioni

Sarebbe impossibile elencare tutte le costruzioni particolari sparse nella Terra dei Sogni che sono in relazione con le fate. Invece, desideriamo menzionarne solo alcuni tipi differenti, le loro apparenze, l'origine e così via.

Molte di queste strutture furono costruite molto tempo fa dagli umani; i loro creatori le hanno ormai dimenticate. Il folklore dice che sono state costruite

dalle fate o da altri esseri soprannaturali, e a volte era proprio così; ma più spesso le fate le prendevano come loro abitazioni dopo che i loro costruttori morivano o le abbandonavano. Il DM dovrebbe decidere la vera storia e lo stato attuale di ogni monumento che piazza nella campagna. Sarebbe anche il caso di annotare le leggende e le credenze locali a riguardo.

(Vedi l'avventura, "Sith Bruaich", nel Libro di Avventure, come esempio.)

Nota che ciò che appare agli occhi mortali come rovine vuote (o che le dicerie dicono infestate da spettri), potrebbe infatti essere una prosperosa roccaforte di fate invisibili.

Le costruzioni più evidenti sono pietre semplici e indecorate, chiamate gallan o menhir. Simili a queste sono le pietre scolpite con misterioso e meraviglioso stile (a volte magico).

Possono anche essere trovati i cerchi di pietra; si pensa che abbiano scopi astronomici e astrologici. Infatti le fate li usano per determinare la posizione dei corpi celesti, e quindi per determinare in quale grande ciclo del tempo stanno vivendo.

Gli anelli fortezza sono costruzioni di protezione: intorno a casolari o a gruppi di abitazioni (capanne, cottage, stazzi) viene innalzato un anello di protezione, come muri, di pietra o terra, spesso circondati da fossati. Un anello fortezza di terra viene detto rath; uno di pietra è conosciuto come cashel. A volte stanze e tunnel, detti sotterranei, vengono scavati al di sotto dei rath per l'immagazzinaggio. Nei rath in rovina, i casolari interni si deteriorano velocemente, lasciando l'inspiegabile cerchio di terra; e i sotterranei possono diventare eccellenti covi per i mostri, fate o altro.

Dun è una parola che sta per forte o castello, solitamente costruito su una collina. La maggior parte dei dun hanno dei muri o delle palizzate in legno per protezione tutt'intorno che li distinguono da un più semplice rath; ma le rovine possono anche essere difficili da distinguere.

Un chevanx-de-frise è una struttura difensiva solitamente posta all'esterno di un dun o di un cashel, che consiste in migliaia di pietre poste verticalmente. Gli attaccanti sono costretti a scavalcarle o a zigzagare fra loro, perdendo tempo. In questo tempo sono ovviamente esposti agli attacchi dei difensori.

I crannog sono dei forti o delle abitazioni su isole artificiali o su laghi. Alcune sono simili a zattere, ancorate in qualche modo al fondale del lago, mentre altre sono costruite più solidamente su fondamenti di pietra o legno. Gli abitanti devono raggiungere la riva tramite ponti, zattere, barche e passaggi su pietre.

Variazioni di queste strutture sono ancora in uso in altre parti del Mondo Conosciuto, sebbene nella presente era (1000 DI) siano state sostituite da quelle più moderne (castelli, per esempio).

Un cairn è una grande pila di pietra, innalzata

solitamente per segnare una tomba e per proteggerla dai ladri, animali necrofagi, e dai ghouls (forse anche per evitare che escano dalle tombe dei non-morti).

I cairn di corte sono tombe in pietra, costruite ponendo grosse pietre a cerchio o a semicerchio, in modo da formare una corte. Da questa stanza centrale si distaccano a raggiera stanze funebri più piccole, dove vengono posti i corpi (spesso cremati) assortiti di beni (gioielli, oro, cibo, ecc.). Su tutte queste stanze viene poi eretto un cairn di pietra.

I passaggi tombali sono simili ai cairn di corte. Diversamente, invece del cairn di pietra, viene posta sopra la struttura un tumulo di terra tenuto agli angoli da pietre. L'interno non ha corte, ma c'è un lungo passaggio con alla fine le camere tombali. Dei disegni, forse magici, vennero scolpiti sui muri di pietra. Si dice che questi siano dei punti di ingresso ai magici regni delle fate.

Un altro tipo di lapide è il dolmen. La struttura principale è una grossa pietra messa orizzontalmente, che pesa tonnellate, e sostenuta da 2 o 4 pietre più piccole messe intorno alla tomba. Gli umani che li costruirono vissero in un'era in cui non si conosceva il metallo, quindi gli attrezzi sepolti nei dolmen sono di pietra; ma siccome le Sidhe usano spesso questo materiale (ricordate che il ferro è velenoso per loro), le superstizioni popolari dicono che queste sono le tombe del Popolo Buono. Nei dolmen si trovano anche ceramiche.

Questi monumenti vengono trovati più frequentemente nella parte della Terra dei Sogni che è entro i confini della Repubblica di Darokin. Molti di quelli che si trovano in Alfheim sono ricoperti da rigogliosa vegetazione. Possono essere trovate costruzioni simili in qualsiasi parte del Mondo Conosciuto.

I Nidi di Hsiao

I complessi degli hsiao segnati sulla mappa della Terra dei Sogni sono tutti attivi ed abitati, con un numero tipico di uccelli (vedi Manuale del DM del Set Master). Il complesso di nidi della Terra dei Sogni nord orientale è particolarmente noto come centro di studio dei punti di magia; la sua matriarca, di nome Kaalki Aligrigie, è ben conosciuta e rispettata dagli esseri silvestri locali, incluso il clan degli elfi Freccia Rossa di Alberoscudo.

Oltre a questi complessi attivi ci sono un numero di nidi di hsiao vecchi e abbandonati tra gli alberi-casa degli elfi. Alcuni possono essere ora abitati da altre creature (una banda di folletti, per esempio, si dice che risieda in una di queste vecchie dimore).

Loch Eadaigh ("Lago di Tela")

Questo piccolo lago è un bacino idrico alimentato da piccoli fiumi e affluenti che fluiscono da Darokin in Alfheim. Infatti, il confine di queste due nazioni attraversa il Loch. Il flusso del lago continua incontrandosi con altri fiumi più piccoli che si immettono nel più vigoroso Fermanemici appena

sopra Alberoscudo.

La parte di Loch Eadaigh che nel territorio di Darokin è visitata spesso da pescatori umani perché ha numerose e particolari specie di pesce; anche gli elfi della sponda opposta pescano a volte. Alcuni centinaia di anni fa, i pescatori, dalle loro imbarcazioni, continuavano a pescare della tela di lino, specialmente se ci si spingeva al largo; il nome di "lago di tela" deriva proprio da questo. Si pensò che nel lago ci fosse il relitto di un carico di qualche mercante, in quanto non riuscivano ad immaginare altre spiegazioni possibili.

I mortali del lago non si rendono conto che sul fondo del lago c'è un magnifico palazzo delle fate, dove, quando in collera, una principessa Sidhe, portava magicamente vicino alla superficie tutti i teli di lino del palazzo. Quando la dama Sidhe sentì il nuovo nome che i mortali avevano dato al lago, le piacque, e lo cambiò in "Loch Eadaigh", nella loro lingua.

L'emotiva giovane principessa, Eilain, è cresciuta ed è diventata la Regina di Loch Eadaigh. Il suo Protettorato si estende per un raggio di 80 km intorno a Loch Eadaigh, sia in Darokin che in Alfheim. Ciò significa che si sente responsabile per lo stato del suo territorio; non tutte le fate della regione hanno giurato fedeltà a lei, e non sono istigate a farlo. La Terra dei Sogni è una parte del suo protettorato; presta particolare attenzione nel curare il luogo dove si riunisce la Corte Fatata.

Alberoscudo

Questo insediamento di elfi, sede del clan Freccia Rossa, è un insediamento particolarmente fortificato, in quanto è situato su una via storicamente popolare per le invasioni. Alberoscudo è descritto pienamente nell'ATL 5, Gli Elfi di Alfheim.

Altri Luoghi

La Terra dei Sogni rappresenta solo un esempio dell'ecologia silvestre; simili culture della foresta possono essere dappertutto nel mondo di gioco. Ognuna differente, rispettando le condizioni locali (popolazione, clima, le razze presenti ed il modo in cui interagiscono) e gli elementi circostanti. Per esempio, una valle silvestre pacifica ed isolata, potrebbe non aver mai cooperato per organizzare una difesa (dato che non ce n'è mai stato bisogno); ma in una foresta i cui confini sono i covi di umanoidi che spesso effettuano raid, gli esseri silvestri saranno organizzati per contrattaccare gli invasori, ogni razza ed individuo in accordo con le sue particolari abilità.

Alcuni piccoli esempi di società silvestre possono essere trovati nel Libretto delle Avventure.



Personalita' della Foresta

Molti dei seguenti PNG sono stati menzionati precedentemente; tutti quanti possono essere utili per creare le avventure silvestri, specialmente quelle ambientate nella Terra dei Sogni. Questi esseri possono interagire con i PG e possono servire anche come esempi di background, motivazioni e abilità dei personaggi silvestri. Ulteriori esempi di PNG vengono dati del Libretto delle Avventure.

Le Proprietà Notevoli elencano solo le proprietà straordinarie del personaggio. Un individuo può avere altri oggetti più mondani (magici o no, possibilmente includendo equipaggiamento, pozioni, pergamene, oggetti magici vari minori, armi ed armature) appropriati a background, classe e livello.

Lingue: Molti degli esseri silvestri conoscono il Thyatiano. Il Lingueo dell'impero è predominante in questa area del Mondo Conosciuto.

THAC0: Questo numero (il Tiro per Colpire necessario per colpire una CA di 0) include già il livello o i DV della creatura ed i bonus dovuti alla Forza; non includono invece i bonus derivanti dalle armi magiche.

Abbreviazioni: Per le razze silvestri sono raccomandate le seguenti abbreviazioni:

BR	Brownie	FO	Folletto
CT	Centauro	LP	Leprecauno
DV	Diavoletto silvestre	PU	Pooka
DS	Draghetto Silvestre	SG	Sidhe Guerriera
DR	Driade	SL	Sidhe Ladra
ET	Treant	SC	Hsiao
FN	Fauno	SP	Spiritello

Bertino Buontempone

"Puck", Allegro Vagabondo Notturmo, Compagno di Oberone

Bertino afferma di essere stato una sostituzione umana—una fata bambino lasciata a genitori umani per allevarla, al posto del loro vero figlio. Come tale, trascorse i primi anni della sua vita in una forma diversa da quella di spiritelli, ed ormai ha imparato ad apprezzare l'alta statura. (Ha l'abilità speciale di poter cambiare forma fra quelle di umano e di spiritello a volontà.)

Poi Bertino scoprì la sua vera discendenza e lasciò i suoi genitori adottivi. Partì alla ricerca di fortuna nel mondo di uomini e fate (chiunque incontrasse!), e il suo nome divenne molto famoso fra loro. Si fece conoscere come la più grande fata giocatrice di scherzi. E' il più conosciuto fra i mortali in quanto viaggia fra loro frequentemente e gli piace far sapere che è lui l'autore dei suoi scherzi.

Bertino viene spesso chiamato col soprannome "Puck". Questo termine si riferisce a volte a uno spiritello cattivo e malizioso; ma ormai Bertino lo considera come un suo nome. Il grazioso Puck è uno spiritello di umore allegro, comunque, il suo titolo non ufficiale alla corte fatata è Allegro Vagabondo Notturmo!

Da qualche parte, lungo la strada, Bertino divenne il miglior amico ed il più fidato consigliere di Re Oberone. Si guadagnò tale posizione giocando l'Imperatore di Thyatis facendogli credere di indossare abiti rilucenti mentre camminava nudo per la sua capitale; e giocò lo stesso scherzo a Oberone stesso quando venne chiamato dalla Corte Fatata per essere censurato per aver fatto fesso un così importante mortale. Oberone, riconoscendo il talento, prese con sé Puck come aiuto nelle sue scappatelle.

Puck ha perfezionato l'arte della metamorfosi, fino al punto di essere in grado di trasformare solo una parte di un essere se solo lo desidera; per esempio, è



rinomato per essere in grado di trasformare la testa di un uomo in quella di un asino. Può anche lanciare tale metamorfosi parziale, con durata limitata, come una maledizione.

Bertino Buontempone: spiritello di 27° livello; CA 7; DV 10+18 (d4); pf 56; N°ATT 1; F a seconda dell'arma; THAC0 10; MV 54m (18m); TS E10; ML 9; AM C (tendente al Neutrale); Fr 9, In 18, Sg 12, Ds 17, Co 14, Ca 18.

Abilità Speciali: Incantesimi delle fate (7 primo, 7 secondo, 7 terzo, 7 quarto, 7 quinto, 6 sesto, 6 settimo livello), invisibilità ai mortali (a volontà), cambia forma in forma di spiritello/umano a volontà.

Abilità: Recitare (Ca+1); contrattare (Ca); danzare (Ds); Sopravvivenza nella foresta (In); cacciare (In); nascondersi (In); persuasione (Ca); saper cavalcare—coltpixy (Ds); cantastorie (Ca); cercare tracce (In).

Lingue: Fate, Neutrale, Thyatiano, Elfico, Gnomesco, Halfling, Nanesco, Orchesco, Diavoletto silvestre; può comunicare con gli animali normali.

Iubadan

Re di Faylinn, Re dei Leprecauni
Piccolo ma valoroso, Iubadan è il fantastico e leggendario Re dei Leprecauni. Le sue imprese fra i mortali hanno fatto parlare molto di lui sia fra i mortali che fra il Popolo Buono.

Iubadan non vive nello stesso continente della Terra dei Sogni; il suo castello e Protettorato sono da qualche parte oltre il mare (forse nell'Isola dell'Alba), ma il piccolo monarca ha una passione per i viaggi, sia per piacere che per impegni amministrativi.

Come Re dei Leprecauni, Iubadan governa Faylinn; questo è anche il nome del suo Protettorato, ma più importante ancora è il fatto che governa su tutti i leprecauni (almeno in teoria). Il suo governo è molto più simile ad una gilda artigiana umana che ad uno stato. Faylinn regola la produzione e i prezzi, stabilisce degli standard di qualità e così via. L'organizzazione delle informazioni sui membri rende possibile il reperimento dei migliori artigiani per creazioni particolari. Le altre razze fatate (come anche rari ed eccezionali mortali, e perfino gli Immortali) possono rivolgersi a Faylinn per i loro bisogni.

In fine, Faylinn, non è così potente come si sente dire dalle voci che girano fra gli umani. Il loro servizio è di valore, ma superfluo; dopotutto, le razze silvestri dipendono dalla natura per il loro sostentamento e bellezza abbastanza tranquillamente, e spesso da loro stessi: grazie alla magia. L'egemonia "economica" di Re Iubadan non potrà mai eclissare l'autorità del Gran Re Oberone.

Iubadan, dal canto suo, non ha nessuna pretesa in questo senso. Di solito è tormentato dagli innumerevoli dettagli di affidare responsabilità e di assumersi le responsabilità e rimediare a tutti gli errori commessi dai suoi delegati (fortunatamente è cosa rara fra queste laboriose fate). A volte gli

piacerebbe abdicare e, con la sua regina, Bero, passare un po' di secoli soddisfacendo alcune delle sue intense curiosità su ogni cosa del mondo prima di ritirarsi dalla vita cosciente prima di una nuova reincarnazione.

Tra le altre figure importanti nella Corte di Faylinn c'è Glower, l'uomo-forte, e il Mastro Bardo, Eisert.

Iubadan: Leprecauno di 24° livello; CA -3; DV 9+14 (d4); pf 49; N°ATT 1; F 1d20+5 o a seconda dell'arma; THAC0 10; MV 18m (6m); TS E10; ML 10; AM L; Fr 11, In 17, Sg 15, Ds 16, Co 13, Ca 18. (La CA comprende la cotta di maglia non magica.)

Abilità Speciali: Incantesimi delle fate (4 primo, 4 secondo, 4 terzo, 4 quarto, 4 quinto livello), invisibilità ai mortali.

Abilità: Contrattare (Ca+1); conoscenza—dell'amministrazione/dell'economia (In); artigianato—ciabattaiolo (In), fabbricante di spade (In); danzare (Ds); persuasione (Ca+1); saper cavalcare (coltpixy, Ds+2).

Lingue: Fate, Legale, Thyatiano, Centauro, Giganti delle tempeste.

Proprietà Notevoli: Se le storie sono vere, Iubadan possiede una sfilza di potenti accessori magici, che includono una lancia da fante detta la "sfida per centinaia" (una lancia da fante di taglia leprecauno +5 che, malgrado le sue dimensioni, infigge 1-20 (+5) pd), uno scudo che lo protegge da tutte le ferite (uno scudo +6 la cui protezione si estende a tutti gli attacchi, compresi quelli provenienti dal retro), una cintura che lo protegge dalle malattie (e lo rende immune a tutti gli attacchi basati sulle malattie), e le scarpe di bronzo bianco (vedi sotto). Possiede anche un calderone magico: le pietre lasciate tutta la notte dentro, il giorno dopo saranno trasformate in squisita carne da re; e il suo branco di maiali si rigenera cosicché, sebbene uccisi e mangiati, questi risorgono il giorno dopo dalle loro ossa.

Lotis

Driade

Questa bellissima ninfa ha vissuto vicino alle sponde di Loch Eadaigh da quando ha preso come suo albergo anima, una betulla, più di un secolo fa. Ha una salda alleanza con le fate del Loch; come anche numerosi amici; anche alcuni elfi locali (incluso uno che ha affascinato con lo charme) sono suoi amici ed alleati.

Normalmente è molto pacifica e di buone maniere, ma niente la fa andare in collera più dell'immotivata distruzione della vita vegetale; chiunque venga colto con le mani nel sacco verrà istantaneamente trasformato in un fungo o qualcosa di simile, a meno che non abbia una buona giustificazione per le sue azioni e che sia molto persuasivo.

A Lotis non piace il combattimento, di qualsiasi tipo. Preferisce chiamare in causa i suoi formidabili alleati (tramite insetto messaggero; per contattare le fate del Loch viene usato uno scarafaggio d'acqua) se si aspetta un confronto, ma se non ci sono altre



soluzioni entra nella lotta lei stessa.

Una volta viaggiatrice nel mondo, Lotis è ora fuori dagli eventi mondiali, ma le piace sentire ciò che accade nelle terre che ha visitato. Per quelli che si sono guadagnati i suoi favori, può diventare una preziosa fonte di informazioni per le avventure.

Lotis: driade di 12° livello; CA 7; DV 7+7; pf 46; THAC012; MV 36m (12m); TSC12; ML 8; AMN; Fr 10, In 16, Sg 17, Ds 13, Co 13, Ca 16.

Abilità Speciali: Incantesimi druidici (4 primo, 4 secondo, 4 terzo, 3 quarto, 2 quinto, 1 sesto livello), charme (a volontà), cambia forma in vegetale (cinque volte al giorno; forme: loto dai fiori porpora, arboscello di betulla, gramigna, giglio d'acqua, non-ti-scordar-di-me), parlare con i vegetali (a volontà).

Abilità: Danzare (Ds); orticoltura (Sg); cacciare (In); conoscenza—conoscenza delle piante (In), della medicina (In); suonare—la lira (Ca); persuasione (Ca); cantare (Ca).

Lingue: Driade, Neutrale, Thyatiano, Elfico, Fate, Treant, +1; può comunicare con i vegetali.

Oberone

Gran Re delle Fate

Il forte Oberone è il Gran Re delle Fate, ma gli affari di stato occupano poca parte del suo tempo (considerando specialmente il fatto che la Corte Fatata si riunisce sotto l'effetto di un ferma tempo...). Il resto del suo tempo lo passa in avventure e interferendo nelle vite dei mortali, come molte delle fate, e alternativamente combattendo e conciliandosi con la sua regina, Titania. In molte delle sue scappatelle (inclusi i suoi bisticci e intrighi con Titania), porta invariabilmente con sé Puck (Bertino Buontempone), il suo scherzoso capo consigliere, migliore amico e straordinario inventore di scherzi.

Oberone è un buon re, ma a volte egocentrico. Quasi tutto il resto della specie delle fate differisce dalla sua guida (ed è felice di evitarne le responsabilità); prima fra i suoi rivali è proprio Titania.

La conoscenza delle erbe, specialmente quelle che riguardano la magia, è una specialità di Oberone; insieme a Puck che miscela gli ingredienti e ad un'ora di preparazione, Oberone può fare qualsiasi pozione o unguento magico (o antidoto) desideri. La sua specialità è un filtro d'amore che, applicato agli occhi di qualcuno che dorme; esso/essa si innamorerà pazzamente della prima creatura che vede appena si risveglia.

Oberone: Sidhe guerriera di 30° livello; CA -2; DV 9+12; pf 80; N°ATT 1; F a seconda dell'arma +2; THAC0 8; MV 36m (12m); TS G30; ML 10; AM N (tendente al Legale); Fr 16, In 18, Sg 15, Ds 16, Co 14, Ca 18.

Abilità Speciali: Incantesimi delle fate (6 primo, 6 secondo, 6 terzo, 6 quarto, 5 quinto, 5 sesto, 5 settimo livello), invisibilità ai mortali, può respirare sott'acqua.

Abilità: Contrattare (Ca); conoscenza—della mitologia e del folklore (In), conoscenza delle piante (In), della politica (In), delle fate (In+1); saper

cavalcare—coltpixy (Ds); persuasione (Ca); cantastorie (Ca).

Lingue: Fate, Neutrale Thyatiano, Elfico, Gnomesco, Driade, Treant; può comunicare con gli animali normali.

Olyrrhoe

Saggia, Tutore, Profetessa

La saggia Olyrrhoe, figlia del leggendario Chirone, è senza dubbio la centaura saggia più rispettata oggi giorno nel Mondo Conosciuto. La sua tribù è nella Terra dei Sogni, in Alfheim; ma ha sempre viaggiato cercando sempre maggior conoscenza e raccogliendo testi rari per la sua biblioteca. Le dimensioni della sua biblioteca sono sconosciute, ma si sa che Olyrrhoe ha ereditato tutti i libri e pergamene di suo padre. Non c'è dubbio che siano tutti immagazzinati, salvi e al sicuro.

Potenti mortali spesso vanno in cerca di Olyrrhoe per una o per un'altra ragione. E' un tutore di valore. Prende sotto la sua guida studenti, non per soldi (ha già ciò di cui ha bisogno lo stesso), ma perché ritiene importante investire su certe persone per il futuro. Sebbene non richieda nessuna tassa, come tale, certamente domanderà ai suoi pupilli di intraprendere compiti difficili per mettere alla prova il loro valore.

Olyrrhoe è conosciuta per essere una profetessa, capace di vedere squarci del futuro. Quando interrogata in proposito a ciò, le sue risposte sono elusive: "Non sono sconosciuta agli Immortali, e essi mi concedono un po' di conoscenza", o "Sono davvero una veggente—vedo attraverso gli occhi della ragione"; o ancora, "Tu mi chiedi quale sarà il tuo destino? Non vuoi creartelo tu stesso?"

Olyrrhoe: Centaura di 12° livello/sciamano di 8° livello/wicca di 8° livello; CA 6; DV 10+6; pf 61; N° ATT 3; F 1-6/1-6/a seconda dell'arma +1; THAC0 9; MV 54m (18m); TS G15; ML 9; AM L; Fr 14, In 18, Sg 18, Ds 12, Co 13, Ca 15.

Abilità Speciali: Incantesimi degli sciamani/druidi (3 primo, 3 secondo, 2 terzo, 1 quarto livello) e incantesimi degli wicca (3 primo, 3 secondo, 2 terzo, 2 quarto livello).

Abilità: Conoscenza—della storia (In), generale (In+1), della medicina (In); persuasione (Ca); scienza—astrologia/astrologia (In+1), generale (In+1); insegnare (Ca).

Lingue: Centauro, Legale, Thyatiano, Driade, Elfico, Fate, Hsiao, Treant; può comunicare con gli equini.

Papasilenus

L'Ubriaco Festaiolo, Profeta

Papasilenus è un silene, un vecchio fauno; nessuno conosce la sua età, ma moltissimi fauni lo rivendicano come il loro antenato vivente più anziano. Appare come un vecchio decrepito e panciuto ubriacone con le orecchie di un asino. Beve sempre; e di solito oscilla

con un'anfora parzialmente piena di semplice vino per mantenersi in equilibrio sul dorso dell'asino che cavalca. Sorprendentemente riesce sempre a stare in groppa alla bestia. In questo modo egli fa baldoria ovunque nel Mondo Conosciuto (ma specialmente nella Terra dei Sogni), guidando uno scostumato seguito di fauni, ninfe e cercatori di saggezza.

Il gruppo più recente segue il silene perché ha la reputazione di profeta; si dice che le parole che pronuncia indistintamente contengono a volte ciò che gli Immortali o il fato hanno deciso che dovrà accadere. Se sia vero o no, nessuno lo può dire; a Papisilenus non interessa questa questione—si lascia sfuggire o sputa fuori dalla bocca tutto ciò che gli passa per la testa e subito se ne dimentica.

Un tentativo di seguire Papisilenus e di ascoltare le sue profezie potrebbe essere adatto per un'avventura. Nota che il suo seguito è devotamente fedele e ferocemente protettivo; perfino se Papisilenus non avesse problemi nel trovare una lancia da fante e a fare uso di questa da solo, i suoi seguaci squarcerebbero membro a membro chiunque facesse del male alla vecchia creatura. Le voci che dicono che il silene ha i favori degli Immortali lo proteggono bene.

Papisilenus: silene di 18° livello CA 7; DV 10+18 (d6); pf 83; N° ATT 1; F a seconda dell'arma +1, abilità o oggetti; THAC0 9; TS L18; ML 7; AM N; Fr 13, In 9, Sg 16, Ds 9, Co 18, Ca 11.

Abilità Speciali: Amplificazione delle emozioni, crescita dei vegetali; si dice che sia capace di profezie (a discrezione del DM).

Abilità: Bere (Co), Mangiare (Co), saper cavalcare— asino (Ds+6).

Lingue: Driade, Neutrale, Thyatiano; può comunicare con gli animali normali.

Proprietà Notevoli: Un fiasco di vino sempre pieno.

Titania

Regina delle Fate

C'è una certa concorrenza per il Trono Fatato di Oberone. Ironicamente, il capo dei rivali di Oberone è la sua regina, Titania. Tende a essere molto indipendente e frazionaria, specialmente quando pensa che Oberone la tradisca con donne mortali; e ciò irrita l'ego reale di Oberone. Così, perfino a corte sono sempre di opinioni diverse, ma durante i secoli, le cose sono sempre andate (col risalto di quelli intorno alla coppia).

Titania è sempre seguita da un "treno" di fate. I suoi favoriti sono Fior-di-Pisello, Ragnatelo, Bruscolo e Gran-di-Senape. A volte una giovane sostituzione umana è nel suo seguito (sebbene Oberone sia spesso geloso di lui).

Titania: Sidhe guerriera di 25° livello; CA 0; DV 9+16; pf 67; N° ATT 1; F a seconda dell'arma +1; THAC0 10; MV 36m (12m); TS G25; ML 10; AM N; Fr 13, In 18, Sg 13, Ds 16, Co 13, Ca 18.

Abilità Speciali: Incantesimi delle fate (5 primo, 5

secondo, 5 terzo, 5 quarto, 5 quinto, 5 sesto, 4 settimo livello), invisibilità ai mortali, può respirare sott'acqua.

Abilità: Contrattare (Ca), cacciare (In), conoscenza—delle fate (In), degli umani (In), della politica (In), degli esseri silvestri (In), saper cavalcare—coltpixy (Ds), cantastorie (Ca).

Lingue: Fate, Neutrale, Driade, Elfico, Draghi Dorati, Gnomesco, Halfling, Hsiao, Thyatiano, Treant; può comunicare con gli animali normali.

Tyrk-tyrk-Hsuo

Erudito, Filosofo

Tyrk-tyrk è un alto hsiao a quattro zampe dalle blande piume. Molti esseri silvestri che lo conoscono lo rispettano reverentemente, specialmente gli elfi. Ha vissuto in numerose comunità elfiche in Alfheim condividendo liberamente la sua saggezza e le sue doti curative mentre il suo vero scopo era quello di studiare la vita di diversi draghetti silvani.

L'argomento primario degli studi di Tyrk-tyrk è la genealogia delle fate: le varie razze del Popolo Fatato e la loro origine. I draghetti silvani sono la sua specializzazione. Il suo ultimo scopo è, dice: "di individuare, e capire l'ordine che sottolinea l'intero corteo della specie fatata, che, credo, sia intimamente collegato al fondamentale ordine dell'universo."

Naturalmente, Tyrk-tyrk ha avuto molti contatti con le fate durante le sue decadi di ricerche. Oberone stesso ha donato la seconda vista al saggio volatile come segno di amicizia fra Tyrk-tyrk-Hsuo e tutte le fate.

Le fate spesso vanno da Tyrk-tyrk per consigli e cure; dato che le fate sono invisibili, c'è sempre stupore negli occhi degli amici mortali dello hsiao, come gli elfi, nel vedere il venerabile uccello parlare e gesticolare davanti all'aria vuota.

Altri esseri silvestri vanno in cerca di Tyrk-tyrk per aiuto o per un giudizio imparziale su una disputa.

Quelli che offendono Tyrk-tyrk sono mandati con piacere alla ricerca di pochi brandelli di conoscenza sulla storia di qualche draghetto silvano e della loro razza.

Tyrk-tyrk-Hsuo: Hsiao di 8° livello; CA 3; DV 12; pf 54; N° ATT 3; F 1-6/1-6/1-4; THAC0 9; MV 27m (9m)/volando 63m (21m); TSC 8; ML 9; AML; Fr 9, In 16, Sg 17, Ds 12, Co 11, Ca 14.

Abilità Speciali: Incantesimi clericali (4 primo, 4 secondo, 4 terzo, 3 quarto, 2 quinto, 1 sesto), seconda vista.

Abilità: Sopravvivenza nella foresta (In), cacciare (In), conoscenza—della storia (In), delle fate (In), della filosofia (In), draghetti silvani (In+1).

Lingue: Hsiao, Legale, Centauro, Driade, Elfico, Fate, Thyatiano, Treant, +2; può comunicare con gli uccelli.

Proprietà Notevoli: Una armatura per hsiao +1.



Nuovi Oggetti Magici

Questo capitolo fornisce un numero di nuovi oggetti magici che sono in qualche modo associati con le creature che questo volume ha descritto. Questi oggetti possono essere usati insieme a quelli nei manuali di D&D®.

Il DM dovrebbe sapere che questi oggetti sono estremamente rari, almeno per gli umani e per gli altri personaggi "normali". Il loro inserimento in una campagna dovrebbe sempre essere fatto con attenzione e con giustificazioni. Per esempio, uno non potrebbe trovare l'unguento della seconda vista semplicemente cercando in un qualsiasi vecchio dungeon, il Popolo Buono non vuole che sia lì, solo per essere preso, specialmente se potrebbe cadere nelle mani di qualche mago o alchimista.

Ancora, questi oggetti possono fornire delle basi per delle avventure; nello stesso esempio, supponendo che ci sia una giara dell'unguento della seconda vista nei pressi di un dungeon, Oberone potrebbe ingaggiare alcune fate (creature giocanti, naturalmente) per cercare di toglierla dalle mani mortali.

Cappello del Teletrasporto

Questo berretto rosso permette al suo indossatore un teletrasporto senza errore a un altro luogo e ritorno una volta al giorno. L'indossatore alza la sua mano destra, dice: "Via da qui, verso—", ed istantaneamente si ritrova nel posto pronunciato. La destinazione non può essere più particolareggiata di una città, e l'indossatore non ha il controllo del punto esatto di dove apparirà. Per ritornare, uno alza la mano sinistra e dice: "Via da qui, indietro a—" nominando il luogo da cui si era originariamente teletrasportato. Di nuovo la destinazione è casuale; l'indossatore arriverà in qualche luogo entro 0-5 chilometri (1d6-1) dal punto di partenza originario. Un personaggio viene trasportato con tutto quello che ha addosso. Una storia racconta di un uomo che stava per essere impiccato in una città in cui si era inavvertitamente

teletrasportato; come suo ultimo desiderio chiese: "di indossare il cappello rosso nella sua tasca". Si teletrasportò, allora, prontamente, a casa, portando con sé non solo il cappio intorno al suo collo, ma anche tutta la forca!

Unguento della Seconda Vista

Solo le più potenti e sagge delle Sidhe nobili conoscono il segreto della fabbricazione di questo prezioso unguento. Se applicato su occhi mortali, questi guadagnano permanentemente il potere della seconda vista—è in grado di percepire le fate invisibili, o sotto cambia forma, nella loro vera forma.

Nota che le fate non vogliono che molti mortali guadagnino questo potere; l'unguento viene prodotto solo per scopi specifici, come ringraziare un mortale veramente eccezionale per i servizi offerti alla specie fatata. Viene usato sempre sulle sostituzioni umane, altrimenti queste persone non sarebbero in grado di integrarsi nella società delle fate.

Altri unguenti magici possono fornire l'invisibilità, il movimento silenzioso e altri effetti.

Siringa del Panico

Questa sembra essere una comune siringa da pastore. Ma quando suonata propriamente (si richiede un controllo sull'abilità di suonare, se viene usato il sistema delle abilità), può essere usata per ottenere gli effetti della bacchetta della paura, tutti quelli entro 36 metri dal musicista cadono preda degli effetti se falliscono il loro TS—non c'è differenza fra amici o nemici.

Un fauno può utilizzare la siringa del panico anche per l'evocazione delle altre emozioni (vedi "Creature Eroiche" per i dettagli sui poteri musicali dei fauni), e può indirizzare gli effetti della siringa su una persona specifica (entro il raggio d'azione). La magia della siringa, combinata con l'abilità dei fauni, conferisce una penalità di -2 (cumulativa a tutte le altre modifiche positive o negative) al TS della vittima.

Scarpe di Bronzo Bianco

Famosi come ciabattai, i leprecauni costruiscono queste scarpe incantate, che si adattano magicamente alla taglia di piedi piccoli come quelli dei leprecauni o grandi come quelli di un gigante delle tempeste. Una volta indossate, si è in grado di camminare sull'acqua facilmente come se si fosse sulla terraferma.



Alcuni DM possono ritenere inappropriato che i personaggi usino i "mostri" come PG, e potrebbe non permettere creature giocanti nella propria campagna; oppure nella campagna potrebbe non esserci spazio per gli esseri silvestri; e certamente, alcuni giocatori potrebbero non avere nessun interesse nel giocare queste creature. Se una di queste situazioni è vera, cosa fare? Significa che questo libro non è altro che una lettura per svagarsi? No, le informazioni che abbiamo presentato dovrebbero essere di valore per quasi tutte le campagne.

Prima di tutto è diritto del DM decidere di permettere o proibire l'uso di creature giocanti. Il DM deve decidere se queste si adattano agli scopi della sua campagna.

Se decide di non permettere creature giocanti, ci sono due strade da prendere. Prima, le regole sulla creazione delle caratteristiche delle creature eroiche possono essere ignorate; gli esseri silvestri possono essere giocati solo come mostri, come sono descritti nei manuali, in termini di abilità. Le nuove creature (fauni, brunelli, ecc.) possono venir adottate o lasciate fuori dal gioco a scelta del DM.

Seconda, usare le regole per le creature eroiche come regole per le "classi di PNG", come il mistico (vedi Manuale del DM del Set Master). Molte delle creature incontrate dai personaggi sono varietà di "mostri comuni" (come molti degli umani sono "uomini comuni"); ma usando le regole per le creature eroiche, gli individui possono divenire molto differenti, più o meno potenti della norma. Le creature più giovani o meno potenti possono essere un'aggiunta ai mostri da usare contro gruppi di basso livello. Molti dei PNG silvestri possono essere temibili avversari (o alleati) per PG attraverso la strada che li porta ai livelli Master.

Tali PNG silvestri potranno certamente giocare un ruolo nella campagna anche con le creature giocanti. Il Libretto di Avventure fornisce un numero di scenari che mostra i casi di esseri silvestri sia come mostri comuni che ad altri livelli; e molti di questi possono essere giocati da gruppi silvestri, "normali" o personaggi misti.

Se i giocatori si meravigliano sulla natura dei poteri che incontrano, può essere incoraggiato un migliore gioco di ruolo. Perfino i personaggi di livello Master potrebbero fermarsi (sempre con l'interazione del gioco di ruolo), invece di uccidere immediatamente un folletto come fosse una seccatura, in quanto il piccolo mostro si rivela più interessante del previsto.

Mostri comuni o più, speriamo che le informazioni presentate in questo libro ti illuminino su come inserire gli esseri silvestri nel mondo, e li rendano più facili da giocare al DM.

I brunelli possono essere i guardiani sconosciuti di molte case; i folletti e gli spiritelli sono già ben piazzati nel gioco di D&D®; gli hsiao possono avere notizie e leggende ormai dimenticate dagli umani; e

L'enorme barbaro si erge davanti a voi, i suoi forti muscoli sono vicini allo sfondare la pelle. Sbatte il suo bottiglione di birra sullo spigolo del vostro tavolo, rompendolo in due.

"Grosso coniglio," mugge, "Prova ancora a dirmi STUPIDO." Bill (il "coniglio", un Pooka) smette di flirtare con la cameriera per sussurrare nel tuo orecchio, "Sei diventato troppo tenero ultimamente. Potresti fare un po' di pratica di combattimento prima di intraprendere quello col il drago, domani." Da qualche parte nella tua mente rimbalza in agguato la domanda, "Quale drago? . . ."

i treant possono fornire rari e preziosi elisir. I leprecauni, come artigiani di magia, possono essere ricercati come avventurieri.

Le fate familiari possono anche essere molto divertenti da giocare per il DM, come alternativa a molti comuni servitori o maggiordomi. Le abilità possono essere utili; ma l'attrazione verso la ricerca della competenza in tali abilità possono portare a disavventure.

Nel folklore si può vedere anche il caso inverso— il mortale che serve una fata. Questo accade di solito involontariamente; può essere il pagamento di un debito, o può essere una punizione per un'azione cattiva. (Il DM può tenere conto di questa opportunità per rinforzare gli allineamenti!) Le fate usano i loro servitori solo in certe occasioni, di solito di notte, e per scopi maliziosi. Spesso c'è bisogno di un mortale per entrare in un luogo consacrato agli Immortali, dove il Popolo Buono non può entrare (esempio, templi santificati, cimiteri, ecc.). Le fate possono essere molto severe quando i loro servitori disobbediscono; e non licenziano in fretta un mortale dal suo servizio.

Gli esseri silvestri, dato che sono ben piantati nel folklore e nella mitologia del nostro mondo, probabilmente aggiungeranno nuovo gusto al gioco e alla vostra campagna. Parte di ciò potrà venir fuori inconsciamente da quei giocatori che hanno familiarità con le risorse letterarie di questo manuale.

Come DM dovrai portare il gusto del nuovo giocando le creature, comprendendo i background, le motivazioni e le abitudini. Per saperne di più, sei incoraggiato a tuffarti nel folklore "reale", che è pieno di idee per giocare avventure.

Si possono anche variare le lingue. Un Pooka potrebbe avere un accento del Galles (e potrebbe pronunciare "pwca"); o un leprecauno, una cadenza Irlandese. Un articolato accento delle classi britanniche elevate potrebbe essere adatto per Oberone. Ma non fermarti alle Isole Britanniche; perché un centauro non potrebbe parlare un dialetto americano, o una driade il russo? Provate tutto.

Un trucco più difficile da usare, che è una sorta di sport fra le fate, è quello di parlare in versi. Le poesie e le rime sono popolari. Cercate di rendere la parlata



Interpretare gli Esseri Silvestri

delle fate omogenea, ritmica e fluente. Qui puoi vedere un'eloquente ed omogenea miscela di rima e metrica:

Se quest'ombre v'han noiato,
Dite (e tutto è rimediato)
Che, in un sonno pien di larve,
Tal vision qui v'apparve.
E del tema ozioso e frale,
Che non più d'un sogno vale,
Niun, signori, ci riprenda.
Noi farem, scusati, ammenda;
Se scampiamo indegnamente
Dalla lingua del serpente,
Giuro, da spiritello onesto,
Che faremo ammenda presto;
O a me dite villania.
Buona notte, compagnia,
M'applaudite, e merto poi,
Renderà Bertino a voi.

—Shakespeare

Sogno d'una Notte d'Estate, Atto V, Scena I.

Con la celebrazione di Puck della saggezza, concludiamo questo libro. Il suo avviso può essere applicato molto bene nel vostro gioco "non più di un sogno vale". Quando ti trovi in difficoltà, cerca di rimediare e fallo meglio che puoi (e scrivi pure alla TSR per consigli e informazioni). E' il tuo gioco, la tua fantasia, il tuo "sogno"...

Così, buona notte—e felici avventure al chiaro di luna!



Note sulla Pronuncia: Alcune parole che sono state usate in questo manuale sono di origine Gaelica, e possono essere difficili da pronunciare. Poche cose da ricordare: in Gaelico non esiste la sh—viene usata una s piana (esempio, scritto “Sean” si pronuncia “Shaun”, cioè “Scion”); non esiste il suono th, così th si pronuncia solo con t; e bh e mh sono solitamente pronunciati come v, lettera che non esiste nell’alfabeto Gaelico. Se non sai: inventa; se qualcuno dei tuoi giocatori ne sa di più, accetta le sue correzioni. Nel gioco di D&D® non è importante la pronuncia delle lingue straniere, ma la cosa importante è di creare una illusione della cultura—che è il motivo per cui usiamo questa pronuncia, dopo tutto. Ancora, vedi come aggiustare meglio la pronuncia delle lettere comuni, puoi costruire una fonetica dei nomi con la dizione Gaelica, come “Sibhairthaid” (Shee-VAR-tad).

Albero-anima: L’albero al quale lo spirito di una driade o di un’amadriade è legato.

Alberodrago: Un punto di “magia nera” in Alfheim (vedi ATL 5, Gli Elfi di Alfheim).

Amadriade: L’anima di un albero con un’aura particolarmente intensa; diversamente dalle sue figlie driadi, un’amadriade non può mai allontanarsi dal suo albero-anima per più di una certa distanza.

Anima: Uno spirito che si trova in natura, la materializzazione dell’aura in qualcosa di vivente (riferimenti: driade, fauno, treant).

Annwn: Un leggendario reame delle fate sotterraneo, si crede che sia stato isolato dalla superficie dal cataclisma di Blackmoor. Il suo re è Gwyn ap Nudd.

Ard Ri: Gran Re.

Cluracauno: Un leprecauno che abita le cantine dove viene conservato il vino.

Canolbarth, Foresta di : La grande foresta di Alfheim, creata e alimentata dalla potente magia elfica.

Caporosso: Un brownie malvagio che abita le rovine. (Vedi brownie; “Sith Bruaich”, nel Libretto delle Avventure.)

Carestia Maledetta: Un’abilità speciale delle driadi per punire chi abusa della foresta.

Coltpixy: Destriero fatato.

Terra dei Sogni: Un punto di “magia bianca” in Alfheim, dove Oberone tiene la sua corte (vedi ATL 5).

Erysichthon, Maledizione di : vedi Carestia Maledetta

Faeria: Un essere dell’aria, collegato al Popolo Buono, ma di fatto di razza semi-umana.

Familiare, Fata Familiare: Una fata che serve un essere umano (solitamente volontariamente), come caudatario o servitore.

Faunalia: Festival semestrale (13 Vattermont e 5 Kaldmont) in onore di un Immortale, Faunus.

Faunus: Immortale della Sfera del Pensiero; patrono delle mandrie, della caccia dei pastori e della poesia. Conosciuto anche come Innus o Lupercus. (Vedi: fauno.)

Faylinn: Regno dei Leprecauni, guidato da Iubadan; più simile a una gilda di artigiani umana che a uno stato politico.

Innus: “Il fertilizzatore”. Vedi Faunus.

Ixion: Immortale della Sfera dell’Energia; mitico progenitore della razza centaura.

Lupercus: “Colui che vigila sui lupi”. Vedi Faunus. **Inseguire un folletto:** Perso, di solito portato fuori strada dalle fate.

Infastidito da un folletto: Infastidito da una fata invisibile, o goffo.

Protettorato: Area sotto la custodia di una creatura silvestre, simile a un Dominio umano.

Puck: Una fata cattiva o maligna, specialmente uno spiritello; è anche il soprannome di Bertino Buontempone.

Pwca: Pooka (in dialetto del Galles). “Pooka” e “Phooka” sono altre varianti dialettali.

Ri: Re.

Risveglio: La “nascita” di un treant, quando un normale albero diventa cosciente e mobile.

Satiro: Un altro termine per fauno.

Silene: Fauno o satiro anziano, reputato di avere abilità profetiche.

Sith Bruaich: Una collina ritenuta sacra per, o abitata da, fate.

Sostituzione: Un bambino umano rubato dalle fate; e anche la fata sotto cambia forma o l’oggetto incantato lasciato al posto del bambino rubato.

Stalkbrow: Un punto di “magia nera”, dal quale si crede abbiano avuto origine i diavoletti silvestri. (Vedi ATL 5).

Tabhaisder: Un mortale con la seconda vista; colui che vede e che comunica con le fate.

Abbreviazioni	56	incantesimi, lanciatori di	20-22
abilità	46-48	incantesimi, scelta degli	22
abilità iniziali	46	ingombro	48-49
Alberoscudo	55	iniziazione	20
amadriade	11-12, 18	Inuus	14
ard ri	53	invisibilità ai mortali	25
armatura	49	Iubadan	57
armature naturali	5	Ixion	7
Bertino Buontempone . 2, 23, 27, 31, 34, 53, 57-59, 62		Leprecauno	34-35, 53, 57
Blackmoor	29	linguaggi	5
brownie	25, 27-29	livello, avanzamento di	6, 21
Canolbarth, Foresta di	9	Loch Eadaigh	55, 57
caporosso	25, 27-29	Lotis	2, 11, 13, 16, 18, 57
caratteristiche, punteggi delle	4	Lupercus	14
centauri	7-8, 20-22, 58	Malattia	24
Centauro	7	monumenti	54-55
chierici	24	morte	24
Chirone	7, 14, 20, 58	movimento	48-49
classe d'armatura delle creature	5	Nephele	7
Chuarbhidhe	53	ninfe del bosco	11-12
coltpixy	26	non-morti	25
combattimento	6	Oberone, Re	2, 9, 23, 29, 35, 53-54, 58
Dadi vita iniziali	6	oggetti magici	60
denaro iniziale	50	oggetti, uso di	28-29
diavoletto silvestre	9-10, 20, 22	Olyrrhoe	2, 7, 9, 23, 50, 58
draghetto	29, 30	Pan	10
draghetto elementale	29	Papasilenus	58-59
draghetto montano	29-30	Piccolo Popolo	23-26
draghetto silvano	29-30	PNG	56-60, 61-62
draghetto umano	29-30	Pooka	35-38
driadi	11-12, 14, 20, 22	Popolo Buono	23-26
Elfi delle Ombre	9	Protettorato	53
treant	18-19, 20, 22	Puck	vedi "Bertino Buontempone"
equipaggiamento	49	Regni silvestri	50-56
Erbario	7	requisiti primari	5
età	24	Regno Buono	53-54
Faerie	26	Rito di Passaggio	20
Fatata, Corte	53, 57-59	Satiri	vedi "fauni"
fate, incantesimi delle	41-46	sciamani	20-22
Fate, Popolo delle	23-26	Sidhe	39-40
Faunalia	14	seconda vista	25
fauni	13-15, 58	silene	14, 58
Faunus	14, 10	società	52
Faylinn	54, 57-59	Sostituzioni	26, 59
folletti, anelli dei	25	spiritello	20, 31-33
folletto	20, 31-32	Stalkbrow	9
folletto, infastidito da un	32	storia	23-26
folletto, inseguire un	32	Terra dei Sogni	23, 52-54
Glossario	62-63	tirocinio	20
Grande Pioggia di Fuoco	29	Titania, Regina	23, 50, 53, 57, 59
Hsiao	16-17, 55, 59	Tyrk-tyrk-Hsuo	29, 59
Incantesimi, descrizione degli	42-45	Wicca	20-22
incantesimi, imparare gli	22		



Racconti Incredibili del Popolo Minuto

di John Nephew
traduzione di Stefano Mattioli

Benvenuto alla Corte di Re Oberone!

Il Re di Faerie governa un mondo magico di inganno, intrigo, pericolo e avventura rivaleggiando con tutto quello che il mondo umano può offrire.

Dai brownie, i leprecauni, i folletti e gli spiritelli fino ai pooka e perfino i centauri, tutte le creature dei boschi incantati rivelano i loro segreti per la prima volta.

Racconti Incredibili del Popolo Minuto presenta informazioni complete per il gioco di ruolo sulle creature fatate e le razze silvestri, permettendo di usare queste razze come personaggi giocanti. Le loro leggende, le sotrie, le culture e il contesto storico sono descritti nel dettaglio. Questo materiale si adatta perfettamente al Mondo Conosciuto descritto nella serie degli Atlanti di

DUNGEONS & DRAGONS ed è anche adattabile al gioco di ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS e le sue molte ambientazioni.

Racconti Incredibili del Popolo Minuto contiene:

- Le credenze, le attitudini e l'aspetto delle razze silvestri;
- Differenti background e libri di avventure;
- Follettim spiritelli, driadi e centauri e altre razze come personaggi giocanti;
- Ogni cosa tu debba sapere riguardo la magia silvestre.

Cerca il PC2: Top Balista e il PC3: Il Popolo Marino, di prossima pubblicazione!