

Sarah Beccamale

L'esperta di antichità

Sarah Beccamale

Informazioni fondamentali

Razza	Gnomo
Classe	Ladro
Livello	Numero "n" intero positivo, tale che $1 < n < 5$
Età	Media
Sesso	Molto, molto, molto maschio
Lingue	Una, di media lunghezza
Numero di piede	17 ½
Allineamento	Buonino tendente al buono

Numeri irrilevanti messi qui solo per confondere i giocatori

Forza	11
Destrezza	14
Costituzione	10
Intelligenza	12
Saggezza	9
Carisma	13

Classe Armatura

7

Punti Ferita

12

Roba nello zaino

Spada lunga (ben 40 centimetri), 3 pugnali
30 soldoni d'oro, 30 soldini d'argento, 30 monetine piccole di rame
Idolo d'oro di Cuccagnammàra (rubato la settimana scorsa)
Fazzoletto di madame Triskell... o era di Samantha? No, forse di Lady Gowan...
Razioni da viaggio bastanti per 23 minuti
Profumo Hormonne® per lo gnomo che non deve chiedere mai
Anello del volo (chiamato "Scotty"); la parola d'ordine per attivarlo è: "portami su!"
Armatura di cuoio firmata Armadi®

Tiri salvezza

Veleni, cibi piccanti, raggi laser	11
Esplosioni termonucleari	12
Paralisi, pietrificazione, infarto	12
Alito cattivo, odori intestinali	16
Incantesimi e documentari soporiferi	13

Abilità con le armi

Arma	thac0	Danno
spada lunga (ben 40 cm.)	19	1d8
Pugnale (lanciato)	18	1d4
Pugnale (in mischia)	19	1d4

Abilità speciali da ladro

Fregare	70%
Aprire cose chiuse	70%
Trovare trappole e tentare pure di disattivarle	15%
Allacciarsi le scarpe	95%
Muoversi senza fare rumore	35%
Far finta di non esserci nascondendosi nelle ombre	25%
Ascoltare cose che la gente non vorrebbe fossero ascoltate	25%
Piantare pugnali nella schiena alla gente contro la loro volontà	X 2
Terrorizzare formiche	92%
Arrampicarsi in posti molto alti e molto ripidi senza cadere	50%

Super abilità megaspeciale

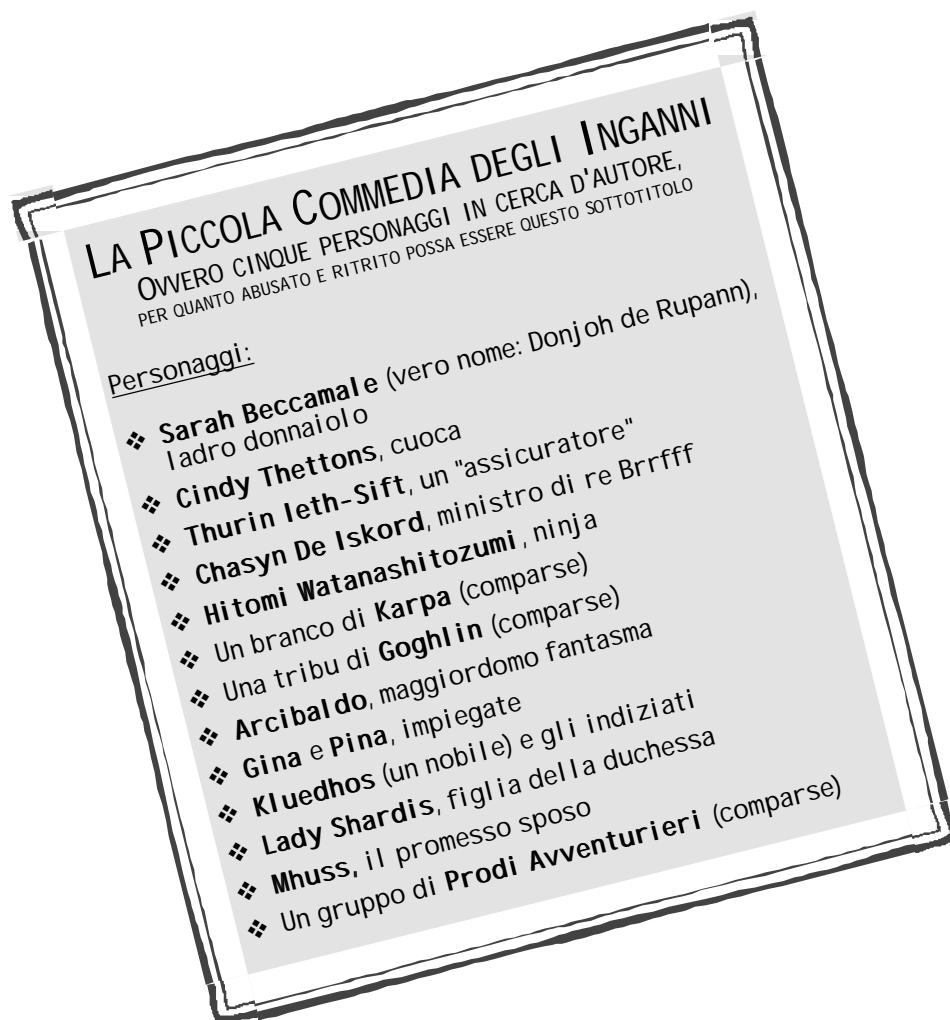
Suprema Tecnica Finale della Sublime Trasformazione fisica® (set di maschere)

Questa tecnica, sfruttando una serie infinita di maschere e vestiti che Donjoh ha sempre con se (ma non si sa da dove le tiri fuori), consente di travestirsi in modo da apparire un'altra persona. E' possibile cambiare anche sesso ed età, ma **non** copiare una persona già esistente e **non** alterare la dimensione (cioè mantiene comunque corporatura e altezza gnomiche)

La Suprema Tecnica Finale della Sublime Trasformazione Fisica® può essere usata solo due volte al giorno (per *giorno* si intende da mezzanotte a mezzanotte); in effetti non c'è nessun motivo sensato per questa limitazione, ma il copione dice esplicitamente così.

Per effettuare la trasformazione sono necessari 15 minuti, e la durata è estremamente variabile (da un minimo di un'ora ad un massimo di un giorno) in quanto le maschere si degradano.

La maschera di Sarah Beccamale rappresenta un'eccezione a tutte queste regole: può essere indossata anche più di due volte al giorno e non ha limiti di tempo.



Note per l'interpretazione di Sarah Beccamale (vero nome: Donjoh de Rupann), tratte dal prologo della Commedia, in cui i personaggi si presentano al pubblico.

I miei omaggi a voi, Gentile Pubblico.

[fa un inchino]

Io sono Donjoh de Rupann, il più famoso ladro del mondo. Non posso assolutamente resistere quando vedo un oggetto prezioso: devo rubarlo! Le mie mani si muovono da sole...

[mima l'atto del rubare]

Questa irresistibile tentazione a volte mi mette in difficoltà, rischiando di farmi scoprire quando sono in incognito. Ma non è l'unica, purtroppo! L'altra mia ossessione è quella delle donne: io amo tutte le donne... specialmente quelle splendide come voi, signorina.

[estrae una rosa rossa dall'interno della giacca e la getta sorridendo verso un punto imprecisato della platea]

Ah, l'amour! Quante volte durante la mia carriera ho rischiato di farmi arrestare a causa della mia passione travolgente... già, perché il mio avversario di sempre, l'ispettore Roth Pois, mi è sempre alle calcagna per tentare di sbattermi a marcire in un fetida segreta. Una volta era quasi riuscito nell'intento, ma gli sono

sfuggito grazie alla mia incredibile abilità nell'arte del travestimento: con le mie maschere speciali posso trasformarmi in pochi secondi in una persona completamente diversa. Ecco perché questa sera...

[esce di soppiatto dalla scena e rientra dopo alcuni secondi travestito da donna]

...inizierò le mie avventure spacciandomi per una donna esperta di antichità, Sarah Beccamale! Ah ah, quale copertura migliore?

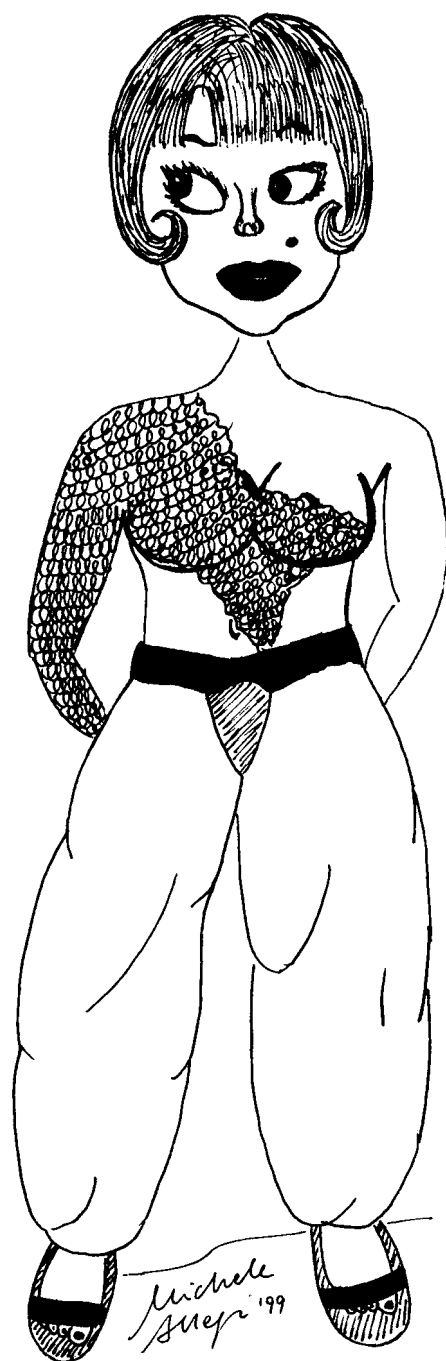
Ho accettato dal Re Brffff, sotto mentite spoglie, questo incarico (ritrovare il Sacro Vaso da Notte di Dyuress) perché mi fornirà sicuramente tantissime splendide occasioni per... ehm... fare il mio lavoro.

E come dimenticare la cuoca, Cindy Thettons? Oltre a preparare ottimi manicaretti è davvero una splendida ragazza.... Eh eh eh, è tempo che il vecchio Donjoh metta nuovamente in azione il suo fascino magnetico. Dovrò destreggiarmi un po' con i travestimenti, ma sono sicuro che riuscirò a conquistarla.

[sottovoce] Ma devo anche stare in guardia: è possibile che l'ispettore Pois sia già sulle mie tracce... anzi, forse si è infiltrato nel gruppo travestendosi, e proprio ora mi osserva.

[sospira] Accidenti, continuando di questo passo diventerò paranoico! Comunque, meglio essere prudenti che chiusi in gattabuia...

[si tappa la bocca ed esce cautamente]



Cindy Thettons

La cuoca - guerriera

Cindy Thettons

Informazioni fondamentali

Razza	Gnomo
Classe	Guerriero, o quasi
Livello	Numero "n" intero positivo, tale che $3 < n+2 < 6$
Età	Media
Sesso	Maschio, in realtà
Lingue	Una, di media lunghezza
Numero di piede	17
Allineamento	Buono e legaliisssssimo

Numeri irrilevanti messi qui solo per confondere i giocatori

Forza	12
Destrezza	10
Costituzione	13
Intelligenza	12
Saggezza	10
Carisma	14

Classe Armatura

5

Punti Ferita

21

Roba nello zaino

Armi varie (vedere pagina accanto)
20 soldoni d'oro, 25 soldini d'argento, 20 monetine piccole di rame
Tutto il necessario per travestirsi da donna
Attrezzatura da cucina
Palla di piombo da 25 Kg da mettere al piede dei malviventi (non si sa come faccia a nascondersela)
Razioni da viaggio, sacchetto di Pherrero Roscé® per quando viene un languorino
Profumo attira-maschi Chappel n.5®
Armatura composta di bikini e mutandine di maglie, come quelle che si vedono nelle copertine della TSR.

Tiri salvezza

Veleni, cibi piccanti, raggi laser	10
Esplosioni termonucleari	12
Paralisi, pietrificazione, infarto	14
Alito cattivo, odori intestinali	16
Incantesimi e documentari soporiferi	13

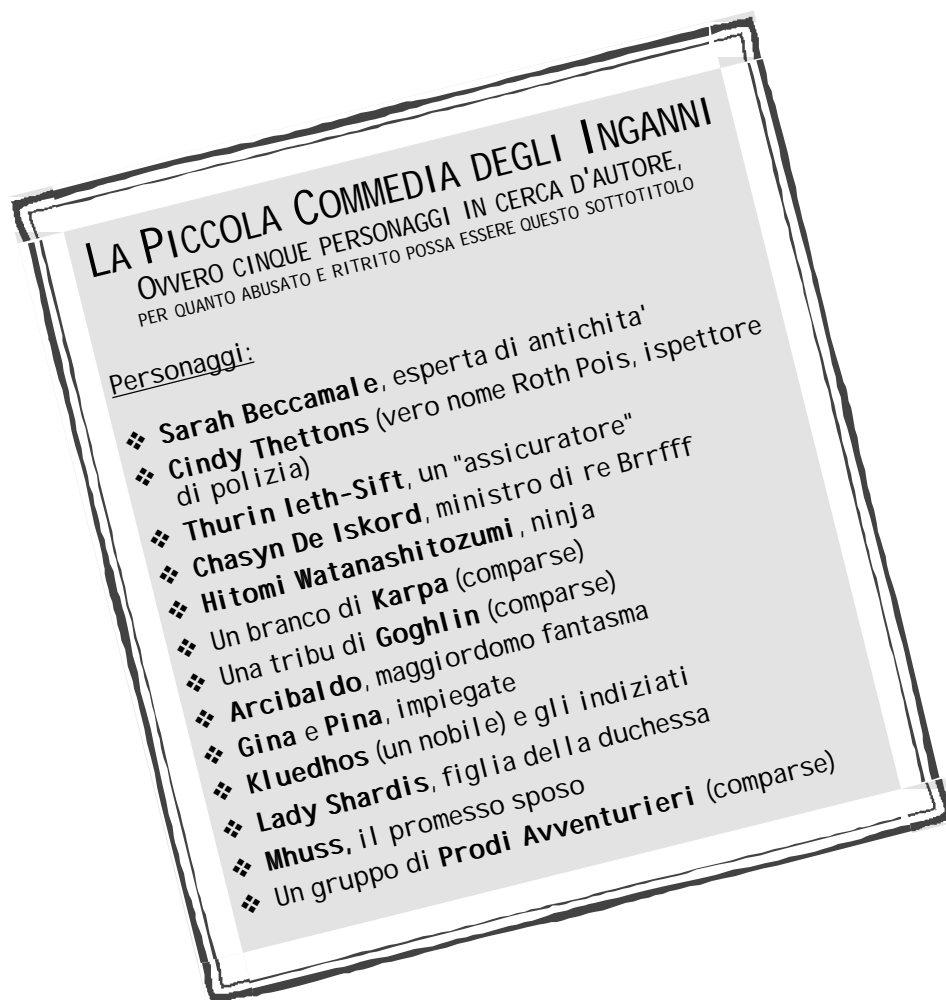
Abilità con le armi		
Arma	th	FARSI SCOPRIRE
Alabarda spaziale		3d100
Doppio maglione perfetto	7	2d20/2d20
Lame istantanee	6	10d12
Super colla appiccicosa	25	1d1 / 3

(ARMI LASCIATE A CASA PER NON FARSI SCOPRIRE)
vedere pagina accanto per le armi disponibili

Abilità con le armi attualmente disponibili

Arma	Attacchi per	thac0	Danno
Unghie lunghe (con smalto)	1	19	1d2
Tirare i capelli	1	18	1d3-1
Microscopico stiletto (in mischia)	1	18	1d3
Microscopico stiletto (lanciato)	2	18	1d3
Ascia da battaglia a due mani in lega di duranio ultradenso levigata al plasma con manico in giaronite e un simpatico fiocchetto rosa sul pomello che gli dà un'aria molto "in".	Uno e mezzo	16	1d10+2

Thac0 base: non ve lo dico, altrimenti capireste subito il livello



Note per l'interpretazione di Cindy Thettons (vero nome: Roth Pois), tratte dal prologo della Commedia, in cui i personaggi si presentano al pubblico.

Gentili signore e signori del pubblico, io sono l'ispettore Roth Pois, un grandissimo investigatore sempre alla caccia di criminali e...

[si guarda intorno] Come dite? Perché sono travestito da donna? E' una missione segreta. Lasciate che vi spieghi....

Il criminale numero uno, l'artista della fuga, il genio del furto, l'asso del travestimento è Donjoh de Rupann.

Egli è l'uomo alla cui cattura ho dedicato i miei ultimi dodici anni... senza successo.

O quasi

[fissa il vuoto, perso nei ricordi]

Una volta... una volta... io riuscii ad acchiappare quel maledetto ladro. L'avevo incatenato, ammanettato e legato con ventisette catene di giaronte dentro ad una cassa di piombo inserita in una cassaforte.

Stavo per portarlo al castello, quando incrociai per strada uno strano tizio vestito con una camicia hawaiana e un alto colbacco, che mi disse allegramente: "Le auguro una buona fortuna con il suo lavoro!"

In quel momento, inciampando nel gatto nero che mi tagliava la strada andai finire diritto sotto la scala di un mercante di spezie, causando lo spargimento di tutto il sale che aveva con sé e sfasciando i diciassette specchi nell'adiacente vetrina del barbiere.

La giornata non era delle mie migliori.

La cassaforte e la cassa di piombo erano state rosicchiate da un branco di scoiattoli mutanti che passavano di lì per caso, e scoprii più tardi che le manette e le catene erano state

scambiate per sbaglio alla consegna, essendo destinate in realtà a fungere da sorpresa nelle uova di pasqua.

Forse non vi sorprenderò se vi dico che De Rupann era scappato.

Non ho più incontrato il tizio con il colbacco e l'hawaiana, né lo voglio mai più rivedere...

[chiude la mano a pugno, con rabbia]

Ma questa volta giuro che riuscirò ad acciuffare definitivamente quel manigoldo di un ladro con le mani nel sacco!

Sono certo che si è nascosto in questo gruppo di avventurieri... non può resistere alla tentazione di mettere le mani sulle antichità di re Dyuress... ahahahah, questa avidità sarà la sua rovina!

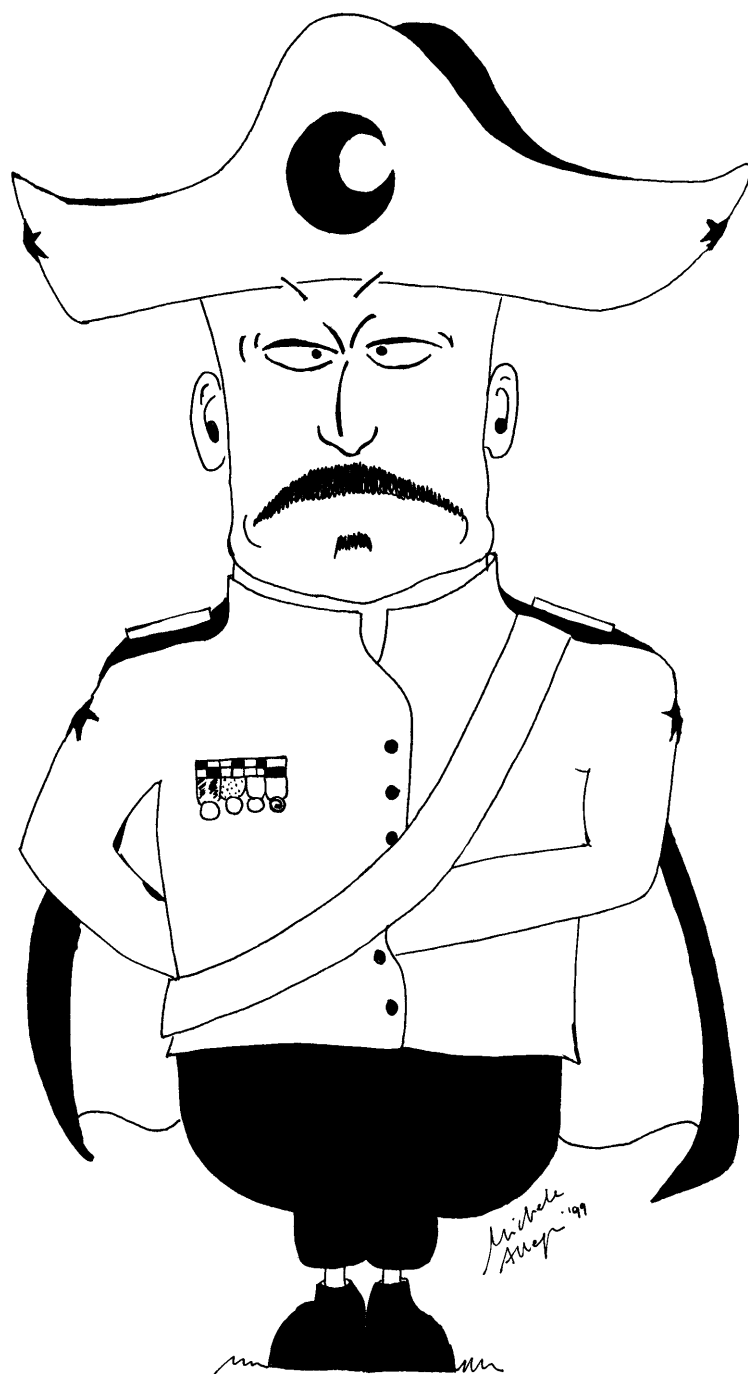
La sua abilità nel travestimento è incredibile, ma io non sono da meno: nascosto sotto la falsa identità della cuoca Cindy Thettons lo identificherò e lo arresterò, per le mutande di Bubbù!

[assume un'aria pensierosa]

Hmmm... sotto quale di questi quattro misteriosi individui si celerà? Il ministro? L'esperta di antichità? L'assicuratore? O forse... il ninja... sì... sarebbe diabolicamente nel suo stile mascherarsi in modo appariscente sapendo che io so che normalmente preferisce mischiarsi fra la gente comune... Eheheh... Lo terrò d'occhio.

[voce maschile fuori campo] Signorina Thettons, ha un momento?

[risponde in falsetto] Sì, miniiistro Chasyn, arriiivooo *[esce sculettando]*



Chasyn de Iskord

Il ministro di re Brrfff

Chasyn de Iskord

Informazioni fondamentali

Razza	Gnomo
Classe	Qualcosa sul genere del mago, ma non proprio
Livello	Numero "n" intero positivo, tale che $3 < n+2 < 6$
Età	Media
Sesso	Maschio
Lingue	Tutte, compresa la Lingua dell'Allineamento™ grazie alla quale potrebbe parlare con tutti i Caotici Assoluti del mondo (se ce ne fossero altri oltre a lui)
Allineamento	Caotico Assoluto™

Numeri irrilevanti messi qui solo per confondere i giocatori

Forza	9
Destrezza	8
Costituzione	9
Intelligenza	15
Saggezza	13
Carisma	12

Classe Armatura

10

Punti Ferita

9,000001

Roba nello zaino

2 Pugnali eleganti
20 soldoni d'oro, 25 soldini d'argento, 20 monetine piccole di rame
Caos detector™
Vestiti lussuosi da Ministro (cappello a due punte compreso)
Carta, penna e inchiostro
Pomata per i baffi
Sacchetto di Semi del Caos™: basta piantare un seme in un po' di terra, sabbia o anche solo polvere e aggiungere acqua, spunterà qualcosa di... strano.

Tiri salvezza

Veleni, cibi piccanti, raggi laser	12
Esplosioni termonucleari	9
Paralisi, pietrificazione, infarto	13
Alito cattivo, odori intestinali	15
Incantesimi e documentari soporiferi	10

Abilità con le armi

Arma	thac0	Danno
Pugnale (in mischia)	20	1d4
Tutto qui, solo un'arma. Sorry.		
Mi dispiace ma dovevo riempire la		
tabella con un po' di cazzatine		

Poteri del Chaos™

Poteri utilizzabili al giorno:

2 del primolo livellolo

1 del secondolo livellolo

Il fatto che funzionino esattamente come gli incantesimi dei maghi è del tutto casuale.

In realtà, naturalmente, si tratta di poteri conferiti dal Supremo Signore dell'Intero Universo.

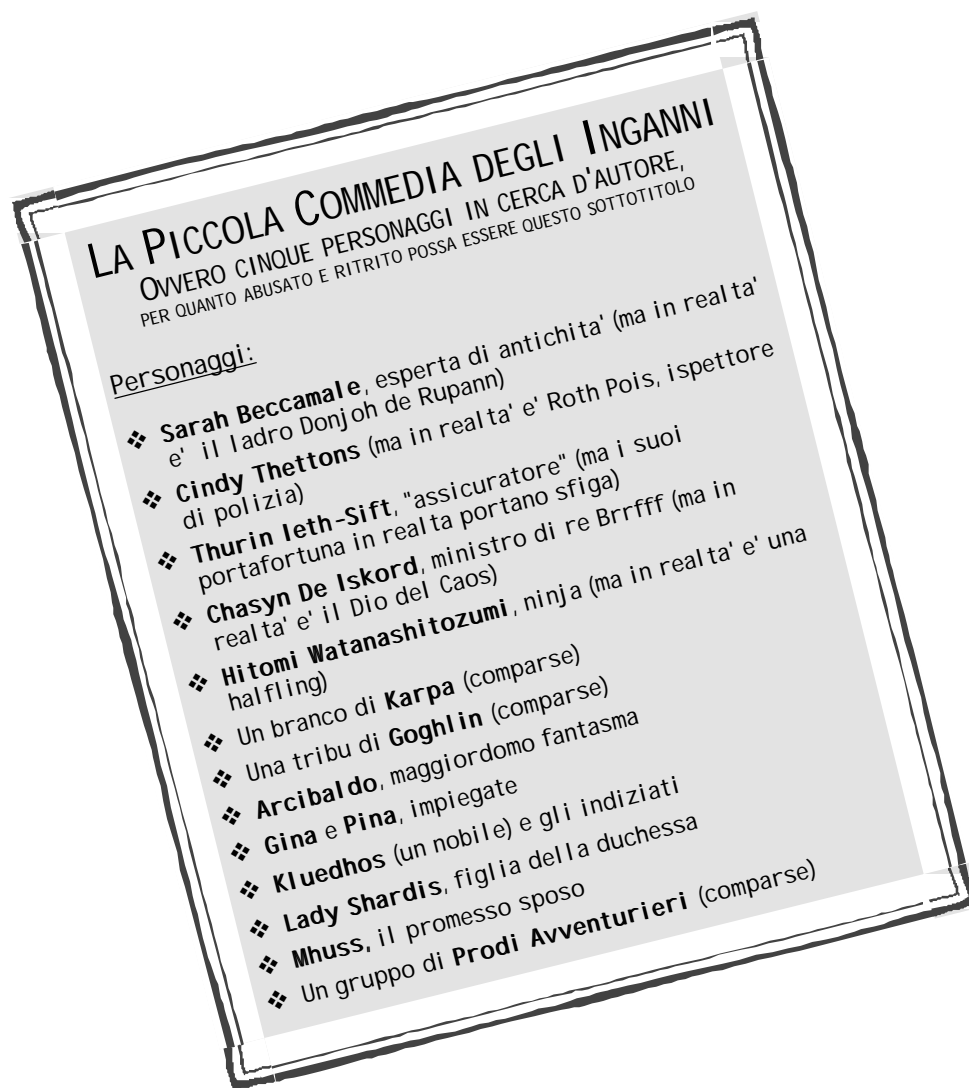
Primolo Livellolo

○○	Cambiare se stessi (change self): altera il proprio aspetto, pur non potendo replicare una persona specifica.
○○	Grasso (grease): crea per breve tempo una superficie scivolosa, oppure evoca John Travolta.
○○	Messaggio (message): comunicazione segreta con qualcuno a portata visiva.
○○	Ventriloquio (ventriloquism): fa provenire la voce da un altro posto.
○○	Illusione minore (phantasmal force): crea un'illusione solo visiva.
○○	Dardo incantato (magic missile): dai, questo lo conoscono tutti, no? Non è molto caotico, ma aiuta a salvarsi la pelle.

Secondolo Livellolo

○	Alterare se stesso (alter self): come "cambiare se stessi" ma permette una maggiore alterazione fisica (tuttavia non permette di imitare un'altra persona)
○	Illusione migliorata (improved phantasmal force): come l'illusione minore, ma con anche qualche suono e richiede minima concentrazione.
○	Bocca magica (magic mouth): fa parlare un oggetto in risposta ad un evento predeterminato.
○	Forza (strength): aumenta la forza a se stesso o ad una persona toccata.
○	Realtà alternativa (alternate reality; dal volume "Tome of Magic"): effetto su se stessi o a tocco. Crea una momentanea alterazione nelle probabilità, consentendo in pratica di rilanciare <u>un</u> tiro effettuato nel round precedente. Se la creatura toccata è consenziente può scegliere quale risultato tenere, altrimenti deve usare quello nuovo.

Attenzione: Gli gnomi (almeno questi) non conoscono l'uso della magia! E' quindi opportuno agire con *molta* discrezione, per non farsi scoprire subito...



Note per l'interpretazione di Chasyn de Iskord, tratte dal prologo della Commedia, in cui i personaggi si presentano al pubblico.

[Entra in scena urlando] BWAAAAHAHAHAHAHAH!!!!!!

Sono il Dio del Caos!!! La mia missione è quella di confondere, raggirare, incasinare, distorcere... in sostanza, alimentare il caos sulla terra!

[sottovoce] Vi rivelerò un segreto: c'è troppo ordine in questo mondo. Una sera, mentre contavo le farfalle viola sul soffitto imbottito della mia stanza da letto, mi è apparso il Supremo Signore dell'Intero Universo. Ed Egli mi ha incaricato di diffondere il caos, perché il mondo torni in equilibrio e gli gnomi possano essere felici!

[si guarda intorno costernato]

Cosa? P-pensate che io sia pazzo? E' assurdo! I.. Io.. Sono sanissimo! Sono il più savio di tutto il gruppo! Gh... ghhh...

[fissa per dieci secondi il vuoto con un filo di bava che cola dalla bocca, poi si scuote]

Comunque, in qualche modo che non vi rivelerò (Ahahah!) mi faccio credere un ministro di Re Brfff, e la mia interpretazione è talmente fantastica che anche lo stesso Re ci è cascato!

Egli stesso, infatti, ha riunito questo gruppo di avventurieri per ritrovare l'antico e sacro Vaso da Notte di re Dyuress, chiedendomi di farne parte.

E io ho accettato, perché si tratta di un'occasione senza precedenti per aumentare il livello di caos.

[estrae dalla giacca una scatola con un indicatore a lancetta che fa bip bip bip e la muove lentamente in tutte le direzioni]

Come potete vedere grazie al mio Caos Detector™, il livello di caos è già alto... questo perché il gruppo è pieno di intrighi: Sarah Beccamale è in realtà il famoso ladro Donjoh de Rupann; Cindy Thettons è l'ispettore Roth Pois travestito, e vuole catturare de Rupann con le mani nel sacco; il ninja Hitomi Watanashitozumi altri non è che una ragazza halfling in missione di spionaggio, interessata anche alle tecniche segrete dell'"assicuratore" Thurin Ieth-Sift; e infine quest'ultimo sta cercando di sfuggire agli ex clienti che lo vogliono pestare per la sfortuna che porta.

Eh eh eh eh, conosco tutti questi segreti... e li sfrutterò per aumentare ancora il livello di caos! Ci saranno più bugie, più inganni e più confusione!

Quando avremo trovato il Vaso di Dyuress deciderò la mia mossa successiva: alcune leggende affermano che chi lo possiede può diventare re... sarebbe una splendida occasione per spargere il caos.

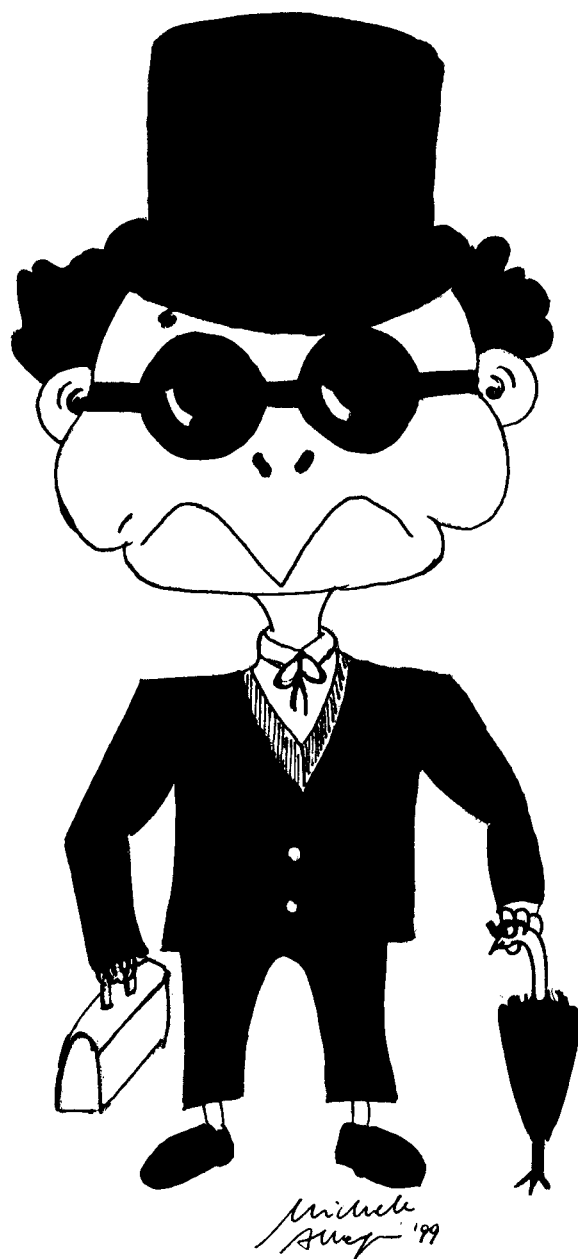
Nel frattempo io...

[voce fuori campo] Ministro Chasyn... è qui?

[si rassetta, indossa il cappello a punta, sembra un'altra persona, tutto composto]

Sono testé arrivato, milady. Eccomi a voi.

[esce]



Thurin Ieth-Sift

L' "assicuratore"

Thurin Ieth-Sift

Informazioni fondamentali

Razza	Gnomo
Classe	Assicuratore. Sì, insomma, uno che assicura contro la sfortuna.
Livello	Numero "n" intero positivo, tale che $0.5 < e^{n(n-1)} / 400 < 2$
Età	Media
Sesso	Maschio
Lingue	<ul style="list-style-type: none"> Gnomico Dialetto dei Piccoli Dolci Esseri Pelosi Assassini di Wakkaminga

Numeri irrilevanti messi qui solo per confondere i giocatori

Forza	12
Destrezza	10
Costituzione	12
Intelligenza	11
Saggezza	11
Carisma	13

Classe Armatura

9

Punti Ferita

15

Roba nello zaino

Martellone
20 soldoni d'oro, 25 soldini d'argento, 20 monetine piccole di rame
Amuleti antisfiga
Vestiti completamente neri, compresi occhiali da sole e cappello
Attrezzatura per esorcismi della sfortuna
Biglietti da visita (diverse centinaia di migliaia)
Sacchetto con 15 specchi affilati da lanciare ai nemici

Tiri salvezza

Veleni, cibi piccanti, raggi laser	6
Esplosioni termonucleari	10
Paralisi, pietrificazione, infarto	12
Alito cattivo, odori intestinali	15
Incantesimi e documentari soporiferi	11

Abilità con le armi

Arma	thac0	Danno
Martellone	18	1d6
Specchio da lancio	19	1d4
Caccola da lancio	20	1

Poteri anti sfiga

Poteri utilizzabili al giorno:

3 del primolo livellolo

2 del secondolo livellolo

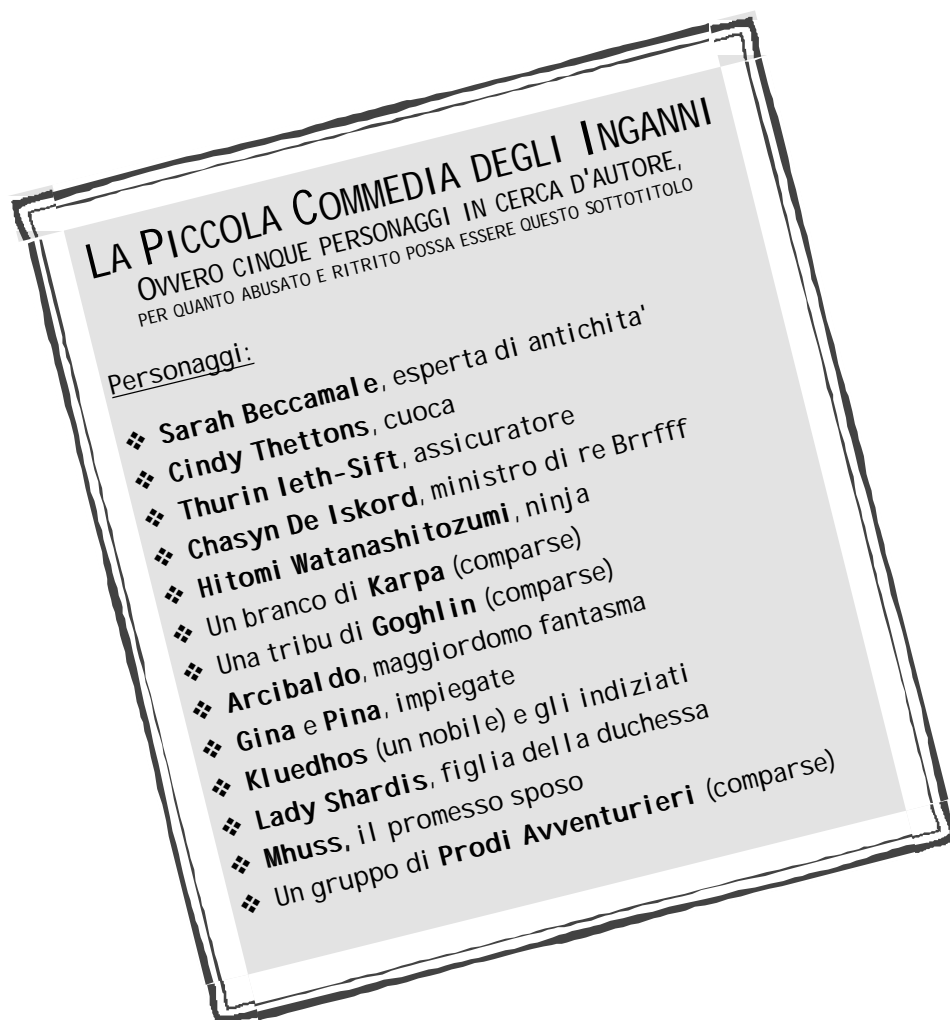
Il fatto che funzionino esattamente come gli incantesimi clericali è del tutto casuale.

Primolo Livellolo

○○○	Benedizione: volendo funziona anche come descritto nel manuale di AD&D, però il vero scopo è di portare fortuna alla gente.
○○○	Cura ferite: cura 1d8 punti ferita. Il cerotto è compreso.
○○○	Protezione dal male: può servire anche in combattimento, ma lo scopo reale è di proteggere dalla sfiga per 2d8 ore.
○○○	Individua veleno: individua tutti i tipi di veleni e i cibi ricchi di colesterolo.
○○○	Purifica acqua e cibo: utile da usare dopo essersi scacolati a tavola.
○○○	Desiderio: crea una letterina per babbo natale (e che credevi?).

Secondolo Livellolo

○○	Rimuovi maledizioni: come sarebbe a dire “questo è del terzo livello”? Non hai letto? Questi sono livelloli, non livelli.
○○	Pregiera: come “benedizione” ma più potente.
○○	Cura influenza: cura tutti i ceppi più diffusi di influenza e raffreddore.
○○	Divinazione (Augury): predice se un'azione dell'immediato futuro darà effetti buoni o cattivi. A volte.
○○	Aiuto (Aid): come “benedizione” ma con in più 1d8 punti ferita temporanei.
○○	Rallenta veleno: rende più lento l'effetto del veleno nel corpo. Però tanto poi la vittima muore lo stesso...



Note per l'interpretazione di Thurin Ieth-Sift, tratte dal prologo della Commedia, in cui i personaggi si presentano al pubblico.

[Entra in scena a passi lenti, vestito completamente di nero; fissa il pubblico]

Io sono un Assicuratore.

[si toglie gli occhiali scuri, sotto ne ha un altro paio]

Assicuro la gente contro la sfiga. Grazie ai miei amuleti della fortuna e ai miei riti propiziatori o di esorcismo, porto la felicità nelle famiglie di gnomi!

E' un nobile intento, e lo compirei gratis... ma anch'io devo vivere, quindi chiedo un piccolo compenso: solo due soldoni d'oro per le benedizioni su grande scala e addirittura **cinque monetine di rame** (dico cinque! È una vera miseria) per un fantastico talismano antisfiga! Non lasciatevi scappare questa opportunità. Ecco il mio biglietto da visita.

[rovescia un sacco di biglietti sul pubblico]

Prendetene pure quanti ne volete, tanto ne ho ancora.

[lo sguardo si fa assorto e triste]

Purtroppo non tutti comprendono appieno la grande nobiltà del mio animo.

I miei compaesani... maledetti... mi hanno cacciato perché secondo loro porto sfortuna... Proprio io! Il paladino della dea bendata, il re degli scaccia-maledizioni!

Come possono anche solo pensare una cosa del genere?

Piuttosto, saranno loro a portare iella! Il campanile di Roccacipolla è crollato certamente per una scossa di terremoto... ed è solo grazie ai miei talismani che ben 3

persone su 197 si sono salvate dall'incidente. Senza il mio

aiuto, qualcuno avrebbe potuto farsi male sul serio.

E la stessa cosa vale per Montepigolo, Zampillone, Caccamurata, e tutti gli altri posti, compresa quel clan di halfling in cui i miei poteri hanno addirittura permesso di recuperare il tesoro di famiglia. Peccato che poi sia andato perso di nuovo quando tutti sono scivolati in quel profondissimo burrone...

[alza le spalle]

Ah, le maldicenze... certa gente è così meschina che sospetta di tutti, anche dei più onesti come me.

Per questo ho dovuto cambiare il mio abbigliamento, abbandonare la fedele camicia hawaiana e il colbacco e vestirmi in questo modo per non essere riconosciuto.

Tuttavia, la prudenza non è mai troppa: perciò sono entrato a fare parte di questa squadra di strampalati in missione per re Brfff: potrò aiutarli con i miei benefici poteri e mi lascerò alle spalle per un po' quanti vogliono ingiustamente la mia pelle.

Ultimamente però ho scoperto che i miei nuovi compagni portano una sfiga incredibile! Per ora questa sfortuna è rimasta confinata fra di loro (sono incappati in 27 trappole solo ieri, nonostante li avessi muniti di talismani), ma se non agirò subito essa danneggerà anche me...

Devo togliere la tettatura su ciascuno di loro singolarmente con i miei riti più potenti, inventandone di nuovi se necessario: solo così potremo completare la missione con successo.

[esce]



Hitomi Watanashitozumi

Il ninja

Hitomi Watanashitozumi

Se riuscite a pronunciarlo al primo colpo siete eccezionali

Informazioni fondamentali

Razza	Halfling (ma nessuno lo sa)
Classe	Ninja. Come? Non è una classe standard di AD&D? Allora diciamo Guerriero, o qualcosa del genere.
Livello	Numero “n” intero positivo, tale che $0.5 < \log_{10}(n) < 0.7$
Età	Media
Sesso	Femminile (ma nessuno lo sa)
Aspetto	Decisamente notevole, ma è tutto nascosto dalla tutina nera.
Lingue	<ul style="list-style-type: none">• Halfling• Gnomico
Incarico	Spia

Numeri irrilevanti messi qui solo per confondere i giocatori

Forza	12
Destrezza	17
Costituzione	9
Intelligenza	11
Saggezza	9
Carisma	11

Classe Armatura

5

Punti Ferita

20

Roba nello zaino

Grossa scorta di shuriken
20 soldoni d'oro, 25 soldini d'argento, 20 monetine piccole di rame (ridicole monete gnomiche)
Katatatana (spada 3 volte più potente di una katana)
Vestiti scuri da ninja che coprono anche il viso; fasce per nascondere i seni
Provviste per diverse settimane
Palline da gettare a terra che creano una cortina di fumo (per tagliare la corda); qualcuno le chiama “Shoban”.
Ventaglio magico che para i massi lanciati dalle catapulte. Però non ha effetto contro frecce, dardi, pugnali, ecc.

Tiri salvezza

Veleni, cibi piccanti, raggi laser	11
Esplosioni termonucleari	13
Paralisi, pietrificazione, infarto	14
Alito cattivo, odori intestinali	16
Incantesimi e documentari soporiferi	14

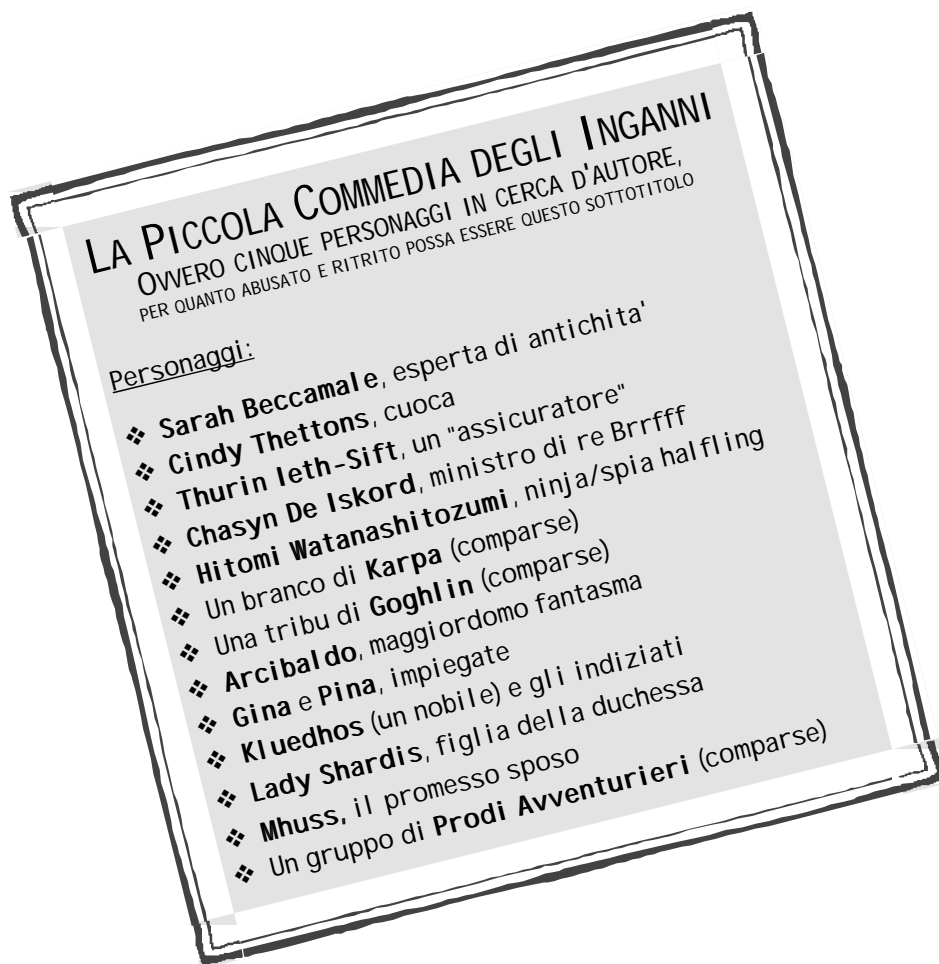
Esempio di tecniche segrete

Colpo del pulcino dislessico!
Tecnica del pescivendolo cosmico!
Fendente della sacra scuola di Narshimizutanaki Monogata!
Yaii!! (Trad.: Sacra furia dell'onda marina cosmica che si infrange con violenza inaudita sulla scogliera dell'Essere in un'esplosione di distruttiva luce accecante!)

Abilità con le armi

Arma	Attacchi per round	thac0	Danno
Katatatana [specialista]	Uno e mezzo	16	1d8+2
Shuriken (da lancio)	2	15	1d4
Colpo segreto dei cento pugni nelle gengive	1	17	1d6
Sacra tecnica della ginocchiata nelle parti intime	1	17	1d4 + tiro salvezza contro paralisi

Thac0 base: non ve lo dico, altrimenti capireste subito il livello



Note per l'interpretazione di Hitomi Watanashitozumi, tratte dal prologo della Commedia, in cui i personaggi si presentano al pubblico.

[Entra in scena con un triplo salto mortale atterrando in posizione di combattimento; esegue alcune mosse di arti marziali]

WAAAATATATATATATATATATATA! Tecnica dell'uccello di fuoco strinato!!

[una colonna di pietra (finta) messa lì appositamente si spezza in mille frammenti]

Io sono Hitomi Watanashitozumi, del clan Hinawa-shin¹. Dato che non mi stanno osservando posso rivelarvi alcuni segreti... Primo: non sono *un* ninja, bensì *una* ninja... eh eh eh, siete rimasti sorpresi? Per missioni speciali come queste ci vuole l'intuito femminile...

La seconda rivelazione è che... *[si toglie il cappuccio nero]* ...sono una *halfling*, nonostante tutti mi credano di razza gnomica! Esatto, sono qui su incarico del capo del mio clan, per spiare le mosse degli gnomi. Non che quegli stupidotti ci possano creare dei problemi, ma noi *halfling* cerchiamo sempre di essere informati su tutto e tutti. Abbiamo spie ovunque, lo sapevate?

Il mio compito è di scoprire tutto il possibile sugli altri membri di questa spedizione alla ricerca del Vaso da Notte di Dyuress, e di favorire lo status quo nel caso mi imbattessi in interferenze dagli altri regni.

Comunque lo spionaggio non è l'unica ragione per cui sono qui: c'è anche un motivo personale...

[assume uno sguardo pensieroso]

Dovete sapere che la mia famiglia è sempre stata segnata da un'antica maledizione: si tramanda, di generazione in

generazione, la profezia secondo cui "l'avvento dell'Oscuro porterà alla caduta del clan".

Ebbene, l'anno scorso il clan è caduto. Per l'esattezza, 45 dei suoi membri sono caduti in un profondo burrone, rimanendo ingessati all'ospedale per oltre 8 mesi.

Io conosco lo gnomo che ha causato la tragedia: portava una camicia hawaiana ed un colbacco; era stato ingaggiato per scacciare la cattiva sorte durante il ritrovamento dell'antico tesoro di famiglia.

Dopo l'incidente disse che eravamo noi a portare sfortuna. Ma sono sicura che, in realtà, avesse fatto uso di una suprema tecnica segreta sconosciuta al nostro popolo.

Ed è proprio per questo che mi trovo qui ora: mentre compio la mia missione di spionaggio in questo gruppo di strampalati, intendo avvicinare quello gnomo e farmi insegnare la Suprema Tecnica del Crollo Generalizzato.

[indica dietro le quinte]

Ho i miei buoni motivi per ritenere che Thurin Ieth-Sift sia lo gnomo che sto cercando: non indossa più l'hawaiana ed il colbacco, ma veste completamente di nero. Difficile che si tratti di una coincidenza, vero? Ho finalmente trovato l'Oscuro...

[indossa di nuovo il cappuccio]

E' giunto il momento di agire.

[getta a terra qualcosa e scompare nella nube di fumo che si genera immediatamente]

⁽¹⁾ Questi nomi finto-giapponesi sono clamorosamente inventati di sana pianta... si era capito?

Come utilizzare le schede

1. Stampare le quattro pagine per ciascun personaggio su fogli A4;
2. Accostare le due pagine di dati (quella con il nome in grosso a *sinistra*) e fotocopiarle creando una pagina A3 in orizzontale;
3. Accostare il disegno del personaggio (*a destra*) con il background (*a sinistra*) e fotocopiarli sul retro del foglio A3.
4. Il foglio va poi piegato al centro lasciando all'esterno il

