

## **Mercante Avventuriero**

Requisiti Primari: Carisma e Intelligenza.

Altri requisiti: Carisma e Intelligenza maggiori o uguali a 13, deve appartenere ad una classe specifica (la sua classe primaria).

Dadi Vita: asseconda del tipo di classe (il Mercante Avventuriero è una “superclasse” che si aggiunge a quella standard di un PG).

PE e Livello massimo: Il Mercante utilizza la propria tabella di progressione in PE riportata sotto e può raggiungere al massimo il 20° livello. Inoltre, i PE guadagnati come mercante devono essere conteggiati separatamente rispetto a quelli normalmente richiesti per avanzare nella classe primaria del personaggio (v. sotto).

Tiri Salvezza: asseconda del tipo di classe primaria.

THACO: asseconda del tipo di classe primaria.

Armature consentite: asseconda del tipo di classe primaria.

Armi consentite: asseconda del tipo di classe primaria.

Abilità Speciali: Usare trucchi speciali, qualsiasi altra abilità speciale asseconda del tipo di classe primaria.

Maestria nelle Armi: asseconda del tipo di classe primaria.

Abilità Generali obbligatorie: Contrattare (bonus), Contabilità e Finanza, Valutare.

### **Descrizione Generale**

Esistono molti tipi di commercianti nel mondo: i cosiddetti negozianti, che gestiscono una bottega, i venditori porta a porta, i commercianti da mercato cittadino, i grandi mercanti di import-export, coloro che si specializzano in merci esotiche, rare e preziose, e tanti altre tipologie di mercanti quanti sono gli infiniti modi di arricchirsi. Ci sono però alcuni individui che, vuoi per la loro maggiore grinta o per il loro gusto dell'avventura, cercano qualcosa di più del semplice scambio commerciale, e vogliono arricchirsi facendo nuove esperienze e imparando i segreti più nascosti del mestiere. Questi individui appartengono ad una casta privilegiata di “mercanti avventurieri” caratterizzata dall'astuzia superiore, da una sorta di fiuto infallibile per gli affari, da una maggiore capacità persuasiva e da un sesto senso molto sviluppato, tanto che spesso manifestano doti quasi soprannaturali. Per il mercante avventuriero è lecito guadagnare con ogni mezzo: anzi, più è avventuroso il mezzo, più stimolante è il guadagno.

I mercanti avventurieri passano la vita girando per il mondo alla ricerca di affari di ogni genere da cui ricavare il massimo profitto, sia che debba concludere trattative commerciali di import-export per merci comuni, sia che debba andare alla ricerca di tesori perduti o articoli preziosi e rari da rivendere al miglior offerente. Per un mercante avventuriero non basta guadagnare: l'importante è rischiare, giocare sul filo del rasoio e fare di tutto per ottenere il massimo vantaggio e primeggiare sui concorrenti. Non si tratta quindi di affaristi prudenti, che cercano di risparmiare

su ogni trattativa o di minimizzare le perdite, ma di mercanti spregiudicati (anche se non certamente stupidi o avventati) che quando possono mettono in gioco una posta alta per ricevere un guadagno altissimo.

Per diventare un mercante avventuriero, è sufficiente che un individuo diventi apprendista di una compagnia di commercio di fama mondiale, oppure di un mercante avventuriero, e che lo segua dappresso nei suoi viaggi e impari da lui i segreti del mestiere. Occorre notare tuttavia che i mercanti avventurieri e le gilde scelgono oculatamente gli apprendisti a cui insegnare i propri trucchi, per evitare che i segreti dei mercanti vengano diffusi anche tra i comuni commercianti (c'è un vero e proprio spirito di casta che unisce tra loro tutti i mercanti avventurieri del mondo, la maggioranza dei quali è darokiniana e minrothadese). Una volta ottenuti i primi guadagni in modo indipendente (ovvero accumulati sufficienti PEM per diventare mercante di 1° livello, vedi sotto), il personaggio potrà lasciare il suo mentore e cominciare un'attività commerciale in proprio (anche se questo viene fatto raramente, e solo molto avanti nella carriera, quando si hanno i mezzi finanziari sufficienti), continuando a viaggiare il più possibile e cercando sempre gli affari più redditizi (anche se pericolosi).

### **Poteri del Mercante Avventuriero**

Ogni mercante avventuriero, a differenza dei commercianti comuni, conosce perfettamente i cosiddetti “segreti del mestiere”, grazie all'esperienza e all'istruzione ricevuta all'interno della sua gilda o dal suo mercante istruttore, ed è quindi in grado di usare **trucchi speciali** che lo aiutano nel suo mestiere (vedi la Tabella 4.9 e le descrizioni seguenti dei trucchi magici per ulteriori dettagli). Questi trucchi sono simili a incantesimi pur senza essere veri e propri effetti magici: non sono scritti su pergamene o libri di magia, vengono appresi con l'esperienza, e il mercante riesce a usarli senza far ricorso a formule o elementi particolari, semplicemente applicando l'astuzia, l'esperienza e il carisma. Proprio perché non si tratta di magia di alcun tipo e non richiede studio ma solo esperienza e astuzia, chiunque può imparare i trucchi dei mercanti, sempre che abbia un'intelligenza e una presenza di spirito sufficiente (Intelligenza e Carisma di almeno 13 punti), e sempre sotto la tutela di un mercante avventuriero più esperto. I trucchi dei mercanti sono perciò espediti tramandati oralmente o appresi con l'esperienza, e non possono essere codificati o racchiusi in libri magici. Poiché non è un vero e proprio incantatore inoltre, il mercante non può incantare o usare oggetti magici tipici degli incantatori arcani o divini.

### **Trucchi Speciali Disponibili**

Qualsiasi mercante avventuriero conosce istintivamente solo il numero indicato di trucchi per ogni livello d'esperienza, senza poterlo ampliare imparando nuovi trucchi prima che sia passato di livello (come farebbe invece un mago che si procurasse nuovi incantesimi). Ciò significa che egli può scegliere

automaticamente i trucchi che conosce ogni volta che passa di livello tra quelli disponibili nella sua lista, senza doverli ricercare. Tuttavia, il numero di trucchi usabili ogni giorno è anche il numero massimo di trucchi che il mercante conosce (e questo limita quindi le sue possibilità di variare gli effetti prodotti).

Esempio: un mercante avventuriero di terzo livello conosce 2 incantesimi di 1° livello di potere ed uno di 2° livello, supponiamo *contare monete* e *occhio di falco* di 1° e *marcia veloce* di 2°. Potrà quindi scegliere se lanciare ogni giorno due volte *occhio di falco* e una *marcia veloce*, oppure due volte *contare monete* e una *marcia veloce*. Giunto al quarto livello acquisirà un ulteriore incantesimo di 2° automaticamente: supponiamo che scelga *individuare agguati*. A questo punto potrà variare anche le combinazioni degli incantesimi di 2° livello (lanciare due volte *marcia veloce* o *individuare agguati*, oppure una volta entrambi), e così via.

Il mercante avventuriero non può inventare nuovi trucchi speciali né creare oggetti che riproducano questi effetti, ma date le sue possibilità finanziarie potrà certamente acquistare o commissionare la creazione di oggetti magici dotati degli effetti di cui necessita. Una volta usati i trucchi disponibili nella giornata, il mercante deve riposare per almeno otto ore prima di poter avere nuovamente la presenza di spirito e la lucidità mentale per usare nuovamente i suoi trucchi.

### **Armi e Armature**

Il mercante avventuriero può utilizzare qualsiasi tipo di arma che la sua prima classe di appartenenza gli permetta. Infatti, visto che il mercante è una classe aggiuntiva (superclasse), praticamente qualsiasi individuo appartenente ad un'altra classe (che soddisfi i requisiti sopra indicati) può diventare un mercante avventuriero e imparare a usare i trucchi secondo la progressione indicata nella Tabella del Mercante Avventuriero.

Il mercante avventuriero può utilizzare solo le armature che la sua prima classe di appartenenza gli permette, ma non risente di interferenze nell'uso dei suoi trucchi se indossa armature di qualsiasi tipo.

### **Accumulare Punti Esperienza da Mercante (PEM)**

Come già accennato, il mercante avventuriero è una classe aggiuntiva rispetto alla prima classe di qualsiasi personaggio. Per questo occorre tenere separati i PE acquisiti come Mercante (chiamati PEM), da quelli guadagnati nella classe primaria (i normali PE). Infatti, il modo in cui un personaggio guadagna PEM è totalmente diverso da quello in cui guadagna PE in D&D (ovvero sconfiggendo nemici, risolvendo problemi e compiendo imprese sorprendenti).

I PEM si acquisiscono solo in base ai profitti acquisiti come mercante, ovvero in base ai soldi guadagnati comprando e vendendo merci di qualsiasi tipo. In questo caso, 1 moneta d'oro equivale a 1 PEM al fine di calcolare la progressione di livello come

mercante avventuriero. È possibile includere nel calcolo dei PEM anche il profitto della vendita di un oggetto magico, sia che questo sia stato creato o acquisito dal mercante (detraendo perciò la spesa dal ricavo totale, per calcolare l'effettivo guadagno), sia che sia stato trovato mediante avventure o l'impiego di avventurieri (detraendo dal ricavo totale qualsiasi tipo di spesa il mercante abbia dovuto sostenere per acquisire l'oggetto, come assoldare una banda di avventurieri o comperare vettovaglie e attrezzi appropriati all'impresa).

Occorre ribadire che i PEM vengono guadagnati in base al profitto ottenuto, non al costo della vendita finale (conta il guadagno, non il ricavo).

Esempio: Richard Corwyn, un guerriero mercante, compera a Corunglain due carri pieni di farina al prezzo di 1.200 m.o., con l'intento di andarli a vendere ad Athenos. Per proteggere il carico (visto che vuole essere sicuro di arrivare) assume una scorta di guardie e mercenari, e deve inoltre pagare il battello che farà transitare il carico lungo il Canale di Athenos, spendendo un totale di 200 m.o. Arrivato ad Athenos, Corwyn riesce a vendere il carico ad un prezzo di 2.000 m.o., il 2% del quale (ovvero 20 m.o.) deve versare alla sua gilda di appartenenza (per poter commerciare all'interno di Darokin). In questo caso perciò, il suo guadagno netto è di:  $2000 - (1200 + 200 + 20) = 580$  m.o. Questi sono anche i PEM che acquista in seguito a questa trattativa commerciale; qualsiasi azione compiuta per difendere la carovana (uccidere banditi, proteggere i cavalli, trovare una strada sicura, ecc.) gli frutta invece PE come guerriero.

A volte, un gruppo di mercanti preferisce unire le loro risorse in parti uguali per intraprendere un'impresa commerciale. In questo caso, i PEM guadagnati da ciascuno sono pari al valore complessivo del guadagno diviso per il numero di partecipanti nell'impresa (ciascuno guadagna la stessa percentuale). Se invece i membri del gruppo investissero nell'impresa quantità di denaro differenti, il guadagno dei vari partecipanti dovrebbe alla fine essere ripartito in percentuale in base alle quantità di denaro investite inizialmente.

Esempio: Corwyn, Jonas, Bull e Dayan si uniscono per comperare una nave da 40.000 m.o. da rivendere al governo. Ciascuno investe 10.000 m.o. nell'affare, e finiscono col rivendere la nave al governo per un totale di 52.000 m.o. Così, alla fine ciascuno guadagnerà:  $(52000 - 40000) / 4 = 3000$  m.o. (e PEM) a testa.

Se invece Corwyn avesse contribuito con 20.000 m.o. (50% del totale), Jonas con 10.000 (25%), e Bull e Dayan con 5.000 a testa (12,5% ognuno), alla fine, il guadagno complessivo di 12.000 m.o. avrebbe dovuto essere ripartito nel modo seguente: 6.000 m.o. (e PEM) a Corwyn, 3.000 m.o. (e PEM) a Jonas, e 1.500 m.o. (e PEM) rispettivamente a Bull e Dayan.

Infine, se un mercante avventuriero subisce un risucchio d'energia, sono i PE della sua classe primaria che vengono risucchiati, non i PEM. Questi ultimi rimangono sempre invariati, e non diminuiscono nel caso un mercante vada in perdita in un affare (ovvero spenda più di quanto ricava).

### Tabella di Progressione del Mercante Avventuriero

La tabella sottostante riporta la progressione per quanto riguarda i PEM e l'utilizzo quotidiano di trucchi speciali del mercante avventuriero (la lista di trucchi che può imparare è riportata di seguito). Si ricorda che il numero di trucchi speciali usabili quotidianamente dal mercante è anche il numero massimo di trucchi conosciuti dal mercante, e aumenta automaticamente all'avanzare di livello.

**Tabella di progressione del Mercante Avventuriero**

Livello	PEM	Trucchi speciali per livello di potere			
		1	2	3	4
1	2.500	1	–	–	–
2	5.000	2	–	–	–
3	10.000	2	1	–	–
4	20.000	2	2	–	–
5	40.000	3	2	–	–
6	80.000	3	2	1	–
7	150.000	3	3	1	–
8	300.000	4	3	2	–
9	750.000	4	3	2	1
10	1.500.000	4	4	2	1
11	3.000.000	5	4	3	1
12	6.000.000	5	4	3	2
13	12.000.000	5	5	3	2
14	25.000.000	6	5	4	3
15	50.000.000	6	5	4	3
16	75.000.000	7	6	4	3
17	100.000.000	8	6	5	3
18	125.000.000	9	6	5	4
19	150.000.000	10	7	5	4
20	175.000.000	10	8	6	4

### Lista dei Trucchi Speciali dei Mercanti

Tutti i trucchi speciali elencati nella tabella sottostante sono descritti di seguito. Per usare questi trucchi è sufficiente che il mercante compia l'azione corrispondente (parlare, osservare, pensare, ecc.) per un round, a meno che la descrizione del trucco non indichi diversamente. Nella descrizione dei trucchi viene elencato in *italico il nome in inglese del trucco*.

**Lista dei Trucchi speciali del Mercante Avventuriero**

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello
Calmare animali	Bloccare animali	Addestrare animali	Contabilità
Contare monete	Controllo del carico	Contrabbando	Controllo della carovana
Fiducia	Lingua d'argento	Inventario	Frode
Ignorare le condizioni stradali	Marcia veloce	Percepire menzogne	Resistenza alla magia
	Percepire la magia	Scopri trappole	
Occhio di falco	Prevedere agguati	Visione crepuscolare	
Orientamento	Richiamare la folla		
Percepire il male	Savoir faire		
Predire il tempo			
Resistere alle intemperie			
Stimare			

## PRIMO LIVELLO

### CALMARE ANIMALI

*Calm Animal*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un animale domestico

Durata: 1 turno per livello

Effetto: un animale domestico per turno

Questo trucco può essere utilizzato per calmare un animale domestico parlandogli in modo calmo e accarezzandolo. Esso non ha effetto su un animale selvatico, né su animali con cui il mercante non ha familiarità. È necessario un turno intero per calmare ciascun animale. Il trucco non funziona in circostanze particolarmente critiche: per esempio, un mulo da soma spaventato da un ramo che cade può essere calmato facilmente, mentre un cavallo attaccato da un mostro no. Per situazioni intermedie il DM può affidarsi ai dadi ( tiro Morale).

### CONTARE MONETE

*Count Coin*

Raggio: tocco

Area d'effetto: un contenitore o una pila di monete

Durata: 1 turno

Effetto: fino a 2.010 monete per livello

Questo trucco permette al mercante di sapere con esattezza a quanto ammonta una certa quantità di danaro presente in un determinato posto (una borsa, uno scrigno, una pila di monete, e così via), ma con le seguenti restrizioni: le monete devono essere tutte dello stesso tipo ed il mercante deve o prenderle in mano o far scorrere le sue mani su di esse. Si possono contare sino a 2000 monete per livello (per esempio, un mercante di 4° livello potrebbe servirsi di questo trucco per contare rapidamente sino a 8000 monete), e occorre un intero round per ogni mucchio di monete.

### FIDUCIA

*Trust*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il mercante

Durata: 1 turno per livello

Effetto: circonda il mercante di un'aura di affidabilità

Con questo trucco il mercante agisce in modo tale da apparire affidabile, ottenendo sempre la reazione più amichevole alle sue proposte. Per mantenere attivo l'effetto, il mercante non deve fare nulla che infranga la fiducia riposta in lui da coloro con i quali sta trattando. Il trucco è utile per ottenere la fiducia di persone che non si intende ingannare, ma non per raggirarle.

### IGNORARE LE CONDIZIONI STRADALI

*Ignore Roads*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una carovana

Durata: 12 ore

Effetto: ignora rallentamenti giornalieri della velocità di 1,5 km per livello del mercante

Questo trucco viene utilizzato coi conducenti e gli animali di una carovana per contrastare gli effetti di strade dissestate, che tenderebbero a rallentare la marcia. Il mercante aiuta la carovana a seguire il percorso più sicuro, e questo permette di risparmiare tempo. Il trucco riduce le penalità al movimento dovute alle cattive condizioni stradali di 1,5 chilometri (al giorno) per livello. Perciò, se una strada fangosa rallenterebbe normalmente una carovana di 6 km al giorno rispetto al movimento standard, un mercante di 3° livello che sappia *ignorare le condizioni stradali* ridurrebbe la penalità a soli 3 chilometri al giorno (il trucco cioè permette di "guadagnare" 3 km).

### OCCHIO DI FALCO

*Clear Sight*

Raggio: 1,5 km

Area d'effetto: sfera di 18 metri di diametro

Durata: 2 round per livello

Effetto: vede chiaramente un'area di 18 m di diametro entro 1,5 km di distanza

Con questo trucco il mercante sviluppa una capacità visiva talmente acuta che è in grado di vedere qualsiasi zona distante sino a 1,5 chilometri come se si trovasse a soli 6 metri da lui. L'area ingrandita è una sfera fissa di 18 metri di diametro.

### ORIENTAMENTO

*Orientation*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il mercante

Durata: 12 ore

Effetto: permette di individuare il nord

Con questo trucco il mercante è in grado di individuare in che direzione si trova il nord magnetico e di determinare la propria posizione su di una carta geografica. Se si viaggia a lungo col cattivo tempo, questo incantesimo può essere decisivo per giungere vivi a destinazione senza perdersi.

### PERCEPIRE IL MALE

*Detect Evil*

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 9 metri

Durata: 1 turno

Effetto: avverte il "male" entro 9 metri

Questo trucco dona al mercante un sesto senso che gli permette di percepire una presenza maligna

entro 9 metri da sé, senza vedere alcun alone luminescente circondare oggetti o persone: egli sente semplicemente una presenza nociva, senza capire però da quale punto esatto intorno a sé, né la distanza precisa (comunque entro 9 metri). Vengono definite “maligne” tutte quelle creature che vogliono nuocere al mercante, le creature o gli oggetti maledetti, i demoni e i non-morti.

## **PREDIRE IL TEMPO**

*Predict Weather*

Raggio: 0

Area d'effetto: diametro di 1,5 km per livello

Durata: istantanea

Effetto: mercante fa esatte previsioni meteorologiche

Questo trucco consente al mercante di prevedere le esatte condizioni meteorologiche delle prossime 12 ore, entro una zona di diametro di 1,5 km per livello da mercante. Ovviamente il mercante non può in alcun modo condizionare il tempo atmosferico a venire, ma solo anticiparlo.

## **RESISTERE ALLE INTEMPERIE**

*Resist Climate*

Raggio: tocco

Area d'effetto: 5 animali da soma o 2 carri per livello

Durata: 12 ore

Effetto: carri o animali si spostano più velocemente

Questo trucco permette ad una carovana o a un gruppo di viaggiatori su strada di contrastare gli effetti rallentanti del freddo, del caldo, delle tempeste e di avverse condizioni climatiche grazie alle indicazioni del mercante. Il trucco riduce le penalità al movimento di 1,5 chilometri al giorno per livello del mercante, ma può influenzare solo 5 animali da soma, oppure 2 carri, per ogni livello del mercante. Per esempio, un mercante di 5° livello potrebbe servirsi di questo trucco per ridurre di 7,5 chilometri al giorno gli effetti negativi sul movimento dovuti ad un temporale, per 25 animali da soma oppure 10 carri.

## **STIMARE**

*Evaluate*

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: una merce

Durata: 1 turno

Effetto: esamina merci entro 3 metri dal mercante

Questo trucco permette al mercante di esaminare qualunque merce entro 3 metri per proprio livello, riuscendo a capire in termini generali la quantità, la qualità ed il valore degli oggetti. Se l'articolo da valutare è una creatura (per esempio un cavallo da guerra, un orso addestrato o persino uno schiavo) oppure un oggetto magico, la precisione della valutazione sarà variabile ( $\pm 10\%$  rispetto alla cifra reale). Questa capacità è ottima per individuare prodotti scadenti, materiali di bassa qualità, contraffazioni,

imitazioni ed altre frodi. Il mercante però non è in grado di smascherare oggetti alterati o modificati magicamente, né di valutare il prezzo di artefatti e grandi costruzioni.

## **SECONDO LIVELLO**

### **BLOCCARE ANIMALI**

*Hold Animal*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: animali domestici da soma

Durata: 1 turno

Effetto: paralizza 1 DV animali da soma per livello

Questo trucco permette al mercante di bloccare completamente un certo numero di animali comuni da soma. Il mercante può influenzare 1 DV di animali per proprio livello (da mercante), e l'incantesimo funziona solo su animali da soma addomesticati, quali muli, cavalli, cammelli, elefanti e buoi. Il mercante deve avere familiarità con l'animale da bloccare, e questi ultimi non ottengono alcun TS per evitare l'effetto. Il trucco viene di solito usato nei casi di emergenza, come quando un gruppo di animali rischia di fuggire trascinando con sé il carro che sta trainando. Se si usa questo trucco con un animale spaventato, c'è 1 possibilità su 6 che muoia sul colpo.

### **CONTROLLO DEL CARICO**

*Check Load*

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un carro

Durata: 1 turno per livello

Effetto: il mercante esamina un carro per turno e capisce se è stato caricato bene

Questo trucco permette al mercante di capire se un carro o un altro mezzo di trasporto è stato caricato nel modo più appropriato. Se il trucco viene usato prima della partenza ed in seguito una volta ogni dieci giorni, il mercante può ignorare gli effetti di uno “spostamento del carico” (vedi Gazetteer 11, *The Republic of Darokin*, per i dettagli sull'organizzazione delle carovane e i rischi dei viaggi). È possibile esaminare al massimo un carro per turno.

### **LINGUA D'ARGENTO**

*Silver Tongue*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il mercante

Durata: 1 turno

Effetto: inganna gli interlocutori

Questo trucco permette al mercante di ingannare i suoi interlocutori senza timore di essere scoperto. Coloro che parlano con il mercante credono a quasi tutto ciò che viene loro detto. Il DM dovrà soppesare le informazioni del mercante e decidere se è

necessario talora permettere un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali; prove di *Percepire inganni* non riescono a smascherare una bugia raccontata grazie alla *lingua d'argento*. Un'affermazione del tipo "Questo pugnale è il migliore mai creato in tutta Darokin" non permetterebbe alcun Tiro Salvezza, mentre una come "Questo pugnale è stato usato da Karinda il Possente per uccidere il Drago del Mare delle Tempeste" certamente sì.

## MARCIA VELOCE

*Quicken Pace*

Raggio: tocco

Area d'effetto: una carovana

Durata: 12 ore

Effetto: aumenta la velocità di una carovana

Questo trucco permette di aumentare la velocità di una carovana. Il mercante può aumentare il ritmo di marcia di 3 chilometri al giorno per livello. Per esempio, un mercante di 8° livello potrebbe aumentare il movimento della sua carovana di 24 Km al giorno.

## PERCEPIRE LA MAGIA

*Detect Magic*

Raggio: 0

Area d'effetto: 3 metri

Durata: 1 turno

Effetto: individua il magico entro 3 metri

Questo trucco dona al mercante una sorta di sesto senso che lo avverte della presenza di qualcosa di magico entro 3 metri da sé, senza però vedere alcun alone luminescente circondare oggetti o persone. Se si concentra attivamente su un oggetto o una persona, il mercante può capire se sia magico o meno, anche se non comprende la natura della magia che lo circonda; si può esaminare in tal modo un bersaglio al round.

## PREVEDERE AGGUATI

*Detect Ambush*

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 1,5 km

Durata: 1 turno

Effetto: individua imboscate entro 1,5 km per livello

Questo trucco innesca una sorta di sesto senso che scatta non appena il mercante giunge entro 1,5 chilometri dal luogo di un'imboscata o di un analogo attacco di sorpresa (il mercante avverte cioè la presenza di un'imboscata non appena i briganti si avvicinano a meno di 1,5 chilometri). La durata indicata è il tempo massimo in cui il sesto senso resta attivo; se la durata ha termine, bisogna lanciare di nuovo l'incantesimo per continuare ad essere protetti. Qualora si individui un'imboscata, la posizione esatta sarà localizzata solo a 400 metri di distanza.

## RICHIAMARE LA FOLLA

*Crowd Summoning*

Raggio: 0

Area d'effetto: 7,5 metri per livello

Durata: 1 turno per livello

Effetto: richiama possibili acquirenti

Con questo trucco il mercante riesce a richiamare tutte le persone presenti entro 7,5 metri per livello verso il mercante stesso, mettendolo al centro dell'attenzione. Pertanto, un mercante può attirare l'attenzione dei compratori in un mercato affollato e caotico, aumentando così potenzialmente il numero degli acquirenti. Non è concesso alcun Tiro Salvezza per evitare questo effetto, che tuttavia non impone agli spettatori di rimanere ad ascoltare il mercante se, dopo un minuto, non ritengono che abbia qualcosa di importante da offrire loro. Non è possibile usare questo trucco nel caso il mercante si trovi in una situazione di pericolo (come nel mezzo di una battaglia).

## SAVOIR FAIRE

*Savior Faire*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il mercante

Durata: 1 turno per livello

Effetto: il mercante diventa un perfetto ospite

Questo trucco permette al mercante di ambientarsi in mezzo a un qualunque gruppo di individui, permettendogli di acquistare istintivamente e temporaneamente alcuni modi di fare comuni agli astanti. Per esempio, se venisse utilizzato mentre il mercante presenza ad un ballo formale nel palazzo del Granduca di Karameikos, l'effetto lo renderebbe un elegante ballerino ed un ospite interessante. D'altra parte, se fosse utilizzato mentre il mercante se ne sta seduto in una taverna del porto di Akesoli, otterrebbe una certa resistenza alle bevande alcoliche, conoscerebbe una serie di colorite imprecazioni da marinaio e le parole di qualche canzonaccia da osteria.

## TERZO LIVELLO

### ADDESTRARE ANIMALI

*Charme Animal*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un animale

Durata: 1 giorno per livello

Effetto: addestra 1 DV di animali x liv per un compito

Questo trucco permette al mercante di servirsi di un animale non addestrato e neppure addomesticato per trascinare un carro o un trasportare un carico. Il mercante può addestrare fino ad 1 DV di animali per livello. Le creature magiche o fantastiche non possono essere addomesticate, mentre gli altri animali hanno diritto ad un Tiro Salvezza contro Incantesimi mentali per evitarne gli effetti. Qualora vengano influenzati

animali insoliti, bisogna ricordare che non sempre sono disponibili finimenti adeguati, e che l'animale potrebbe essere inadatto al compito cui è stato assegnato.

## **CONTRABBANDO**

*Smuggling*

Raggio: 9 metri

Area d'effetto: un oggetto per livello

Durata: 1 turno per livello

Effetto: cela oggetti entro 9 mt

Questo trucco permette al mercante di nascondere fino a un oggetto per livello tra quelli presenti entro 9 metri in modo che non possano essere trovati con mezzi comuni né tramite incantesimi divinatori per la durata indicata. Naturalmente questa capacità presuppone la presenza nella zona di luoghi ove nascondere gli oggetti (a giudizio del DM). Fino a che dura l'effetto, questi oggetti si considerano introvabili, ma al termine della durata è possibile scoprirli normalmente o magicamente (probabilmente si spostano, oppure il nascondiglio cede, ecc.) Ad esempio, il mercante potrebbe decidere di nascondere i registri contraffatti nel suo ufficio per non farli scoprire dagli ufficiali, oppure nascondere oggetti contrabbandati in uno scomparto segreto o un doppio fondo per ingannare gli ispettori doganali o i briganti.

## **INVENTARIO**

*Inventory*

Raggio: 3 metri

Area d'effetto: un "contenitore"

Durata: 3 turni

Effetto: determina il contenuto di un contenitore

Questo trucco permette al mercante di conoscere (dopo averlo studiato per un turno intero) l'esatto contenuto di un carro, di una carrozza, di una sezione di magazzino o di un altro luogo in cui siano stipate delle merci. Gli oggetti che si trovano dentro casse sigillate, barili e altri contenitori chiusi, non possono essere individuati a meno che i contenitori non fossero aperti al momento dell'ispezione.

## **PERCEPIRE MENZOGNE**

*Detect Lie*

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio di 3 metri

Durata: 1 turno per livello

Effetto: individua le menzogne entro 3 metri

Grazie a questo trucco il mercante è in grado di capire quando qualcuno entro 3 metri sta mentendo (anche se sta mentendo a qualcun altro e non al mercante stesso). Il mercante individua anche l'omissione deliberata di importanti informazioni o le risposte volutamente evasive, ma non gli errori commessi in buona fede, né è in grado di discernere menzogne raccontate in una lingua sconosciuta.

## **SCOPRI TRAPPOLE**

*Find Traps*

Raggio: 0

Area d'effetto: raggio visivo entro 9 metri

Durata: 2 turni

Effetto: individua le trappole entro 9 metri

Grazie a questo trucco il mercante è in grado di individuare tutte le trappole (magiche e normali) presenti entro 9 metri ed esposte alla sua visuale fintanto che dura l'effetto del trucco. Il mercante non vede strani auri intorno agli oggetti, ma istintivamente capisce se un determinato oggetto o zona cela una trappola, anche se non è al corrente della sua esatta natura né del modo per disinnescarla. È chiaro che se il mercante non riesce a vedere il trucco è inefficace.

## **VISIONE CREPUSCOLARE**

*Infravision*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il mercante

Durata: 1 ora per livello

Effetto: visione perfetta entro un raggio di 18 metri

Questo trucco permette al mercante di acuire la propria vista e di riuscire a vedere perfettamente come e fosse giorno anche in presenza della luce più flebile. Per la durata dell'incantesimo, l'individuo è in grado di vedere perfettamente tutto ciò che lo circonda in un raggio di 18 metri (escluse creature invisibili), purché sia presente entro questo raggio una minima fonte di luce (anche una candela).

## **QUARTO LIVELLO**

### **CONTABILITÀ**

*Accounting*

Raggio: 0

Area d'effetto: solo il mercante

Durata: 1 turno

Effetto: rivela al mercante errori di contabilità e le sue risorse finanziarie

Questo trucco permette ad un mercante di visionare molto rapidamente delle registrazioni finanziarie, individuando errori accidentali o tentativi deliberati di falso in bilancio. Inoltre, il personaggio può determinare sempre esattamente la propria situazione finanziaria (debiti e crediti).

### **CONTROLLO DELLA CAROVANA**

*Check Caravan*

Raggio: 18 metri

Area d'effetto: una carovana

Durata: 1 ora

Effetto: individua difetti o sabotaggi in una carovana

Questo trucco permette al mercante di individuare difetti nascosti o tentativi di sabotaggio in

una carovana e nel carico da essa trasportato. Il mercante “avverte” che c’è qualcosa che non va per il verso giusto, e può focalizzare la sua attenzione sul problema fin quando non scopre di cosa si tratta. Ruote danneggiate, corde logore, animali malati, casse imballate in modo scorretto, barili che perdono e documenti falsi sono tutte cose che possono essere individuati. Benché questa capacità non offra la certezza di un viaggio sicuro, tuttavia riduce di molto la possibilità che si verifichi un incidente.

## **FRODE**

*Embezzle*

Raggio: tocco

Area d’effetto: un registro contabile

Durata: permanente

Effetto: “occultare” somme pari a 100 m.o. per livello

Con questo trucco il mercante può falsificare le registrazioni finanziarie per nascondere gli illeciti commessi nel corso dei suoi affari. L’effetto può essere utilizzato per ingannare gli esattori delle tasse, raggirare i doganieri, o nascondere un furto. Il personaggio può far “svanire” fino a 100 m.o. per livello in questo modo, e la frode non può essere scoperta con normali controlli; solo chi possa far affidamento sul trucco *contabilità* può scoprirla, a patto

che chi lo usa sia di livello superiore come Mercante a chi ha usato *frode*. Il denaro ottenuto illecitamente grazie all’uso di questo incantesimo non contribuisce a far guadagnare PEM.

## **RESISTENZA ALLA MAGIA**

*Resist Magic*

Raggio: 0

Area d’effetto: solo il mercante

Durata: 1 turno per livello

Effetto: 50% di resistenza alla magia contro certi effetti

Questo trucco attribuisce al mercante una resistenza alla magia del 50% (ovvero la possibilità di ignorare del tutto un effetto magico se realizza col d% un numero inferiore o pari a 50), ma solo contro incantesimi e effetti magici utilizzati per ottenere un vantaggio su di lui negli affari. Per esempio, questo incantesimo protegge il personaggio da un altro mercante che sta utilizzando *charme persone* per ottenere un prezzo di favore, ma non lo protegge dall’analogo incantesimo in una normale situazione di combattimento. È il DM a decidere in quali specifiche situazioni siano applicabili gli effetti di questo incantesimo.