

PATHFINDERTM

COMPANION



SECONDA OSCURITA'



Riddleport



PATHFINDER[™]

COMPANION

Seconda Oscurità - Guida del Giocatore -

Sommario

Editoriale	2
Anteprima	3
Guida del Giocatore	4
Benvenuti a Riddleport	16
Combattimento	22
Fede	24
Magia	26
Sociale	28
Persone	30

Autori • James Jacobs, F. Wesley Schneider,
Amber E. Scott, Greg A. Vaughan

Redazione • James Jacobs, F. Wesley Schneider,
James L. Sutter, Christopher Carey, Jason Bulmahn,
Vic Wertz, Mike McArtor, Claudia Golden

Sezione Artistica e Mappe • Drew Pocza,
Sarah E. Robinson, James Davis,
Rob Lazzaretti, Andrew Hou,
Chuck Luckas, Liu Yang

Copertina
Vincent Dutrait

Editore • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeff Alvarez
Director of Sales & Marketing • Joshua J. Frost
Corporate Accountant • Dave Erickson
Staff Accountant • Christopher Self
Technical Director • Vic Wertz
Online Retail Coordinator • Jacob Burgess

EDIZIONE ITALIANA

Direttore Responsabile • Massimo Cranchi
Supervisione • Elisabetta Albini
Traduzione • Tito Leati
Grafica • Avatar Studio
Stampa • Tipolitografia Petruzzi, Città di Castello (PG)

Questo prodotto è compatibile con la Open Game License (OGL) e con l'edizione 3.5 del gioco più famoso del mondo. La OGL si trova a pagina 3.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, incidents, locations, characters, artwork, and trade dress.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.

Wyrd Edizioni
Via N. da Guardiagrele 11
66100 Chieti
e-wyrd.com

Paizo Publishing e il golem logo sono marchi registrati di Paizo Publishing, LLC. *Pathfinder* e *Pathfinder Companion* sono marchi registrati di Paizo Publishing, LLC. © 2008, Paizo Publishing, LLC. Edizione italiana © 2008, Wyrd Edizioni. Tutti i diritti riservati.



BENVENUTI A PATHFINDER

Il *Pathfinder Companion* è un supplemento bimestrale che si focalizza su un particolare argomento legato a Golarion o all'ambientazione *Pathfinder Chronicles* ed è suddiviso in tre sezioni: un esame dell'argomento principale, uno sguardo in particolare ad alcuni luoghi importanti, e cinque brevi capitoli con nuove regole ed elementi di gioco. Anche se non state giocando le avventure della Saga, non importa, perché troverete sicuramente qualcosa di utile alle vostre campagne in corso in ogni *Companion*.

Per questo particolare *Pathfinder Companion*, l'argomento in questione è la Saga di avventure di Seconda Oscurità. In questo supplemento, è stata introdotta una sezione ben strutturata ed estesa di tratti. Originariamente ideati da James Jacobs, i tratti sono stati poi rielaborati per l'ambientazione *Pathfinder Chronicles* (che vedrà presto la luce). Il nuovo sistema dei tratti sarà sviluppato ulteriormente nel prossimo futuro, in quanto è nostra intenzione aggiungere nuovi tratti al sistema in ogni *Pathfinder Companion*, ampliando le vostre opzioni ogni

due mesi. Poiché la Saga di avventure di Seconda Oscurità inizia nell'alveare di studiosi e delinquenti noto come Riddleport, in questo *Companion* viene esaminata proprio questa città della costa nord occidentale di Varisia, detta la Città dei Gliferi. Dopo la sezione di Riddleport ci sono cinque capitoli dedicati alle meccaniche di gioco, scritti da Amber Scott, inclusa una classe di prestigio *ad hoc* per Seconda Oscurità, alcuni incantesimi per i glifomanti di Riddleport, uno sguardo alla religione di Cayden Cailean, ed oggetti magici utili nelle esplorazioni dei regni sotterranei. Infine viene descritto una PNG Arkemilla detta "Lilla", nota professionista locale del piacere intimamente legata alle sempre più crescenti fortune di Vancaskerkin.

Buona lettura e buon divertimento!

Massimo Cranchi
Direttore Responsabile
Pathfinder Companion

PROSSIMAMENTE!

Ecco in anteprima ciò che vi aspetta tra due mesi con il prossimo *Pathfinder Companion: Elfi*!

GLI ELFI DI GOLARION

di Jeff Quick

Apprendete la storia e le vie imperiture di una delle più antiche e misteriose razze di Golarion: gli elfi. Dalle foreste di Celwynvian alle Giungle di Garund, dalle torri ricoperte di brina di Gugliaspina alla maestà del magico Kyonin, i mistici ed enigmatici elfi stanno a cavallo delle ere, colmando una lacuna oltre i segreti del passato e le meraviglie prossime venture. Scoprite le tradizioni millenarie di questo popolo avvolto dal mistero, scoprite chi reputano loro alleati e chi considerano come nemici giurati, stupitevi dinanzi ai segreti delle loro comunità nascoste e delle loro terre ultraterrene, e brandite la spada e la magia accanto ad una nuova generazione di avventurieri elfi che coraggiosamente si sono addentrati nel mondo degli uomini.

KYONIN

di Jeff Quick

Camminate tra i magici rami e le spire cristalline di Kyonin, la patria terrestre degli elfi. Dalla capitale scintillante di Iadara alle profondità spinose di Boscorovo, il regno degli elfi si rivela per la prima volta ad occhi stranieri. Scoprite le meraviglie che gli elfi custodiscono nelle profondità del loro antico regno, e quali segreti scioccanti nascondono tra le ombre delle loro foreste primeve.

1 SENTIERI DEGLI ELFI

di Hal Maclean

Riservati ed incantevoli, misteriosi e abili, gli eroi elfi sono tra i più onorati ed imitati nella storia. Apprendete le abilità degli avventurieri elfi, brandite le armi forgiate dagli antichi artigiani, e ottenete udienza con la Regina Telandia Edasseril, la reggente di Kyonin, con queste rivelazioni sulle terre degli elfi.

ABBONATI!

Scoprite Golarion e prendete parte in un intero nuovo mondo di avventure!

Visitate il sito **e-wyrd.com** e abbonatevi oggi stesso. Così riceverete ogni avventura di *Pathfinder*, ogni supplemento del *Pathfinder Companion* ed ogni altro prodotto delle *Pathfinder Chronicles* direttamente a casa vostra!

Avete perso una delle avventure? Nessun problema. Potrete acquistarla direttamente online!



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity, (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Companion: Second Darkness Player's Guide, Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Authors: James Jacobs, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Greg A. Vaughan. Edizione Italiana: Copyright 2008, Wyrd Edizioni.



Guida del Giocatore

Un triste presagio incombe nei cieli sopra la malavitosa città di Riddleport, un'ombra spaventosa che oscura le stelle. Si tratta di una maledizione scagliata millenni fa da ignoti stregoni? È un avvertimento del ritorno di un tremendo nemico? O annuncia tempi nuovi e terribili, una prossima era di tenebra?

Benvenuti alla serie di avventure di Seconda Oscurità! Questa Saga porterà i vostri personaggi dal porto piratesco di Riddleport a terre sconosciute, attraverso il continente di Avistan e nelle sue profondità. Le informazioni che seguono sono tutto ciò che vi serve per rendere un personaggio idoneo alle sfide e alle prove che lo aspettano, comprese alcune regole per darvi qualche vantaggio nella lotta contro l'oscurità. Inoltre, troverete una descrizione di Riddleport, la Città dei Gliferi, pensata per farvi conoscere il luogo di partenza della campagna e quella che probabilmente diventerà la nuova casa dei vostri personaggi. Tutto

il necessario per sopravvivere ai pericoli in arrivo è scritto qui, quindi leggete attentamente, scegliete con saggezza e... preparatevi ad affrontare l'oscurità.

RAZZE

Gli umani dominano quasi tutte le città lungo le coste di Varisia, e Riddleport non fa eccezione. Eppure, in questo rifugio di reietti e briganti, gli esponenti di razze viste di rado nelle terre civilizzate del sud, come mezzelfi, mezzorchi e tiefling, sono presenti in gran numero. Nani o elfi, halfling o umani, gli abitanti di Riddleport si fanno pochi scrupoli quando si tratta di approfittarsi di qualcuno o qualcosa.

Umani

Gli umani sono la razza più numerosa a Riddleport. Nella Città dei Gliferi, gli umani si dedicano a ogni tipo di oc-

cupazione, e detengono la maggior parte delle cariche e dei posti di potere. Anche se la maggioranza della popolazione di Riddleport è costituita da Chelaxiani e Varisiani stanziali, nel porto piratesco si trovano rappresentanti di quasi tutti i popoli di Avistan e Garund. Mercanti kelli-shiti e garundi guidano le loro navi dalle vele strette sotto l'arcata del Glifoportale, portando con sé le vesti esotiche, i manufatti artigianali e gli armamenti dei loro popoli. Orgogliosi guerrieri ulfen dalle Terre dei Re Linnorm si fermano spesso a Riddleport, commerciando i prodotti della loro patria e il bottino delle loro incursioni nei mercati cittadini. Mercanti, pirati, e corsari di origine Chelish e Taldan si contendono il dominio del mare aperto, ansiosi di depredare e riportare nei loro porti ricchezze sempre maggiori.

A Riddleport si trovano anche molti nativi di Varisia. Tra queste genti, i Varisiani nomadi trovano lo spirito selvaggio e i luoghi esotici della città molto stimolanti, al punto da preferire Riddleport a Magnimar e perfino alla città meridionale di Korvosa. Gli Sczarni, le note famiglie di ladri varisiani, sono particolarmente a loro agio nell'ambiente indisciplinato e senza legge di Riddleport, e colgono ogni occasione per estorcere denaro ai viaggiatori stranieri. Anche qualche Shoanti si reca ogni tanto nella Città dei Gliferi. Insediati tra le scogliere e le insenature dei vicini Monti Calphiak, i barbari marinai di Shadde-Quah mantengono sporadici rapporti di affari con l'inquieta popolazione di Riddleport, considerandola a ragione disonesta e indegna di fiducia. Occasionalmente, alcuni Shriikirri-Quah giungono nei sobborghi della città per vendere i loro famosi cavalli di razza, ma raramente passano le mura. Gli Shoanti che si trovano all'interno della città sono di solito dei paria o dei guerrieri disonorati, che cercano di dimenticare la vergogna per rifarsi una vita, di solito facendo lavori pesanti o cercando fortuna come lottatori o gladiatori.

Oltre a controllare molte delle attività criminali di Riddleport, gli umani costituiscono la maggioranza degli studiosi e del clero cittadino. Il sempre più influente Ordine dei Gliferi e le accademie del Quartiere di Sopravento sono pieni di intellettuali locali e di studiosi forestieri impegnati a svelare i misteri dell'antico passato di Varisia. I templi cittadini sono gestiti principalmente da chierici umani, anche se parecchi tiefling adorano Calistria e il seguito di Cayden Cailean è particolarmente vario.

Nani

Molti dei nani di Janderhoff trovano Riddleport un luogo disordinato, inadatto a condurre affari soddisfacenti, oltre che una città poco disinteressata alle attività produttive, e non si sbagliano. A Riddleport, infatti, la febbre del profitto supera di gran lunga la buona volontà. Finanziate da un misterioso consorzio di investitori provenienti da Janderhoff, le Gassofficine di Riddleport danno lavoro a

un buon numero di nani, sia come minatori nei pericolosi pozzi di carbauxina sia come fabbri nei complessi produttivi in superficie. Oltre a quelli che sono abbastanza pazzi da sacrificare anni delle loro vite respirando i miasmi delle Gassofficine, ci sono nani opportunisti che occasionalmente migrano nella città. Questi nani avventurosi spesso sperano di farsi un nome e un patrimonio grazie alla loro grande abilità in un mestiere particolarmente richiesto a Riddleport, o più semplicemente cercano di ottenere un buon guadagno vendendo merci naniche ai viaggiatori di terre lontane. I pochi nani che non hanno interessi o abilità nel lavoro o nel commercio trovano l'atmosfera sempre mutevole e rischiosa di Riddleport un eccellente diversivo dalle rigide tradizioni dei nani.

Elfi

Poco interessati a una comunità così incivile e pericolosa, specialmente una così vicina agli splendori della Foresta Mierani, gli elfi visitano raramente le vie di Riddleport. Può succedere che un cacciatore di Mierani o un viaggiatore elfico si trovi a soggiornare tra i ladri e i malfattori della città, ma si tratta di casi sporadici. I criminali di Mierani, gli elfi esiliati dalla loro terra boscosa o quelli presi dal desiderio di vagabondare sono gli incontri più probabili. Allo stesso modo, gli elfi che vengono da lontano hanno le stesse possibilità di giungere a Riddleport di quelli delle foreste vicine. Quindi, anche se visti molto di rado, gli elfi selvaggi delle Distese Mwangi e perfino gli altezzosi elfi di Kyonin non sono sconosciuti.

Gnomi

Alcuni gnomi coraggiosi conducono a Riddleport un'esistenza pericolosa. Gente amante della libertà, priva dei concetti di moralità tipici degli umani, gli gnomi prosperano lavorando come alchimisti e trafficanti di droghe per le diverse cosche criminali della città. Amanti dei cambiamenti e delle nuove esperienze, gli gnomi adorano gironzolare per i moli e i mercati di Riddleport, soprattutto quando il traffico delle navi straniere permette loro di gustare un'infinita varietà di immagini, suoni e odori esotici. Alcuni gnomi si guadagnano da vivere miseramente setacciando il fango del Fiume Velashu, non sanno bene cosa cercare ma sono sempre ansiosi di scoprire cosa si possa nascondere nella melma.

Halfling

Furbi giocatori, bravi marinai e abili furfanti, gli halfling trovano grandi occasioni nella criminalità che pervade Riddleport. Come a Korvosa più a sud, molti halfling trovano lavoro in mare, poiché la loro taglia e la loro agilità si adattano perfettamente alla vita sulle navi a vela. Eppure, nonostante la loro abilità, capita spesso che i ladri di altre razze guardino con disprezzo i loro piccoli colleghi, e si sente spesso parlare di "tappetti" negli ambienti della

malavita. Molti halfling considerano questi pregiudizi un motivo in più per eccellere, e si danno energicamente da fare per battere i concorrenti più grossi. Ai Vicari più avidi e lungimiranti, però, importa poco la taglia dei loro dipendenti, specialmente quando si tratta di intrufolarsi in qualche buco per portare a termine un lavoro.

Mezzelfi

Molti mezzelfi varisiani trovano naturale trasferirsi a Riddleport, un luogo dove pochi badano alle loro origini miste. Scaltri, eloquenti e proverbialmente abili in quello che fanno, i mezzelfi trovano grandi opportunità tra i marinai, i giocatori, i mercanti e i criminali della città. Tuttavia, oltre a una vasta scelta di occupazioni, Riddleport offre ai mezzelfi una possibilità di essere rispettati che raramente trovano in altri luoghi, sia che diventino imprenditori o capitani di mare sia che entrino a far parte della guardia cittadina. La loro astuzia e la loro indipendenza li spingono spesso a unirsi all'Ordine dei Gliferi e a venerare divinità irrequiete come Calistria e Cayden Cailean.

Mezzorchi

Accolti con diffidenza anche in una città di canaglie e vagabondi, i mezzorchi più vicini alla loro parentela umana trovano in Riddleport una delle città varisiane più tolleranti. L'avidità e l'ambizione che portano così tanti avventurieri nel porto piratesco fanno anche sì che molti datori di lavoro si preoccupino poco dei difetti dei mezzorchi, che vengono proficuamente impiegati come guardie del corpo, buttafuori e picchiatori. Oltre a quelli che fanno della violenza la loro professione, sia nella strada sia nell'Arena di Zincher, alcuni mezzorchi conducono una vita quasi "umana", svolgendo lavori che gli sarebbero negati in altre terre o arruolandosi negli equipaggi di navi corsare o mercantili. Attratti dall'indole selvaggia di Besmara, dea dei pirati, dei conflitti e dei mostri marini, i mez-

zorchi a volte indossano il ruvido abito dei chierici di questa divinità.

Tiefling

Enigmatici e inquietanti, alcuni tiefling fanno di Riddleport la loro casa. Anche se pochi membri di questa razza di ascendenza demoniaca possono sperare di nascondere la loro origine tra la folla del porto, la maggior parte di loro è attratta dall'aria caotica e facinorosa della città. Propensi a prendere parte alle imprese criminali, i tiefling partecipano a diverse iniziative illecite, contribuendo al loro successo con il loro aspetto intimidatorio. Come gli altri mezzosangue, molti tiefling vengono a Riddleport per evadere dagli ambienti che li temono e li discriminano. Altri vengono nella città per sfuggire la loro natura diabolica, sperando di trovare una ragione di vita nel culto di una divinità straniera, nell'equipaggio stabile di una nave, o più semplicemente per essere artefici del proprio destino.

CLASSI

A Riddleport giungono viandanti di tutte le provenienze ed estrazioni sociali, e tra loro ce ne sono molti dotati delle abilità necessarie per trovare fortuna nella Città dei Gliferi.

Mentre la parte meridionale e più civilizzata di Varisia trova meno utili le abilità degli avventurieri, gli abitanti di Riddleport le tengono in grande considerazione.

Barbari

Essendo il centro urbano dominato dagli umani situato più a nord nel territorio di Varisia, Riddleport riceve spesso visite da parte di due gruppi distinti di barbari. Sui vicini Monti Calphiak e sulle Altire del Curchain vivono due gruppi di autoctoni Shoanti, rispettivamente gli Shadde-Quah e gli Shriikirri-Quah. Altezzosi, fieri e ossessionati dall'onore, gli Shadde-Quah vivono lungo le coste varisiane su aspre scogliere battute dalle onde del mare, di cui pensano di essere i custodi. Non si fidano degli estranei alle popolazioni Shoanti, e spesso li attaccano a vista. I più socievoli ma non meno orgogliosi Shoanti del gruppo Shriikirri-Quah coltivano una simbiosi spirituale con gli animali della loro terra, in special modo i cavalli, che portano con sé nella loro vita itinerante e occasionalmente vendono agli stranieri. Questi barbari



sono facilmente riconoscibili per i loro tatuaggi, e non è raro incontrare degli Shoanti che hanno perso il rispetto delle proprie tradizioni mentre cercano di farsi una nuova vita nella Città dei Gliferi.

Oltre ai nativi varisiani, a volte gli abili e temuti marinai del popolo Ulfen vengono a Riddleport dalle Terre dei Re Linnorm, di solito per vendere merci saccheggiate da altri villaggi costieri. Facilmente irritabili, ma anche inclini a bere, ridere e spassarsela, gli Ulfen sono più apprezzati a Riddleport dei vicini Shoanti, nonostante i loro non infrequenti attacchi alle navi locali.

Mentre mercanti e viaggiatori da ogni regione di Avistan e Garund arrivano alla Città dei Gliferi, strane culture e tradizioni si insinuano nel porto da queste terre lontane. Non è difficile vedere viandanti dai deserti settentrionali del Garund, Kellid selvaggi della Numeria, e perfino stoici indigeni della Distese Mwangi giungere in città di passaggio o in cerca di lavoro.

Bardi

Oltre alla brama dell'oro e dell'alcol, Riddleport ha una fame insaziabile di gente di spettacolo. Con l'abbondanza che c'è in città di taverne, locande, bische, bordelli, osterie, logge private e altri locali, gli artisti di talento sono ricercati in continuazione. Abili compositori stranieri, musicisti locali, danzatrici esotiche, poeti viaggiatori, commedianti esperti e intrattenitori provenienti da centinaia di corti e paesi del mondo riescono a ottenere sostanziosi pagamenti per le loro prestazioni. Il pubblico di Riddleport è volubile, però, e il divo del momento può sprofondare nell'oblio il giorno dopo, mentre una donnina di strada può essere eletta la cortigiana più ambita dai potenti nel giro di una notte. Di conseguenza, la concorrenza tra la gente di spettacolo è molto accesa nella Città dei Gliferi, e gli artisti sanno che in molti locali un brutto spettacolo potrebbe costare molto di più del compenso pattuito: il pubblico di Riddleport, si sa, ha una certa tendenza a esprimere il proprio dissenso "fisicamente". Non stupisce il fatto che le rime volgari e gli stornelli sconci dei marinai siano il genere preferito dai gestori delle taverne nel Quartiere del Molo, dove gli artisti particolarmente sboccati hanno più successo.

Chierici

La fede è un sentimento insolito a Riddleport, una città che riverisce soprattutto la fortuna, la frode, il vizio e il mare. Molti abitanti della città ritengono più saggio riporre la loro fede nell'astuzia e nel duro lavoro piuttosto che in qualche divinità capricciosa, ma entrare in una bisca locale senza sentire qualcuno invocare il favore di Desna, Cayden Cailean o Calistria è comunque impossibile.

Nonostante l'inconsistenza del loro seguito, Cayden Cailean e Calistria hanno due templi molto frequentati nella Città dei Gliferi, fatto che potrebbe stupire se il primo non

fosse una nota taverna e il secondo un altrettanto famoso bordello. Questi due templi, rispettivamente la Casa del Pubblicano e la Casa del Velo di Seta, sostengono il loro clero e si rivolgono all'intera comunità locale. La chiesa della dea Besmara, una divinità minore riverita da pirati e marinai, possiede anch'essa un piccolo tempio, dove la gente di mare compie sacrifici di sangue in cambio di viaggi sicuri e ricchi bottini.

Oltre a questi culti ben radicati, diversi chierici di Desna e Gozreh si occupano di piccole congregazioni cittadine, pregando che i loro fedeli incontrino sempre buona fortuna e cieli sereni sia in mare sia in terra. In giro per la città, specialmente lungo i moli, si trovano i credenti di altre dozzine di divinità. I più professano la propria fede in modo intimo e personale, ma ci sono anche quelli che cercano attivamente di fare proseliti. Siccome i culti locali tendono a tollerare le altre religioni, o a non badarvi affatto, Riddleport è una città indubbiamente aperta ai dogmi stranieri, finché non interferiscono con gli affari della città.

Druidi

Data la dipendenza dal mare della città, i druidi sono più benvenuti a Riddleport che nella maggioranza degli altri centri urbani. Anche se la città bada poco alla salvaguardia dell'ambiente, come dimostrano la sporcizia del Fiume Velashu e le malsane condizioni del porto e del cimitero, Riddleport fa di tutto per placare il risentimento dei sacerdoti della natura con offerte a Gozreh e ad altri culti del genere. Nonostante la nota avversione dei druidi per le città, spesso alcuni di loro si stabiliscono sulle coste nei pressi di Riddleport per mantenere un contatto con il mare e le sue creature. La maggioranza dei druidi prevede che sia solo una questione di tempo prima che la furia degli elementi consumi una città così irrispettosa dell'ambiente, mentre una minoranza si pone di fronte a Riddleport in modo meno estremo. Alcuni di questi druidi più moderati vanno ad abitare vicino ai moli della città, sperando di minimizzare i danni che essi producono nella baia, altri invece si uniscono agli equipaggi delle navi, offrendo le loro capacità di dominio sugli elementi a chi affronta l'oceano.

Oltre ai druidi interessati al mare e alle foreste dell'entroterra, alcuni druidi eremiti vivono nelle caverne dei Monti Calphiak. Lassù, tra le rocce e gli animali di montagna, questi strenui adoratori della natura trovano la rude spiritualità che cercano. È vero anche che alcuni di questi mistici esploratori non cercano un contatto con le cime dei monti, ma con le profondità della terra, e percorrono le lunghissime gallerie che attraversano il cuore dei Calphiak, per penetrare nel cuore stesso della terra.

Guerrieri

Nonostante la città stia lentamente assumendo un assetto più legalizzato, il bisogno di braccia forti e armi affilate non viene mai meno a Riddleport. Anche se mercenari e

predoni possono trovare lavoro sulle navi pirata, sui vascelli mercantili e nelle carovane, la maggior parte degli abitanti di Riddleport dediti all'arte del combattimento si arruola nelle bande dei numerosi Vïcari locali. Sia che si tratti di guardie del corpo, picchiatori, rapinatori o assassini, i combattenti temuti ed esperti non hanno problemi a trovare un'occupazione nella vasta rete del crimine cittadino. Guerrieri particolarmente crudeli possono guadagnarsi da vivere rompendo schiene e spaccando crani nei combattimenti di gladiatori, particolarmente in quelli dell'Arena di Zincher, dove la folla paga ogni notte per assistere a spettacoli sanguinosi.

La città non offre soltanto opportunità nella malavita, e i guerrieri che preferiscono non associarsi direttamente a nessuna delle cosche criminali di Riddleport hanno le loro possibilità. Molti abili combattenti riescono a darsi un'aria di legalità nel ruolo di mercenari al servizio della gendarmeria cittadina.

Anche se la gendarmeria non è un'istituzione del tutto nobile, molti dei difensori delle leggi e dell'instabile pace di Riddleport sono onestamente al servizio della popolazione locale.

Ladri

In una città di canaglie, i furbi prosperano. Ladri di ogni genere e specialità trovano moltissime occasioni di usare le loro abilità al servizio dei diversi Vïcari, dai tagliaborse ai rapinatori, dai contrabbandieri ai falsari. Quasi ogni cosca ha il suo specifico campo di azione a Riddleport, e non è difficile trovare i ladri più abili coinvolti in più di un complotto allo stesso tempo. I ladri meno inclini alla rapina e all'omicidio spesso si danno da fare come giocatori d'azzardo, ricettatori, sfruttatori, investigatori e perfino agenti speciali della gendarmeria cittadina.

Oltre a chi si trova alle dipendenze dirette dei Vïcari di Riddleport, diverse piccole fazioni e alcuni ladri solitari cercano costantemente di farsi un nome nella Città dei Gliferi. A volte un gruppo di Sczarni visita la città per mettere a segno una serie di colpi e di truffe prima di rimettersi a girovagare. E mentre i Vïcari controllano molte delle imprese criminali dentro la città, raramente il loro potere si estende al di fuori delle sue mura. Risulta quindi piuttosto facile per i briganti varisiani approfittare di una parte del loro giro d'affari.

Maghi

Ossessionati dai segreti dei suoi famosi monumenti, i maghi hanno visitato Varisia per decenni, sperando di scoprire antiche magie e arcani tesori tra i suoi enigmatici monoliti. All'avanguardia nella ricerca di questi giganteschi artefatti c'è l'Ordine dei Gliferi, un ordine di studiosi particolarmente interessati alle antichità varisiane che ha stabilito la sua sede a Riddleport. Diventati molto influenti con il passare degli anni, i cosiddetti "glifomanti" sono

astuti, competitivi e si fanno una concorrenza spietata, a volte sleale.

I glifomanti non sono i soli arcanisti a Riddleport, però. Le capacità di maghi di talento sono molto richieste sia nel commercio sia nella criminalità organizzata. Alcuni maghi ottengono buoni profitti vendendo pergamene e pozioni, soprattutto quelle di incantesimi utili in mare. Altri si uniscono ai Vïcari, mettendo illusioni e divinazioni al loro servizio per spiare e ingannare gli avversari. Diverse tra le più rinomate bische cittadine impiegano dei maghi per scoprire magicamente chi bara. Sulle navi di pirati e corsari, i maghi di bordo sono tenuti in alta considerazione e pagati lautamente, poiché i loro incantesimi possono devastare i vascelli nemici e difendere i propri da molti pericoli marini.

Monaci

Anche se Riddleport non è proprio il luogo ideale per trovare l'illuminazione e la pace dello spirito, la città è un luogo dove le arti marziali e l'astuzia sono particolarmente utili. Perciò, la capacità di combattere disarmati e di celare il proprio valore è tenuta in altissima considerazione. Anche se la ricerca dei beni materiali non è un aspetto tipico di chi si dedica al benessere del corpo e dello spirito, ci sono monaci che si uniscono alle bande dei Vïcari per denaro e chissà quali altri motivi. Il pubblico dell'Arena di Zincher, inoltre, trova affascinanti le esibizioni di arti marziali, e i monaci riescono a ottenere pagamenti molto alti per le loro prestazioni. In molti locali dove si combatte per soldi, lottatori sgraziati e grossi pugili imparano spesso tecniche simili a quelle dei monaci stranieri, addestrandosi ad infliggere colpi devastanti, benché meno eleganti, a mani nude.

Oltre a qualche raro lottatore shoanti ben addestrato o all'occasionale ascetico vagante, pochi abitanti di Riddleport seguono la via del monaco. La maggior parte dei maestri di arti marziali viene da lontano, trattenendosi solo il tempo necessario per fare nuove esperienze, mettere alla prova le proprie capacità o trovare degni avversari. Non è quindi impossibile trovare presso i moli di Riddleport discepoli dei maestri danzanti di Thuvia, acrobati dai piedi duri come la pietra provenienti da Qadira o le lame silenziose dell'est.

Paladini

Anche se nessuno dei culti più importanti di Riddleport ha dei paladini al suo seguito, a volte è possibile incontrare questi valorosi combattenti tra la folla indaffarata della città. Alcuni paladini considerano una sacra sfida il portare il verbo della propria divinità agli irriverenti, specialmente quelli che vivono in un luogo di peccato come Riddleport. Di tanto in tanto dei paladini di Iomedae e Abadar vengono in città per sconfiggere il male nelle strade e salvare qualche anima dalla dannazione; la maggior parte, però, resta delusa. Più di un paladino

è scomparso a Riddleport, e le crociate contro i potenti Vicari del luogo raramente durano a lungo o finiscono bene.

I paladini di Erastil e Sarenrae tendono ad avere un po' più di successo nella città, usando metodi più moderati e integrandosi nella popolazione della città di frontiera come educatori e guaritori.

Anche paladini di altre fedi passano occasionalmente per la Città dei Gliferi, spesso per aiutare la popolazione a liberare la campagna circostante dai selvaggi e dai mostri che sono un deterrente per l'arrivo di coloni da zone più civilizzate, che potrebbero influire positivamente su Riddleport nei tempi a venire.

Ranger

Essendo una delle città più settentrionali prima di entrare nelle selvagge Terre dei Re Linnorm e in altre regioni impervie, Riddleport è un'autentica città di frontiera. Per questo la città e i suoi dintorni sono stati scelti come residenza da numerosi cacciatori, battitori ed esploratori sempre pronti alla loro prossima spedizione. Nel territorio circostante, i cacciatori pattugliano le montagne in cerca delle creature che sovente attaccano le fattorie lungo il Fiume Velashu, come lupi, coguari pelledifuoco, arpie e perfino l'occasionale roc o gigante delle colline.

In città, alcuni ranger si imbarcano sulle navi locali, e più di un cacciatore di squali o uccisore di mostri marini, come le immonde languste o gli arcani pesci diavolo, esibisce i propri trofei nei pressi del porto. I ranger che possiedono cavalcature veloci trovano una buona occupazione come corrieri, sia dentro la città sia sulla tratta tra Riddleport e i suoi possedimenti al Covo di Roderic. In alternativa, la città offre infinite opportunità per i cacciatori di taglie, che spesso vengono impiegati come assassini dai Vicari.

Recentemente, diversi ranger locali hanno cominciato a esplorare le vaste caverne sotto i Monti Calphiak. Coloro che sopravvivono a queste pericolose spedizioni a volte ritornano con strani esemplari di funghi e le prove dell'esistenza di bizzarre e pallide creature.

Stregoni

Molti incantatori sentono una connessione particolare con i giganteschi, antichissimi monumenti che segnano il paesaggio varisiano, specialmente gli stregoni. In una terra che sembra pervasa dalla magia del passato, gli stregoni spesso cercano di scoprire di più sui misteri della loro ascendenza per migliorare i propri talenti innati.

Alcuni stregoni si uniscono all'Ordine dei Gliferi, a volte dichiarandosi discendenti diretti delle civiltà perdute che un tempo dominavano la zona. Altri usano le loro capacità per ottenere vantaggi economici, aiutando i criminali, mettendo a segno raggiri magici, o battendosi in duelli di magia all'Arena di Zincher.

TRATTI PERSONAGGIO

Giocare una serie di avventure è un'esperienza diversa dal giocare una singola avventura. Un *Adventure Path* è una saga lunga e continuativa ma, a differenza del vostro GM che crea le sue avventure per persone che conosce a fondo, noi non possiamo sapere quali sono le vostre preferenze di gioco riguardo alla creazione e all'avanzamento dei vostri personaggi. Di conseguenza, uno degli aspetti caratteristici degli *Adventure Path*, come avete avuto modo di leggere, è l'inserimento di paragrafi che offrono consigli su come inserire le 11 classi base nella campagna.

Oltre alla classe, un nuovo personaggio presenta anche aspetti meno concreti, come il background personale. Quando create un personaggio per una campagna fatta in casa, potete (ce lo auguriamo) affidarvi al vostro GM per adattare le avventure alle sue origini e alla sua personalità. Nel caso di un *Adventure Path* preconfezionato, però, come può un giocatore conoscere quale background potrebbe adattarsi ai mesi di gioco che sta per affrontare senza avere indebite rivelazioni sugli elementi chiave della campagna stessa?

È questa la domanda a cui le Guide del Giocatore degli *Adventure Path* cercano di dare una risposta. In tutte le Guide del Giocatore verranno forniti un atlante della regione dove la campagna ha inizio, una trattazione che rivela quali possano essere le scelte migliori da prendere quando si crea un nano, un elfo, uno stregone, un ranger e così via, ed infine i tratti dei personaggi, elemento di background che riveste un'importanza fondamentale.

Il principio dei Tratti Personaggio

Alla base dei tratti dei personaggi c'è il principio che debbano avere circa la metà della potenza di un talento. A un certo punto, avevamo pensato di chiamarli "semitalenti", ma abbiamo abbandonato l'idea perché ciò implicava un termine di paragone piuttosto strano (non ci sono, per esempio, i "bitalenti", o altre stranezze del genere). Un tratto non è l'ennesimo potere che potete semplicemente aggiungere al vostro personaggio, è piuttosto qualcosa di intimamente legato al suo background e adatto al mondo di Golarion. Pensate ai tratti come il punto di partenza per il vostro background; dopo avere scelto i vostri due tratti, avrete una fonte di ispirazione per costruire la personalità e la storia del vostro personaggio. Alternativamente, se avete già pensato o scritto il background del vostro personaggio, potete scegliere i suoi tratti di conseguenza, cercando quelli più adatti a consolidare le vostre idee proprio come le caratteristiche di un PG quantificano i suoi punti di forza e di debolezza.

Un'altra cosa: i tratti dei personaggi sono per i PG. Se volete che un PNG abbia dei tratti, dovrà "acquistarli" con il talento Tratti Addizionali. I personaggi giocanti sono speciali; sono i protagonisti del gioco dopo tutto, e se hanno qualche vantaggio sui PNG la cosa è del tutto sensata.

I personaggi pregenerati presenti in *Pathfinder* e nei moduli non hanno tratti già selezionati, e lasciamo a voi la scelta nel caso desideriate utilizzarli come PG.

Molti tratti conferiscono un nuovo tipo di bonus: il “bonus di tratto”. I bonus di tratto non si accumulano, poiché sono stati creati per darvi un piccolo vantaggio sui PNG dello scenario, non per creare delle “massimizzazioni”. È certamente possibile, per esempio, che il tratto “Coraggioso” possa trovarsi sia tra i Tratti Razziali Nanici sia tra i Tratti Base (nella categoria Tratti Marziali), ma selezionarli entrambi non può rendere un personaggio nano doppiamente coraggioso.

Acquisire i Tratti

Quando generate il vostro personaggio per Seconda Oscurità, chiedete al vostro GM quanti tratti potete selezionare. In genere, un nuovo PG potrà avere due tratti, cioè l'equivalente di un talento bonus. Alcuni GM potrebbero limitare la scelta, a seconda del loro stile di gioco; al vostro personaggio potrebbe essere assegnato un solo tratto, o il GM potrebbe concederne tre o più. Anche se il vostro GM non permette di avere tratti “gratuiti”, potrete sempre averne qualcuno scegliendo il talento Tratti Addizionali per il vostro personaggio (vedi riquadro a pag. 12).

In Seconda Oscurità, ci sono due categorie di Tratti tra cui scegliere. Uno dei vostri tratti deve essere un Tratto Saga scelto nella lista che comincia a pag. 14. Questi Tratti servono a inserire il vostro personaggio nella trama di Seconda Oscurità e a darvi una ragione per cominciare la prima avventura: “Un’Om-bra nel Cielo”. Il vostro secondo Tratto deve appartenere a una delle quattro categorie di Tratti Base: Marziali, Mistici, Magici o Sociali. Occorre notare che queste quattro categorie corrispondono vagamente ai quattro modi di essere avventurieri, ma non sono legate a classi specifiche. È perfettamente possibile avere un ladro religioso, per esempio, o un guerriero interessato alla magia. Non intendiamo fermarci qui! In ogni *Pathfinder Companion* troverete sempre nuovi Tratti. Questi nuovi tratti apparterranno a una delle seguenti tre categorie: Razziali,

Regionali e Religiosi. Se creerete un personaggio per Seconda Oscurità dopo la pubblicazione di ulteriori *Pathfinder Companion*, potreste ovviamente selezionare un Tratto Razziale, Regionale o Religioso come secondo Tratto del vostro personaggio, ma il primo dovrà sempre essere un tratto della saga di Seconda Oscurità.

Categorie di Tratti

Ci sono cinque categorie di Tratti Personaggio tra cui scegliere, anche se al momento ne sono disponibili solo due (Tratti Base e Tratti Saga); questi tratti sono descritti alle pagine 11-15. Le altre tre categorie di tratti sono elencate qui sotto; troverete tratti appartenenti a queste categorie nei futuri *Pathfinder Companion*!

Tratti Razziali: I Tratti Razziali sono legati a particolari razze o etnie. Per scegliere un tratto razziale, il vostro personaggio deve appartenere a una determinata razza o etnia. Se la razza o etnia di un personaggio cambia (cosa possibile con magie di metamorfosi o con l'incantesimo *reincarnazione*), i benefici di un tratto razziale rimangono tali solo se non sono legati alla forma materiale originale e la memoria non viene cancellata. Ovviamente, quando la mente di un personaggio cambia è altamente probabile che non solo i tratti, ma tutti i suoi talenti e gli altri poteri vadano perduti.

Tratti Regionali: I Tratti Regionali sono legati a regioni specifiche, sia grandi (come nazioni o regioni geografiche) sia piccole (come una città o una montagna). Per selezionare un Tratto Regionale, il personaggio deve avere trascorso almeno un anno nella regione d'origine. Notate che al primo livello è possibile scegliere un solo Tratto Regionale (cioè quello legato al luogo di nascita o di adozione del personaggio), a prescindere dal numero di nazionalità che si vogliono attribuire al proprio personaggio.

Tratti Religiosi: I Tratti Religiosi indicano che il personaggio ha una fede solida in una particolare divinità. Un personaggio non deve appartenere a una classe che usa la magia divina per scegliere questo tratto, ma deve avere una divinità patrona e qualche elemento religioso nel proprio background per giustificare la scelta. Diversamente dalle altre quattro categorie di tratti, i Tratti Religiosi possono essere perduti se un personaggio abbandona la sua religione, come spiegato nel paragrafo seguente.

Restrizioni alla scelta dei Tratti

Ci sono poche regole che governano la scelta dei tratti. Per cominciare, il GM decide con quanti



tratti può iniziare un PG, assumendo due come numero standard. Quando scegliete i tratti, non potete selezionarne più di uno dalla stessa lista. Certe categorie di tratti possono avere ulteriori requisiti, come spiegato in precedenza.

Ricordate anche che i tratti sono stati pensati per quantificare importanti aspetti del background del vostro personaggio prima che diventasse un avventuriero, oppure, nel caso di ulteriori tratti acquisiti con il talento Tratti Addizionali, durante lo svolgimento della campagna. Anche se un personaggio diventasse eremita e abbandonasse la società, conserverebbe sempre il ricordo dei modi aristocratici che gli venivano da uno specifico Tratto Sociale. L'unica eccezione sono i Tratti Religiosi, perché richiedono una viva fede in una specifica divinità, e possono essere persi se questa viene meno. Se questo succede, il GM può decidere semplicemente di annullare il tratto o di rimpiazzarlo con quello relativo a una nuova divinità patrona scelta dal personaggio. Un'altra possibilità è perdere il Tratto Religioso fino a che non si sale al livello successivo, quando lo si potrà sostituire con un Tratto Base della categoria Mistica.

TRATTI BASE

Questi tratti si suddividono in quattro categorie. I Tratti Marziali esprimono particolari qualità fisiche e relative al combattimento del personaggio. I Tratti Mistici rispecchiano tendenze filosofiche e spirituali. I Tratti Magici rappresentano un'influenza particolare della magia sul passato del personaggio. I Tratti Sociali, infine, sono un'ampia categoria che riguarda l'estrazione sociale o l'educazione del PG.

Tratti Marziali

Questi tratti sono associati ai duelli, alle battaglie e alla potenza muscolare; danno al personaggio dei bonus minori in combattimento e derivano da lotte e conflitti di natura fisica nell'infanzia o nell'adolescenza.

- 1 **Abile a schivare:** Nascere in un quartiere malavitoso o in un ambiente pericoloso ha affinato i sensi del PG. Ottiene un bonus di tratto di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi.
- 2 **Amante delle corazze:** Il PG ha portato un'armatura fin dai primi ricordi, o per addestrarsi a diventare scudiero o per emulare le gesta del suo eroe preferito. L'armatura della sua infanzia era solo un'imitazione, ma gli pesava addosso ugualmente, e il PG ha imparato a portarla con disinvoltura. Quando indossa una corazza di qualsiasi tipo, la sua penalità di armatura è ridotta di 1 fino a un minimo di 0.
- 3 **Anatomista:** Il PG ha studiato l'anatomia del corpo, o come servo di un guaritore o come sguattero di un necromante. Sa come colpire gli organi vitali e ottiene un bonus di tratto di +1 a tutti i tiri per confermare i colpi critici.

- 4 **Combattente insidioso:** Il PG non sarebbe sopravvissuto all'infanzia senza l'aiuto di un fratello, compagno o amico che distraeva i nemici abbastanza a lungo per permettergli di colpirli più duramente. Il compagno può essere un altro PG o PNG (che magari non c'è più). Quando il PG attacca ai fianchi un nemico, infligge un punto di danno addizionale (il danno è aggiunto a quello base e viene moltiplicato in caso di colpo critico). Il danno addizionale è considerato un bonus di tratto.
- 5 **Coraggioso:** L'infanzia del PG è stata durissima, eppure è riuscito a cavarsela con la propria forza di volontà e con la certezza di superare un giorno anche le più aspre difficoltà. Il PG ottiene un bonus di tratto di +2 ai tiri salvezza contro paura.
- 6 **Omicida:** Il PG ha ucciso per la prima volta quando era molto giovane, e ha provato un certo gusto nel farlo. È particolarmente orgoglioso quando colpisce con durezza, e gli piace rigirare il coltello nelle ferite. Il PG infligge danni addizionali pari al modificatore di colpo critico della sua arma quando mette a segno un colpo critico. Questo danno addizionale è aggiunto al totale senza essere moltiplicato, ed è considerato un bonus di tratto.
- 7 **Reattivo:** Il PG è stato spesso aggredito da bambino, ma non ha mai sviluppato un'indole offensiva. È diventato piuttosto capace di anticipare gli attacchi improvvisi e di reagire alla svelta. Ottiene un bonus di tratto di +2 alle prove di Iniziativa.
- 8 **Schermidore:** Da ragazzo il PG ha praticato la scherma per ore e ore, o prendendo lezioni da un maestro di spada pagato dai genitori o come allievo di uno spadaccino solitario, probabilmente un fuorilegge. Ottiene un bonus di tratto di +1 agli attacchi di opportunità effettuati con pugnali, spade e armi simili.
- 9 **Tosto:** Crescendo in un vicinato violento o in un luogo selvaggio, il PG si è abituato a una dieta misera e a condizioni di vita molto dure. La sua resistenza gli fa ottenere un bonus di tratto di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra.
- 10 **Vessato da piccolo:** Il PG veniva spesso vessato da bambino, e ora è perennemente all'erta per difendersi a pugno quando un potenziale nemico si avvicina. Ottiene un bonus di tratto di +1 agli attacchi di opportunità effettuati senz'armi. Notate che questo tratto non conferisce la capacità di effettuare attacchi di opportunità senz'armi, per cui il PG dovrà possedere un livello da monaco, il talento Colpo Senz'Armi, o qualche altro potere simile per avvantaggiarsi di questo Tratto. Non essere in grado di usare questo Tratto non impedisce di selezionarlo, ma il PG non ne riceverà alcun beneficio finché non ne avrà soddisfatto le condizioni sopra indicate.

Tratti Mistici

Questi tratti si fondano sulla convinzione, la percezione e la spiritualità, ma non sono direttamente collegati a una specifica divinità. Un PG non ha bisogno di una divinità

NUOVO TALENTO: TRATTI ADDIZIONALI

Il PG ha più tratti del normale.

Benefici: Il PG ottiene due Tratti Personaggio a sua scelta. I tratti devono essere scelti da liste diverse, quindi il PG non può sceglierne più di un tratto dalla stessa lista. Inoltre, il PG deve soddisfare gli eventuali requisiti del Tratto che ha scelto. Questo talento non permette, ad esempio, ad un personaggio di scegliere un Tratto Razziale Nanico se è un elfo.

patrona per avere un Tratto Mistico, poiché si tratta di un aspetto dello spirito slegato completamente da ogni forma di culto formale.

- 1 **Amante della natura:** La venerazione del PG per il mondo naturale o per una divinità della natura lo rende affine a concetti del genere. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (geografia) e Conoscenze (natura), e una di queste (a sua scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.
- 2 **Facile al misticismo:** Il mentore del PG, la persona che gli ha trasmesso la sua spiritualità fin dall'infanzia, gli ha fatto comprendere che la magia divina non dipende da una particolare religione, ma è comune a tutte. Questa visione filosofica rende più facile al PG interagire con persone che non condividono il suo punto di vista. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Diplomazia, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.
- 3 **Figlio del tempio:** Il PG ha servito a lungo in un tempio della città, educato con le buone maniere tipiche dell'aristocrazia, e ha studiato teologia sui libri. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (nobiltà) e Conoscenze (religioni), e una di queste (a sua scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.
- 4 **Parto sacro:** La nascita del PG è stata difficile e dolorosa per sua madre, che ha avuto bisogno di una potente magia divina per metterlo al mondo (la madre potrebbe non essere sopravvissuta). L'energia infusa nel corpo del PG appena nato gli permette di usare la magia divina con più facilità. Quando il PG incanala la magia divina contro i non morti, ottiene bonus di tratto +2 alle prove di scacciare/intimorire non morti.
- 5 **Passato agnostico:** Il PG è stato cresciuto con convinzioni laiche, che non solo gli hanno reso difficile accettare le religioni, ma hanno fatto spesso passare dei guai alla sua famiglia. Di conseguenza, il PG ha voltato le spalle agli insegnamenti religiosi, e finché non possiede livelli in una classe che conferisce la capacità di usare incantesimi divini, ottiene bonus di tratto +1 a tutti i tiri salvezza effettuati contro incantesimi divini.
- 6 **Premuroso:** Il PG è figlio di un erborista o ha lavorato come garzone nell'infermeria di un tempio, occupandosi spesso di persone malate o ferite. Ottiene bonus di tratto

+1 alle prove di Guarigione, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

- 7 **Segno mistico:** Il PG è nato con uno strano segno che ricorda il simbolo sacro della divinità che ha deciso di adorare in seguito. Il segno può servire come focus per lanciare incantesimi divini. Inoltre, come manifestazione fisica del suo misticismo, potenzia la devozione del PG alla divinità prescelta. Di conseguenza, il PG ottiene bonus di tratto +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e compulsione.
- 8 **Spiritualità indomita:** Il PG è nato in una regione dove la sua fede era impopolare, ma non l'ha mai abbandonata. La sua lotta costante per mantenerla ha rafforzato le sue convinzioni. Ottiene bonus di tratto +1 ai tiri salvezza su Volontà.
- 9 **Studioso del Grande Oltre:** Gli interessi del PG da bambino non erano rivolti alle cose del mondo, al punto da sentirsi sempre nel posto o nel tempo sbagliato. Il PG partecipa con facilità alle discussioni storiche e filosofiche, specialmente quelle che riguardano il Grande Oltre. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (storia) e Conoscenze (piani), e una di queste (a sua scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.
- 10 **Tocco sacro:** Il PG è stato esposto a una potente sorgente di energia positiva alla nascita, forse perché nato sotto un particolare segno cosmico, o forse perché uno dei suoi genitori era un abile guaritore. Con un'azione standard, il PG può stabilizzare automaticamente una creatura che sta morendo.

Tratti Magici

Questi tratti sono associati alla magia, e focalizzati sul lancio di incantesimi e la manipolazione delle energie arcane. Un PG non deve essere un incantatore per scegliere un tratto magico (anche se molti di questi tratti non sono utili agli altri personaggi). I Tratti Magici possono rappresentare contatti con energie arcane in tenera età, o una passione precoce per lo studio degli incantesimi.

- 1 **Allievo dotato:** L'interesse del PG per la magia è stato ispirato dalla vista di un incantesimo lanciato in modo particolarmente drammatico, e che forse lo ha influenzato fisicamente o mentalmente. Questa particolare esposizione alla magia gli ha reso più semplice lanciare lo stesso incantesimo per conto proprio. Quando seleziona questo tratto, il PG può scegliere un incantesimo da lanciare a LI +1.
- 2 **Bravura magica:** Che si tratti di una sua capacità innata, del capriccio degli dèi o delle lunghe ore passate su tomi arcani, il PG è diventato maestro dei trucchi. Il PG può scegliere un incantesimo di livello 0 e può lanciarlo una volta al giorno come fosse una capacità magica. Questa capacità magica viene utilizzata a un livello dell'incantatore pari al più alto posseduto dal PG o a LI 1 (se il PG non ne ha nessuno). La CD del tiro salvezza contro la capacità magica è basata sul Carisma.

- 3 **Educazione magica rigorosa:** L'educazione scolastica del PG o il suo apprendistato si sono concentrati sull'applicazione diretta delle arti magiche. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Sapienza Magica, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.
- 4 **Istinto magico:** Il PG è stato cresciuto da una creatura magica. La creatura lo ha adottato dopo averlo trovato abbandonato nei boschi, oppure ha trascorso molto tempo con il personaggio per volere dei genitori. La costante esposizione alla magia ha reso i suoi misteri facili da comprendere per il personaggio, anche se poi, da grande, il PG si è dedicato ad altre attività. Quando seleziona questo tratto, il PG può scegliere una delle sue classi e ottenere bonus di tratto +2 al livello di incantatore in quella classe, a meno che il bonus non aumenti il suo LI oltre la somma dei suoi Dadi Vita.
- 5 **Lignaggio magico:** Uno dei genitori del PG era un abile incantatore che non solo usava spesso i suoi talenti metamagici, ma ha creato molti oggetti magici e perfino sviluppato uno o due incantesimi del tutto nuovi. Il personaggio ha ereditato una piccola parte di questa grandezza. Quando seleziona questo tratto, il PG può scegliere un incantesimo. Quando applicherà un talento metamagico all'incantesimo, con conseguente aumento del suo livello ai fini della preparazione, questo sarà ridotto di uno.
- 6 **Mago risparmiatore:** Il PG è stato per lungo tempo apprendista di un artigiano che spesso costruiva oggetti destinati ad essere incantati. Dal suo maestro, il PG ha imparato alcune tecniche per risparmiare tempo e denaro. Quando il PG crea un oggetto magico, può ridurre il costo in mo e i PE richiesti del 5%.
- 7 **Mente focalizzata:** L'infanzia del PG è stata dominata o da lezioni di qualche tipo (musicali o accademiche) o da una famiglia terribile, che ha sviluppato la sua capacità di tenere a freno le emozioni per concentrarsi solo sul da farsi al momento. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di concentrazione.
- 8 **Pericolosamente curioso:** Il PG è sempre stato intrigato dalla magia, forse perché è figlio di incantatori. Spesso ficcava il naso nel laboratorio di famiglia per pasticciare con componenti magiche e congegni vari, e quasi sempre combinava dei guai, facendo impazzire i suoi genitori. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Utilizzare Congegni Magici, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.
- 9 **Prodigio della matematica:** La matematica non è mai stata un problema per il PG, che ha spesso trovato il modo di applicarla in situazioni concrete. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Conoscenze (arcani) e Conoscenze (ingegneria), e una di queste (a sua scelta) viene aggiunta alle sue abilità di classe.
- 10 **Scettico:** Crescendo, il PG ha visto gli effetti della magia talmente tante volte da imparare che molti di essi sono falsi ed ingannevoli. Ottiene bonus di tratto +2 a tutti i tiri salvezza effettuati contro le illusioni.

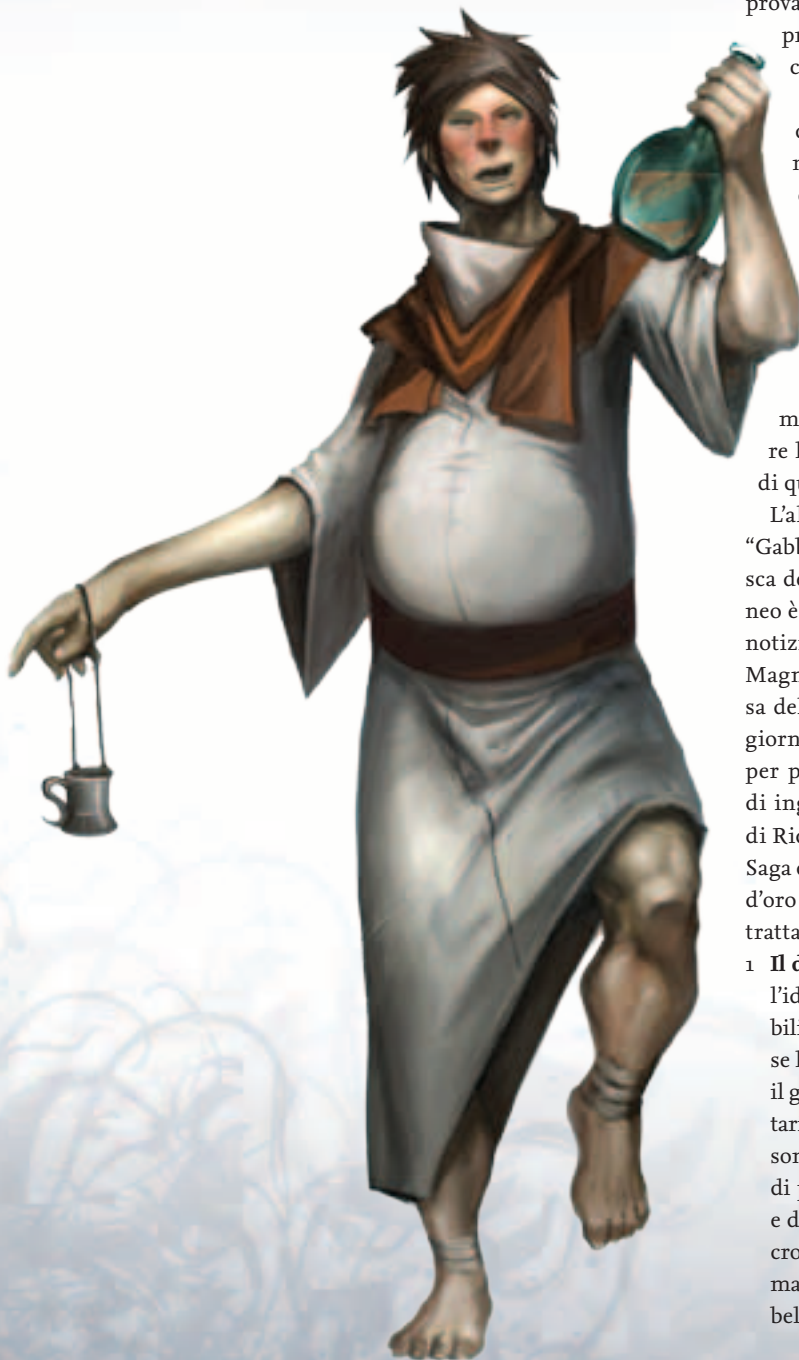
Tratti Sociali

I Tratti Sociali sono un'ampia categoria che riflette l'educazione del personaggio, il suo background nell'alta società (o la sua mancanza), e il suo rapporto con genitori, fratelli, amici, rivali e nemici.

- 1 **Adottato:** Il PG è stato adottato da qualcuno estraneo alla sua razza e allevato in una società diversa dalla sua. Di conseguenza, ha preso un Tratto Razziale della famiglia adottiva (da selezionare nella lista apposita).
- 2 **Affascinante:** Fisicamente bello, il PG ha imparato a sfruttare il fatto che gli altri lo trovano attraente. Ottiene un bonus di tratto di +1 alle prove di Diplomazia e Raggiare con i PNG che potrebbero trovarlo sessualmente attraente, e bonus di tratto +1 alla CD di qualsiasi incantesimo dipendente dal linguaggio che lancia su di loro.
- 3 **Figlio della strada:** Il PG è cresciuto nelle strade di una grande città, e come conseguenza ha sviluppato la capacità di sapere dove e da chi andare per ottenere informazioni. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Diplomazia, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.
- 4 **Genitori ricchi.** Il PG è nato in una famiglia ricca, forse perfino nobile. Quando ha deciso di diventare avventuriero, il PG ha ottenuto una donazione che ha incrementato le sue finanze iniziali a 900 mo.
- 5 **Gergo nativo:** Il PG è cresciuto in mezzo a ladri e canaglie, e il loro insolito modo di comunicare e girare le frasi non lo confonde in nessun modo. Chiunque provi a effettuare una prova di Raggiare per inviare un messaggio al PG ottiene un bonus di +5 al tiro del dado. Quando il PG prova a intercettare un messaggio segreto usando Intuizione, ottiene bonus di tratto +5.
- 6 **Leader nato:** Da piccolo il PG si è trovato in situazioni in cui gli altri bambini guardavano a lui come un capo, e si ricorda un evento della sua infanzia in cui ha guidato un gruppetto di monelli in una piccola ma gloriosa impresa. Tutti i gregari, i seguaci e le creature evocate che si trovano sotto la sua guida ottengono un bonus morale di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà per negare gli effetti magici che influiscono negativamente sulla mente. Se il PG prende il talento Autorità, ottiene bonus di tratto +1 al punteggio relativo.
- 7 **Parlantina sciolta:** Il PG aveva una certa attitudine a finire nei guai da piccolo, e ha sviluppato la capacità di togliersi d'impiccio con le parole. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Raggiare, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.
- 8 **Poveraccio.** L'infanzia del PG è stata dura, e i suoi genitori dovevano contare ogni singola moneta di rame. La fame lo accompagnava costantemente, e spesso doveva cibarsi di radici o dormire all'aperto. Il PG ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Sopravvivenza, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.
- 9 **Prepotente:** Il PG è cresciuto in un ambiente dove i deboli erano disprezzati, e ha dovuto spesso ricorrere alle mi-

nacce e alla violenza per essere ascoltato. Ottiene bonus di tratto +1 alle prove di Intimidire, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.

- 10 **Sospettoso.** Da piccolo il PG ha scoperto che qualcuno di cui si fidava, forse un genitore o un fratello maggiore, gli mentiva in continuazione su questioni importanti. Questo ha lasciato al PG una fondamentale sfiducia nella parola altrui che a volte si rivela utile. Ottiene un bonus di tratto di +1 alle prove di Intuizione, che viene aggiunta alle sue abilità di classe.



TRATTI SAGA DI SECONDA OSCURITÀ

I Tratti Saga sono creati su misura per una specifica Saga Eroica e danno al vostro personaggio una ragione specifica per iniziare la prima avventura della campagna. Alcuni Tratti Saga danno benefici al lavoro di squadra se decidete di iniziare la campagna con un personaggio che ha una relazione preesistente con un altro PG.

Noterete subito che i Tratti Saga danno informazioni più precise sul background del vostro personaggio dei Tratti Base, e che queste informazioni riguardano più gli eventi recenti della sua storia che quelli dell'infanzia. Con l'approvazione del GM, potete personalizzare il background previsto da un Tratto Saga dopo averlo scelto, modificandolo a seconda del vostro gusto.

Tutti i tratti che seguono si riferiscono a uno dei due fatti che stanno accadendo a Riddleport. Il primo è la manifestazione della Macchia, una strana e minacciosa ombra nel cielo simile a una nube di oscurità. La Macchia ha catturato l'attenzione dei cittadini di Riddleport alcuni mesi fa, quando si è manifestata in cielo la prima volta. Da allora, però, la nube è rimasta immobile e immutata così a lungo che sono molti quelli che si sono abituati alla sua presenza. Molti, ma non tutti. Alcuni, come i membri dell'Ordine dei Gliferi, continuano a osservare la strana nube, e temono che possa essere portatrice di qualche disgrazia.

L'altro evento è un torneo di gioco d'azzardo intitolato "Gabbia il diavolo e ciuffagli la zolfa". Organizzato dalla Bisca del Goblin d'Oro, un locale riaperto di recente, il torneo è stato annunciato un mese fa in tutta Riddleport, e la notizia è giunta anche nelle taverne di città lontane come Magnimar e Korvosa. Da un mese a questa parte, l'attesa del torneo è andata crescendo sempre più, e ora che il giorno è arrivato la gente sta accorrendo da tutte le parti per partecipare. Per ironia, il prezzo salato del biglietto di ingresso è proibitivo per la maggioranza dei cittadini di Riddleport, ma per i PG che selezionano uno dei Tratti Saga di Seconda Oscurità il costo d'ingresso di una moneta d'oro viene considerato già pagato (la spesa non viene detratta dal denaro iniziale dei PG).

- 1 **Il disoccupato volenteroso:** Anche se il PG è disoccupato, l'idea di giocare le ultime monete per una remota possibilità di ricchezza non lo attira un granché. Detto questo, se le fortune del Goblin d'Oro dovessero risollevarsi dopo il grande torneo, è altamente probabile che il suo proprietario, Saul Vancaskerkin, assumerà nuovi membri del personale. Il PG si è procurato i soldi del biglietto e ha deciso di partecipare più che altro per dare un'occhiata al posto e decidere se vorrebbe lavorarci (come buttafuori, barista, croupier, cameriere, intrattenitore, sorvegliante o cuoco), magari cercando di attirare l'attenzione di Saul e di fare bella figura. Il PG ha sviluppato una particolare abilità

utile in casi come questo. Ottiene un bonus di tratto di +1 in una delle abilità seguenti: Artigianato (qualsiasi), Diplomazia, Intimidire, Intrattenere (qualsiasi), Percezione, Professione (giocatore d'azzardo) o Raggirare. Inoltre, se non lo è già, la scelta del PG diventa per lui un'abilità di classe.

2 Il giocatore ottimista: Il PG ha sempre avuto difficoltà a tenersi i soldi in tasca. E ancora peggio, è sempre stato pieno di debiti. Quando ha sentito le parole "Gabba il diavolo e ciuffagli la zolfà" ha immediatamente sentito che la sua vita era prossima a una svolta. Il PG è un ottimista per natura, e anche se si trova in un raro momento di libertà dai debiti (dopo avere ripagato il noto strozzino Lymas Smeed), sa che presto ci saranno dei conti da pagare. Meglio accumulare i soldi adesso che non ci sono interessi pendenti. Il PG ha messo da parte la moneta d'oro per partecipare al torneo e si appresta al colpo grosso. Non sta più nella pelle, perché sente che questa è la volta buona! L'ottimismo sfrenato del PG, anche di fronte a situazioni senza speranza, è sempre stato un toccasana per il suo spirito. Gli effetti che conferiscono al PG bonus morale durano 1d4 round più del previsto.

3 In cerca di amici: Il PG fa parte di un'organizzazione (probabilmente un culto) che ha opinioni precise sulla minaccia che viene dai piani inferiori. Secondo il PG e la sua organizzazione, la condiscendenza con cui Korvosa tollera le influenze infernali (nella città opera alla luce del sole anche un tempio di Asmodeus) è la prova più lampante dell'attuale decadenza della civiltà. Ora, a Riddleport, si parla di un torneo di gioco d'azzardo intitolato ai diavoli e all'inferno. Forse si tratta solo di cattivo gusto nei titoli, ma esiste sempre la possibilità che sotto i traffici del Goblin d'Oro si celi qualcosa di sinistro. Il PG ha ricevuto l'ordine dalla sua organizzazione (o ha deciso autonomamente) di recarsi al Goblin d'Oro per partecipare al torneo. Il PG potrà tenere d'occhio gli avvenimenti e, una volta finito il torneo, cercare lavoro presso il proprietario. I demoni e i diavoli sono subdoli, e potrebbero volerci mesi per trovare le prove del loro coinvolgimento. L'odio quasi ossessivo del PG per tutto ciò che ha a che fare con i piani inferiori gli conferisce un bonus di tratto di +1 ai tiri per colpire i nemici che riconosce come esterni malvagi.

4 In un ambiente ostile: L'ombra nel cielo è visibile in tutto il territorio di Riddleport, non solo in città. È stata certamente notata da molti druidi, ranger e altra gente rurale che vive nelle vicine montagne, foreste e paludi, tra cui il PG. Il PG si è consultato con diversi veggenti e Apprensori, o forse ha tentato lui stesso una semplice divinazione. Tutti i presagi puntano in un'unica direzione: la Macchia è connessa a qualcuno o qualcosa nella città di Riddleport, e annuncia guai per l'intera regione. Il PG si è tenuto alla larga dallo squallore della città per la maggior parte della sua vita, andandoci solo quando era assolutamente necessario, ma ora, anche se l'idea di andarci lo disgusta più che

mai, sembra che non ci sia altra scelta (soprattutto se uno dei suoi superiori gli ha ordinato di investigare). Fortunatamente, un amico eccentrico del PG (un altro PG) si trova in città, e parteciperà a un qualche torneo in un posto che si chiama il Goblin d'Oro. Questa persona ha una certa bravura nel trattare con la gente di Riddleport, quindi il PG ha deciso di raggiungerlo al torneo per chiedergli di trovargli un posto tranquillo dove stare mentre si trova in città. La vita all'aperto ha rafforzato il PG e lo ha reso più resistente alla privazione, per questo può scegliere una categoria di tiro salvezza (Tempra, Riflessi, Volontà) in cui ottenere bonus di tratto +1.

5 L'amico imprudente: Il PG non è certo un giocatore d'azzardo, anzi disprezza profondamente il gioco. Tuttavia, uno dei suoi amici (o più di un membro del gruppo di PG) non la pensa così, ed è andato al Goblin d'Oro per partecipare al torneo "Gabba il diavolo e ciuffagli la zolfà". Ciò significa che anche il PG deve andare al torneo, perché se nessuno guarderà le spalle all'amico imprudente è altamente probabile che quest'ultimo ci rimetterà i soldi e la reputazione... un'altra volta! Ebbene sì, a volte è dura essere il membro più responsabile del gruppo. La devozione del PG per l'amico imprudente (che spesso rasenta l'autolesionismo) è comunque un motivo di orgoglio per lui. Quando il PG tenta un'azione di "Aiutare un Altro" a beneficio di un alleato, o quando un alleato aiuta un PG allo stesso modo, il successo conferisce un bonus di tratto di +1 addizionale al tiro per cui viene prestato l'aiuto. Inoltre, finché un alleato si trova entro 9 metri dal PG, questi ottiene un bonus di tratto di +1 ai tiri salvezza contro effetti di charme e compulsione.

6 L'osservatore della macchia: Forse il PG sta cercando di accedere all'Ordine dei Gliferi, la più prestigiosa organizzazione di maghi di Riddleport, o forse no, ma sicuramente ha sentito che i suoi membri intendono scoprire la vera natura della strana ombra nel cielo sopra la città. Il PG è giunto in città da alcuni giorni e ha avuto qualche problema con la delinquenza locale in diverse locande prima di stabilirsi al Goblin d'Oro. La sua nuova dimora, gestita dall'affabile Saul Vancaskerkin, sembra un posto abbastanza sicuro. Il gestore ha perfino dato al PG un biglietto gratis per assistere al torneo di gioco d'azzardo che sta per svolgersi nel locale. Il PG non è certo della sua bravura al gioco, ma forse al torneo ci sarà qualche viandante con cui parlare della strana ombra nel cielo. Come minimo, il PG spera che qualche forestiero si intenda di magia, dato che nella parte bassa della città gli incantatori sembrano scarseggiare. Grazie a un interesse di lunga data per la magia, il PG ha sviluppato una certa abilità nel riconoscere gli oggetti magici con un semplice esame. Può usare l'abilità Sapienza Magica per identificare gli oggetti magici nello stesso modo in cui la usa per identificare le pozioni. La CD per identificare un oggetto magico è 20 + il livello dell'incantatore dell'oggetto.



Benvenuti a Riddleport

La terza città di Varisia per dimensioni, Riddleport è anche la più famigerata. Ciò che un tempo era un covo segreto di pirati è cresciuto per tre secoli fino a diventare una città portuale a pieno titolo. Se all'inizio era abitata solo da pirati, col tempo Riddleport ha sviluppato una popolazione diversificata, diventando un avamposto di civiltà sulla regione costiera nota come la Costa Perduta. Eppure, anche se Riddleport è diventata una città normale, è rimasta fedele alle sue origini: un posto, cioè, dove si diventa ricchi solo con l'astuzia e la fortuna. Per ogni storia di successo che si racconta a Riddleport, ce ne sono dozzine finite in pasto ai pesci o sepolte sotto le fondamenta di una casa.

Quello che segue è una panoramica di Riddleport, la città di partenza della Saga di Seconda Oscurità. Queste informazioni sono liberamente disponibili per i giocatori e note a tutti i personaggi che hanno trascorso qualche tempo nella Città dei Gliferi.

RIDDLEPORT

Città Grande non standard (Podestà nominale con numerosi Vicari); **AL** CN

Limite MO 40.000 mo; **Ricchezza** 26.600.000 mo

DEMOGRAFIA

Popolazione 13.300

Tipo misto (77% umani, 7% nani, 5% mezzelfi, 4% mezzorchi, 3% tiefling, 2% halfling, 1% gnomi, 1% altro)

AUTORITÀ

Gaston Cromarcky, NM maschio umano guerriero 7/esperto 5 (Podestà di Riddleport)

Uno sguardo su Riddleport

La maggior parte degli edifici di Riddleport è fatta di travi e assi di legno, con più piani e tetti aguzzi ricoperti di scandole lignee. Gli edifici sono ammassati tra loro, e a volte sono talmente fradici d'umidità che i piani superiori

si incurvano fino a toccarsi l'un l'altro. I caminetti di pietra mitigano i rigori dell'inverno, allontanando il freddo che attanaglia le viuzze nebbiose per gran parte dell'anno. Il freddo abbandona Riddleport solo nel cuore dell'estate. In questo periodo di due mesi, le correnti di aria calda provenienti dal sud portano una calura afosa e opprimente, oltre a sciame di grosse zanzare nere che si riproducono nelle vicine paludi. Di conseguenza molte persone bruciano torba mista a incenso nei focolari per scacciare questi insetti con il fumo.

Le vie principali di Riddleport sono acciottolate, e spesso diventano torrenti di acqua piovana durante la stagione delle piogge. I ciottoli sono spesso rimossi o schiacciati dal traffico incessante, e le buche sono molto frequenti anche nelle vie più trafficate e soggette a manutenzione. Le vie laterali tendono a essere semplici piste di terra battuta che la pioggia trasforma in acquitrini fangosi e maleodoranti. Riddleport non ha fognature, e i rifiuti vengono trasportati nel fiume e nelle acque del porto dalle zanelle che corrono ai lati delle strade. Uno degli aspetti tipici delle vie principali sono le frequenti lampade a olio montate su pali metallici. Queste particolari lanterne, prodotte e installate dalle Gassofficine, sono punti di riferimento per chi rischia di perdersi nella foschia notturna. Le luci guizzanti delle lanterne sono l'equivalente di torce, e restano accese anche nei climi più inclementi. Non sono custodite a dovere, però, e circa un terzo rimane spento ogni notte per mancanza di riparazioni o di combustibile.

La vita a Riddleport

Il capo nominale del governo della città è l'autoproclamato Podestà di Riddleport, una carica vitalizia per tradizione. L'attuale Podestà di Riddleport è un ex capitano pirata di nome Gaston Cromarcky. Sin dalla fondazione della città, Riddleport è stata governata da una lunga serie di pirati, bucanieri e mercanti corrotti in una sanguinosa trafila di tradimenti e violenti colpi di mano. Messer Cromarcky ha mantenuto il dominio su Riddleport per tre decenni rafforzando il suo potere in un modo tutto nuovo. Piuttosto che affidarsi alla lealtà degli equipaggi pirata e dei loro capitani, Messer Cromarcky ha dato fondo alle ricchezze del suo defunto predecessore per assoldare milizie locali e mercenari dall'entroterra, gente, cioè, senza legami con la pirateria. Questo nuovo gruppo di tutori della legge alle dirette dipendenze di Messer Cromarcky ha assunto il nome di "Gendarmi di Riddleport".

Sotto il governo di Cromarcky, la vita a Riddleport è diventata più stabile di quanto non lo sia mai stata. La guerra aperta tra cosche rivali non è più la regola, e i gendarmi hanno reso la città abbastanza sicura da permettere ai mercanti più coraggiosi o disperati provenienti da Magnimar di condurre i loro affari. Per decreto di Messer Cromarcky, qualsiasi nave che batte la bandiera di Riddleport è sotto la sua protezione e non deve essere assalita da

LE DICERIE DI RIDDLEPORT

In una città dove tutti sono a caccia di nuove opportunità di profitto, niente rimane un segreto troppo a lungo. Ecco alcune delle voci che si sentono in giro a Riddleport.

L'ombra nel cielo: Una strana e persistente nube di oscurità è di recente apparsa nel cielo sopra la Città dei Gliferi. Alcune persone dicono che sia stata prodotta da un pasticcio combinato sul Glifoportale dall'Ordine dei Gliferi, mentre altri credono che sia una tempesta creata da Gozreh o da qualche altra divinità morale per spazzare via Riddleport dalle carte. La presenza della nube è la notizia del momento, e ognuno in città ne dà una spiegazione diversa.

L'orda di carnivori: Alcuni tagliaonde Shadde-Quah sono rimasti incagliati sulle rocce del Faro di Riddleport, i loro scafi segnati da dozzine di impronte di grossi denti e artigli. I marinai temono che un nuovo predatore sia apparso nel Golfo di Varisia, o che si sia verificata una migrazione eccezionale di bunyip nelle acque locali.

Il diavolo e la sua zolfa: Il risorto Vicario Saul Vankaskerkin ha di recente ristrutturato la Bisca del Goblin d'Oro e ha organizzato un grande torneo chiamato "Gabbia del diavolo e ciuffagli la zolfa". Anche se probabilmente si tratta solo di un'idea pubblicitaria, c'è chi dice che l'ideatore del torneo abbia effettivamente venduto l'anima al diavolo, e che il torneo gli serva per fare i soldi necessari a ricomparsela.

Sperduto nelle profondità: Milon Chath, un chierico di Desna, è partito per esplorare i vicini Monti Calphiak da più di una settimana senza fare ritorno. Diversi Varisiani temono che il chierico si sia perso nelle labirintiche caverne che si diramano nelle vaste profondità sotto le montagne.

Il canto della sirena: Una banda di contrabbandieri che cercava di stabilire una base a Gomito del Diavolo, un'isola subito a sud del porto di Riddleport, è misteriosamente scomparsa. La gente attribuisce la responsabilità della sparizione a Virashi, la tristemente nota sirena che vive sull'isola.

nessun pirata che consideri Riddleport la propria patria. Il fatto che Cromarcky chieda un prezzo scandalosamente alto per garantire la sua protezione alle navi in visita lascia comunque un numero sufficiente di navi esposte agli arrembaggi dei pirati lungo la Costa Perduta e le acque meridionali. Lo stabile e quasi ininterrotto flusso di beni d'importazione ha aumentato notevolmente il benessere degli abitanti di Riddleport, ma potrebbe durare ancora per poco. Si dice in giro che i forzieri di Cromarcky stiano finalmente per svuotarsi (nonostante la sua "tassa di protezione"), e l'ascesa del nemico più in vista dell'attuale Podestà di Riddleport, Elias Tammerhawk, lascia credere a molti che sia imminente la proclamazione di un nuovo capo, un'eventualità che verrebbe accolta con sollievo dai cittadini più conservatori della Città dei Gliferi.

Nonostante la stabilità politica senza precedenti di cui la Città dei Gliferi gode negli ultimi tempi, solo un nativo

di Riddleport potrebbe considerarla una città pienamente civilizzata. Il Podestà governa con mano leggera e con il consenso di diversi individui influenti. Questi individui sono i vari Vîcari, che spadroneggiano e tengono in mano il futuro di Riddleport. I pirati avranno anche fondato la città, ma ci sono molti altri banditi e predoni che hanno capito l'importanza di avere una base sicura nei territori selvaggi di Varisia. I Vîcari di Riddleport hanno ognuno la loro particolare specialità, e giocano un ruolo non dissimile dall'aristocrazia delle altre città: sono coloro che decidono e guidano, i capi che i comuni cittadini ammirano e temono. Quando un Podestà muore, il successore emerge invariabilmente dai ranghi dei Vîcari locali.

Eppure, non tutti quelli che vengono ad abitare a Riddleport sono attratti dalla promessa di leggi permissive e di un asilo per i criminali. Molte persone colte, saggi, studiosi e incantatori si sono recate e continuano a recarsi in città, attratte dalla presenza dell'Ordine dei Gliferi. Questa organizzazione accademica si dedica alla decifrazione dei misteri degli antichi monumenti di Thassilon, in particolare l'enigmatico Glifoportale, la cui funzione e il cui significato sono rimasti oscuri troppo a lungo. La gente locale trova l'influsso di studiosi e filosofi imbarazzante, e le loro maniere educate e gentili ancora più seccanti, ma l'Ordine dei Gliferi non interferisce con le beghe quotidiane dei cittadini di Riddleport. Inoltre, Messer Cromarcky ha accolto gli studiosi in città con benevolenza, sperando nell'appoggio degli abili maghi che si trovano tra loro. Il fatto che il capo dell'Ordine dei Gliferi sia poi diventato uno degli oppositori più accesi di Cromarcky ha certamente infastidito l'anziano ex pirata, e molti cittadini di Riddleport fanno scommesse su quanto tempo dovrà ancora passare prima che il Podestà di Riddleport ed Elias Tammerhawk si affrontino apertamente.

1 Quartieri della Città

Riddleport si divide in un totale di nove quartieri distinti (anche se due di loro, Villaneggio e Campossolo, si trovano legalmente al di fuori della giurisdizione del Podestà).

Campossolo: Questa zona, benché il nome ricordi un sepolcreto, serve come discarica della città e cimitero delle sue navi. Il nome deriva dalle imponenti costolature dei relitti delle navi, le cui carcasse sporgono dal suolo fangoso. L'intera zona è una palude salina parzialmente inondata, la cui profondità varia dai 60 ai 90 centimetri, anche se alcune pozze di sabbie mobili sono molto più profonde. Campossolo è infestato da blatte mostruose, barracuda di palude e (si dice) ratti mannari.

Forca del Diavolo: Questo piccolo quartiere militare si trova vicino all'estremità nord della città, su un'isola del Fiume Velashu. Serve come caserma per i 250 gendarmi di Riddleport, e come carcere per i dissidenti.

Quartiere del Conquibus: Le tre grandi bische di Messer Cromarcky si trovano in questa zona della città, lungo la sponda nordovest del Fiume Velashu.

Quartiere del Grog: I bassifondi di Riddleport sono una zona davvero deprimente e pericolosa. Essendo la parte più povera della città, il Grog ha un tasso di criminalità altissimo e ospita il maggior numero di bordelli e birrerie. Si trova nella parte est della città, a ridosso del crinale.

Quartiere del Molo: Questo movimentato quartiere sorge al limitare delle banchine della città, ed è dove si svolgono la maggior parte delle attività quotidiane di commercio e ladrocinio. Vicino alle banchine ci sono una serie di magazzini e taverne da due soldi, dove gruppi di mercanti, pirati e marinai si mescolano in una sarabanda di vizio, alcol e dissolutezze.

Quartiere del Rivo: Questa parte della città sorge lungo le sponde del Fiume Velashu e consiste per lo più in mulini



**STENDARDO DI
RIDDLEPORT**



**SIMBOLO DELLE
GASSOFFICINE**

**SIMBOLO DEI
GENDARMI DI
RIDDLEPORT**



e botteghe. I manufatti di Riddleport vengono fabbricati in questa zona. Gli scarti di lavorazione dei conciapelli e pescivendoli del Rivo e i rifiuti portati dalla maggior parte delle zanelle cittadine convergono qui, tanto che la zona viene anche chiamata “il liquamaio”.

Sopravento: Costruito sui declivi del crinale a ovest della città, è il quartiere dei ricchi di Riddleport. Gli edifici qui sono generalmente abbastanza alti, mentre le vie sono tortuose e ripide. La maggioranza degli studiosi e saggi della città vive in questa zona ventosa e salubre.

Sottovento: Il quartiere più grande della città, Sottovento sorge all'interno della curva protettiva del crinale a est della città, dove è protetto dai peggiori venti invernali. La maggior parte della popolazione cittadina vive negli alti caseggiati di questo quartiere, e molti edifici hanno un emporio al piano terra dove si possono comprare le merci più comuni.

Villaneggio: Chiamato scherzosamente così perché la maggior parte dei suoi abitanti vengono dall'entroterra piuttosto che dal mare, questo quartiere non viene pattugliato dai gendarmi, e ha sviluppato un proprio ordinamento sociale, un sistema di leggi informali e una particolare distribuzione dei beni e del lavoro.

Luoghi importanti

Alcuni dei più importanti luoghi di Riddleport sono descritti di seguito.

Casa del Pubblicano: L'insegna di un boccale di birra sbreccato pende sopra la porta di questo edificio, con il nome del locale scritto sotto a lettere d'oro. La Casa del Pubblicano è in realtà un tempio di Cayden Cailean, dio degli avventurieri e dei bevitori, ed è il posto preferito dagli equipaggi delle navi e dai viaggiatori in visita a Riddleport per la bontà dei prezzi e la varietà di cibi e bevande. I glifomanti non sono i benvenuti qui.

Casa del Velo di Seta: Questa piramide ottagonale è un tempio dedicato a Calistria, oltre ad essere un bordello di una certa classe. Le prostitute del tempio lavorano nelle strade e nelle piazze di Sottovento, e spesso inviano delle ambasciatrici al Quartiere del Molo per attirare i potenziali clienti di passaggio nel porto (i cosiddetti “piccioni”).

Gassofficine: Questo immenso edificio, costruito sopra il giacimento di un raro gas naturale, è di proprietà del gruppo di nani che lo gestiscono. Le fucine al suo interno sono le uniche in tutta Varisia che sviluppano il calore sufficiente per fondere e forgiare l'adamantio e altri metalli estremamente duri.

Glifoportale: L'enigmatico Glifoportale si erge maestoso sopra il porto di Riddleport, monumento solenne a memoria della transitorietà della vita e della stessa civiltà, poiché non è ancora stata rinvenuta una traccia che possa ricondurre alle origini di questa meraviglia architettonica. L'arco sale a più di cento metri d'altezza sopra il livello dell'alta marea, ancorato saldamente alle sporgenze roc-

LE DIVINITÀ DI RIDDLEPORT

Anche se non è particolarmente religiosa, la gente di Riddleport sa che è meglio non avere fede solo nella fortuna. Di conseguenza, nella Città dei Gliferi si trovano alcune congregazioni piuttosto indisciplinate, le più grandi delle quali sono dedicate a divinità affini ai marinai, ai fuorilegge, ai giocatori d'azzardo e agli spiriti liberi di ogni genere.

Besmara: Anche se venerata principalmente tra i Ceppi nel lontano sud, la Regina Pirata è la dea dei filibustieri, della conflittualità e dei mostri marini. Il suo culto è quindi l'ideale per i navigatori e le canaglie di Riddleport. Il suo tempio, derisoriamente chiamato la Boccia dei Pesci, le offre regolarmente dei sacrifici di sangue per assicurare viaggi sicuri e profittevoli ai fedeli.

Calistria: La volubile dea dell'inganno, della lussuria e della vendetta ha un seguito particolarmente numeroso a Riddleport. Il suo tempio, la Casa del Velo di Seta, incoraggia una perfida furbizia nei fedeli ed è il centro della prostituzione cittadina. Diversi ladri e assassini sono soliti citare versi da una raccolta di poemi sacri di Calistria, intitolata “Sangue al Vino”, prima di compiere le loro malefatte.

Cayden Cailean: Dalla rumorosa Casa del Pubblicano, il clero di Cayden Cailean, dio del vino, del coraggio e della libertà, dà il benvenuto a tutti i viandanti e incoraggia chiunque cerchi di vivere libero da leggi e restrizioni. La chiesa dell'Eroe Bresco è nota per aiutare i nuovi arrivati a trovare una casa in città, e favorisce tutte le forme di commercio lecito, soprattutto l'importazione di vino e liquori.

Desna: Divinità al contempo più amata e odiata di Riddleport, la dea dalle ali da farfalla, patrona dei viaggiatori, della fortuna e delle stelle, protegge i giocatori d'azzardo, i navigatori e chiunque si trovi a ricominciare daccapo nella vita. Anche se il suo culto non mantiene un tempio vero e proprio nella Città dei Gliferi, quasi ogni bisca di Riddleport ospita una sua effigie, e sono molti i sacerdoti itineranti di origine varisiana che agiscono in suo nome.

Gozreh: Anche se nessun tempio a Riddleport porta il simbolo del vento e delle onde, sono pochi i marinai che non rendono omaggio al dio della natura. Su molte banchine sorgono piccoli altari che permettono ai naviganti in partenza di offrire sacrifici dell'ultimo minuto, e i chierici erranti e i druidi di Gozreh vendono continuamente benedizioni e preghiere per placare il loro dio.

ciose che si trovano ai lati dell'imboccatura del porto; il diametro della sua circonferenza misura quindi oltre 200 metri. È fatto di una pietra non identificata dalla durezza quasi soprannaturale, che resiste a tutti gli sforzi fatti per scalfirla. Come la maggioranza dei monumenti di Thassilon, il Glifoportale ha resistito quasi intatto al passare dei millenni. Molti studiosi credono che le rune sull'arca non abbiano significato, e siano puramente decorative. I tentativi compiuti con la magia di decifrarle sembrano

dare ragione a questa teoria, eppure l'Ordine dei Gliferi crede che la loro assoluta indecifrabilità non faccia che confermare la grandissima importanza del Glifoportale. Decifrare il codice delle rune incise sul Glifoportale è da sempre l'obiettivo primario dell'Ordine dei Gliferi, anche se non è stato fatto nessun passo avanti dal giorno della sua fondazione fino a oggi.

Al Goblin d'Oro: Considerata un tempo la sala da gioco più esclusiva dell'indaffarato Quartiere del Molo, questa bisca fatiscente è stata recentemente ristrutturata per ospitare l'imminente torneo intitolato "Gabba il diavolo e ciuffagli la zolfa".

Isola di Maskyr: Chiamata così in omaggio a Cabriem Maskyr, il capitano pirata che fu il primo Podestà di Riddleport, questa isoletta nel centro del Fiume Velashu ospita la cittadella di Messer Cromarcky e molti degli edifici dell'amministrazione cittadina. Le diverse banchine che permettono l'accesso all'isola sono tutte strettamente sorvegliate dai gendarmi. Messer Cromarcky non ama i visitatori inattesi.

Loggia dei Gliferi: Questo edificio è il quartier generale del famoso Ordine dei Gliferi, una società di abili maghi e saggi che si dedicano alla ricerca dei segreti dell'antica Thassilon, e in particolare allo studio del Glifoportale. La loggia è aperta a tutti i glifomanti per una tariffa mensile di 5 monete d'oro per il vitto e l'alloggio. Questa quota associativa permette anche di accedere alle vaste biblioteche e di conversare con gli studiosi che le utilizzano. Per chi non è un glifomante, un solo giorno di permanenza alla loggia (con accesso alla biblioteca) costa la bellezza di 20 mo. Nonostante ciò, le camere degli ospiti sono quasi sempre occupate.

Mortuario cittadino: Questa struttura religiosa anonima è mantenuta dai culti di Cayden Cailean, Calistria e Besmara, e viene usata per i funerali e riti di suffragio a favore dei defunti. Presenta dei mausolei per coloro che possono permettersi la sepoltura in loco piuttosto che l'interamento nelle fosse comuni del Camposacro.

La gente di Riddleport
Gli abitanti di Riddleport sono più di diecimila, ma solo

molto pochi di loro detengono posizioni di potere. Alcuni dei cittadini più importanti sono elencati di seguito.

Anton Mescher: Braccio destro di Messer Cromarcky, Anton dirige la fortezza-prigione della Forca del Diavolo e comanda i gendarmi.

Arnando Rolf: Arnando è il gran sacerdote del locale tempio di Cayden Cailean. È un uomo particolarmente scontroso, che raramente si separa dalla sua grossa spada dalla lama dentellata.

Avery Slyeg: Proprietario di una costosa locanda chiamata lo Scorridente del Fiume, Avery Slyeg è in realtà un contrabbandiere, oltre che una figura di spicco nel mercato nero. Si dice che abbia agenti in molte città della Regione del Mare Interno.

Boss Croat: Noto per avere al suo seguito esclusivamente servitori mezzorchi, Croat tira le fila del contrabbando e dello spaccio di droga a Riddleport.

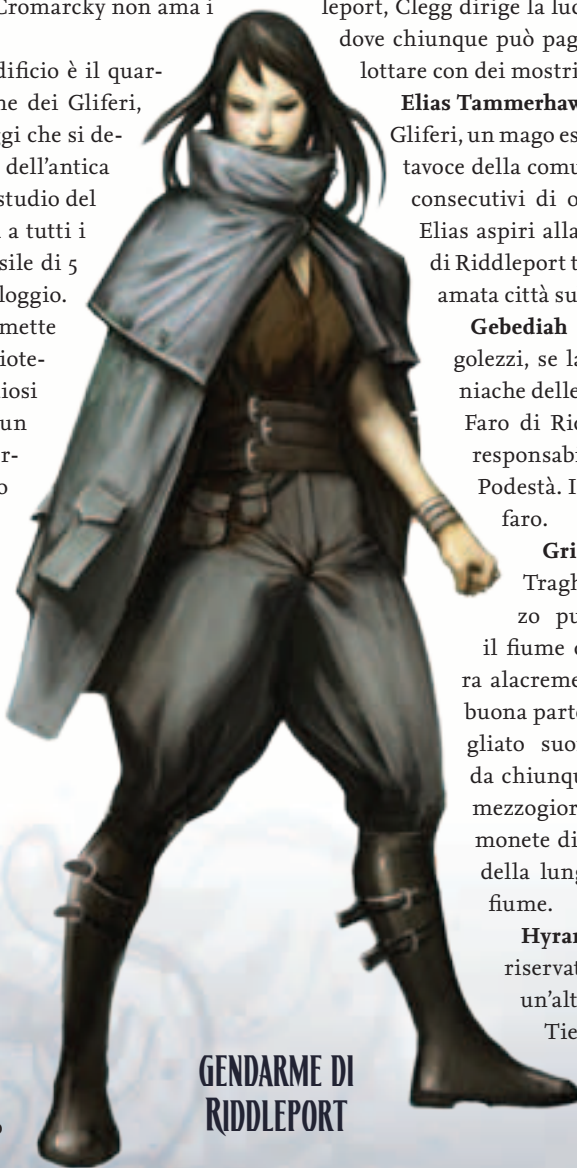
Clegg Zincher: Uno dei più famigerati Vîcari di Riddleport, Clegg dirige la lucrosa Arena di Zincher, un luogo dove chiunque può pagare per vedere uomini disperati lottare con dei mostri (o tra di loro).

Elias Tammerhawk: Elias è il capo dell'Ordine dei Gliferi, un mago esperto che è stato eletto come portavoce della comunità di studiosi per due termini consecutivi di otto anni. Molti sussurrano che Elias aspiri alla posizione di Podestà, e i Vîcari di Riddleport temono i cambiamenti che la loro amata città subirebbe nel caso ciò avvenisse.

Gebediah Krix: Gebediah, dicono i pettegolezzi, se la intende con le creature demoniache delle Fenditure Remote. Si occupa del Faro di Riddleport, e lo fa con sufficiente responsabilità da essere lasciato in pace dal Podestà. I visitatori non sono benvenuti al faro.

Grimas Oltedler: Grimas gestisce il Traghetto del Velashu, l'unico mezzo pubblico di trasporto attraverso il fiume che sia abbastanza sicuro. Lavora alacremente il pomeriggio, la sera e per buona parte della notte, ma deve essere svegliato suonando un'apposita campanella da chiunque voglia un passaggio prima di mezzogiorno. I prezzi vanno dalle 2 alle 6 monete di rame per passeggero, a seconda della lunghezza della traversata lungo il fiume.

Hyram Crooge: Hyram è un uomo riservato che vive appena fuori città su un'altura che sovrasta Campossolo. Tiene costantemente acceso un fuoco per bruciare parte dell'immondizia e scarica il resto nell'acquitrino sottostante.



**GENDARME DI
RIDDLEPORT**

Lymas Smeed: Quest'uomo arcigno è uno dei più noti usurai dei Riddleport. Lymas Smeed (se si presta fede alle dicerie) nutre il suo famelico babbuino addomesticato con la carne dei suoi debitori insolventi.

Ruben Carfay: Un capitano di mare a riposo, Ruben dirige il tempio all'aperto dedicato a Besmara, la Regina Pirata.

Saul Vancaskerkin: Un po' di tempo fa, Saul è riuscito a rimettersi in piedi dopo un periodo nero provocato da un incidente con un altro Vicario di Riddleport. Ha da poco ricomprato e ristrutturato la Bisca del Goblin d'Oro.

Shorafa Pamodae: Un'affascinante e fatale donna tiefling, gran sacerdotessa del tempio di Calistria, Shorafa è anche uno dei Vicari cittadini. Si occupa dell'ospitalità cittadina, gestendo sia la prostituzione sia il traffico di alcolici.

BREVE GUIDA ALLO SLANG DI RIDDLEPORT

I cittadini di Riddleport hanno il loro slang, usato per conversare davanti ai forestieri senza rivelare quello di cui stanno veramente parlando. Ovviamente, in una città di ladri, il Canto di questa classe di avventurieri è "filtrato" nel parlare della gente comune, evolvendosi in gergo usato dalla maggioranza dei cittadini per condire il parlato di tutti i giorni.

Ecco alcune tra le più comuni espressioni dello slang di Riddleport.

Agnellino: Chi si prostituisce.

Badessa: Una chierica di Calistria o una prostituta.

Baffetto: Un ratto mannaro.

Bue: Un varisiano.

Bugliolo: Una tomba senza nome.

Cappellone: Un luogotenente affidabile, un seguace o uno scagnozzo.

Chiavica: La bocca (specialmente di chi dice cose sgradevoli).

Chiesata: Un lavoro lungo, difficile o ingrato.

Comparsa: Un tiefling.

Cotechino: Un cadavere o chi sta per diventarlo.

Damerino: Un glifomante (o un elfo).

Fioccare: Pugnare qualcuno. "Essere infioccato" è un modo per dire "essere ucciso".

Fiocchetto: Un coltello di piccole dimensioni che si può facilmente nascondere.

Fiordigrog: Un foruncolo o una persona disgustosa.

Fradicione: Un chierico di Cayden Cailean.

Gaggione: Un gendarme.

Mandria: Un gruppo di Varisiani.

Mogliettina: Una prostituta.

Pappacane: Un grosso topo, un bambino o un halfling.

Passerello: Un individuo di Magnimar.

Perdistorie: Chi non sa mantenere un segreto ("Non dirgli niente del colpo. È un perdistorie!").

I VELENI DELLA CITTA' DEI GLIFERI

Come ci si potrebbe aspettare in una città fondata dai pirati e governata dal crimine, il commercio di veleni a Riddleport è particolarmente fiorente. È possibile comprare veleno di vipera e arsenico a ottimi prezzi agli angoli delle strade, ma spesso si tratta di prodotti scadenti, soluzioni annacquate che difficilmente valgono il denaro speso. Chi cerca un buon veleno farebbe molto meglio a visitare uno degli abili e ben forniti alchimisti della città.

Oltre a tutti i veleni standard, i veleni locali che seguono sono abbastanza diffusi tra i criminali di Riddleport.

TE' DI RIDDLEPORT

Una mistura di veleno di ragno dei sogni e bacche di pelallia-ria, questo liquido violetto ha un sapore amarissimo. Se viene mescolato con tè di ragnobacca, però, il suo sapore sgradevole scompare. Il veleno non infligge danni permanenti, ma chi lo beve viene immediatamente assalito da potenti allucinazioni, che lo inducono a una schiumante, imprevedibile frenesia di violenza e balbettamenti. A questa fase segue un profondo affaticamento. Siccome il tè di Riddleport non produce danni permanenti, alcuni fedeli di Cayden Cailean sono arrivati ad assumerlo volontariamente. Il culto del dio condanna questo uso volontario, poiché chi si espone al tè di Riddleport tende alla follia omicida con la stessa facilità con cui può credere di ricevere una visione divina.

Tè di Riddleport: Ingestione CD 15; **Danno Iniziale** *confusione* (come l'incantesimo); **Danno Secondario** affaticamento; **Prezzo** 500 mo.

SOGNO INDACO

Apprezzato dalle prostitute che arrotondano i loro guadagni con la pericolosa prassi di derubare i clienti, il sogno indaco può ridurre una persona all'impotenza sprofondandola in un piacevole senso di rilassamento e di annebbiamento mentale. Una dose di sogno indaco cambia il colore degli occhi della vittima in un profondo viola per la durata del suo effetto.

Sogno indaco: Ingestione CD 13; **Danno Iniziale** 1d6 Saggezza; **Danno Secondario** 2d6 Saggezza; **Prezzo** 150 mo.

Piccione: La vittima designata di un criminale, o il cliente di una prostituta.

Sacco: Un passeggero a bordo di una nave (di solito un passeggero indesiderato).

Succhiatiubi: Un nano (soprattutto se lavora alle Gassofficine).

Tacitore: Un assassino a pagamento, solitamente al soldo di un vicario.

Tipetto: Un ragazzo di vita.

Torcibudella: Liquore (in genere forte e sgradevole).

Zolfa: Soldi, in genere denaro che scotta.

Zuppo: Un ubriaco.

CLASSE DI PRESTIGIO: LIBERATORE

I liberatori si battono per liberare coloro che vengono imprigionati ingiustamente, siano essi schiavi, prigionieri politici o principesse rinchiusi in una torre. Per sconfiggere gli oppressori fanno uso della propria forza fisica, ma anche dell'astuzia. Siccome un attacco frontale potrebbe sempre portare all'uccisione di un ostaggio, i liberatori pianificano le loro azioni di salvataggio con molta prudenza.

I liberatori odiano gli schiavisti più di qualunque altro, e in particolare le razze note per praticare la schiavitù, come gli gnoll. Mentre alcuni liberatori operano solo nelle città, molti abitano nelle vicinanze o all'interno di territori occupati da organizzazioni o gruppi di schiavisti. I liberatori agiscono solitamente di notte, e cercano di portare i prigionieri in salvo senza che le loro guardie se ne accorgano. Perciò i liberatori sviluppano molte abilità relative all'agire al buio e alla furtività in genere.

Nelle grandi città, la legge considera le azioni dei liberatori come un pericolo, poiché spesso non mostrano alcun rispetto per le normali procedure. Questo senso di sfiducia e disprezzo è ricambiato da molti liberatori, che ritengono la legge inefficiente e limitativa. Può capitare che i magistrati di una città guardino ai liberatori come a mercenari tanto costosi quanto efficaci, che possono riuscire dove il gendarme medio è destinato a fallire. Quando un liberatore trova lavoro presso le autorità cittadine, le sue azioni gli procurano spesso una forma di prudente rispetto da parte dei tutori della legge.

REQUISITI

Per diventare un liberatore, un personaggio deve soddisfare i requisiti seguenti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus attacco base: +5.

Abilità: Artista della Fuga 6 gradi, Disattivare Congegni 6 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso, Furtivo, Spezzare Migliorato.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del liberatore.

Salvataggio eroico (Sop): La vista di un liberatore che si lancia eroicamente in un salvataggio ispira i suoi alleati. Con un'azione standard, il liberatore può lanciare un grido di battaglia per dare speranza a chi attende il suo arrivo. Tutti gli alleati entro 9 metri dal liberatore ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire, un bonus di +4 alle prove di Artista della Fuga ed un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura. Questi bonus durano per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Carisma del liberatore (minimo un round).

Resistenza al veleno (Str): Gli schiavisti fanno spesso un uso indiscriminato del veleno per stordire o sottomettere i loro prigionieri. Un liberatore si espone volontariamente a diversi veleni per aumentare la propria resistenza alle tossine, nel caso dovesse essere lui stesso vittima dei suoi nemici. Ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro veleno. Questo bonus aumenta a +4 al 7° livello.

Apriporte (Str): A partire dal 2° livello, un liberatore riceve un bonus di competenza pari a metà dei suoi livelli di classe in tutte le prove di Disattivare Congegni. Lo stesso bonus si applica anche alle prove di Artista della Fuga effettuate per sfuggire a corde, ceppi e altri impedimenti al movimento della persona.

Talento bonus: Al 3° livello, un liberatore ottiene un talento bonus. Il personaggio deve soddisfare i requisiti del talento, che deve essere scelto tra i seguenti: Abilità Focalizzata, Combattere alla Cieca o Volontà di Ferro.

Spezzare in silenzio (Str). Al 3° livello, un liberatore impara i metodi per spezzare gli oggetti con un minimo di rumore. Può decidere di non produrre un rumore più forte del parlato normale delle persone quando effettua un attacco per spezzare qualcosa o quando rompe un oggetto con una prova di Forza.

Flagello degli schiavisti (Str). La vista della prigionia o della schiavitù di qualcuno può mandare su tutte le furie un liberatore. Un liberatore di 5° livello o superiore può designare un aguzzino come il bersaglio della sua furia. Il nemico designato viene considerato impreparato al prossimo attacco del liberatore. Gli avversari che non possono essere colti impreparati (quelli dotati di schivare prodigioso, ad esempio) sono immuni a questo effetto.



LIBERATORE

DADO VITA: DIO

Livello	Bonus	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
	Attacco Base				
1°	+1	+2	+0	+0	Resistenza al veleno +2, salvataggio eroico
2°	+2	+3	+0	+0	Apriporte +1
3°	+3	+3	+1	+1	Talento bonus, spezzare in silenzio
4°	+4	+4	+1	+1	Apriporte +2
5°	+5	+4	+1	+1	Flagello degli schiavisti
6°	+6	+5	+2	+2	Spezzare superiore, apriporte +3
7°	+7	+5	+2	+2	Resistenza al veleno +4, risolutezza d'acciaio
8°	+8	+6	+2	+2	Scurovisione, apriporte +4
9°	+9	+6	+3	+3	Scassinatore lampo
10°	+10	+7	+3	+3	Libertà di movimento, apriporte +5

Abilità (2 + il bonus di Int per livello): Artista della Fuga, Conoscenze (dungeon), Conoscenze (locali), Diplomazia, Disattivare Congegni, Furtività, Intimidire, Intuizione, Scalare, Sopravvivenza.

Spezzare superiore (Str). Dal 6° livello in poi, un liberatore ignora metà della durezza di un oggetto quando effettua un attacco per spezzare o danneggiare un oggetto. Ottiene anche un bonus morale di +2 sul tiro opposto a quello dell'avversario quando tenta di spezzargli l'arma (non quando è l'avversario che tenta di spezzare la sua, però).

Risolutezza d'acciaio (Str). Un liberatore teme la dominazione magica più di ogni altra cosa, perché la schiavitù della mente è la più difficile da individuare e rimuovere. Al 7° livello, quando un liberatore è soggetto ad un effetto di ammalimento o ad una compulsione e fallisce il tiro salvezza, può ritentare il tiro nel round successivo con la stessa CD. Ottiene solo questa possibilità extra per liberarsi di un particolare effetto.

Scurovisione (Str). All'8° livello, un liberatore ha trascorso talmente tanto tempo al buio per liberare le vittime dell'ingiustizia che sviluppa la scurovisione fino a 9 metri. Se il liberatore possiede già la scurovisione, la distanza aumenta a 18 metri.

Scassinatore lampo (Str). Non c'è sempre tempo di aprire una serratura come si deve, e a volte i liberatori devono improvvisare. Al 9° livello, un liberatore ha perfezionato l'arte dello scassinatore a tal punto che può tentare una prova di Disattivare Congegni con un'azione di movimento invece che con un'azione di round completo. La prova viene effettuata senza alcuna penalità.

Libertà di movimento (Sop). Al 10° livello, l'avversione viscerale di un liberatore per ogni forma di restrizione si sviluppa in una resistenza soprannaturale ai legami. Il liberatore viene considerato costantemente sotto l'effetto dell'incantesimo *libertà di movimento*. Questa capacità non può essere negata da *dissolvi magie*. Una volta al giorno, il liberatore può usare *libertà di movimento* come capacità magica (con LI uguale al suo livello di classe) per condividere questa capacità con qualcun altro.

I LIBERATORI A RIDDLEPORT

Riddleport, città nota per gli intrighi e le illegalità, è teatro di numerosi rapimenti. Le organizzazioni criminali spesso sequestrano degli innocenti per chiedere un riscatto. A volte i Vicari rapiscono i parenti dei magistrati cittadini per costringerli ad agire in un certo modo: perché rilascino dei criminali, ratifichino una legge particolare o allontanino le pattuglie di gendarmi da una zona specifica. Gli stessi criminali sono spesso vittime di sequestri messi in atto da cosche rivali per vendetta o intimidazione. E anche chi dovrebbe assicurare la sicurezza dei cittadini può trovarsi alla mercé di crudeli rapitori. Le forze dell'ordine, poi, non sono da meno dei criminali quando si tratta di imprigionare ingiustamente un forestiero per i più svariati motivi. Il risultato di un simile andazzo è che i liberatori sono sempre indaffarati a Riddleport. Alcuni preferiscono lavorare attraverso i canali ufficiali, cioè sotto il patrocinio del Podestà, per assistere i gendarmi nella ricerca delle vittime dei rapimenti. Altri agiscono da soli, prodigandosi per la salvezza di chi ritengono degno del loro aiuto. Le organizzazioni criminali si servono raramente dei liberatori, anche se alcuni di loro si sono specializzati nel far evadere i criminali dalle prigioni di stato.

Una famosa liberatrice di nome Peveny Vall è stata attiva a Riddleport per molti anni. Circa dieci anni fa, dicono, Peveny è penetrata nelle case di diversi Vicari per compiere eroiche missioni di salvataggio non meno di 20 volte nel corso di due anni. Le sue azioni coraggiose hanno spinto i Vicari a coalizzarsi contro di lei, e poco dopo la sua ventesima missione, il corpo di Peveny è emerso dalle acque melmose di un canale nei pressi del fiume. I gendarmi hanno confiscato il suo corpo come prova, e alcuni credono che non si trattasse affatto della vera Peveny, ma del cadavere di una schiavista usato dalla liberatrice per coprirsi la fuga.

ASPETTI DIVINI: CAYDEN CAILEAN

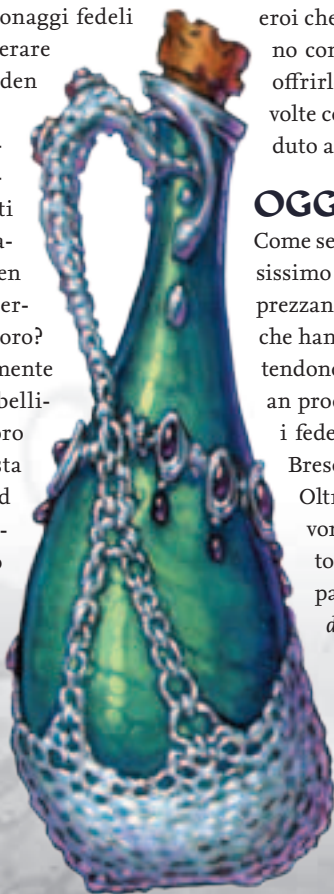
Il clero di Cayden Cailean, amante della libertà e della schiettezza, attira molti seguaci, specialmente avventurieri che si identificano con l'audacia, la forza fisica e una bella bevuta. Di seguito vengono descritti alcuni aspetti, poteri e oggetti magici affini a coloro che si proclamano seguaci dell'eroe asceso alla divinità grazie a un indomito coraggio, a un'infinita spregiudicatezza e a un mare di alcol.

AVVENTURIERI RELIGIOSI

Anche se un avventuriero non è un chierico e non ha mai messo piede in uno dei templi-taverna di Cayden Cailean, nulla gli vieta di indirizzare una silenziosa preghiera a questo dio prima di affrontare il pericolo. Oltre ai sacerdoti del suo culto, sono molti quelli che adorano Cayden Cailean. Molti guerrieri e altri personaggi forti in combattimento ammirano il suo semplice stile "entra nella tana, ammazza il mostro e conquista il tesoro". Gli incantatori, specialmente gli stregoni, cercano spesso di emulare la sua ingegnosa capacità di improvvisazione. Altri abili avventurieri trovano affascinante il tono romantico e furfantesco dell'Eroe Bresco, e cercano di seguirne le orme verso la fama e una leggendaria ricchezza.

Oltre alle opinioni che hanno del dio le diverse classi, i giocatori che desiderano creare personaggi fedeli all'ideale dell'Eroe Bresco possono considerare i seguenti aspetti comuni ai fedeli di Cayden Cailean.

Il culto di Cayden: Anche se non si tratta di un vero culto o di una fazione riconosciuta del culto dell'Eroe Bresco, molti avventurieri fedeli al dio cercano attivamente di imitare la vita mortale di Cayden Cailean. Se è andata bene a lui, pensano, perché non dovrebbe andare bene anche a loro? Siccome la vita mortale del dio è ampiamente documentata, anche se con qualche "abbellimento", molti mettono le loro spade e le loro capacità al servizio di nobili cause. Questa scelta di vita è particolarmente diffusa ad Absalom e nelle città al Centro del Mondo, dove il dio è vissuto a lungo quando era un mortale. Gli avventurieri devoti a Cayden Cailean sono spesso dei guerrieri/chierici, sempre pronti a recarsi nei luoghi visitati dal loro dio e ad affrontare le prove che lui stesso ha superato. In ogni situazione, il pensiero di questi avventurieri è sempre rivolto all'idea di come il loro dio si sarebbe comportato al loro posto.



Sbronze divine: Anche se lo stereotipo del fedele di Cayden Cailean è un rissoso ubriaccone, molti di loro sono persone con la testa sulle spalle. Non tutti, però. Alcuni si dedicano al bere con zelo religioso, affermando che la loro divinità li fa barcollare nella direzione giusta e farfugliare parole di verità. L'etilismo di questi fortissimi bevitori procura loro frequenti visioni (o fraintendimenti) di origine divina. I chierici inebriati dall'alcol credono che il loro dio comunichi con i valorosi, gli avvenenti, i fortunati e tutti coloro che sono capaci di portare a termine un particolare compito, ma anche con i poveracci che si prendono una sbronza colossale. In casi rari, alcuni chierici particolarmente resistenti all'alcol hanno affermato di essersi miracolosamente ubriacati con un solo bicchiere di vino, che ha svelato loro la via di un'importante missione.

Liberatori: Chiunque si opponga alla tirannia, cerchi di porre fine ad ogni forma di schiavitù, e magari spera di rendere il mondo un posto migliore per la gente umile e proba, sente un'affinità particolare con Cayden Cailean. Molti di questi eroi dedicano le loro vite ad elevare gli oppressi, un'occupazione che spesso si rivela frustrante oltre che pericolosa. La fede nel dio della libertà porta una ventata di nobiltà nelle azioni dei liberatori, e li aiuta a sopportare le sconfitte. Gli avventurieri che sono stati schiavi loro stessi, che si sono prodigati per liberare le persone amate in passato, o che sono sfuggiti a governi opprimenti spesso sono i più accesi fedeli di Cayden Cailean. Molti eroi che intraprendono un'azione di salvataggio portano con sé una bottiglia o un barilotto di brandy per offrirlo ai neo liberati come tributo al loro dio, e a volte conquistano alla loro fede chi non aveva mai creduto a niente prima.

OGGETTI MAGICI DIVINI

Come seguaci di una divinità che era un tempo un famosissimo avventuriero, i chierici di Cayden Cailean apprezzano molto gli oggetti magici, specialmente quelli che hanno a che fare con il loro gusto per le libagioni, e tendono a crearne loro stessi. I templi di Cayden Cailean producono e conservano oggetti magici per aiutare i fedeli e chiunque simpatizzi con il culto dell'Eroe Bresco.

Oltre alle tipiche magie di guarigione, gli oggetti favoriti dal culto sono quelli che migliorano l'aspetto, incrementano la resistenza e la fortuna, o sono particolarmente versatili: *borse dei trucchi*, *mantelli della resistenza* e *mantelli del Carisma*, *guanti della conservazione*, *collane dell'adattamento*, *lenti dello charme* e anche qualche rara *lama della fortuna* sono spesso presenti nei tesori dei templi del dio, e vengono usati dai più zelanti, meritevoli, o fortunati tra i suoi fedeli.

In più, gli adoratori di Cayden Cailean hanno creato alcuni oggetti magici esclusivi.

ANELLO DELL'EMANCIPAZIONE

Aura trasmutazione debole ed evocazione moderata; **LI** 7°

Slot anello; **Prezzo** 2.100 mo; **Peso** 0 —

DESCRIZIONE

Questo anello di ferro a banda larga ha un aspetto piuttosto sgradevole. È intaccato dalla ruggine e sembra sul punto di sfaldarsi. Occasionalmente questi anelli sono decorati con il motivo di una catena o l'icona di un boccale.

Mentre indossa un *anello dell'emancipazione*, un personaggio ottiene un bonus di competenza di +2 a tutte le prove di Artista della Fuga e di Disattivare Congegni, oltre a tutti i tiri per colpire effettuati per spezzare qualcosa. Inoltre, l'anello ha tre cariche, che possono essere usate in ogni momento per lanciare *frantumare* come se fosse una capacità magica con LI pari ai DV del personaggio. Ogni volta che viene usata una carica, l'anello diventa sempre più arrugginito e usurato. Dopo l'uso dell'ultima carica, l'anello si disintegra.

CREAZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *frantumare*, *grazia del gatto*; **Costo** 1.050 mo

LIQUORE DELL'EROE

Aura ammalimento debole; **LI** 5°

Slot nessuno; **Prezzo** 1.400 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

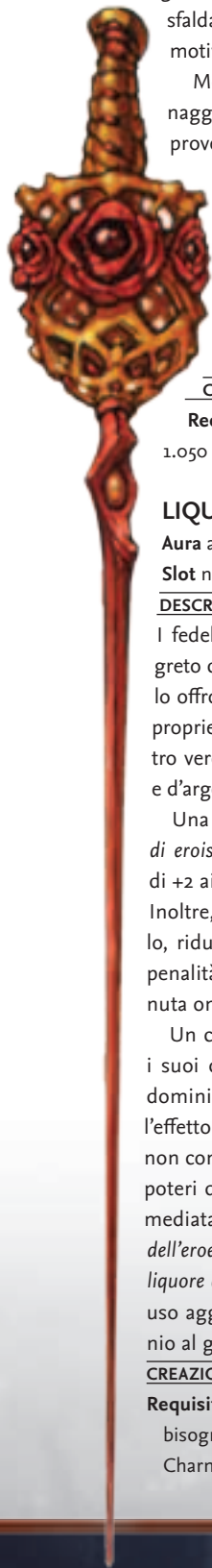
I fedeli di Cayden Cailean custodiscono gelosamente il segreto della distillazione di questo liquore dolce e speziato, ma lo offrono liberamente in vendita. Questa forte bevanda dalle proprietà magiche viene spesso imbottigliata in fiaschi di vetro verde blastro contenuti in reticelle intessute di fili d'oro e d'argento.

Una dose di *liquore dell'eroe* imita gli effetti di una *pozione di eroismo*, conferendo a un personaggio un bonus morale di +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per un'ora. Inoltre, il forte liquore rende il personaggio leggermente brillo, riducendo la sua capacità di giudizio e imponendo una penalità di -2 alla Saggezza per la durata dell'effetto, cosa ritenuta onorevole da molti fedeli di Cayden.

Un chierico di Cayden Cailean che ha Charme o Forza tra i suoi domini prescelti può usare il potere di uno dei due domini una volta aggiuntiva al giorno mentre si trova sotto l'effetto del *liquore dell'eroe*. Questo uso extra non conta per il limite giornaliero all'uso dei poteri di dominio, ma pone fine immediatamente agli effetti del *liquore dell'eroe*. Un chierico può usare il *liquore dell'eroe* per ottenere un solo uso aggiuntivo di un potere di dominio al giorno.

CREAZIONE

Requisiti Mescere Pozioni, *eroismo*, bisogna avere accesso ai domini di Charme e Forza; **Costo** 750 mp



I SEGUACI DI CAYDEN CAILEAN A RIDDLEPORT

In una città piena di perfidia e criminalità come Riddleport, non sorprende che il clero di Cayden Cailean debba agire soprattutto in incognito. Quando un'ondata di rapimenti o altri atti malvagi investe la città, i fedeli di Cayden Cailean, che ci siano tra loro chierici del culto o meno, sono soliti riunirsi in piccoli gruppi nelle taverne o nelle cantine di Riddleport per discutere il da farsi.

In pubblico, la plebaglia di Riddleport tratta i chierici di Cayden Cailean con rispetto. La maggioranza dei criminali lascia in pace i chierici, e alcuni trattano loro e i loro alleati perfino con deferenza. I delinquenti più incalliti sono quelli che hanno più probabilità di non temere i chierici, e di agire in modo ostile contro di loro.

Anche se i criminali mostrano rispetto per i fedeli di Cayden Cailean in pubblico, sono pochi quelli che lo fanno anche in privato. Un chierico di Cayden Cailean che osi impicciarsi degli affari di ladri e schiavisti locali corre un serio pericolo come chiunque altro.

A volte i cadaveri dei fedeli di Cayden Cailean vengono lasciati come monito sulla soglia delle taverne di Riddleport. Anche se gli assassini non si fanno problemi a uccidere un chierico, molti di loro ritengono che non restituirne le spoglie ai suoi compagni porti sfortuna.

STOCCO DI LUTHIER

Aura trasmutazione forte; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 5.020 mo; **Peso** 0,9 kg.

DESCRIZIONE

Sono molte le storie che narrano di Luthier, Cavaliere della Vigna, campione del bene e fedele alleato di Cayden Cailean. Queste leggende menzionano spesso l'elegante arma di questo eroe; e anche se l'originale *stocco di Luthier* è rimasto nelle mani del suo proprietario, a volte, solitamente quando un seguace di Cayden Cailean ne ha bisogno, ne appaiono delle copie.

La lama dello stocco è fatta di un acciaio dai riflessi rosa, e fiori d'oro sembrano sbocciare sulla gabbia ornata dell'elsa. Nel pomolo è incastonato un grosso rubino. Lo *stocco di Luthier* è uno *stocco sacro+1*. Una volta al giorno, chi lo impugna può attivare il potere del rubino incastonato nell'elsa per ottenere un bonus sacro di +4 al Carisma e un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Questi bonus durano 10 minuti.

Inoltre, una sola volta, il possessore dello stocco può fare esplodere il rubino in un lampo di luce rossa.

Ogni creatura eccetto il possessore entro 9 metri dovrà superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 o resta frastornata per 3 round. Una volta che la gemma è esplosa, l'arma diventa un semplice *stocco+1*.

CREAZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *benedire un'arma*, *splendore dell'aquila*, l'allineamento del creatore deve essere Caotico Buono; **Costo** 2.510 mo

INCANTESIMI DEI GLIFOMANTI

Personaggi tipici della Città dei Gliferi, i misteriosi e incompresi glifomanti di Riddleport dedicano le loro carriere a svelare i segreti dei famosi monumenti di Varisia. Le testimonianze di antiche culture affascinano questi maghi: rune incomprensibili, lingue morte, incantesimi dimenticati e reperti occulti. Dal loro quartier generale di Riddleport, i membri dell'Ordine dei Gliferi si avventurano dovunque ci siano da svelare i segreti che li ossessionano, viaggiando dai piedi di giganteschi monoliti alle rovine di antichi castelli, dalle aule della loro congrega alle biblioteche che si trovano all'altro capo del mondo.

Siccome i glifomanti si immergono totalmente nella sapienza e nelle sottigliezze che riguardano gli antichi, danno così tanta importanza alla precisione e alla complessità al punto di sviluppare incantesimi dedicati alla scoperta e alla custodia di nuove informazioni.

Anche se i quattro incantesimi presentati di seguito sono stati originariamente sviluppati nelle biblioteche e nelle aule dell'Ordine dei Gliferi e sono conosciuti principalmente dai glifomanti, il loro uso si è diffuso tra i non iniziati in tutto Golarion. Alcuni glifomanti particolarmente opportunisti sono arrivati a barattare i segreti della magia della loro organizzazione nelle trattative con altri incantatori in possesso di antichi segreti. Inoltre, siccome molti glifomanti non ritornano mai più dalle loro esplorazioni nei territori di Varisia, è sempre possibile che un avventuriero rinvenga il cadavere di uno di questi incantatori ancora in possesso delle sue pergamene e dei suoi libri. Decifrare gli scritti di un glifomante, però, potrebbe rivelarsi un compito assai arduo.



CELARE INFORMAZIONI

Scuola trasmutazione; Livello mago/stregone 2

LANCIO

Tempo di lancio 1 round

Componenti V, S, M (una goccia d'inchiostro)

EFFETTO

Raggio di azione personale

Bersaglio l'incantatore

Durata 1 giorno per livello

DESCRIZIONE

Questo utile incantesimo permette all'incantatore di salvaguardare informazioni importanti non solo dagli altri, ma anche da se stesso. Mentre lancia l'incantesimo, l'incantatore recita il contenuto di un'informazione in suo possesso (fino a un massimo di 50 parole). Quando l'incantesimo è completo, l'informazione viene trasferita dalla mente dell'incantatore alla sua pelle sotto forma di un'intricata runa tatuata su una parte del corpo a sua scelta. L'informazione viene di conseguenza cancellata dalla memoria dell'incantatore, che perde ogni consapevolezza della sua esistenza e non può ricordarla fino alla fine della durata dell'incantesimo.

Molti glifomanti si fanno dei tatuaggi non magici per celare gli effetti di questo incantesimo. L'incantesimo *individuazione del magico* o una prova di Linguistica (CD 15 + il modificatore di Int dell'incantatore) rivela il tatuaggio magico, ma non il suo contenuto. L'effetto di *celare informazioni* può essere dissolto normalmente, ed in questo caso l'informazione è perduta per sempre.

IMPEDIRE LA PAROLA

Scuola necromanzia; Livello bardo 2, mago/stregone 3

LANCIO

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

EFFETTO

Raggio di azione contatto

Bersaglio creatura toccata

Durata 10 minuti per livello

Tiro salvezza Volontà nega; Resistenza agli incantesimi sì

DESCRIZIONE

Questa maledizione minore interferisce con la capacità del soggetto di parlare. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio ha difficoltà ad articolare le parole e può comunicare in modo comprensibile solo impegnandosi a fondo. Parlare in combatti-

mento diventa l'equivalente di un'azione di movimento invece che un'azione gratuita. Se il soggetto tenta di lanciare un incantesimo con una componente verbale, ha il 50% di probabilità di commettere un errore e di conseguenza perderlo.

Anche se riesce a lanciare l'incantesimo, per farlo ha bisogno di un round completo se il tempo di lancio è inferiore a un round. Se il tempo di lancio dell'incantesimo è di un round completo o più, viene raddoppiato (fino a un tempo massimo pari alla durata di *impedire la parola*).

Questo incantesimo non può essere dissolto, ma *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantesimo* possono porre fine ai suoi effetti in anticipo.

LINGUAGGIO IN CODICE

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 2, mago/stregone 2

LANCIO

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M

EFFETTO

Raggio d'azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersaglio l'incantatore più una creatura consenziente ogni due livelli, che non possono trovarsi a più di 9 metri le une dalle altre

Durata 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza no; **Resistenza agli incantesimi** no

DESCRIZIONE

Dopo il lancio di questo incantesimo, tutti i soggetti acquisiscono l'abilità di parlare un nuovo linguaggio. Questo linguaggio suona come un balbettio casuale di sillabe indecifrabile a chi non è soggetto agli effetti dell'incantesimo, ma è perfettamente comprensibile ai soggetti dell'incantesimo.

Chiunque usi *linguaggio in codice* può anche leggere e scrivere nel nuovo linguaggio. Una volta che l'incantesimo termina, però, tutto ciò che è stato scritto sotto il suo effetto appare incomprensibile. Se gli stessi individui saranno di nuovo soggetti all'incantesimo *linguaggio in codice*, lanciato dallo stesso incantatore, saranno di nuovo in grado di leggere gli scritti in codice.

L'incantesimo *comprensione dei linguaggi* non permette ad un incantatore di comprendere il linguaggio di *linguaggio in codice*, ma ne rivela l'intrinseca magia. L'incantesimo *linguaggi*, invece, può tradurre *linguaggio in codice* normalmente.

Componente materiale Una complessa runa scritta su un pezzetto di carta, che viene messo sotto la lingua dell'incantatore.

RICONOSCERE GLI SCHEMI

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 1

LANCIO

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

EFFETTO

Raggio di azione personale

Bersaglio l'incantatore

Durata 10 minuti per livello

COS'È UN GLIFOMANTE?

Studiosi della scienza perduta del remoto passato di Varisia, i glifomanti cercano di comprendere lo scopo e il funzionamento degli antichi monumenti di questa terra e rivelare i misteri da secoli incisi nella pietra. I loro interessi e i loro poteri arcani sono peraltro piuttosto vari, e tra loro si contano bardi, stregoni, maghi e chierici di Irori e Nethys. Anche studiosi e saggi privi di poteri magici ma particolarmente arguti sono i benvenuti nell'Ordine dei Gliferi. Affascinati da tutto ciò che è varisiano, questi ricercatori a volte si tatuano proprio come i nomadi di quelle terre, cercando una profonda intimità con i misteri che esplorano. Oltre a imitare le tradizioni dei nativi di Varisia, i glifomanti hanno imparato molto dai loro studi, e amano diffondere le loro scoperte, serbando solo i segreti più importanti per i membri più influenti dell'Ordine.

MAGIA GLIFICA

L'intimità del personaggio con le rune e i misteri della magia arcana gli ha insegnato il modo di trarre maggior potere da vari scritti magici.

Prerequisiti: Int 14, Scrivere Pergamene.

Beneficio: Il personaggio può lanciare incantesimi dalle pergamene a un livello pari a quello dell'incantatore che ha creato la pergamena +1. Questo beneficio si estende alle pergamene create in prima persona dal personaggio. Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per attivare una pergamena con un LI più alto del suo.

SCRITTURA GLIFICA

Attraverso lo studio di migliaia di antichi documenti, il personaggio ha scoperto un modo più efficace per registrare gli incantesimi.

Prerequisiti: Int 12, Linguistica 4 gradi.

Beneficio: Ogni incantesimo trascritto su un libro degli incantesimi costa la metà e occupa metà dello spazio standard. Inoltre, occorrono solo 12 ore per aggiungere un nuovo incantesimo al libro.

DESCRIZIONE

Riconoscere gli schemi permette all'incantatore di notare quando "qualcosa è fuori posto" nelle pietre di un muro, nelle assi di un pavimento, nelle piombature di una vetrata, nella disposizione degli alberi e così via. L'incantatore ottiene un bonus cognitivo pari a metà del suo livello (minimo +1, massimo +10) alle prove di Percezione.

L'incantatore ottiene lo stesso bonus alle prove di Sopravvivenza effettuate per seguire tracce. Questo incantesimo non conferisce né il talento Seguire Tracce, né l'abilità di un ladro di trovare e disattivare le trappole, ma può essere usato in congiunzione con queste capacità, se l'incantatore le possiede.

1 TESORI DELLO SPELEOLOGO

Che si tratti delle gallerie scavate dai contrabbandieri sotto le vie della città o degli immensi labirinti di caverne delle vicine montagne, gli avventurieri di Riddleport non sono certamente estranei all'arte dell'esplorazione sotterranea. Nel loro caso, disporre di un equipaggiamento di qualità superiore può essere molto utile. La combinazione di cattiva visibilità, pavimenti instabili, temperature estreme e spazi ridottissimi, infatti, può diventare facilmente un pericolo mortale. Per gli esploratori privi di grandi capacità magiche, ogni tipo di vantaggio può fare la differenza tra la vita e la morte. Gli oggetti magici descritti di seguito possono facilitare notevolmente la vita degli avventurieri nel sottosuolo, particolarmente di quelli che si affidano alle loro normali abilità per sopravvivere.

AMACA DELLO SPELEOLOGO

Aura illusione e trasmutazione debole; **LI** 5°
Slot nessuno; **Prezzo** 1.200 mo; **Peso** 0,45 kg.

DESCRIZIONE

Questa amaca soffice e vaporosa pesa pochissimo e si può ripiegare fino a farla stare in una tasca. La sua magia la rende leggerissima ed incredibilmente resistente, facendole sopportare fino a 225 kg di peso. Con una parola di comando l'amaca si fissa a qualsiasi soffitto relativamente piatto o a due pareti distanti fino a 3 metri l'una dall'altra. L'amaca non si fissa a superfici incapaci di sostenere un peso pari alla sua capacità massima.

Una volta fissata, un'amaca dello speleologo assume un colore e una trama simile a quella delle rocce circostanti. Chiunque cerchi di individuarla in un ambiente roccioso o sotterraneo deve superare una prova di Percezione con CD 30. Le creature con scurovisione non ottengono bonus per notare un'amaca dello speleologo, ma le creature con vista cieca o olfatto acuto non hanno nessuna difficoltà particolare a percepire la presenza del suo occupante.

CREAZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine silenziosa, movimenti del ragno*; **Costo** 600 mo

ANELLO DEL GEMELLO DI PIETRA

Aura evocazione moderata; **LI** 9°
Slot anello; **Prezzo** 7.400 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello grigio sembra fatto di pietra, ma il suo materiale è morbido e flessibile. Una volta al giorno, con un'azione standard, il possessore può toccare un muro di pietra con la mano per creare un duplicato di se stesso.

Subito dopo l'attivazione dell'*anello del gemello di pietra*, il duplicato emerge dal muro, simile ad una statua di pietra scolpita a immagine del personaggio. Il duplicato si mantiene ad una distanza di 3 metri dal personaggio ed imita i suoi movimenti come se fossero riflessi in uno specchio. Con un'azione equivalente al movimento, il personaggio può ordinare al duplicato di muoversi in una diversa posizione, ma deve sempre restare entro un massimo di 9 metri da lui.

Il gemello di pietra ha durezza 8 e 50 pf. Non può compiere altre azioni a parte aiutare il personaggio durante il suo turno nel corso di un round. Ad ogni round, il gemello di pietra effettua una prova di Aiutare un Altro con un bonus di +5 per coadiuvare i tiri per colpire o migliorare la CA del personaggio (a scelta di quest'ultimo), continuando a ripetere la stessa azione finché non gli vengono date nuove istruzioni.

Il gemello di pietra dura 10 minuti, finché non viene distrutto o fino a che non viene congedato dal personaggio con un'azione standard.

CREAZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *immagine speculare, scolpire pietra*; **Costo** 3.700 mo

COTTA DELLO SPELEOLOGO

Aura evocazione debole e trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot armatura; **Prezzo** 10.000 mo; **Peso** 4,5 kg.

DESCRIZIONE

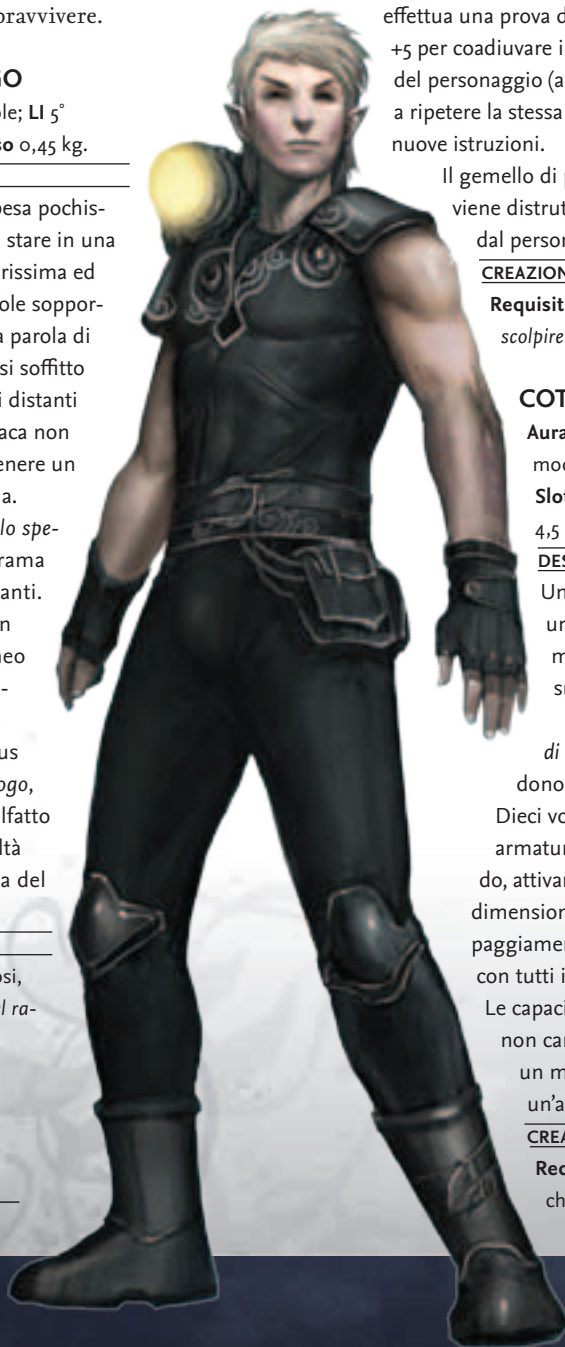
Una cotta dello speleologo permette a una creatura di percorrere più facilmente gli stretti passaggi del sottosuolo, restringendone la taglia.

La cotta dello speleologo è un giaco di maglia scivoloso+1 i cui anelli risplendono di una lucida tonalità nero-bluastro.

Dieci volte al giorno, chi indossa questa armatura può, con una parola di comando, attivare il potere di ridurre la taglia. Le dimensioni del personaggio (e del suo equipaggiamento) diminuiscono di una categoria con tutti i relativi bonus e le penalità associate. Le capacità e la velocità del personaggio non cambiano. La trasformazione dura per un minuto, e può essere interrotta con un'azione gratuita.

CREAZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *unto, ridurre persone*; **Costo** 4.875 mo



LAMASPORA

Aura necromanzia moderata; **LI** 13°

Slot arma; **Prezzo** 27.815 mo; **Peso** 0,9 kg.

DESCRIZIONE

La lama di questa spada corta sembra ricoperta di escrescenze fungose, specialmente intorno all'elsa. Le escrescenze, di colore blu, verde, giallo e viola, si gonfiano, avvizziscono e rispuntano a ciclo continuo. La lama della spada è di un grigio smorto che non riflette la luce.

La *lamaspورا* è una *spada corta affilata+2*. Quando infligge un colpo critico, la *lamaspورا* emette anche un nuvoletta di spore multicolori. La vittima del colpo critico deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 20. Se fallisce, subisce 1d4 danni alla Costituzione e diviene affaticata per un'ora mentre le spore penetrano nella sua carne e crescono in disgustose escrescenze fibrose. La proprietà speciale del colpo critico della *lamaspورا* non funziona più di una volta per round.

CREAZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *contagio*; **Costo** 14.065 mo

LAMPADA SALINA

Aura evocazione debole; **LI** 5°

Slot nessuno; **Prezzo** 350 mo; **Peso** 0,9 kg

DESCRIZIONE

Una *lampada salina* non sembra altro che un blocco di quarzite rosa, bianca o verde grande come un pugno. In realtà la "quarzite" è sale estratto da aree sotterranee infuse da strane radiazioni magiche. Quando il possessore pronuncia una parola di comando, la *lampada salina* brilla con un bagliore equivalente a quello di una torcia. Quando brilla, la *lampada salina* si scalda, ma non diviene mai calda al punto da bruciare le mani. La *lampada salina* brilla per 1d4+1 ore prima di estinguersi e ritornare a essere un semplice blocco di sale.

Mentre la *lampada* brilla, il possessore può scagliarla a terra, facendola esplodere in una nube di minuscoli cristalli luccicanti del raggio di 3 metri. La nube continua ad emanare luce come una torcia, oltre a delineare gli oggetti invisibili al suo interno. Le particelle luccicanti di sale coprono le creature nell'area della nube, aderendo ai loro corpi e continuando a brillare per tutta la durata originaria della *lampada salina*. Le particelle non possono essere rimosse con mezzi normali, ma sono soggette a *dissolvi magie*. Le creature nella nube o ricoperte dalle particelle di sale subiscono penalità -40 alle prove di Furtività.

CREAZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *luce, polvere luccicante*; **Costo** 175 mo

STALATTITE PORTATILE

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot nessuno; **Prezzo** 800 mo; **Peso** 0,45 kg.

DESCRIZIONE

Questa stalattite di pietra in miniatura è lunga 10-12 cm. Con

un'azione standard, un personaggio può lanciare una *stalattite portatile* verso un soffitto solido alto fino a 6 metri, dove essa si fissa automaticamente. In assenza di un soffitto adatto, la *stalattite portatile* ricade ai piedi di chi l'ha lanciata.

Una volta piazzata, la *stalattite portatile* rimane al suo posto finché il personaggio non la richiama nella sua mano (con un'azione standard) o finché una creatura le passa sotto. In questo caso, la *stalattite portatile* piomba giù dal soffitto ed effettua un tiro per colpire con un bonus di +10, infliggendo 1d6+1 danni se colpisce il bersaglio.

Il personaggio può fissare quante *stalattiti portatili* desidera in una porzione di soffitto, ma deve lasciare almeno 1,5 metri di distanza tra l'una e l'altra. Una *stalattite portatile* può essere scoperta e disarmata come se fosse una trappola (prova di Percezione con CD 20 per scoprirla e prova di Disattivare Congegni con CD 15 per disarmarla).

CREAZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *pietra magica*; **Costo** 400 mo

STIVALI SENZA TRACCE

Aura trasmutazione debole; **LI** 9°

Slot piedi; **Prezzo** 3.500 mo; **Peso** 0,9 kg

DESCRIZIONE

Lasciare traccia del proprio passaggio può mettere in allarme i predatori che qualcuno è entrato nel loro territorio. Gli *stivali senza tracce* permettono ad un personaggio di fare meno rumore e di non lasciare tracce mentre si muove nelle caverne. Questi stivali sono particolarmente apprezzati dai contrabbandieri che si muovono in aree pattugliate dalle autorità.

Gli *stivali senza tracce* sono stivali di pelle morbida dall'aria un po' logora e dalle suole sottili. La morbidezza delle suole conferisce bonus di competenza +4 alle prove di Furtività. Inoltre, gli stivali non lasciano tracce come se chi li indossa fosse sotto l'effetto di *passare senza tracce*.

CREAZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *passare senza tracce*; **Costo** 1.750 mo

VESTE FUNGOSA

Aura abiurazione debole; **LI** 5°

Slot torso; **Prezzo** 500 mo; **Peso** 1,35 kg.

DESCRIZIONE

Questa veste marrone, spugnosa e variegata, è spesso alcuni centimetri ed è fatta di strisce di materiale fungoso. La veste è soffice, e riassume subito la sua forma originaria anche se viene spiegazzata o stropicciata in malo modo. La sua magia mantiene la veste nuova ed intatta nonostante l'usura e l'età.

Una *veste fungosa* protegge chi la indossa dai traumi da impatto. Quando indossa la veste, un personaggio subisce danni da caduta come se fosse caduto da un'altezza inferiore di 6 metri da quella effettiva.

CREAZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *caduta morbida*; **Costo** 250 mo

“LILLA” ARKEMILLA

Come molti tiefling di Riddleport, Arkemilla è cresciuta orfana. Da ragazzina, si guadagnò le prime monete raccontando storie agli angoli della strada, dove le sue fantasiose invenzioni le fruttavano quanto bastava per mangiare un boccone. Oltre al talento di narratrice, però, Arkemilla possedeva una bellezza esotica, e dopo poco tempo si ritrovò al servizio di un ruffiano del luogo.

Con il passare degli anni, i suoi sensuali occhi viola e il suo amore per il fiore che le dà il nome (Arkemilla è il nome antico della lavanda), le fecero guadagnare il soprannome “Lilla”. La sua capacità di inventarsi storie maturò come la sua bellezza, e girava voce che suo nonno fosse un varisiano e sua nonna una diavolessa. Anche se Lilla non aveva troppi problemi a lavorare come prostituta, le mancava la libertà della vita di strada. I suoi sogni non le facevano immaginare di diventare un giorno una ricca signora, una coraggiosa avventuriera o nemmeno una moglie e madre di famiglia. Tutto quello che Lilla voleva era la libertà di decidere della sua vita nel bene e nel male.

Dopo due anni da prostituta, Lilla capì che stava cambiando in un modo che non aveva previsto. Si svegliò con un'energia magica che le pulsava nella mente. Le storie che narrava alle altre prostitute sembravano influenzarle in modo particolare, cambiando le loro opinioni e i loro comportamenti. Lilla non disse nulla di queste sensazioni, e allenò i suoi poteri in segreto finché non sentì di averli padroneggiati a sufficienza. Poi, un giorno, li usò per distrarre il suo protettore e fuggire da lui.

Seguì un breve conflitto tra Lilla e il suo ex padrone, che cercava continuamente di riprenderla per punirla in modo esemplare. Purtroppo per lui, Lilla sapeva il fatto suo, e dopo un'aggressione fallita, il suo ex padrone cadde in acqua proprio dove si trovava un bunyip affamato. Solo dopo avere visto quell'uomo perfido divorato vivo dalla creatura, Lilla prese atto di essere di nuovo libera.

Per alcuni anni, Lilla continuò a lavorare come prostituta per conto proprio. Altre donne nel suo mestiere si ispirarono a lei e si liberarono dalla schiavitù. Alcune tentarono di mettersi al suo seguito, ma ricevettero tutte un rifiuto cortese ma fermo. Lilla

non voleva né comandare né ubbidire. Voleva solo essere lasciata in pace per farsi gli affari suoi. La sua indipendenza, la sua bellezza e il suo talento non le facevano mai mancare i clienti, e la sua prudenza nel condurre gli affari le permisero presto di raggiungere un discreto tenore di vita e di risparmiare somme cospicue.

All'inizio della sua carriera indipendente, Lilla acquistò diverse pozioni d'amore per assicurarsi una cerchia di fedeli clienti. Presto però abbandonò questa strategia, perché gestire i rapporti con così tanti innamorati “magici” stava diventando troppo difficile. Diventò comunque amica di Falk Zincher, l'alchimista che le forniva le pozioni. Lilla continuò a servirsi di veleni e pozioni per la sua sicurezza, mentre Falk le faceva da fornitore e consigliere.

Un giorno, un nuovo cliente di Lilla, un mercenario chiamato Orik Vankaskerkin, cedette al fascino dell'affascinante tiefling, innamorandosi follemente di lei.

Ansioso di fare breccia nel cuore da donna d'affari di Lilla, Orik si mise a cercare un alchimista per procurarsi una pozione d'amore, e capitò proprio da Falk Zincher.

Falk capì immediatamente chi era la donna desiderata da Orik, che vaneggiava di lei in preda al desiderio, e gli diede una fiala di birra aromatizzata alla lavanda al posto di una vera pozione d'amore. Tornato nel boudoir di Lilla, Orik versò di nascosto la “pozione” nel bicchiere dell'amata. Notando l'aroma di lavanda nel bicchiere e la bramosia nello sguardo di Orik, Lilla percepì il coinvolgimento di Falk, poiché l'alchimista era solito spargere quell'essenza su tutte le cose destinate a lei. Immaginando quello che avrebbe dovuto essere il contenuto del bicchiere, Lilla simulò l'innamoramento per soddisfare Orik, promise di incontrarlo la notte seguente e lo congedò. Poi, dopo una breve discussione con Falk, Lilla decise di continuare a fingersi innamorata abbastanza a lungo per guadagnarci qualcosa e per dare una lezione all'infido Orik.

Per una settimana, Lilla continuò a simulare la sua storia d'amore con Orik, e attraverso subdole domande e inganni da incantatrice, venne a sapere dove Orik nascondeva i suoi risparmi. La notte seguente, mentre Lilla intratteneva Orik nel suo boudoir, Falk penetrò nell'alloggio di Orik e lo derubò.

Quando Orik tornò a casa e scoprì il furto, lanciò un urlo tale da svegliare l'intero vicinato. Tornò subito da Lilla, ma trovò la por-



ta sbarrata con affisso un biglietto che diceva di lasciarla in pace. Incapace di vendicarsi di Lilla, a cui non avrebbe mai torto un capello, OriK rivolse la sua ira su Falk. OriK affrontò l'alchimista, e dopo un crescendo di insulti i due vennero alle mani. Prima che OriK si rendesse conto di quello che stava succedendo, Falk giaceva morto sul pavimento del suo negozio. OriK fu preso dal panico, poiché sapeva che Falk era il fratello di un potentissimo Vicaro, Clegg Zincher. OriK fuggì da Riddleport senza nemmeno preoccuparsi di recuperare il suo denaro.

Quando la notizia dell'omicidio raggiunse le orecchie di Clegg, il fratello maggiore di Falk si infuriò. Clegg impiegò tutte le sue risorse per scoprire il responsabile della sconsiderata azione, e quando seppe che si trattava di OriK, si scatenò contro suo padre, Saul Vancaskerkin, e contro la donna che riteneva responsabile dell'intera faccenda: Lilla.

Dopo essere sopravvissuta a stento a un attacco da parte dei sicari di Clegg, Lilla capì la gravità della sua situazione e fece qualcosa che sperava non avrebbe mai più dovuto fare: cercò di nuovo la protezione di qualcuno. Stavolta, però, non cercò asilo presso un ruffiano, ma dentro le mura del tempio di Calistra a Riddleport. L'Alta Sacerdotessa Shorafa Pamodae provò pietà per Lilla (forse per la loro comune ascendenza tiefling), e accettò di tenerla nascosta.

Da un anno a questa parte, Shorafa è riuscita a sottrarre Lilla dalla vendetta di Zincher. Nel frattempo Lilla è diventata una seguace abbastanza devota di Calistria, anche se è stanca di doversi travestire ogni volta che esce dal tempio. Lilla spera ovviamente che la sua questione con Zincher si risolva al più presto.

ASPETTO

Gli occhi di Lilla, di uno splendido colore viola, sono molto famosi a Riddleport. Anche se alcuni trovano il suo aspetto esotico spaventoso, Lilla possiede una grazia e un fascino personale davvero insoliti per chi ha ascendenze demoniache. I suoi capelli corvini sono in netto contrasto con la pelle bianca, ed i suoi fitti riccioli incorniciano lineamenti delicati. Due piccole corna spuntano dalle sue tempie. Lilla ama i fiori freschi di lavanda, ed è solita indossarli sulla sua persona.

SVILUPPO

Lilla prende tutte le sue decisioni cercando di salvaguardare la propria sopravvivenza e indipendenza. Usa spesso *individuazione dei pensieri* sui suoi clienti, ma mai per ricattarli. Se si spargesse la voce che lei usa simili tattiche, si troverebbe presto fuori dal giro d'affari. Lilla tiene in serbo le informazioni che riesce a raccogliere e le usa esclusivamente per proteggere se stessa. In questo modo, chiunque minacci Lilla viene messo di fronte alla possibilità che i propri segreti vengano rivelati in giro, e in genere si ritira per evitare un simile rischio.

LILLA

Femmina tiefling bardo 6

CN esterno (nativo) Medio

Iniz +2; Sensi scurovisione 18 m, Percezione +1

DIFESA

CA 16, contatto 13, impreparata 14

(+3 armatura, +2 Des, +1 deviazione)

pf 35 (6d6+12)

Resistenza elettricità 5, freddo 5, fuoco 5

Temp +4, Rifl +7, Vol +6

ATTACCO

Velocità 9 m (6 quadretti)

Mischia sciarp con lame perfetta +7 (1d6-1/19-20) o

pugnale perfetto +7 (1d4-1/19-20 più veleno)

Incantesimi conosciuti (LI 6, +6 contatto a distanza)

2 (3/giorno)—*individuazione dei pensieri* (CD 14), *invisibilità*, *suono dirompente* (CD 14), *trama ipnotica* (CD 14)

1 (4/giorno)—*animare corde*, *identificare*, *ritirata rapida*, *unto* (CD 13)

o (a volontà)—*frastornare* (CD 12), *luci danzanti*, *ninna nanna* (CD 12), *prestidigitazione*, *resistenza*, *riparare*

Capacità magiche (LI 6)

1/giorno—*oscurità*

Attacchi speciali esibizione bardica 6/giorno (*affascinare*, *controcanto*, *distrazione*, *infondere coraggio* +2, *ispirare competenza*, *suggestione*)

TATTICHE

Prima del combattimento Lilla è tutt'altro che un'esperta guerriera e preferisce sganciarsi dai combattimenti il prima possibile. Quando si trova nel suo boudoir, tiene vicina la sua sciarp con lame in caso di emergenza. Quando si trova in strada di solito è armata con un pugnale avvelenato. Lilla indossa e tiene nella sua camera diversi scialli per usarli con l'incantesimo *animare corde*.

Durante il combattimento Lilla si affida al veleno in combattimento, conscia che la sua forza raramente eguaglia quella dei nemici. Per prima cosa tenta di fuggire, poi di combattere e infine di tirarsi fuori dai guai con il suo fascino o i suoi soldi.

STATISTICHE

For 8, Des 15, Cos 14, Int 14, Sag 12, Car 14

Attacco base +4; Lotta +3

Talenti Arma Accurata, Competenza nelle Armi Esotiche (sciarp con lame), Incantesimi Immobili

Abilità Camuffare +6, Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (locali) +11, Diplomazia +15, Furtività +4, Intrattenere (oratoria) +11, Intuizione +10, Professione (prostituta) +7, Raggiare +13, Rapidità di Mano +13, Valutare +11

Linguaggi Comune, Elfico, Infernale, Varisiano

QS conoscenze bardiche, avvezzo, maestro del sapere 1/giorno

Dotazioni da combattimento *pozione di cura ferite moderate*, *pozione di ritarda veleno*; **Proprietà** *armatura di cuoio mascherata*+1, sciarp con lame perfetta, pugnale perfetto, *anello di protezione*+1, fiala di veleno di millepiedi Piccolo (2), fiala di tè di Riddleport, fiala di sogno indaco (2)

GIORDI TETRI A RIDDLEPORT

La città di Riddleport non è fatta per gli sprovveduti. Fondata dai pirati e retta da criminali, la città più corrotta di Varisia logora i deboli e gli sconsiderati. In altre parole, è la casa perfetta per gli avventurieri! Fate il primo passo nelle strade di Riddleport, la città di partenza per la Saga di *Pathfinder* Seconda Oscurità. Le informazioni qui contenute vi daranno il vantaggio di cui avrete bisogno per affrontare ogni mortale missione con nuove regole, dettagli su come creare personaggi *ad hoc* per la campagna, e notizie storiche e geografiche che ogni avventuriero deve sapere. Anche se non state ancora giocando alla Saga di *Pathfinder* Seconda Oscurità, il manuale vi offre nuovi incantesimi, oggetti magici ed opzioni per i personaggi perfettamente integrabili con tutte le vostre avventure.



All'interno di questo *Pathfinder Companion*, troverete:

- Dettagli e ruoli per ogni razza e classe, legati in modo specifico alla saga di *Pathfinder* Seconda Oscurità ma utilizzabili in qualsiasi campagna!
- L'atlante di Riddleport, che comprende tutto ciò di cui avrete bisogno di sapere riguardo al suo governo, luoghi importanti, personaggi famosi, lo slang di Riddleport, e altro ancora!
- Trattati Personaggio e capacità speciali che legano all'istante i personaggi alla Saga e concedono benefici che vi saranno d'aiuto durante le avventure future!
- Nuovi incantesimi, oggetti magici, talenti e classi di prestigio!
- Mappe a colori di Varisia e Riddleport, la Città dei Gliferi!



e-wyrd.com/pathfinder

Stampato in Italia. WRD0001

€ 12,95



9 788895 322063