**GILDA DELLE OMBRE MENTALI**

Negli angoli bui della città, uno sfuggente gruppo di spie esercita il suo mestiere con prodigiosa abilità e incantesimi mentali.

La Gilda delle Ombre Mentali è una banda di ladri/incantatori di alto livello che sfruttano le loro varie serie di abilità per mantenere l’anonimato mentre accettano commissioni da mecenati ricchi e influenti, anche se ancor più segretamente lavorano per il Re e controllano i gruppi più potenti del Regno, I Segugi ed il Conclave della Conoscenza. La gilda non ha una singola specialità; molte delle sue missioni riguardano il furto di oggetti di valore o scoprire informazioni preziose.

Anche se sono ben contente di impegnarsi in attività quali il ladrocinio e il ricatto, le ombre mentali non sono completamente malvagie. Si tengono lontane dall’assassinio a meno che non stiano vendicando un attacco deliberato.

A causa dell’incerta reputazione della gilda e della spaventosa combinazione di abilità che possiedono i suoi membri, ben pochi desiderano opporsi alle ombre mentali, e solo alcuni possono permettersi le loro tariffe.

**Unirsi alla Gilda delle ombre mentali:**

L’esclusiva Gilda delle Ombre Mentali è restia a garantire l’associazione come membri anche ai candidati più fidati, in quanto non possono far scoprire a nessuno il loro rapporto con il Re ed infatti solo i membri di più alto rango ne sono a conoscenza.

L’associazione è solo a invito, e i membri esistenti della gilda prendono tempo per essere sicuri delle capacità e della lealtà di ogni membro potenziale. Siccome quanti hanno una predilezione sia per la furtività che per le arti arcane sono rari, la Gilda delle Ombre Mentali è attenta a controllare tali individui all’interno della città. Una volta che le varie capacità di un candidato si sono sviluppate fino al punto da qualificarsi per la classe di prestigio del Mistificatore Arcano, la gilda decide se estendere o meno l’invito. Queste decisioni sono complesse e dipendono principalmente dalle personalità degli attuali membri della gilda, e il DM ha una notevole discrezionalità quando risolve tali inviti.

**Benefici del personaggio:** I personaggi che appartengono alla Gilda delle Ombre Mentali ottengono un bonus di +4 alle prove di raccogliere informazioni quando sono nella città di origine della gilda e un bonus di +2 nelle altre città che ospitano una sede della gilda, e hanno accesso diretto a due o tre rifugi segreti ben nascosti all’interno della città. Questi benefici non devono essere presi alla leggera e dipendono dalla buona opinione degli altri membri della gilda. Questi privilegi vengono subito revocati a qualsiasi membro che discuta apertamente della gilda con non membri, a prescindere che l’atto sia commesso volontariamente o per incompetenza.

**Tipico membro:** Siccome i suoi membri sono pochi ed estremamente abili, la Gilda delle Ombre Mentali non ha un tipico membro di esempio.

**Classi di prestigio:** Mistificatore Arcano, Ombra danzante o classi psioniche.

**Sapere della gilda:** Nonostante l’attenzione con cui i membri individuali mantengono segrete le loro attività, alcune dicerie e racconti sulle gesta della Gilda delle Ombre Mentali hanno raggiunto la popolazione comune. La più comune di queste dicerie narra della storia di un nobile che denunciò pubblicamente la gilda e destinò molta della sua ricchezza personale per trovare e distruggere il gruppo. Il nobile non solo perse la sua fortuna per un misterioso gruppo di ladri, ma dimenticò anche di avere ma posseduto una tale fortuna o potere. La storia narra che il nobile lavora ancora oggi pacificamente nella sua città come modesto commerciante, inconsapevole del fatto che i suoi ricordi siano in realtà il risultato di un’attenta manipolazione da parte delle ombre mentali.

1. TIPO: Rete di spie
2. QG: Settore 4/4
3. ALLINEAMENTO: N
4. DIMENSIONI: Piccola (Le organizzazioni piccole non esistono nei borghi e nei piccoli insediamenti) (MO come grande)
5. POPOLAZIONE, RISORE E DEMOGRAFIA:
   1. **Piccolo insediamento:**
      1. Membri dell’ organizzazione: Nessuno
   2. **Borgo**
      1. Membri dell’organizzazione: Nessuno
   3. **Villaggio**
      1. Membri dell’organizzazione: 1 (Quelli presenti in “quell’insediamento” non quelli totali)
      2. Limite MO: 200 (MO che i membri dell’insediamento possono permettersi di spendere in una settimana, per un qualsiasi oggetto o come ricompensa per una quest)
      3. MO in contanti: 80
   4. **Piccolo paese**
      1. Membri dell’organizzazione: 5
      2. Limite MO: 800
      3. MO in contanti: 380
   5. **Grande paese**
      1. Membri dell’organizzazione: 10
      2. Razze: Stesse della comunità
      3. Limite MO: 3’000
      4. MO in contanti: 1’100
   6. **Piccola città**
      1. Membri dell’organizzazione: 21
      2. Limite MO: 15’000
      3. MO in contanti: 9’300
   7. **Grande città**
      1. Membri dell’organizzazione: 31
      2. Limite MO: 40’000
      3. MO in contanti: 31’800
   8. **Metropoli**
      1. Membri dell’organizzazione: 92
      2. Limite MO: 100’000
      3. MO in contanti: 71’167