



Avventuriero

di Federica "Parvati V" Ugliano

Una nuova classe di personaggio per



Avventuriero

Il Magnamund è un mondo vasto e ricco di mille opportunità. Anche se la sua storia ufficiale si concentra sul grande conflitto tra Luce e Tenebre, questo non significa certo che tra le sue pieghe meno note non vi sia posto per persone meno fortemente schierate, animate da una più semplice, e forse più sana, voglia di vivere la vita trovando la strada con le proprie forze, e possibilmente godersela al massimo.

Le persone comuni, naturalmente, desiderano più di tutto una vita tranquilla. È una scelta perfettamente sensata, e anzi, se non ci fossero le persone comuni, non si potrebbero reggere in piedi né le nazioni, piccole e grandi, né tantomeno gli eroi che poi sono destinati a riempire le pagine della storia, relegando quelle persone comuni completamente in secondo piano. Secondo alcuni filosofi, è un chiaro segno della partecipazione di Naar alla creazione il fatto che "vita normale e tranquilla" sia il contrario di "vita interessante". Noi ci asterremo dall'entrare in simili questioni, anche se prendiamo atto che effettivamente il nostro interesse vada verso quei personaggi che *non* conducono una vita normale e tranquilla.

Mille sono i motivi che possono rendere "interessante" una vicenda; tra questi certamente l'eroismo e la malvagità, ma a fianco di questi due opposti estremi vi sono un'infinità di vie di mezzo: curiosità, arguzia, voglia di libertà, sono tutte caratteristiche che portano un individuo ad uscire dai soliti schemi, alla ricerca di sfide diverse, con la convinzione che, essendo questo universo composto di Luce e di Tenebra insieme, non è possibile che ci sia l'una senza l'altra: accettare questa profonda verità getta una nuova luce sul mondo. L'Equilibrio non è una vigliacca rinuncia, ma una speranza di tipo diverso: l'estremismo porta sempre allo scontro, e lo scontro comporta sempre una perdita. Solo aprire gli occhi in modo nuovo rende davvero liberi.

Tra queste persone che preferiscono una vita più libera e scanzonata, meritano certamente di essere menzionati gli Avventurieri: opportunisti che fanno di versatilità,

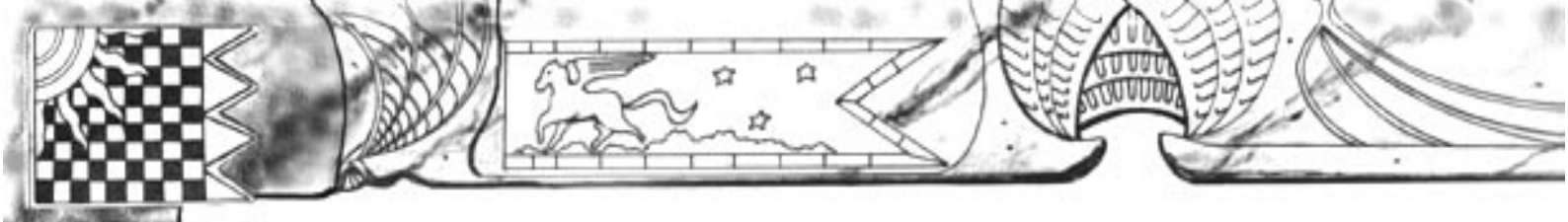
adattabilità e dell'essere sempre pieni di risorse il proprio cavallo di battaglia. Gli Avventurieri non amano sentirsi vincolati, non accettano imposizioni e non ritengono affidabile nessuna valutazione che non sia il proprio attento giudizio. Considerano la violenza un inutile (e volgare) spreco di risorse, e si affidano invece ad un vasto raggio di conoscenze (anche se a volte superficiali), al proprio intuito ed al proprio savoir-faire per sfruttare tutte quelle occasioni che il mondo mette a disposizione a coloro che sanno osare quando occorre.

Avventure: Gli Avventurieri vivono per l'avventura. Il loro scopo nella vita può essere la ricchezza, l'esperienza, la fama, o semplicemente la sopravvivenza. Ma più di tutto essi cercano la sfida, quel brivido lungo la schiena che li fa sentire davvero vivi. La curiosità di un Avventuriero è una vera e propria forza della natura, da non sottovalutare mai. Il loro occhio acuto gli permette di individuare vie indirette di ottenere ciò che vogliono che, oltre ad essere decisamente più eleganti delle maniere spiccie, e certamente più efficienti, si rivelano spesso anche notevolmente più efficaci.

Peculiarità: Gli Avventurieri sono molto abili e possono concentrarsi su qualsiasi tipo di abilità. Possono essere diplomatici, investigatori, spie, scassinatori, esploratori o furfanti. Di solito non hanno una grande potenza offensiva in combattimento: l'Avventuriero preferisce lo scontro dell'intelletto piuttosto che quello fisico. In compenso, la loro mobilità straordinaria si traduce in una abilità nell'evitare il combattimento che li porta a sopravvivere là dove le forze nemiche sono così schiaccianti che pensare di affrontarle è solo follia.

Alleanza: Anche se non è assolutamente necessario, di solito gli Avventurieri seguono l'Equilibrio.

Religione: Gli Avventurieri sono un gruppo eterogeneo, ciascuno di essi sceglie in base a molti fattori (inclusa la sua provenienza) se dedicare le proprie preghiere ad una divinità o a nessuna in particolare.



Background: Ci sono Avventurieri di qualsiasi regione del Magnamund e di qualsiasi ceto sociale di provenienza, e ciascuno mantiene le particolarità del suo ceto di appartenenza. Ciò che li accomuna è soltanto la voglia di una vita frizzante, fuori dagli schemi: questa comune visione li porta a comprendersi l'un l'altro, anche se dipende dall'individuo e dal suo carattere se questa comprensione porti alla stima reciproca oppure alla rivalità.

Altre Classi: Gli Avventurieri amano e odiano lavorare con membri di altre classi. Non dicono certamente di no alle garanzie che offre la protezione di un amico combattente o incantatore, dato che sono ben consci dei propri limiti. Tuttavia, ci sono molte occasioni in cui vorrebbero che tutti gli altri fossero calmi, astuti e pazienti come loro.

Informazioni sulle Regole di Gioco

Gli Avventurieri hanno le seguenti statistiche di gioco:

Caratteristiche: La Destrezza ed il Carisma sono le caratteristiche di punta per le abilità sulle quali contano gli Avventurieri. Ma anche Intelligenza e Saggezza influenzano molte delle loro abilità e un alto punteggio di Intelligenza dà all'Avventuriero punti abilità extra che possono essere utilizzati per ampliare il suo repertorio.

Dado Resistenza: d8.

Velocità Base: 9 metri.

Abilità di Classe

Le abilità di classe dell'Avventuriero (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono: Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi, apprese come abilità separate) (Int), Artista della Fuga (Des), Atletica (For), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Conoscenze (qualsiasi, apprese come abilità separate) (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Des), Falsificare (Int), Furtività (Des), Guarire (Sag), Intrattenere (qualsiasi, apprese come abilità separate) (Car), Parlare Linguaggi (nessuna), Percezione (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (qualsiasi, apprese come abilità separate) (Sag), Racogliere Informazioni (Car), Raggiurare (Car), Rapidità di Mano (Des), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

Punti Abilità al 1° Livello: (8 + modificatore di Int) x4.

Punti Abilità ad Ogni Livello Addizionale: 8 + modificatore di Int.

Privilegi di Classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'Avventuriero:

Competenza nelle Armi e nelle Armature: Gli Avventurieri sono competenti nell'uso delle armi a una mano e delle balestre, nelle armature leggere, ma non negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Atletica, Furtività e Scalare. Inoltre le prove di Atletica fatte per nuotare subiscono una penalità doppia.

Trucchi dell'Avventuriero: Per sopravvivere tra i mille pericoli che costellano le avventure nel Magnamund, occorre essere persone speciali, e l'Avventuriero ha una speciale, inesauribile serie di trucchi, assi nella manica che lo aiutano a cavarsi d'impiccio quando il gioco si fa duro. Ogni volta che guadagna questo privilegio di classe, l'Avventuriero può scegliere una capacità speciale tra quelle indicate nella sezione Trucchi dell'Avventuriero.

Fiuto per le Trappole: Un Avventuriero acquisisce nel corso della sua pericolosa carriera un senso intuitivo che lo avverte del pericolo delle trappole, dandogli un bonus di +1 a tutte le prove di Percezione necessarie per trovarle, ai tiri salvezza sui Riflessi per evitarle, e un bonus di +1 per schivare alla Classe Armatura contro gli attacchi da esse sferrati. Al 5° livello questi bonus salgono a +2; al 10° livello a +3, al 15° a +4 e al 20° livello a +5.

Seguire Tracce: Gli Avventurieri che abbiano 5 o più gradi sia in Conoscenze (natura) sia in Sopravvivenza vengono considerati come se avessero la capacità dei Cavalieri Ramas di Seguire la Pista (vedere pagg. 27-28 del manuale base di *Lupo Solitario*) riguardo all'utilizzo di utilizzare Sopravvivenza per seguire piste.

Conoscenze Generiche: Dal 3° livello in poi, un Avventuriero può effettuare una prova speciale di conoscenze generiche con un bonus pari al suo livello + il suo modificatore di Intelligenza per vedere se conosce qualche informazione rilevante sui nobili locali, su oggetti leggendari o su località degne di interesse. (Se l'Avventuriero ha 5 o più gradi in Conoscenze (storia), ottiene un bonus di +2 a questa prova.) Questa prova non rivela i poteri di un oggetto magico, ma suggerisce il suo funzionamento generale. L'Avventuriero non può prendere 10 o prendere 20 in questa prova; questo tipo di nozione è essenzialmente casuale. L'Arbitro di Gioco determinerà la Classe Difficoltà della prova riferendosi alla tabella seguente.

CD Tipo di Conoscenza

- 10 Comune, posseduta da almeno una minoranza notevole della popolazione locale.
- 20 Non comune ma accessibile, posseduta solo da poche persone della zona.
- 25 Oscura, posseduta da pochi e difficile da reperire.
- 30 Estremamente oscura, posseduta da pochissimi (spesso, solo da quanti non ne capiscono il significato), possibilmente dimenticata dai molti che una volta la ricordavano.

Schivare Prodigioso (Str): A partire dal 3° livello, l'Avventuriero acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Dal 3° livello in poi mantiene (se ce l'ha) il bonus di Destrezza alla Classe Armatura indipendentemente dall'essere colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. (Se viene immobilizzato, perde comunque il bonus di Destrezza alla Classe Armatura).

Dal 6° livello non può più essere attaccato sui fianchi; egli può reagire ad attacchi su lati diversi come reagisce all'attacco da una sola direzione.

Correre: Dal 5° livello in poi, quando è in corsa, l'Avventuriero si muove cinque volte la propria velocità normale (se indossa un'armatura media al massimo e non porta un carico più pesante di uno medio), o quattro volte (se indossa un'armatura pesante o trasporta un carico pesante). Se l'Avventuriero effettua un salto in corsa, ottiene un bonus di +4 alla prova. Inoltre, egli mantiene il proprio bonus di Destrezza alla Classe Armatura mentre è in corsa.

Intuizione (Str): Per evitare il pericolo è importante giocare d'anticipo, e l'Avventuriero impara a sfruttare al meglio tutti i propri sensi, anche quelli solitamente meno evidenti come il tatto o il senso dell'equilibrio, perché lo avvertano tempestivamente. Dal 6° livello in poi, ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Percezione e di Acrobazia.

Maestria: Dall'8° livello in poi, quando l'Avventuriero usa l'azione di attacco o l'azione di attacco completo in mischia, può prendere una penalità fino a -5 alla Combattività e sommare lo stesso numero (fino a +5) alla propria Classe Armatura. Le modifiche al tiro per colpire e alla Classe Armatura si applicano fino all'azione successiva del personaggio, ma non se egli diventa indifeso. Il bonus ricevuto dall'uso di questa capacità non può superare la Combattività Base del personaggio.

Dal 12° livello in poi, se l'Avventuriero usa l'azione di combattere sulla difensiva o difesa totale, ottiene un bonus di +2 aggiuntivo per schivare.

Parlantina (Str): Dal 9° livello in poi, un Avventuriero con 3 o più gradi nell'abilità Raggiare può affascinare una singola creatura con la sua parlantina. Per affascinare, l'Avventuriero deve essere in grado di intrattenere con lei una tranquilla conversazione (in una lingua nota ad entrambi), e la creatura deve essere in grado di prestargli attenzione. La distrazione di un combattimento vicino o altri pericoli impedisce che l'abilità funzioni. L'Avventuriero effettua una prova di Raggiare e il bersaglio può negare l'effetto con un tiro salvezza sulla Volontà pari o superiore al risultato della prova. Se il tiro salvezza riesce, l'Avventuriero non può tentare di affascinare di nuovo la creatura per 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura ascolta tranquillamente le sue parole per 1 round per livello dell'Avventuriero. Mentre è affascinata le prove di Percezione e di Percepire Intenzioni della vittima subiscono una penalità di -4; l'Avventuriero ottiene invece un bonus di +2 alle prove di Raggiare per farle credere qualcosa, oppure di +4 alle prove di Diplomazia. Qualsiasi minaccia potenziale (come un alleato dell'Avventuriero che si muove alle spalle della creatura affascinata) consente alla creatura un secondo tiro salvezza contro una nuova prova di Raggiare. Qualsiasi minaccia evidente, come lanciare un incantesimo, sguainare una spada o puntare un freccia, spezza automaticamente l'effetto. Mentre affascina (o tenta di affascinare) una creatura, l'Avventuriero deve restare concentrato, ma Parlantina non è una capacità magica.

Questa capacità può essere utilizzata solo con i propri conterranei al 9° livello, con tutti gli esseri umani al 12°, con tutti gli umanoidi intelligenti al 15° e perfino con le creature intelligenti non umane al 18°.

Sorriso di Alyss (Sop): La fortuna, si sa, sorride agli audaci. Dall'11° livello, un Avventuriero può aggiungere un bonus di fortuna +2 a un singolo tiro salvezza. Questo bonus può essere aggiunto dopo che il dado è stato tirato e dopo che il successo o il fallimento del tiro privo della modifica è stato determinato. Questo bonus può essere ottenuto una volta al giorno all'11° livello, due al 14°, tre al 17° e quattro al 20°.

Resistenza Fisica: Dal 12° livello in poi, l'Avventuriero guadagna un bonus di +4 alle seguenti prove: prove di Atletica (nuotare) per evitare i danni non letali, prove di Costituzione per continuare a correre, per evitare i danni non letali dovuti a marce forzate, fame o sete, per trattenere il respiro, tiri salvezza su Tempra per evitare i danni non letali causati da ambienti caldi o freddi, e per resistere ai danni da soffocamento.

Istinto Cieco (Str): Dal 15° livello i sensi dell'Avventuriero diventano talmente affinati da permettergli di superare in parte lo smarrimento che un essere umano subisce quando non può affidarsi alla vista. Entro una distanza di 9 m, non ha bisogno di compiere prove di Percezione per accorgersi della presenza di altre creature e localiz-

AVVENTURIERO

Livello	Combattività Base	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Speciale
1	0	+0	+2	+0	Trucco dell'Avventuriero, Fiuto per le Trappole (+1)
2	+1	+0	+3	+0	Seguire Tracce
3	+2	+1	+3	+1	Schivare Prodigioso (bonus Des alla CA), Conoscenze Generiche
4	+3	+1	+4	+1	Trucco dell'Avventuriero
5	+3	+1	+4	+1	Correre, Fiuto per le Trappole (+2)
6	+4	+2	+5	+2	Schivare Prodigioso (non attaccato sui fianchi), Intuizione
7	+5	+2	+5	+2	Trucco dell'Avventuriero
8	+6/+1	+2	+6	+2	Maestria (attacco)
9	+6/+1	+3	+6	+3	Parlantina (conterranei)
10	+7/+2	+3	+7	+3	Trucco dell'Avventuriero, Fiuto per le Trappole (+3)
11	+8/+3	+3	+7	+3	Sorriso di Alyss (1 v. al giorno)
12	+9/+4	+4	+8	+4	Resistenza Fisica, Maestria (in difesa), Parlantina (umani)
13	+9/+4	+4	+8	+4	Trucco dell'Avventuriero
14	+10/+5	+4	+9	+4	Sorriso di Alyss (2 v. al giorno)
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Istinto Cieco, Fiuto per le Trappole (+4), Parlantina (umanoidi)
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Trucco dell'Avventuriero
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Sorriso di Alyss (3 v. al giorno)
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Vista Cieca, Parlantina (creature intelligenti)
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Trucco dell'Avventuriero
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Sorriso di Alyss (4 v. al giorno), Fiuto per le Trappole (+5)

zarle, se queste possono essere percepite tramite l'olfatto e/o l'odorato. L'Avventuriero subisce ancora le normali penalità al movimento e a colpire (probabilità di fallimento) dovute all'occultamento in combattimento, ma un attaccante invisibile in mischia non guadagna il normale bonus di +2 a colpirlo, ed egli non perde il bonus positivo di Destrezza alla Classe Armatura contro tale avversario. Tuttavia, i bonus dell'attacco invisibile si applicano lo stesso per gli attacchi a distanza. Gli effetti che colpiscono l'udito o l'olfatto privano l'Avventuriero dei benefici di Istinto Cieco.


Vista Cieca (Str): Dal 18° livello l'Avventuriero è in grado di mantenere una piena efficienza anche senza vederci, entro 9 m. Questa capacità rende invisibilità ed occultamento (e perfino le tenebre magiche) irrilevanti per l'Avventuriero; tuttavia non gli permette di percepire creature incorporee. Vista Cieca non permette all'Avventuriero di distinguere colori o contrasti puramente visivi (ad esempio, non può leggere), e non lo espone agli attacchi con lo sguardo. Gli effetti accecanti non causano più penalità all'Avventuriero, ma effetti che colpiscono l'udito o l'olfatto lo privano dei benefici di Vista Cieca. Vista Cieca funziona anche sott'acqua, ma non in mancanza d'aria.

Trucchi dell'Avventuriero

Un Avventuriero, si sa, è pieno di risorse - deve esserlo, altrimenti diventerebbe rapidamente un Avventuriero morto. Al 1° livello e ad ogni terzo livello dopo il primo, può scegliere una capacità speciale tra quelle indicate di seguito. Alcune tra queste capacità possono essere scelte più di una volta, se l'Avventuriero desidera specializzarsi particolarmente.

Agilità - può essere scelta più volte: Durante la propria azione, un Avventuriero può scegliere un avversario e ricevere un bonus di +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi di quell'avversario. È possibile selezionare un nuovo avversario a ogni azione. Nota: Una situazione che fa perdere il bonus positivo di Destrezza alla Classe Armatura (se presente) fa perdere anche i bonus di schivare. Se sceglie ancora questa capacità, l'Avventuriero ottiene un altro bonus di +1 che può destinare contro un altro avversario, oppure cumulare sul primo.

Attuire il Danno (Str): L'Avventuriero può attirare un colpo potenzialmente letale per subire meno danni. Una volta al giorno, qualora un Avventuriero rischi di essere ridotto a Resistenza 0 o meno per danni subiti in combattimento (da un'arma o da un altro colpo, non da un incantesimo o da una capacità speciale), può tentare di accompagnare il colpo. Effettua un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danno subito) e se lo supera, subisce solo



la metà dei danni dal colpo. L'Avventuriero deve essere consapevole dell'attacco e in grado di reagire per poter attutire il danno: se gli è negato il suo bonus positivo di Destrezza alla Classe Armatura, non può farlo. Siccome questo effetto non avrebbe normalmente consentito al personaggio un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, la capacità di Eludere dell'Avventuriero non si applica al tiro difensivo.

Conoscenza Pratica - può essere scelta più volte: Una volta al giorno, l'Avventuriero può usare un'abilità in cui non abbia gradi come se invece avesse 4 gradi in essa. L'abilità deve essere di classe, l'Avventuriero non può prendere 10 o 20 per quella prova, e nessuna capacità o effetto possono permetterglielo (ma può beneficiare di tutti i bonus applicabili).

Se sceglie ancora questa capacità, l'Avventuriero ottiene la possibilità di utilizzarla una volta in più al giorno.

Convinzione Magica (Str): L'Avventuriero può usare la sua capacità di Utilizzare Oggetti Magici anche su oggetti utilizzati da altri. Un Avventuriero malvagio può immedesimarsi così pienamente in una creatura buona da non venire individuato da un incantesimo di Percepire il Male, ad esempio. Le CD dei tiri per le caratteristiche emulate sono le stesse di Utilizzare Oggetti Magici, aumentate di +10. Ogni emulazione è attivata con un'azione standard, e dura un numero di round pari al livello di classe dell'Avventuriero.

Emulare una caratteristica di classe ha dunque CD 30; emulare una razza 35; emulare un'Alleanza 40.

Eludere (Str) - può essere scelta fino a due volte: Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, se lo supera riesce ad evitarli del tutto; questa capacità può essere usata solo se egli indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, e se non è indifeso.

Se sceglie ancora questa capacità, ottiene di dimezzare il danno anche se fallisce il tiro salvezza (i riflessi dell'Avventuriero gli permettono di sottrarsi a situazioni pericolose con incredibile velocità).

Istinto (Str): Una volta al giorno il sesto senso dell'Avventuriero gli permette di sfruttare anche il più piccolo vantaggio in una situazione critica. Dopo un qualsiasi tiro di dado che lo coinvolga direttamente e la conoscenza dell'esito del tiro, può modificare il risultato, sommandoci o sottraendoci +2.

Mente Sfuggente (Str): Rappresenta la capacità dell'Avventuriero di "sfuggire" agli effetti che colpiscono la mente. Se un Avventuriero con mente sfuggente è colpito da un effetto mentale e fallisce il tiro salvezza, dopo un round può tentare di nuovo il tiro salvezza. Ottiene un solo secondo tentativo per effettuare con successo il tiro.

Nascondersi in Piena Vista (Str): L'Avventuriero può usare l'abilità Furtività anche se non ha a portata di mano nulla dietro cui nascondersi, se riesce in una prova di Raggiungere (la cui CD dipende dalla situazione, ad es. 10 in una normale strada in cui nessuno lo stia attivamente cercando, 15 in una normale stanza o corridoio, 20 in un ambiente vuoto e spoglio, 25 in un combattimento a cui partecipi almeno un altro alleato dell'Avventuriero; aumenta se ci sono persone che lo osservano attivamente). Egli infatti riesce a cogliere l'attimo di distrazione del suo avversario per sparire dalla sua vista.

Padronanza dell'Abilità - può essere scelta più volte: L'Avventuriero seleziona un numero di abilità pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza. Quando effettua una prova di abilità in una di queste abilità, l'Avventuriero può prendere 10 anche se la tensione e le distrazioni normalmente glielo impedirebbero. L'Avventuriero diventa così sicuro nella sua abilità che può usarla in modo affidabile anche in condizioni avverse.

L'Avventuriero può acquisire questa capacità speciale più volte selezionando abilità aggiuntive a cui applicarlo ogni volta.

Rapidità - può essere scelta fino a due volte: L'Avventuriero ha una velocità superiore alla norma per la sua razza di +3 metri, quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura (e non sta trasportando un carico pesante).

Spirito d'Iniziativa: L'Avventuriero è abituato al pericolo, e sa per esperienza che il migliore modo d'affrontarlo consiste nel prevenirlo. La sua baldanza gli fornisce un bonus di +4 alle prove Iniziativa.



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 authorised 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.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lupo Solitario, il Gioco di Ruolo è (C) 2004 Mongoose Publishing sotto licenza di Joe Dever e loghi, personaggi, nomi e simili collegati sono marchi registrati di Mongoose Publishing sotto licenza di Joe Dever a meno che non sia indicato diversamente. Tutti i diritti riservati. Mongoose Publishing Ltd Authorised User. Editori Folli srl Licenziatario per l'Italia.

Istinto, Convinzione Magica: Copyright 2004, Fabio Bertone, tratti da <http://draghineri.splinder.com/> "L'Avventuriero", Copyright 2004 Federica Ugliano