

# Erudito

Nuovo Kit per D&D  
Di Marco Dalmonte

Requisiti Primari: Intelligenza.

Altri requisiti: Punteggio di Intelligenza maggiore o uguale a 14, Allineamento morale Legale o Neutrale.

Classi accessibili: qualsiasi classe di incantatore (arcano o divino) può diventare un Erudito, compresi i PNG che esercitano la professione di saggi e sapienti

Abilità Speciali: Poliglotta, Sfere di conoscenza (2°)

Abilità Generali obbligatorie: Linguistica, due Conoscenze.

## Descrizione Generale

Esistono individui che ricercano il sapere e la conoscenza come fonte massima di potere, e dedicano la loro vita intera ad accumulare un vasto patrimonio di scritti e a potenziare la propria memoria per contenere tante informazioni quanto quelle di una biblioteca cittadina. Per costoro ogni provento derivante da attività lavorative o lucrative deve essere destinato ad accrescere il proprio patrimonio intellettuale, poiché non v'è cosa più preziosa dell'educazione e della conoscenza. Questo è il sentiero degli Eruditi.

Gli Eruditi si distinguono per la loro dedizione alla ricerca della conoscenza, per la quale sono disposti a spendere tutti i loro averi, visto che il sapere non ha prezzo. Essi possiedono notevoli doti mnemoniche e una tendenza a focalizzarsi con dedizione e rigore sullo studio della conoscenza scritta. Una biblioteca o una collezione di volumi di qualsiasi argomento sono considerate vere e propri tesori da custodire e a cui attingere in continuazione. È quindi normale che il primo istinto di ogni erudito sia di ampliare la propria collezione libraria, mentre il secondo sia di custodirla anche a rischio della vita. E laddove non esistano volumi che riportano le nozioni che apprende nel corso delle sue esperienze, è l'erudito stesso che provvede a scrivere pagine e pagine di grimori, saggi e resoconti che poi cerca di condividere col resto del mondo e in particolare con la comunità degli eruditi con cui è in contatto, proprio per diffondere e ampliare la conoscenza.

Un individuo inizia la propria carriera come erudito seguendo un naturale istinto che lo porta a desiderare di conoscere e ottenere informazioni su qualsiasi argomento dello scibile umano e non umano. È infatti la curiosità la prima e più importante molla che spinge le azioni di ogni erudito. Gran parte degli eruditi sono autodidatti, mentre altri abbracciano questo sentiero in quanto allievi di grandi sapienti che hanno insegnato loro i segreti dell'universo e instillato nei propri discepoli la passione per la cultura e l'erudizione.

Molti eruditi vivono nei centri del sapere e della civiltà, ove siano facilmente accessibili grandi biblioteche e mercanti in grado di procurare loro i tomi più ricercati e preziosi. Una piccola parte di eruditi invece preferisce ricercare di persona le conoscenze a cui aspirano e diventano pertanto dei viaggiatori stagionati, degli incalliti vagabondi, che spesso si associano a mercanti, esploratori e avventurieri per beneficiare della protezione e compagnia di questi uomini di mondo per scoprirne i misteri e le bellezze.



## Poteri dell'Erudito

Grazie alla sua esperienza e alla sua intelligenza, l'erudito è un **Poliglotta naturale** e riesce ad apprendere l'idioma delle civiltà con cui si trova a contatto molto in fretta, tanto che acquisisce una lingua bonus ogni 4 livelli (arrotondando per difetto) tra quelle che ha sentito parlare più spesso.

Un erudito si specializza nella ricerca e nello studio di miti e leggende, e di tutto ciò che riguarda la conoscenza in genere. Egli diventa ben presto una vera e propria enciclopedia vivente ed ha accesso a varie **Sfere di conoscenza**, ovvero campi dello scibile umano a cui può accedere per ricavare preziose informazioni. Grazie alle sue ricerche continue e alla sua buona memoria, l'erudito è un vero e proprio ricettacolo di informazioni riguardanti ogni campo dello scibile umano, concentrandosi specialmente sui campi di maggior interesse in base alle sue attività. A partire dal 2° livello egli ha accesso alle cosiddette sfere di conoscenza, ovvero campi di studio in cui specializzarsi e a cui attingere per avere informazioni generiche o specifiche. In pratica, l'erudito deve scegliere una sfera come proprio campo preferito, mentre le altre raggruppano conoscenze per lui secondarie. Le sfere di conoscenza tra cui è possibile scegliere sono le seguenti:

<b>Arti</b>	<b>Civiltà</b>
Calligrafia	Araldica
Canto	Codici e Leggi
Danza	Etichetta
Musica	Geografia locale
Pittura e Tatuaggio	Politica
Poesia e Prosa	Religione
Scultura	Società ( <i>Con. comunità</i> )
Teatro e Recitazione	Storia e Leggende

<b>Occulto</b>	<b>Scienze</b>
Antropologia fantastica	Alchimia
Conoscenze arcane	Astronomia
Divinazione	Economia e Finanza
Ecologia planare	Erboristeria
Etologia mostruosa	Filosofia e Logica
Geografia planare	Geologia
Magia arcana	Matematica e Geometria
Magia clericale	Medicina
Magia druidica	Metallurgia
Magia sciamanica	Strategia e Tattica
Oneiromanzia	Tanatologia
Spiritismo	Tossicologia

Ogni campo all'interno di una sfera fa riferimento ad una particolare abilità generale omonima a cui l'erudito ha accesso in virtù dei suoi studi enciclopedici. Le uniche eccezioni sono le seguenti:

*Oneiromanzia*: la capacità di interpretare i sogni per fare previsioni sul futuro o capire le paure di un individuo. È anche possibile determinare se qualcuno stia influenzando i sogni di un individuo.

*Storia e leggende*: conoscenza della storia ufficiale e delle leggende di una razza o nazione (v. abilità generali omonime).

Con l'accumularsi dell'esperienza, le conoscenze che acquista sono sempre più mirate alla sua sfera preferita, aumentando quindi la sua probabilità di sapere qualcosa riguardo ad essa, e si allargano le conoscenze relative alle altre sfere (dette minori), come mostra la tabella seguente. In pratica, a determinati livelli il personaggio acquista una conoscenza generica di una sfera minore, oltre ad una conoscenza più dettagliata di campi specifici all'interno della sfera preferita o di una sfera minore (mantenendo sempre un rapporto di 2 a 1 tra i campi specifici in sfera preferita e in sfere minori), come mostra la tabella seguente:

Livello	Sfere minori	Campi specif.
2	0	1
4	1	2
6	1	3
8	1	4
10	2	5
12	2	6
14	2	7
16	3	8
18	3	9
20	3	10

Quando l'erudito vuole sapere qualcosa riguardo ad un determinato argomento, deve prima verificare che esso sia attinente alle sue sfere di conoscenza, e poi il giocatore può effettuare un tiro percentuale

confrontandolo con il valore appropriato in base al tipo di domanda a cui si vuole rispondere (Generale o Specifica) e al tipo di quesito posto (fuori sfera, in sfera minore o in quella preferita, o in un campo specifico) e aggiungendo il proprio livello per determinare la probabilità finale di conoscenza:

Domanda è:	Generale	Specifica
Fuori sfera	20% / 30%	10% / 20%
In sfera minore	30% / 40%	20% / 30%
In sfera preferita	40% / 60%	30% / 50%
In campo specifico	+15%	+10%

Il primo numero riportato è la percentuale di conoscenza "a memoria" (ovvero la probabilità che il personaggio conosca già la risposta alla sua domanda senza ulteriori ricerche), mentre la seconda indica la probabilità di trovare la risposta desiderata dopo una ricerca accurata (tra i testi dell'erudito o in una biblioteca). Se la domanda riguarda un campo specifico, occorre aggiungere il bonus percentuale al valore fisso relativo alla sfera a cui appartiene la domanda (se in sfera preferita o minore). Ad esempio, una domanda generica in sfera preferita e campo specifico ha una probabilità base del 55% + livello dell'erudito di essere conosciuta direttamente, e del 75% + livello dell'erudito di essere trovata dopo qualche ricerca. Se fosse stata una domanda generica in un campo specifico di una sfera minore, le probabilità di base sarebbero state 45% e 55% + livello dell'erudito.

Il tempo della ricerca varia in base all'esattezza della risposta cercata: 1d6 ore per domande generiche, 1d6 giorni per quelle specifiche (la metà del tempo con una favorevole prova sull'abilità *Bibliotecnologia*).

Naturalmente se il personaggio possiede un'abilità generale appropriata (come *Storia*, *Miti e leggende*, ecc.), può effettuare una prova di abilità anziché un tiro %, in base al valore più favorevole.

**Esempio:** Ranion è un mago erudito di 8° livello. La sua sfera preferita è Occulto (campi di specializzazione: Antropologia mostruosa, Etologia mostruosa e Spiritismo), mentre la sfera minore scelta è Scienze (campo di specializzazione: Alchimia). In questo momento sta cercando di ricordare se un demone urlante sia immune alle armi normali, e si tratta quindi di una conoscenza abbastanza generica. Ciò significa che la probabilità di ricordare l'informazione è del 63%, e se mai dovesse fallire, potrebbe cercare nei suoi appunti o in una biblioteca con una probabilità di riuscita del 83%. Nel caso invece avesse voluto sapere dettagliatamente tutti i poteri o le debolezze del demone, allora si sarebbe trattato di una conoscenza specifica (48% di ricordarla immediatamente, 68% se ricercata in biblioteca).