



# Neverland

L'Isola Che Non C'è

Nome Personaggio

Nome Giocatore

**UMANO, RANGER (Cacciatore), 3**

Razza, Classe, Livello

**NOBILE**

Background

**950**

Esperienza

**FOR**

**+1**

13

**BONUS DI  
COMPETENZA**

**+2**

**Tiri Salvezza**

+3 Forza\*

+5 Destrezza\*

+2 Costituzione

-1 Intelligenza

+2 Saggezza

+0 Carisma

*\*bonus di comp. incluso*

**Abilità**

+3 Acrobazia

+2 Addestrare Animali

-1 Arcano

+1 Atletica

+5 Furtività\*

-1 Indagare

+0 Inganno

+0 Intimidire

+0 Intrattenere

+4 Intuizione\*

+2 Medicina

-1 Natura

+2 Percezione

+2 Persuasione\*

+3 Rapidità di Mano

-1 Religione

+4 Sopravvivenza\*

+1 Storia\*

*\*bonus di comp. incluso*

**SAGGEZZA  
PASSIVA**

**12**

**ARMATURA**

**14**

Armatura di Cuoio

**PF**

**28**

DV 3D10

**INIZIATIVA**

**+3**

**VELOCITÀ**

**9 m**

**LINGUAGGI** Comune, Nanico  
**ALLINEAMENTO** Legale Neutrale  
**TAGLIA** Media

**AZIONI**

- **Spada Corta.** Mischia, +5 al tiro, 1D6+3

- **Arco Lungo.** A distanza, +5 al tiro, 1D8+3

- **Incantesimi.** Vedere Magia

**MAGIA**

- **Bonus di Attacco Incantesimi** +4

- **CD Tiro Salvezza Incantesimi** 12

- **INCANTESIMI**

- **1° LIVELLO (3 SLOT)**

- Amicizia con gli Animali

- Cura Ferite

- Marchio del Cacciatore

**PRIVILEGI DI CLASSE**

- **Nemico Prescelto.** Bestie, vant. alle prove di Sopravvivenza per seguire tracce e di Intelligenza per ricordare informazioni.

- **Esploratore Nato.** Giungla, ×2 bonus di comp. nelle prove di Saggezza e Intelligenza relative alla giungla.

- **Consapevolezza Primordiale.** Spendi slot incantesimo per percepire creature entro 1,5 km (9 km nella giungla).

- **Preda del Cacciatore.** Uccisore di Giganti, quando una creatura Grande o superiore entro 1,5 m ti colpisce o manca, reazione per attaccarla.

**PRIVILEGIO DEL BACKGROUND**

- **Posizione Privilegiata**

**COMPETENZE**

- **Armature.** Leggere, medie, scudi

- **Armi.** Semplici, da guerra

- **Strumenti.** Un gioco

**EQUIPAGGIAMENTO**

- **Trasportato.** Armatura di cuoio, 2 spade corte, arco lungo, 20 frecce, abiti mimetici (giungla), anello con sigillo, borsa.

- **Monete e Gemme.** 74 monete d'oro (mo), 3 gemme (ciascuna del valore di 10 mo).

## ESPERTO DI CACCIA GROSSA

Di nobili natali, sei cresciuto in un mondo di ricchezza e privilegio. Annoiato dall'ozio e dallo stile di vita, ti sei dedicato alla caccia per sport e hai scoperto di avere un talento naturale.

Ora vivi per il brivido della caccia e sei in cerca della prossima preda. Hai sentito racconti di creature selvagge e strane che abitano l'isola e vuoi vederle con i tuoi occhi. Niente ti renderebbe più felice di aggiungere un nuovo trofeo alla tua collezione.

**TRATTI CARATTERIALI**

Ami raccontare storie delle tue avventure passate.

**IDEALI**

**Amicizia.** Non desideri altro che farti dei nuovi amici lungo la strada.

**LEGAMI**

Idolatri tuo padre malgrado lui pensi che il tuo interesse per la caccia sia solo un capriccio. Farai qualunque cosa per guadagnarti la sua approvazione.

**DIFETTI**

Hai una terribile paura delle grandi masse d'acqua, perché non hai mai imparato a nuotare e non vuoi che nessuno lo scopra.

**NOTE**



# Neverland

L'Isola Che Non C'è

Nome Personaggio

Nome Giocatore

**UMANO, LADRO (Furfante), 3**

Razza, Classe, Livello

## CRIMINALE

Background

**950**

Esperienza

FOR

**+0**

11

## BONUS DI COMPETENZA

**+2**

### Tiri Salvezza

+0 Forza

+5 Destrezza\*

+2 Costituzione

+4 Intelligenza\*

-1 Saggezza

+1 Carisma

*\*bonus di comp. incluso*

### Abilità

+3 Acrobazia

-1 Addestrare Animali

+2 Arcano

+2 Atletica\*

+7 Furtività\*\*

+2 Indagare

+3 Inganno\*

+3 Intimidire\*

+3 Intrattenere

-1 Intuizione

-1 Medicina

+2 Natura

+3 Percezione\*\*

+3 Persuasione

+7 Rapidità di Mano\*\*

+2 Religione

-1 Sopravvivenza

+2 Storia

*\*bonus di comp. incluso*

## SAGGEZZA PASSIVA

**12**

CAR

**+1**

13

## ARMATURA

**14**

Armatura di Cuoio

PF

**24**

DV 3D8

## INIZIATIVA

**+3**

## VELOCITÀ

**9 m**

**LINGUAGGI** Comune, Gergo Ladresco  
**ALLINEAMENTO** Caotico Neutrale  
**TAGLIA** Media

## AZIONI

- **Stocco.** Mischia, +5 al tiro, 1D8+3
- **Pugnale.** Mischia/A distanza, +5 al tiro, 1D4+3
- **Arco Corto.** A distanza, +5 al tiro, 1D6+3

## ATTACCHI SPECIALI

- **Attacco Furtivo.** (1/turno) Puoi infliggere 2D6 a una creatura se la attacchi con vantaggio; non ti serve il vantaggio se il bersaglio ha un nemico entro 1,5 m (che non sia tu).

## PRIVILEGI DI CLASSE

- **Maestria.** Doppio bonus di competenza (vedi \*\*)
- **Attacco Furtivo.** +2D6
- **Gergo Ladresco.** Slang in codice.
- **Azione Scaltra.** Azione bonus per Disimpegno, Nascondersi o Scatto.
- **Mani Veloci.** Azione Scaltra per Rapidità di Mano, arnesi da scasso o Usare un Oggetto.
- **Lavoro al Secondo Piano** Scali velocemente; distanza di salto raddoppiata.

## PRIVILEGIO DEL BACKGROUND

- **Contatto Criminale**

## COMPETENZE

- **Armature.** Leggere
- **Armi.** Semplici, balestre a mano, spada corte, spade lunghi, stocchi
- **Strumenti.** Arnesi da scasso, dadi

## EQUIPAGGIAMENTO

- **Trasportato.** Armatura di cuoio, stocco, 2 pugnali, arco corto, 20 frecce, borsa, piede di porco, completo di semplici abiti scuri con cappuccio
- **Monete e Gemme.** 12 monete d'oro (mo), 4 gemme (ciascuna del valore di 10 mo)

## BAMBINO BORSEGGIATORE

Molto di ciò che ti riguarda è un mistero, ma non per tua scelta. Hai vissuto per strada fin da quando hai memoria, e a malapena tiravi a campare. Almeno finché non hai incontrato lei.

Ti ha accolto e insegnato come sfruttare astuzia e memoria a tuo vantaggio. Hai imparato come liberare i privilegiati delle loro ricchezze senza che lo sapessero. Ha persino supportato la tua decisione di lasciare la città ed esplorare. Forse un giorno la rivedrai.

## TRATTI CARATTERIALI

Rispetti chiunque abbia padroneggiato un'abilità o trovato un lavoro che ama.

## IDEALI

**Preparazione.** Improvvisare va bene solo dopo che hai svolto tutte le ricerche possibili e ti sei preparato un piano di fuga.

## LEGAMI

Hai un grande debito nei confronti di una donna di chiesa che ti ha accolto e insegnato come sopravvivere. Un dì la ripagherai per la sua gentilezza.

## DIFETTI

Ti rifiuti di alzarti o fare qualcosa che non sia mangiare prima di mezzogiorno. Se ti costringono, cogli qualsiasi opportunità per lamentartene.

## NOTE



Nome Personaggio

Nome Giocatore

**UMANO, BARDO (Collegio della Sapienza), 3**  
Razza, Classe, Livello

#### INTRATTENITORE

Background

950

Esperienza

FOR

-1

9

#### BONUS DI COMPETENZA

+2

#### Tiri Salvezza

-1 Forza

+4 Destrezza\*

+2 Costituzione

+1 Intelligenza

+0 Saggezza

+5 Carisma\*

\*bonus di comp. incluso

#### Abilità

+4 Acrobazia\*

+1 Addestrare Animali

+3 Arcano\*

+0 Atletica

+6 Furtività\*\*

+3 Indagare\*

+5 Inganno\*

+4 Intimidire

+7 Intrattenere\*\*

+2 Intuizione\*

+1 Medicina

+2 Natura

+1 Percezione

+5 Persuasione\*

+3 Rapidità di Mano

+2 Religione

+1 Sopravvivenza

+3 Storia\*

\*bonus di comp. incluso

#### SAGGEZZA PASSIVA

11

CAR

+3

16

#### ARMATURA

13

Armatura di Cuoio

PF

24

DV 3D8

#### INIZIATIVA

+3

#### VELOCITÀ

9 m

**LINGUAGGI** Comune, Elfico  
**ALLINEAMENTO** Neutrale  
**TAGLIA** Media

#### AZIONI

- **Spada Corta.** Mischia, +4 al tiro, 1D6+2
- **Incantesimi.** Vedere Magia

#### AZIONI BONUS

- **Pugnale.** Mischia/A distanza, +4 al tiro, 1D4
- **Ispirazione Bardica.** V. Privilegi di Classe

#### MAGIA

- **Bonus di Attacco Incantesimi** +5
- **CD Tiro Salvezza Incantesimi** 13

#### INCANTESIMI

- **TRUCCHETTI**
  - Beffa Crudel
  - Illusione Minore
- **1° LIVELLO (4 SLOT)**
  - Charme su Persone
  - Cura Ferite
  - Individuazione del Magico
  - Luminescenza
- **2° LIVELLO (2 SLOT)**
  - Blocca Persone
  - Invisibilità

#### PRIVILEGI DI CLASSE

- **Ispirazione Bardica.** (3/giorno) Aggiungi 1D6 a una prova di caratteristica, un tiro per colpire o un tiro salvezza.
- **Factotum.** Aggiungi +1 a ogni prova di caratteristica in cui non sei competente.
- **Canto di Riposo.** (durante riposo breve) Guarisci 1D6 PF extra.
- **Maestria.** Doppio bonus di comp. (vedi \*\*).
- **Parole Taglienti.** Sottrai 1D6 dal tiro di una creatura.

#### PRIVILEGIO DEL BACKGROUND

- **A Grande Richiesta**

#### COMPETENZE

- **Armature.** Leggere
- **Armi.** Semplici, balestra a mano, spade corte, spade lunghe, stocchi
- **Strumenti.** Uno strumento musicale, trucchi per il camuffamento

## GENITORE CANTASTORIE

Hai passato tanto tempo in biblioteca quanto sul palco. La tua attenzione per il dettaglio e la natura umana è ciò che ti rende così bravo come intrattenitore e racconta storie. C'è solo una cosa che ami più di un pubblico: tuo figlio.

Perciò, quando è scomparso durante uno spettacolo sapevi che avresti fatto qualunque cosa per trovarlo e riportarlo indietro. La tua ricerca ti ha condotto fino a quest'isola.

#### TRATTI CARATTERIALI

Lavori costantemente a nuove canzoni e canticchi quando sei distratto.

#### IDEALI

**Famiglia:** Farai qualunque cosa per proteggere chi ami.

#### LEGAMI

Tuo figlio per te rappresenta il sole e la luna, e faresti qualunque cosa per proteggerlo.

#### DIFETTI

Le tue doti da narratore ti hanno abituato a parlare sempre per primo e a perderti in monologhi, anche quando non è opportuno.

#### NOTE

#### EQUIPAGGIAMENTO

- **Trasportato.** Armatura di cuoio, spada corta, pugnale, dotazione da intrattenitore (include uno zaino, un giaciglio, 2 costumi, 5 candele, 5 razioni giornaliere, un otre e trucchi per il camuffamento), borsa, abiti comuni, costume, strumento musicale, medaglione con foto
- **Monete e Gemme.** 13 monete d'oro (mo), 4 gemme (ciascuna del valore di 10 mo)



# Neverland

L'Isola Che Non C'è

Nome Personaggio

Nome Giocatore

**UMANO, MAGO (Scuola di Invocazione), 3**

Razza, Classe, Livello

**SAPIENTE**

Background

**950**

Esperienza

**FOR**

**+0**

11

**BONUS DI  
COMPETENZA**

**+2**

**Tiri Salvezza**

+0 Forza

+2 Destrezza

+2 Costituzione

+5 Intelligenza\*

+3 Saggezza\*

-1 Carisma

\*bonus di comp. incluso

**DES**

**+2**

14

**Abilità**

+2 Acrobazia

+1 Addestrare Animali

+5 Arcano\*

+0 Atletica

+1 Furtività

+5 Indagare\*

-1 Inganno

-1 Intimidire

-1 Intrattenere

+3 Intuizione\*

+1 Medicina

+3 Natura

+1 Percezione

-1 Persuasione

+2 Rapidità di Mano

+5 Religione\*

-1 Sopravvivenza

+3 Storia

\*bonus di comp. incluso

**COS**

**+2**

15

**INT**

**+3**

16

**SAG**

**+1**

13

**CAR**

**-1**

9

**SAGGEZZA  
PASSIVA**

**11**

**ARMATURA**

**12**

Armatura Naturale

**PF**

**20**

DV 3D6

**INIZIATIVA**

**+2**

**VELOCITÀ**

**9 m**

**LINGUAGGI** Comune, Elfico, Nanico, Orchesco, Silvano  
**ALLINEAMENTO** Legale Neutrale  
**TAGLIA** Media

**AZIONI**

- **Bastone Ferrato.** Mischia, +2 al tiro, 1D6+0
- **Pugnale.** Mischia/A distanza, +4 al tiro, 1D4+2
- **Incantesimi.** Vedere Magia

**MAGIA**

- **Bonus di Attacco Incantesimi** +5
- **CD Tiro Salvezza Incantesimi** 13
- **INCANTESIMI**
  - **TRUCCHETTI**
    - Dardo di Fuoco
    - Illusione Minore
    - Luce
  - **1° LIVELLO (4 SLOT)**
    - Armatura Magica
    - Dardo Incantato
    - Dardo Stregato
  - **2° LIVELLO (2 SLOT)**
    - Freccia Acida di Melf
    - Invisibilità

**PRIVILEGI DI CLASSE**

- **Recupero Arcano.** (1/giorno dopo riposo breve) Recuperi slot incantesimo per un livello totale pari a 2.
- **Invocatore Sapiente.** Dimezzi il tempo per copiare incantesimi di invocazione.
- **Plasmare Incantesimi.** Escludi 1 + livello dell'incantesimo bersagli dagli effetti di un incantesimo di invocazione.

**PRIVILEGIO DEL BACKGROUND**

- **Ricercatore**

**COMPETENZE**

- **Armature.** Nessuna
- **Armi.** Balestre leggere, bastoni ferrati, dardi, fionde, pugnali
- **Strumenti.** Nessuno

## BAMBINO PRODIGIO

I tuoi genitori sapevano che imparavi in fretta, ma la conferma arrivò solo quando comincisti a studiare la magia. Superasti velocemente tutti i tuoi compagni di classe fino a conseguire il diploma con anni di anticipo rispetto alle aspettative.

Ora, con la sicurezza della gioventù e le capacità di un vero mago, sei partito per imparare tutto il possibile dal mondo al fuori delle mura della scuola.

**TRATTI CARATTERIALI**

Hai passato talmente tanto tempo da solo a studiare che non hai perfezionato il dono della conversazione. Fai quasi unicamente domande e hai qualche difficoltà a fornire risposte.

**IDEALI**

**Conoscenza.** Si cresce solo dando alla propria mente abbondante nutrimento.

**LEGAMI**

Il tuo professore di invocazione era come un secondo padre per te, ed è morto in circostanze misteriose.

**DIFETTI**

Sei un po' un piromane e difficilmente non cogli l'occasione per dare fuoco a qualcosa.

**NOTE**

**EQUIPAGGIAMENTO**

- **Trasportato.** Pugnale, bastone ferrato, borsa, abiti comuni con mantello da viaggio, calamaio di inchiostro nero, pennino, coltellino, lettera di un vecchio professore che pone una domanda a cui non hai ancora trovato risposta
- **Monete e Gemme.** 12 monete d'oro (mo), 3 gemme (ciascuna del valore di 10 mo)



# Neverland

L'Isola Che Non C'è

Nome Personaggio

Nome Giocatore

**UMANO, CHIERICO (Dominio della Luce), 3**  
Razza, Classe, Livello

## ACCOLITO

Background

950

Esperienza

FOR

+2

14

## BONUS DI COMPETENZA

+2

### Tiri Salvezza

+2 Forza

+0 Destrezza

+2 Costituzione

-1 Intelligenza

+5 Saggezza\*

+3 Carisma\*

\*bonus di comp. incluso

### Abilità

+0 Acrobazia

+3 Addestrare Animali

-1 Arcano

+2 Atletica

+0 Furtività

-1 Indagare

+1 Inganno

+1 Intimidire

+1 Intrattenere

+5 Intuizione\*

+5 Medicina\*

-1 Natura

+3 Percezione

+3 Persuasione\*

+0 Rapidità di Mano

+1 Religione\*

+3 Sopravvivenza

-1 Storia

\*bonus di comp. incluso

## SAGGEZZA PASSIVA

13

CAR

+1

13

## ARMATURA

16

Scaglie + Scudo

## PF

24

DV 3D8

## INIZIATIVA

+0

## VELOCITÀ

9 m

**LINGUAGGI** Comune, Elfico, Halfling  
**ALLINEAMENTO** Legale Buono  
**TAGLIA** Media

## AZIONI

- **Mazza.** Mischia, +4 al tiro, 1D6+2
- **Balestra Leggera.** A distanza, +2 al tiro, 1D8+0
- **Incantesimi.** Vedere Magia

## MAGIA

- **Bonus di Attacco Incantesimi** +5
- **CD Tiro Salvezza Incantesimi** 13
- **INCANTESIMI**

### TRUCCHETTI

- Fiamma Sacra
- Guida
- Luce
- **1° LIVELLO (4 SLOT)**
- Anatema
- Comando
- Cura Ferite
- Luminescenza
- Mani Brucianti
- **2° LIVELLO (2 SLOT)**
- Arma Spirituale
- Blocca Persone
- Caratteristica Potenziata
- Raggio Rovente
- Sfera Infuocata

## PRIVILEGI DI CLASSE

- **Lampo di Interdizione.** (3/riposo lungo)
- **Incanalare Divinità.** (1/riposo)
- **Fulgore dell'Alba** Dissolvi ogni oscurità magica entro 9 m e infliggi 2D10+3 danni ai nemici (tiro salvezza su COS per dimezzare)
- **Scacciare Non Morti.** Entro 9 m: tiro salvezza su SAG o scappano per 1 minuto

## PRIVILEGIO DEL BACKGROUND

- **Rifugio dei Fedeli**

## COMPETENZE

- **Armature.** Leggere, medie, scudi
- **Armi.** Semplici
- **Strumenti.** Nessuno

## ORFANO DEVOTO

Tu e tuo fratello minore diventaste orfani in tenera età, quando un terribile incendio divampò nel vostro villaggio. I vostri genitori si sacrificarono per mettervi in salvo, e nessuno dei due dimenticherà mai quel giorno.

Ora servite entrambi come agenti divini e cercate di diffondere il calore del sole fin dove vi è possibile. Ma la tua fede è stata davvero messa alla prova quando tuo fratello è scomparso. Le tue preghiere ti hanno portato fino a quest'isola, e non capisci il perché.

## TRATTI CARATTERIALI

Sei pronto a sostenere e lodare gli altri.

## IDEALI

**Ottimismo.** Guardi sempre il bicchiere mezzo pieno e vedi il buono che c'è negli altri.

## LEGAMI

Sei sempre stato responsabile di tenere il tuo fratellino fuori dai guai.

## DIFETTI

Provi un odio irrazionale verso gli insetti e perdi completamente la calma quando ne vedi uno.

## NOTE

## EQUIPAGGIAMENTO

- **Trasportato.** Armatura di scaglie, scudo, mazza, abiti comuni, simbolo sacro (amuleto), libro di preghiere, 5 bastoncini di incenso, tunica cerimoniale
- **Monete e Gemme.** 11 monete d'oro (mo), 2 gemme (ciascuna del valore di 10 mo)



# Neverland

L'Isola Che Non C'è

Nome Personaggio

Nome Giocatore

**UMANO, GUERRIERO (Maestro di Battaglia), 3**

Razza, Classe, Livello

## PIRATA

Background

950

Esperienza

FOR

+2

14

## BONUS DI COMPETENZA

+2

### Tiri Salvezza

+4 Forza\*

+3 Destrezza

+4 Costituzione\*

+0 Intelligenza

+1 Saggezza

-1 Carisma

\*bonus di comp. incluso

COS

+2

15

### Abilità

+5 Acrobazia\*

+1 Addestrare Animali

+0 Arcano

+4 Atletica\*

+3 Furtività

+0 Indagare

-1 Inganno

-1 Intimidire

-1 Intrattenere

+3 Intuizione\*

+1 Medicina

+0 Natura

+3 Percezione\*

-1 Persuasione

+3 Rapidità di Mano

+0 Religione

+3 Sopravvivenza\*

+0 Storia

\*bonus di comp. incluso

CAR

-1

9

## SAGGEZZA PASSIVA

13

## ARMATURA

14

Armatura di Cuoio

## PF

28

DV 3D10

## INIZIATIVA

+3

## VELOCITÀ

9 m

**LINGUAGGI** Comune, Gigante  
**ALLINEAMENTO** Caotico Neutrale  
**TAGLIA** Media

## AZIONI

- **Stocco.** Mischia, +5 al tiro, 1D6+3
- **Arco Lungo.** A distanza, +5 al tiro, 1D8+3
- **Balestra a Mano.** A distanza, +5 al tiro, 1D6+3

## ATTACCHI SPECIALI

- **Combattere con Due Armi.** Aggiungi il modificatore di caratteristica al danno della seconda arma (dopo l'Attacco con lo Stocco).

## AZIONI BONUS

- **Scimitarra.** Mischia, +5 al tiro, 1D6+3

## PRIVILEGI DI CLASSE

- **Stile di Combattimento.** Combattere con Due Armi
- **Recuperare Energie.** Recuperi 1D10+3 PF
- **Azione Impetuosa.** (1/riposo) Puoi svolgere un'azione extra.
- **Superiorità in Combattimento.** (4/riposo) Disponi di dadi di superiorità per le manovre.
  - **Colpo del Comandante.** Un alleato usa la tua azione bonus per attaccare.
  - **Attacco Preciso.** Aggiungi il dado al tiro per colpire.
  - **Scarto Elusivo.** Aggiungi il dado alla CA.

## PRIVILEGIO DEL BACKGROUND

- **Pessima Fama**

## COMPETENZE

- **Armature.** Leggere, medie, pesanti, scudi
- **Armi.** Semplici, da guerra
- **Strumenti.** Strumenti da navigatore, veicoli (acquatici)

## PIRATA ABBANDONATO

Per tutta la vita non hai conosciuto altro che il mare aperto. Ti sei fatto strada da umile mozzo fino a capitano della tua stessa nave. Niente ti rendeva più felice di salpare senza una chiara destinazione in mente.

Quando il tuo secondo ha organizzato un ammutinamento e se n'è andato con la tua nave, hai pensato solo alla vendetta.

Quest'isola potrebbe essere la tua seconda possibilità, dato che è una fucina di pirati. Sicuramente uno di loro ha delle informazioni su dove trovare il traditore.

## TRATTI CARATTERIALI

Sei insaziabile e quando non stai mangiando sei in cerca di qualcosa da mangiare.

## IDEALI

**Libertà.** Hai bisogno solo di una nave e del mare aperto e il mondo è tuo.

## LEGAMI

Cerchi vendetta nei confronti del tuo timoniere dopo che si è ammutinato e ti ha fatto perdere la nave.

## DIFETTI

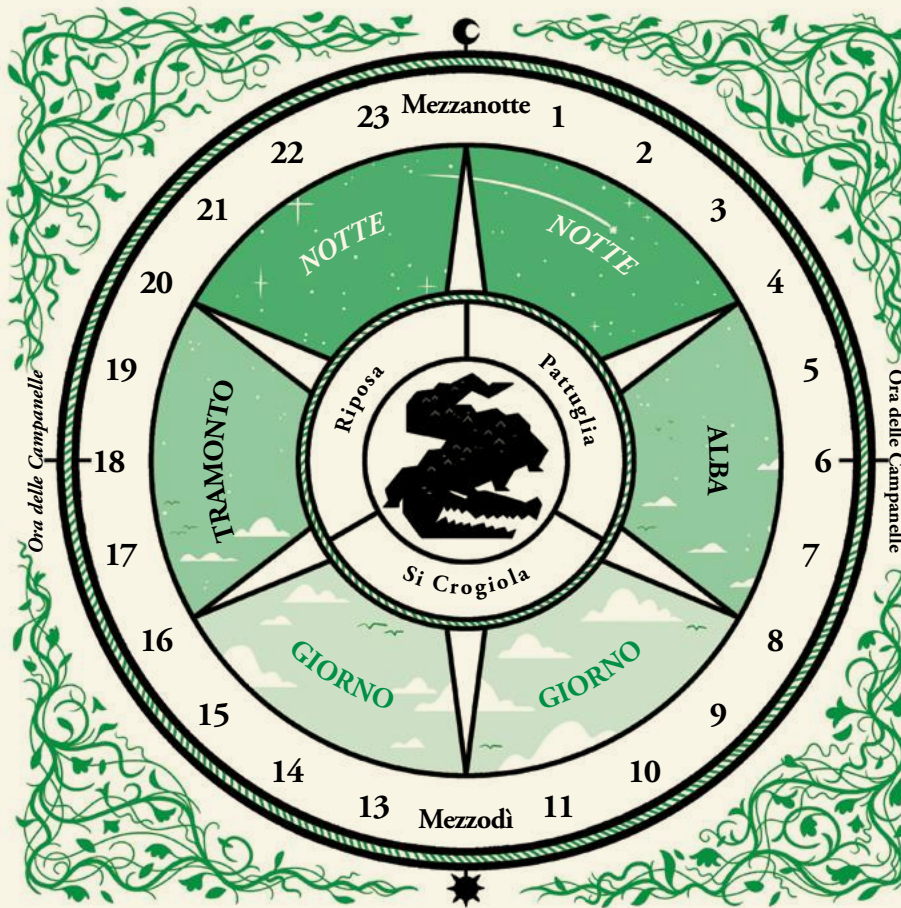
Hai una terribile paura delle altezze, ma non lo hai mai confessato a nessuno.

## NOTE

## EQUIPAGGIAMENTO

- **Trasportato.** Armatura di cuoio, stocco, scimitarra, balestra a mano, 20 quadrelli, arco lungo, 20 frecce, strumenti da fabbro (martello, pinza, ecc.), borsa, abiti comuni, corda (canapa, 15 m), galloccia (randello), portafortuna (chiodo di ferro con catenina d'argento)
- **Monete e Gemme.** 10 monete d'oro (mo), 6 gemme (ciascuna del valore di 10 mo)

# RIFERIMENTI RAPIDI



## NOMI

### ABITANTI DI ELPHAME

Ashenputtle, Tom Hickathrift, Noggle, John Aubrey, Peerifool, Yallery Brown, Edric Selvaggio, Giovane Tam Lin, Sili Ffrit, Sili-Go-Dawt, Terrytop, Tom Tit Tot, Whuppity Stoorie, Peerifool Habetrot, Oisín, Ciliegia di Zennor, Ainsel, Lucky Hans, Lutey, Tacksman, Tom Cockle, Lug, Billy il Cieco, Blue Burchess, Bodach, Pigwiggen, Fianna, Gwarwyn-A-Throt, Thomas Rhymer, Gwydion, Dinny-Mara, Elaby Gathen, Jenny Permuen, Fenodere, Finvarra, Orfeo, Tempaccio, Jeannie, Jimmy Piedepiatto, Lutey, Nanny Cappellotondo, Oisín, Pokey-Hokey, Puddlefoot, Thrummy-Cap

### BENANDANTI

Klok Gumma, Klok Gubbe, Klok Kvinne, Klok Gammel Mann, Klok Mand, Klok Kone, Vitur Gamall

Madur, Vitur Gomul Kona, Vis Mand, Klog Kvinde, Viisas Mies, Viisas Nainen, Viisas Vanha Henkilo, Weiser Mann, Weise Frau, Weiser Alter Mensch, Kluger Mentsh, Klug Froy, Wijze Man, Wijze Vrouw

### BIMBI SPERDUTI

Salutino, Pennino, Macchia, Ricciolo, Primo Gemello, Secondo Gemello, Doppio, Chiavistello, Ninnolo, Angolo, Bottoni, Pezzetto, Bassino, Settimano, Broglio, Trambusto, Monacello, Maniche, Mantella, Venti

### FATINE

Altropizzico, Pezzo di Rete, Gabbiano Adottivo, Prestatriste, Goe Cogli grano, Gob Raccoltina, Sibaltera, Tib Grilletto, Jin Focus, Preoccupozza, Raccogli Mostrina, Zeccapassita, Saltapedale, Agitastraccio, Saltafastidio, Fiordipidocchio, Scusapuntina, Salstrapazzata, Puntadomanda, Pezzodimpasto

### GNOMI

Zio Poppy, Zio Basil, Zio Ragwort, Zio Dindle, Zio Gall, Zio Primrose, Zio Moss, Zio Clover, Zio Blackshaw, Zio Milifoil, Zietta Bean, Zietta Fern, Zietta Yarrow, Zietta Tulsi, Zietta Sorrel, Zietta Olive, Zietta Cress, Zietta Hay, Zietta Morel, Zietta Tansy, Cugino Tuber, Cugino Parsnip, Cugino Osier, Cugino Thimbleweed, Cugino Sneezewort, Cugino Huckleberry, Cugino Rantipole, Cugino Jugflower, Cugino Hellebore, Cugino Charlock

### PIRATI

Gentiluomo Starkey, Bill Jukes, Flint, Cecco, Cookson, Noodler, Bellavista Morgan, Alf Mason, Robert Mullins, George Scourie, Chay Turley, Foggerty, Whibbles, Ed Tynte, Alan Herb, Canarino Robb, Sharky, Peddle, Shines, Occhio-Sinistro Langdon

### SIRENE

Ottava, Alla Marcia, Sempre, Ambitus, Dal Segno, Largetto, Mano Destra, Andante, Cadenza, Fermata, Bellicoso, Colla Parte, Feurig, Immer, Lento, Lo Stesso, Mezzo, Prima Volta, Tosto, Sonatina

### TYLWYTH TEG (ANZIANI)

Albanicum, Amabile, Arboricola, Bolanderi, Iridollae, Xanthellum, Wardii, Taliense, Souliei, Nanum, Occidentale, Concolor, Fargesii, Cernuum, Bulbiferum, Eupetes, Formosanum, Leucanthum, Lophophorum, Sherriffiae

### TYLWYTH TEG (GIOVANI)

Giglio Tigrato, Giglio Infuocato, Giglio di Pino, Giglio d'Arancio, Giglio Leopardo, Giglio Rosso, Giglio Diavolo, Giglio Pantera, Giglio Tromba, Giglio Martagone, Sognatore, Altari, Belladonna, Brindisi, Brunello, Dizzy, Grand Cru, Gluhwein, Pumilum, Saltarello

## D100 BOTTINO

1	Vetro rotto che taglia chi lo raccoglie, infliggendo 1D4 danni
2	5 mo
3	5 mo
4	5 mo
5	5 mo
6	10 mo
7	10 mo
8	10 mo
9	10 mo
10	10 mo e un diamante falso
11	Vasetto di ceramica pieno di unghie
12	Vasetto di ceramica pieno di capelli
13	Vasetto di ceramica pieno di denti
14	Vasetto di ceramica pieno di uvetta
15	Vasetto di ceramica pieno di formaggio di latte cagliato
16	20 mo
17	20 mo
18	20 mo
19	20 mo
20	20 mo e 2 dardi
21	Una bambola di carta avvolta nei capelli
22	Una bambola di carta avvolta in rampicanti
23	30 mo
24	30 mo
25	30 mo
26	Piccola gemma rossa del valore di 30 mo
27	Piccola gemma nera del valore di 30 mo
28	Piccola gemma blu del valore di 30 mo
29	Piccola gemma verde del valore di 30 mo
30	Piccola gemma gialla del valore di 30 mo
31	Coltello di porcellana
32	Ciotola di legno
33	Fionda
34	Gomitolo (rosso sangue, 30 m)
35	Corda di canapa (30 m)
36	40 mo

37	40 mo
38	40 mo
39	40 mo
40	40 mo e un gemello d'ottone
41	Paio di orecchini d'ottone
42	Diapason d'argento del valore di 25 mo
43	Fischietto d'argento del valore di 50 mo
44	Diapason d'oro del valore di 50 mo
45	Fischietto d'oro del valore di 100 mo
46	Occhio di vetro (iride verde)
47	Anello d'oro con inserti in madreperla del valore di 75 mo
48	Vasetto pieno di unguento. 3 usi: se spalmato sulle palpebre o sotto gli occhi, permette di vedere l'invisibile o attraverso le illusioni per 1 ora
49	Pugnale magico con impugnatura d'osso
50	2D4 punte di freccia magiche
51	50 mo
52	50 mo
53	50 mo
54	50 mo
55	50 mo e sacchetto di sabbia nera
56	Borsellino pieno di sale
57	Borsellino pieno di biglie
58	Borsellino pieno di sabbia
59	Borsellino pieno di puntine
60	Amo da pesca di ferro
61	Bottiglia con tappo di sughero, Runa di Vincolo scritta sopra
62	Bottiglia di acqua sempre ribollente. Sse gettata in un'altra fonte d'acqua, causa una foschia che oscura la vista
63	Bottiglia di inchiostro simpatico. Tutto ciò che riguarda ciò che è scritto scompare: i segni sulla carta, la macchia sullo stilo... è come se l'atto con l'inchiostro non fosse mai avvenuto
64	Borsellino con 1 mo. Se dal borsellino vengono rimosse delle monete da qualcuno che non ce le ha messe, queste vi ritornano dopo 1 ora
64	Pietra di vipera color schiuma di mare. Conferisce vantaggio quando si cerca di distinguere incantamenti o illusioni; galleggia in acqua



66	Pietra di vipera nera. Conferisce una difesa extra contro morsi e veleni di rettile; galleggia in acqua
67	Ciottolo rosso. Quando viene tirato diventa un macigno largo 3 m che infligge il danno di una Palla di Fuoco a un bersaglio singolo
68	75 mo
69	75 mo
70	75 mo
71	Vasetto pieno di miele di trifoglio. Protegge un individuo dagli effetti del cibo fatato durante tutte le portate di uno stesso pasto
72	Fermaglio d'oro e vetro verde a forma di trifoglio del valore di 100 mo. Aiuta a resistere agli incantamenti delle Fate
73	Orecchini d'argento a forma di campana del valore di 50 mo. Aiutano a resistere alle bugie delle Fate (entrambi devono essere indossati dalla stessa persona per essere efficaci)
74	Boccale ornato di legno di melo e osso. Bordo e coperchio sono fatti di ferro e raffigurano la chioma di un melo
75	Corno da bevuta con tracolla intrecciata e tappo di ferro
76	Moneta d'oro con un usignolo in gabbia su un lato e una gabbia vuota sull'altro. L'usignolo in gabbia appare sempre sulla faccia rivolta verso l'alto
77	Minuscolo ferro di cavallo attaccato a una catena d'argento
78	Dito/ossa in un sottile contenitore di vetro sigillato su tutti i lati
79	Gamba di legno di quercia che non fa rumore quando ci si cammina sopra
80	Bastone di frassino con manico di ferro
81	80 mo
82	80 mo
83	80 mo
84	80 mo e una statua d'argento di un coccodrillo
85	80 mo e un dente di squalo

86	5 piccoli gusci di noce sigillati con la cera. Ciascuno contiene del gas velenoso che riempie un cubo con spigolo di 1,5 m quando viene aperto
87	Monocoli legati assieme. La lente sinistra può vedere quello che vede la lente destra per 4 ore al giorno
88	Una piuma. Quando cade, una folata di vento la rialza sempre prima che tocchi terra
89	Un piccolo fischietto che imita il richiamo dell'ultimo animale che ha sentito chi ci soffia
90	5 semi. Quando vengono piazzati nel suolo, crescono per 4 ore, diventando un melo di 6 m. Ciascun albero avvizisce e muore in 8 ore e una singola mela marcia genera un altro seme
91	100 mo e una bottiglia di inchiostro visibile solo alla luce della luna
92	200 mo e un pollice mozzato
93	300 mo e un coltello da pesce
94	400 mo e un'ostrica chiusa
95	500 mo e 2 anelli di rubino (anch'essi da 500 mo ciascuno)
96	Cavatappi magico che pratica un foro di 1,5x6 m attraverso qualsiasi materiale non magico
97	Borsa di polvere che si attacca alle cose invisibili (2 manciate)
98	Borsa di polvere. Riempi di oscurità un'intera area di 30 m (supera gli angoli e dura per 1 ora o finché non viene soffiata via)
99	Un grande uovo caldo, probabilmente un piccolo di ____
00	Un tamburello. Una sola volta quando viene suonato pronunciando le parole scritte lungo il bordo (Ní neart go cur le chéile), evoca 2D6 cavalieri spettrali che attaccano chiunque desideri l'utilizzatore per 6 round (attacchi magici che infliggono 2D12+6, +12 al tiro per colpire)