

# Tra un'Avventura e l'Altra

Tra i viaggi nei sotterranei e le battaglie contro antiche malvagità, gli avventurieri hanno bisogno di tempo per riposare, recuperare e prepararsi per la prossima avventura. Molti avventurieri possono impiegare questo tempo per svolgere altri compiti, come costruire armi o armature, svolgere ricerche o spendere il denaro faticosamente guadagnato. In alcuni casi, il passaggio del tempo è qualcosa che avviene con poca celebrazione o descrizione. Quando inizia una nuova avventura, l'Arbitro può semplicemente dichiarare che è passato un certo ammontare di tempo e ti permetterà di descrivere in termini generali come lo ha trascorso il tuo personaggio. In altre occasioni, l'Arbitro potrebbe voler tenere traccia del tempo passato, giacché potrebbero mettersi in movimento altri eventi a te ancora ignoti.

## Spese dello Stile di Vita

Tra un'avventura e l'altra, scegli una specifica qualità della vita e paga il costo del mantenimento di quello stile di vita, come descritto nel capitolo 5. Condurre un particolare stile di vita non ha grandi effetti sul tuo personaggio, ma il tuo stile di vita potrebbe influenzare il modo in cui altri individui e gruppi reagiranno nei tuoi confronti. Ad esempio, se conduci uno stile di vita aristocratico, potrebbe essere più facile per te influenzare i nobili della città che se vivessi in povertà.

## Attività Fuori Servizio

Tra un'avventura e l'altra, l'Arbitro potrebbe chiederti cosa sta facendo il tuo personaggio durante questo periodo fuori servizio. I periodi fuori servizio possono variare in durata, ma ogni attività fuori servizio richiede un certo numero di giorni per essere completata prima che tu ne possa trarre beneficio, e almeno 8 ore ogni giorno devono essere impiegate nell'attività fuori servizio perché la giornata possa venire conteggiata. I giorni non devono essere consecutivi. Se hai più dell'ammontare minimo di giorni da spendere, puoi continuare a svolgere la stessa attività per più tempo, o iniziare una nuova attività fuori servizio. Sono possibili anche attività fuori servizio al di fuori di quelle presentate di seguito. Se vuoi che il tuo personaggio spenda il suo tempo fuori servizio a svolgere attività non coperte da queste regole, parlane prima con l'Arbitro.

## Addestramento

Puoi spendere il tempo tra le avventure per apprendere una nuova lingua o addestrarti con un set di attrezzi. L'Arbitro può introdurre ulteriori opzioni di addestramento. Per prima cosa, devi trovare un istruttore disposto ad insegnarti. L'Arbitro determina quanto tempo richieda, e se sono necessarie una o più prove di abilità. L'addestramento dura 250 giorni e costa 1 mo al giorno. Dopo aver speso l'ammontare di tempo e denaro richiesto, apprenderai la nuova lingua o otterrai la competenza con il nuovo attrezzo.

## Costruire

Puoi costruire oggetti non magici, incluso equipaggiamento da avventura e opere d'arte. Devi essere competente con gli attrezzi collegati all'oggetto che vuoi provare a costruire (di solito gli attrezzi da artigiano). Per costruire l'oggetto potresti anche aver bisogno di accesso a materiali o posti speciali. Ad esempio, per costruire una spada o un'armatura, una persona con la competenza con gli attrezzi da fabbro avrebbe bisogno di una forgia. Per ogni giorno fuori servizio speso a costruire, puoi costruire uno o più oggetti per un valore totale di mercato che non superi 5 mo, e devi spendere materie prime del valore pari a metà del valore totale di mercato prodotto. Se qualcosa che vuoi costruire ha un valore di mercato superiore a 5 mo, puoi fare progressi ogni giorno in incrementi di 5 mo fino a quando non raggiungerai il valore di mercato dell'oggetto. Ad esempio, puoi costruire un'armatura di piastre (valore di mercato 1.500 mo) in 300 giorni. Più personaggi possono combinare i loro sforzi per costruire un singolo oggetto, purché tutti i personaggi abbiano la competenza con gli attrezzi richiesti e stiano lavorando assieme nello stesso posto. Ogni personaggio contribuisce 5 mo di valore per ogni giorno speso nella costruzione dell'oggetto. Ad esempio, tre personaggi con la competenza negli strumenti richiesta e la strumentazione appropriata possono costruire un'armatura di piastre in 100 giorni, per un costo totale di 750 mo. Mentre costruisci, puoi mantenere uno stile di vita modesto senza dover pagare 1 mo al giorno, o uno stile di vita confortevole a metà del costo normale (vedi capitolo 5 per maggiori informazioni sulle spese degli stili di vita).

## Creare Oggetti Magici

La creazione di un oggetto magico è un compito lungo e costoso. Per cominciare, un personaggio deve possedere una formula che descriva la costruzione dell'oggetto. Il personaggio deve essere anche un incantatore con slot incantesimo e deve essere in grado di eseguire qualsiasi incantesimo che l'oggetto possa produrre. Inoltre, il personaggio deve soddisfare un requisito minimo di livello determinato dalla rarità dell'oggetto, come mostrato sulla tabella Creare Oggetti Magici.

L'Arbitro può decidere che per la loro creazione certi oggetti richiedano anche materiali o luoghi speciali.

### Creare Oggetti Magici

Rarità dell'Oggetto	Costo di Creazione	Livello Minimo
Comune	100 mo	3°
Non comune	500 mo	3°
Raro	5.000 mo	6°
Molto raro	50.000 mo	11°
Leggendario	500.000 mo	17°

Un oggetto ha un costo di creazione specificato nella tabella Creare Oggetti Magici (dimezzare il costo per un oggetto consumabile, come una pozione o una pergamena). Un personaggio impegnato nella costruzione di un oggetto magico effettua progressi in incrementi da 25 mo, spendendo quella cifra ogni giorno di lavoro finché il costo totale non sarà stato soddisfatto. Si assume che il personaggio lavori per 8 ore al giorno. Quindi, creare un oggetto magico non comune richiede 20 giorni e 500 mo. L'Arbitro è libero di modificare questi costi per adattarli alle esigenze della sua campagna.

Se l'oggetto che sta venendo creato produce un incantesimo, il creatore deve spendere uno slot incantesimo del livello dell'incantesimo per ogni giorno del processo di creazione. Le componenti materiali dell'incantesimo devono essere sempre a portata di mano durante tutto il processo. Se l'incantesimo normalmente consuma queste componenti, esse verranno consumate dal processo di creazione. Se l'oggetto sarà in grado di produrre l'incantesimo solo una volta, come per le *pergamene degli incantesimi*, le componenti saranno consumate solo una volta nel processo di creazione. Altrimenti, le componenti vengono consumate una volta per ogni giorno del processo di creazione dell'oggetto. Più personaggi possono combinare i loro sforzi per creare un oggetto magico se ciascuno di loro soddisfa i requisiti di livello. Ciascun personaggio può contribuire incantesimi, slot incantesimo e componenti, purché tutti partecipino durante l'intero processo di creazione. Ogni personaggio può contribuire per l'equivalente di 25 mo di lavoro per ciascun giorno trascorso ad aiutare nella costruzione dell'oggetto.

Normalmente, un personaggio che svolge questa attività crea uno degli oggetti magici già conosciuti nella campagna, ma l'Arbitro può concedere la creazione di oggetti magici totalmente nuovi.

Mentre costruisce un oggetto magico, il personaggio può mantenere uno stile di vita modesto senza dover pagare 1 mo al giorno, o uno stile di vita confortevole pagando la metà del normale costo.

## Diffondere Voci

Smuovere l'opinione pubblica può essere un ottimo modo per abbattere un antagonista o promuovere un amico.

Diffondere voci è un modo efficiente, sebbene spesso sottovalutato, di raggiungere questi obiettivi. Delle chiacchiere ben piazzate possono incrementare la posizione sociale di un individuo all'interno di una comunità o implicare una persona in uno scandalo. Una voce deve essere semplice, concreta e difficile da screditare. Una chiacchiera efficace deve essere anche credibile, e giocare su quello che le persone vogliono credere riguardo il soggetto in questione.

Diffondere una voce su di un individuo o un'organizzazione richiede un numero di giorni che varia in base alle dimensioni della comunità, come mostrato sulla tabella Diffondere Voci. In un paese o città, il tempo trascorso deve essere continuo. Se il personaggio diffonde la voce per dieci giorni, scompare per partecipare ad un'avventura per un'altra manciata di giorni e poi ritorna, le voci saranno svanite, dato che si nutrono di una costante ripetizione.

### Diffondere Voci

Dimensioni dell'Insediamento	Tempo Richiesto
Villaggio	2d6 giorni
Paese	4d6 giorni
Città	6d6 giorni

## Dirigere un'Attività

Gli avventurieri potrebbero ritrovarsi proprietari di un'attività che non ha nulla a che fare con l'esplorazione di sotterranei o il salvare il mondo. Un personaggio potrebbe ereditare un negozio da fabbro, o la compagnia potrebbe ricevere un appezzamento di terra o una taverna come ricompensa. Se tengono all'attività, i personaggi potrebbero trascorrere il periodo tra le avventure a mantenerla e preoccuparsi che lavori senza problemi. Un personaggio tira un d20 e somma il numero di giorni spesi su questa attività fuori servizio diviso 5 (arrotondare per eccesso, massimo 30 giorni, per un bonus massimo di +6), poi compara il totale sulla tabella Dirigere un'Attività per determinare cosa accade.

Se al personaggio è richiesto di pagare una cifra come risultato del tiro sulla tabella e non riesce a sostenerla, l'attività inizierà a fallire. Per ogni debito non pagato in questa maniera, il personaggio subirà una penalità di -2 ai successivi tiri su questa tabella.

### Dirigere un'Attività

d20 + Livello / 5	Risultato
1-4	Devi pagare una volta e mezza il costo di mantenimento dell'attività per ciascun giorno trascorso.
5-6	Devi pagare il pieno costo di mantenimento dell'attività per ciascun giorno trascorso.
7-8	Devi pagare metà del costo di mantenimento dell'attività per ciascun giorno trascorso. I profitti coprono l'altra metà.
9-12	L'attività copre i propri costi di mantenimento per ciascun giorno trascorso.
13-16	L'attività copre i propri costi di mantenimento per ciascun giorno trascorso. Produce un profitto di 1d6 x 5 mo.
17-18	L'attività copre i propri costi di mantenimento per ciascun giorno trascorso. Produce un profitto di 2d8 x 5 mo.
19 o più	L'attività copre i propri costi di mantenimento per ciascun giorno trascorso. Produce un profitto di 3d10 x 5 mo.

## Divertimenti

I personaggi possono trascorrere il loro periodo fuori servizio impegnati in varie attività di intrattenimento come partecipare a feste, ubriacarsi, giocare d'azzardo o qualsiasi altra cosa li aiuti a digerire i pericoli dell'avventura.

Un personaggio che si dà ai divertimenti spende soldi come se mantenesse uno stile di vita ricco. Al termine del periodo trascorso a divertirsi, il giocatore tira il d20 e vi somma un quinto del livello del personaggio (arrotondato per eccesso), e poi compara il totale alla tabella Divertimenti per determinare cosa accada al personaggio (Oppure sarà l'Arbitro a scegliere).

### Divertimenti

d20 + Livello / 5	Risultato
1-2	Al termine del periodo fuori servizio vieni imprigionato per 1d4 giorni con l'accusa di comportamento inappropriato e disturbo della quiete pubblica. Puoi pagare una multa di 10 mo per evitare la galera, o puoi tentare di resistere all'arresto.
3-4	Recuperi i sensi in uno strano posto senza ricordi di come sei finito lì, e sei stato derubato di 3d6 x 5 mo.
5-6	Ti sei fatto un nemico. Questa persona, attività o organizzazione adesso ti è ostile. L'Arbitro determina chi sia la parte offesa. Tu decidi come l'hai offesa.
7-8	Sei colto in un intrigo romantico. Tira un d20. Da 1-5, la storia finisce male. Da 6-10, la storia finisce in maniera amichevole. Da 11-20, la storia è ancora in atto. Sarai tu a determinare l'identità del soggetto del tuo amore, sottoposto all'approvazione dell'Arbitro. Se la storia d'amore finisce male, potresti ottenere un nuovo difetto. Se termina bene o è ancora in atto, il tuo nuovo interesse d'amore potrebbe rappresentare un nuovo legame.
9-16	Ottieni una modesta vincita al gioco d'azzardo e recuperi le spese del tuo stile di vita per il periodo trascorso a divertirti.
17-18	Ottieni una modesta vincita al gioco d'azzardo. Recuperi le spese del tuo stile di vita per il periodo trascorso a divertirti e ottieni 1d20 x 4 mo.
19 o più	Vinci una piccola fortuna al gioco d'azzardo. Recuperi le spese del tuo stile di vita per il periodo trascorso a divertirti e ottieni 4d6 x 10 mo. Le tue vicende nel periodo fuori servizio diventano argomento di leggende locali.

## Edificare una Roccaforte

Un personaggio può trascorrere il tempo tra un'avventura e l'altra a costruire una roccaforte. Prima che l'opera inizi, il personaggio deve acquistare un appezzamento di terra. Se la tenuta si trova all'interno di un regno o simile dominio, il personaggio avrà bisogno di una carta reale (un documento legale che conferisca il permesso di controllare la tenuta in nome della corona), un conferimento di terra (un documento legale che affida la custodia del territorio al personaggio finché questi rimarrà fedele alla corona), o un decreto (un documento legale che agisca da prova di proprietà). La terra può essere ottenuta anche tramite eredità o altri metodi.

Le carte reali e i conferimenti di terra sono di solito conferiti dalla corona come ricompensa del fedele servizio arrecato, ma possono anche essere acquistati. I decreti vengono acquistati o ereditati. Una piccola tenuta potrebbe essere venduta per poco meno di 100 mo o fino ad un massimo di 1.000 mo. Una grande tenuta potrebbe costare 5.000 mo o più, se mai fosse in vendita.

Una volta ottenuta la terra, il personaggio deve ingaggiare operai e acquistare materiale da costruzione. La tabella Costruire una Roccaforte mostra il costo della costruzione della roccaforte (comprensivo di materiale e operai) e l'ammontare di tempo richiesto, purché il personaggio impieghi l'attività fuori servizio per supervisionare la costruzione. Il lavoro prosegue anche in assenza del personaggio, ma ogni giorno di assenza del personaggio aggiungerà 3 giorni al tempo di costruzione.

### Edificare una Roccaforte

Roccaforte	Costo di Costruzione	Tempo di Costruzione
Abbazia	50.000 mo	400 giorni
Avamposto o forte	15.000 mo	100 giorni
Loggia della gilda, paese o città	5.000 mo	60 giorni
Palazzo o grande castello	500.000 mo	1.200 giorni
Posto di scambio	5.000 mo	60 giorni
Rocca o piccolo castello	50.000 mo	400 giorni
Tempio	50.000 mo	400 giorni
Tenuta nobiliare senza maniero	25.000 mo	150 giorni
Torre, fortificata	15.000 mo	100 giorni

## Guadagnare Fama

Un personaggio può trascorrere il periodo fuori attività a migliorare la sua reputazione con una specifica organizzazione (vedi "Fama" nelle *Regole Varianti*). Tra un'avventura e l'altra, il personaggio svolge dei compiti di piccola importanza per l'organizzazione e socializza con i suoi membri. Dopo aver perseguito queste attività per un numero di giorni totali pari alla sua fama attuale moltiplicata per 10, la fama del personaggio aumenta di 1.

## Praticare una Professione

Tra un'avventura e l'altra puoi lavorare, mantenendo così uno stile di vita modesto senza dover pagare 1 mo al giorno (vedi capitolo 5 per maggiori informazioni sulle spese degli stili di vita). Questo beneficio perdura finché continui a praticare la tua professione.

Se sei un membro di un'organizzazione che può fornire ingaggi remunerativi, come un tempio o una gilda di ladri, ottieni sostegno sufficiente per condurre invece uno stile di vita confortevole.

Se sei competente nella qualità Intrattenimento e metti in uso le tue capacità di intrattenitore fuori servizio, guadagnerai abbastanza da mantenere invece uno stile di vita ricco.

## Recuperare

Puoi usare il periodo fuori servizio tra le avventure per recuperare da una ferita debilitante, malattia o veleno. Dopo tre giorni fuori servizio spesi a recuperare, puoi effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15. Se riesci, puoi scegliere uno dei seguenti risultati:

- Termina un effetto che ti impedisce di recuperare punti ferita
- Per le prossime 24 ore, ottieni vantaggio sui tiri salvezza contro una malattia o veleno di cui stai soffrendo

## Ricerca

Il tempo trascorso tra le avventure è una grande possibilità per svolgere ricerche e comprendere i misteri che si sono presentati nel corso della campagna. La ricerca comprende lo studio di tomi polverosi e pergamene ammuffite in una biblioteca oppure comprare da bere alla gente del posto per raccogliere dalle loro labbra notizie e chiacchiere di paese. Quando inizi la tua ricerca, l'Arbitro determina se l'informazione è disponibile, in quanti giorni fuori servizio la troverai, e se ci sono delle restrizioni sulla tua ricerca (ad esempio, il bisogno di trovare uno specifico individuo, tomo o posto). L'Arbitro può anche richiedere che tu esegua una o più prove di abilità, come una prova di Intelligenza (Investigazione) per trovare indizi che portano alle informazioni che cerchi, o una prova di Carisma (Persuasione) per ottenere l'aiuto di una persona. Una volta soddisfatte queste condizioni, se l'informazione è disponibile, la potrai apprendere. Per ogni giorno di ricerca, devi spendere 1 mo per coprire le tue spese. Questo costo è in aggiunta alle normali spese per lo stile di vita (come discusso nel capitolo 5).

## Svolgere Riti Sacri

Un personaggio religioso può trascorrere il periodo tra le avventure a svolgere riti sacri in un tempio affiliato ad un dio che venera. Tra i riti, il personaggio trascorre del tempo a meditare e pregare.

Un personaggio che sia un sacerdote del tempio può guidare questi riti, che possono comprendere matrimoni, funerali e ordinazioni. Un laico, può offrire sacrifici al tempio o assistere un sacerdote durante un rito.

Un personaggio che trascorra almeno 10 giorni a svolgere riti sacri ottiene ispirazione all'inizio del giorno successivo e per ognuno dei prossimi 2d6 giorni.

## Vendere Oggetti Magici

Poche sono le persone che possono permettersi di acquistare un oggetto magico, e meno ancora sono quelle che sanno come trovarne uno. Gli avventurieri sono individui eccezionali in questo campo in virtù della loro professione.

Un personaggio che entri in possesso di un oggetto magico comune, non comune, raro o molto raro che desidera vendere può trascorrere il periodo fuori servizio a cercare un acquirente. L'attività fuori servizio può essere svolta solo in città o altro luogo dove si possono incontrare individui ricchi interessati all'acquisto di oggetti magici. Gli oggetti magici leggendari e gli artefatti senza prezzo non possono essere venduti fuori servizio. Trovare qualcuno che acquisti un oggetto del genere può essere la fonte di un'avventura o cerca. Per ogni oggetto vendibile, il personaggio effettua una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 20 per trovare gli acquirenti. Un altro personaggio può usare il proprio periodo fuori servizio per assisterlo nella ricerca, dando vantaggio alla prova. Se la prova fallisce, dopo 10 giorni di ricerche non si sarà trovato nessun acquirente per l'oggetto. Se la prova riesce, l'acquirente per l'oggetto è stato trovato dopo un numero di giorni basato sulla rarità dell'oggetto, come indicato sulla tabella Oggetti Magici Vendibili.

Un personaggio può tentare di trovare acquirenti per più di un oggetto magico alla volta. Sebbene ciò richieda più prove di Intelligenza (Investigazione) le ricerche avvengono simultaneamente, e il risultato di più fallimenti o successi non si somma.

Per ogni oggetto che il personaggio desidera vendere, il giocatore tira un d20 e consulta la tabella Vendere un Oggetto Magico. Il personaggio effettua anche una prova di Carisma (Persuasione) e somma il totale della prova diviso 5 (arrotondare per eccesso) al tiro sulla tabella Vendere un Oggetto. Il totale risultante determina quello che l'acquirente offre di pagare per l'oggetto.

Sta a l'Arbitro determinare l'identità dell'acquirente. A volte gli acquirenti si procurano oggetti magici rari o molto rari tramite intermediari, per assicurarsi di mantenere il riserbo sulla propria identità. Se l'acquirente è ambiguo, sta all'Arbitro decidere se ciò possa comportare conseguenze legali o meno alla compagnia.

## Oggetti Magici Vendibili

Rarità	Prezzo Base	Giorni per Trovare Acquirente	Modificatore al Tiro d20*
Comune	100 mo	1d4	+2
Non comune	500 mo	1d6	+0
Raro	5.000 mo	1d8	-2
Molto raro	50.000 mo	1d10	-4

\* Applicare questo modificatore alla tabella Vendere un Oggetto Magico.

## Vendere un Oggetto Magico

d20 + modificatori	Trovi...
4 o meno	Un acquirente che offre un decimo del prezzo base.
5-8	Un acquirente che offre un quarto del prezzo base, e un acquirente ambiguo che offre la metà del prezzo base.
9-16	Un acquirente che offre metà del prezzo base, e un acquirente ambiguo che offre il prezzo base.
17-18	Un acquirente che offre il prezzo base.
19 o più	Un acquirente ambiguo che offre una volta e mezzo il prezzo base, senza porre domande.

## Variante: Addestrarsi per Ottenere Livelli

Come regola variante, i personaggi possono trascorrere il periodo fuori servizio ad addestrarsi o studiare per ottenere i benefici di un nuovo livello. Se si sceglie questa opzione, una volta che un personaggio ha guadagnato punti esperienza sufficienti per raggiungere un nuovo livello, deve addestrarsi per un numero di giorni prima di ottenere i privilegi di classe associati al nuovo livello.

Il periodo di addestramento dipende dal livello ottenuto, come mostrato sulla tabella Addestramento per Ottenere Livelli. Il costo di addestramento è per il periodo di addestramento totale.

## Addestramento per Ottenere Livelli

Livello Ottenuto	Tempo di Addestramento	Costo di Addestramento
2°-4°	10 giorni	20 mo
5°-10°	20 giorni	40 mo
11°-16°	30 giorni	60 mo
17°-20°	40 giorni	80 mo