

Labyrinth Lord

EDIZIONE AVANZATA

I personaggi, i mostri e le magie del gioco di ruolo fantasy avanzato

di Daniel Proctor



Goblinoid Games

Prefazione

La maggior parte dei giocatori, che predilige la “vecchia scuola” o la “nuova scuola”, è d'accordo sul fatto che la prima edizione avanzata del gioco di ruolo fantasy più famoso del mondo avesse un'atmosfera unica. Infatti, la retorica pubblicitaria delle edizioni successive ha tentato di vendere l'idea che l'atmosfera fosse stata mantenuta anche nella terza edizione e oltre. C'era qualcosa in tutti quei mostri, classi, oggetti magici, incantesimi e nell'atteggiamento verso la creazione dei dungeon che aggiungeva una profondità particolare al gioco. I demoni e i diavoli più noti erano gli arcinemici da tenere in considerazione. Il sistema, per quanto confuso ed eclettico per gli standard moderni, aveva quei piccoli dettagli in più che donavano longevità alle ambientazioni.

Alcune delle mie migliori partite sono state giocate con le regole della prima edizione, ma quando penso al modo in cui io e i miei amici abbiamo sempre giocato ad “advanced”, questo era essenzialmente simile al gioco classico originale, cioè *Labyrinth Lord*, con più mostri, tesori, classi e solo alcune regole aggiuntive. Quindi l'obiettivo nello scrivere l'Edizione Avanzata (LLEA) è stato quello di creare un'espansione di *Labyrinth Lord* che possedesse gli elementi del gioco “advanced” senza alterare le meccaniche più semplici e chiare del gioco base. Penso che sarete d'accordo sul fatto che ci sono riuscito.

Questo manuale presenta le regole base della prima edizione, tutte come Open Game Content, e insieme a *Labyrinth Lord* forma una vasta fonte di contenuto libero per tutti e per sempre. Questo è un periodo interessante per i fan della vecchia scuola, probabilmente il migliore dalla metà degli anni '80, poiché avere a disposizione un materiale del genere è stato solo un pio desiderio fino a che non è arrivata la Open Game License. Ora chiunque può usufruire di questo materiale, contribuendo a modo suo a questo hobby, e le tecnologie dell'autopubblicazione permettono a tutti di produrre lavori di alta qualità e di distribuirli. Grazie al mio lavoro e a quello di molti altri, nessuno dovrà mai più rinunciare alla sua edizione preferita. Nei prossimi anni basterà cercare altro materiale compatibile presso la Goblinoid Games e i suoi partner in continuo aumento.

Purtroppo, proprio mentre prendevamo in mano le sorti del nostro destino di giocatori, dedicandoci alla conservazione dei giochi del passato, ci è stato ricordato che il tempo continua a scorrere inesorabile. Altri pionieri di questo hobby ci hanno lasciato. Ho dedicato le opere precedenti a Tom Moldvay ed E. Gary Gygax, ma mentre questo manuale veniva pianificato e scritto abbiamo perso un altro gigante, Dave Arneson. Vorrei avere potuto incontrare Dave. Non posso fare a meno di pensare che Dave sia vissuto nell'ombra di Gary, dal momento che non ha mai avuto tutto il riconoscimento che ha ricevuto quest'ultimo.

Eppure, il nostro hobby e il gioco di ruolo fantasy più famoso del mondo sono stati ideati da Dave. È stato lui che per primo ha portato dei coraggiosi avventurieri in umidi labirinti in cerca di fama e ricchezza. Quando giriamo il gomito di un viscido tunnel temendo ciò che potrebbe attenderci in agguato stiamo ereditando la visione di Dave di un nuovo tipo di gioco. Chi ha familiarità con la storia di Dave, di Gary, della TSR e delle origini della divisione tra gioco classico e “advanced”, potrebbe vedere una certa ironia nel fatto che sto dedicando questo libro a Dave Arneson. Si tratta di un gesto di riconoscimento scarso e inadeguato per quest'uomo, ma lo offro con sincerità.

Dan Proctor

Gennaio 2010

Dedicato alla memoria di Dave Arneson

RINGRAZIAMENTI

Abbiamo un debito incolmabile con quelli che hanno creato le basi su cui poggia questo manuale, inclusi Tom Moldvay, Dave Cook, Steve Marsh, E. Gary Gygax, Dave Arneson, Frank Mentzer, J. Eric Holmes, Rob Kuntz, Tim Kask e molti altri. Questo lavoro non sarebbe stato possibile senza l'apporto di Ryan Dancey e della Wizards of the Coast, Inc., che hanno creato l'Open Game License e reso disponibile il System Reference Document per la open gaming community. Molte grazie a David Macauley per aver donato il suo tempo aiutandoci in vari modi. Grazie a Steve Zieser, Sean Aaberg e Jeremy Pea per aver prestato il loro eccezionale talento artistico allo scopo di dare a questo manuale il suo aspetto. Grazie infine ai playtester, che hanno aiutato a raffinare questo manuale, rendendolo un solido supplemento per *Labyrinth Lord*.

PLAYTESTER

Scott Coppock, Mike Klein, Kelly Lawson, Becky Coppock, Dan Lawson, Steve Zieser, Keziah Clopton, Bradeep Ncube, Mirk Jedger, Justin Samuels, Sven Tardigan, Benson Mandela, Jonathan Prell, David Prell, Larry Miller, Cecelia Jimenez, Scott "PeelSeel2" Abraham, David Kalet, Chris Beyer, Kalle Nieland, Laura Peplow, Terry Winter, Sam Schrant, Roger Timperley, Megan Timperley

Copertina di Steve Zieser, illustrazioni interne di Steve Zieser, Sean Aaberg e Jeremy Pea ♦ Impaginazione e design di Daniel Proctor ♦ Editing e controllo qualità di David Macauley e Daniel Proctor ♦ copyright 2009-2011 Daniel Proctor ♦ Traduzione italiana di Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi e Roberto Pecoraro ♦ Editing della versione italiana di Tito Leati ♦ Controllo qualità italiano di Valter Carignano, Francesco Citarella, Alberto Guerini, Diego Iovane, Aniello Napodano, Gaetano Nastri, Angela Priore e Ciro Sacco ♦ *Labyrinth Lord*TM, *Advanced Labyrinth Lord*TM, *Mutant Future*TM e *Goblinoid Games*TM sono marchi di Daniel Proctor ♦ Parte dell'artwork copyright Steve Zieser, usato con permesso ♦ Parte dell'artwork copyright Sean Aaberg, usato con permesso ♦ Parte dell'artwork copyright Jeremy Pea, usato con permesso di ♦ Questo volume viene pubblicato secondo i termini della Open Game License versione 1.0a, © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

www.goblinoidgames.com

Versione italiana, dicembre 2010

Errata Giugno 2024 (I): <http://garysentus.blogspot.com>

Indice

SEZIONE 1 - Personaggi avanzati	4	SEZIONE 5 - Nuove regole	143
Come usare questo libro.....	4	Regole per il combattimento	143
Gli attributi dei personaggi.....	4	Veleno	143
Gli attributi primari.....	6	Paralisi e stordimento	144
Scegliere una classe	6	Vista	144
I punti ferita.....	6	Invisibilità	144
Le razze dei personaggi.....	6	Mescolare le pozioni.....	145
ELFI.....	6	Incantatori umanoidi	145
GNOMI.....	7	Cosmologia (regola opzionale)	145
HALFLING	7	SEZIONE 6 - Le tabelle dei labirinti	148
MEZZELFI.....	8	L'atmosfera dei labirinti	148
MEZZORCHETTI	8	Trappole	148
NANI	8	Dettagli	148
UMANI	9	Incontri speciali.....	149
Le classi dei personaggi.....	9	Laboratorio e sala delle torture.....	150
ASSASSINO	9	Caratteri dei PnG.....	150
CHIERICO	12	Altezza e peso (regola opzionale).....	151
DRUIDO	13	Elenco dei mostri ordinati per DV	152
GUERRIERO.....	14		
ILLUSIONISTA	14		
LADRO.....	15		
MAGO	16		
MONACO	17		
PALADINO	18		
RAMINGO	19		
Dadi vita avanzati (regola opzionale).....	20		
Abilità secondarie (regola opzionale).....	20		
L'allineamento morale.....	20		
Il bene e il male (regola opzionale).....	21		
L'età (regola opzionale)	21		
I linguaggi.....	22		
Tiri salvezza avanzati.....	22		
Personaggi multiclasse.....	22		
Le eredità	23		
Il denaro e le monete	23		
L'equipaggiamento.....	23		
Descrizione dell'equipaggiamento.....	25		
Tiri per colpire dei personaggi	28		
SEZIONE 2 - Incantesimi avanzati	29		
Limitazioni al lancio degli incantesimi	29		
I tiri salvezza contro incantesimi	29		
Incantesimi invertibili.....	29		
Effetti cumulativi degli incantesimi	29		
Gli incantesimi iniziali	29		
Descrizioni degli incantesimi	30		
INCANTESIMI DEI CHIERICI	30		
INCANTESIMI DEI DRUIDI	40		
INCANTESIMI DEGLI ILLUSIONISTI.....	50		
INCANTESIMI DEI MAGHI.....	56		
LISTE DEGLI INCANTESIMI PER LIVELLO	84		
SEZIONE 3 - Nuovi oggetti magici	87		
Bacchette, bastoni e verghe	90		
Oggetti magici vari	92		
SEZIONE 4 - Nuovi mostri	105		
Incontri nella tana (regola opzionale)	105		
Elenco dei nuovi mostri	106		
DEMONI	109		
DIAVOLI.....	116		
Tiri per colpire dei mostri	142		

SEZIONE 1 - Personaggi avanzati

Come usare questo libro

LABYRINTH LORD™ Edizione Avanzata (LLEA) presenta una gamma di personaggi simile a quella della prima edizione del gioco di ruolo più famoso del mondo, ma perfettamente compatibile con il regolamento base di *Labyrinth Lord*.

Le Sezioni 1 e 2 di questo volume sono un sostituto, notevolmente ampliato e arricchito, delle Sezioni 2 e 3 del regolamento base di *Labyrinth Lord*. Rivolta a chi desidera riscoprire il feeling della prima edizione del gioco di ruolo fantasy classico, l'Edizione Avanzata aggiunge varietà senza nulla togliere alla semplicità. Termini, convenzioni e dadi di LLEA sono esattamente gli stessi del regolamento base.

Tutte le regole di questo supplemento sono opzionali. Il Signore dei Labirinti può decidere cosa aggiungere o meno alle sue avventure, scegliendo liberamente. Le classi e le razze presentate in LLEA sono state riprogettate in modo da poter essere usate insieme a personaggi creati con il regolamento base. È quindi possibile per un "Elfo" di *Labyrinth Lord* (quello che sarebbe un Mago/Guerriero secondo le regole di questo volume) giocare insieme a un "Chierico nano" e a un "Assassino mezzorchetto" di LLEA senza alcuna modifica. Questo vale per tutte le sette classi di *Labyrinth Lord*, cioè gli umani delle quattro classi principali, l'Elfo, il Nano e l'Halfling (questi ultimi due molto simili a guerrieri delle rispettive razze).

Uno dei concetti fondamentali di LLEA è la scelta di una combinazione di classe e razza per la creazione del PG (es. un "Guerriero halfling"), laddove nel regolamento base la razza è una classe a parte (semplicemente un "Halfling").

Gli attributi dei personaggi

Gli attributi dei personaggi devono essere determinati a caso. Si lanciano 3d6 per ogni attributo nell'ordine che segue. Solo il Signore dei Labirinti può permettere di fare altrimenti.

La **Forza (For)** indica la potenza muscolare e la prestanza fisica. Questo attributo è importante per guerrieri, raminghi e paladini perché li aiuta a prevalere in combattimento. Un alto punteggio di Forza aumenta la capacità di colpire e infliggere ferite negli scontri corpo a corpo e rende più facile forzare una porta bloccata.

Tabella della Forza

Punteggio	Modificatore per colpire, infliggere ferite e forzare porte*
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

* Tutti i colpi infliggono come minimo 1 ferita.

La **Destrezza (Des)** indica la coordinazione occhio-mano, l'agilità, i riflessi e l'equilibrio. È un attributo molto utile ai ladri e agli assassini. La Destrezza influenza la classe armatura (CA) e l'abilità con le armi da lancio. Può anche modificare il tiro d'iniziativa, cioè la capacità di un PG di agire per primo in combattimento (regola opzionale), e le abilità dei ladri.

Tabella della Destrezza

Punteggio	Mod. CA	Mod. lancio*	Mod. iniziativa**	Mod. Ladro***
3	+3	-3	-2	-60%
4-5	+2	-2	-1	-30%
6-8	+1	-1	-1	-15%
9-12	0	0	0	0
13-15	-1	+1	+1	0
16-17	-2	+2	+1	+5%
18	-3	+3	+2	+10%
19	-4	+3	+2	+15%

* Modificatore solo al tiro per colpire, non alle ferite inflitte.

** Modificatore applicato solo all'iniziativa individuale (opzionale).

*** Modificatore applicato a tutte le abilità dei ladri eccetto Sentire rumori. La probabilità non può mai essere meno di 1% o più di 99%.

La **Costituzione (Cos)** rappresenta la salute e la resistenza di un PG. Un bonus di Costituzione incrementa il numero dei punti ferita (pf), quindi è importante per tutte le classi. La Costituzione influenza la capacità di un PG di sopravvivere a effetti magici che mettono a dura prova l'integrità fisica, come il ritorno dalla morte e la trasformazione subitanea.

Tabella della Costituzione

Punteggio	Mod. pf per DV*	Mod. TS veleno	Sopr. resurr.	Sopr. shock
3	-3	-2	40%	35%
4	-2	-1	45%	40%
5	-2	-1	50%	45%
6	-1	0	55%	50%
7	-1	0	60%	55%
8	-1	0	65%	60%
9	0	0	70%	65%
10	0	0	75%	70%
11	0	0	80%	75%
12	0	0	85%	80%
13	+1	0	90%	85%
14	+1	0	92%	90%
15	+1	0	94%	93%
16	+2	0	96%	95%
17	+2	0	98%	97%
18	+3	0	100%	99%
19	+3 (+4)**	+1	100%	99%

* Per ogni dado vita un personaggio ottiene come minimo 1 punto ferita, indipendentemente dal modificatore.

** Solo per guerrieri, paladini e raminghi.

Note sulla Tabella della Costituzione

Sop. resurr. (sopravvivere alla resurrezione): ogni volta che si cerca di far tornare in vita un personaggio morto con *rianimare* o *resurrezione*, bisogna ottenere questa percentuale o meno tirando 1d100 altrimenti il tentativo fallisce. Se il tentativo fallisce, il personaggio resta morto e non si possono fare ulteriori tentativi per riportarlo in vita. Se il tentativo riesce con *rianimare*, il personaggio torna in vita ma perde permanentemente un punto di Costituzione.

Sop. shock (sopravvivere agli shock): ogni volta che la sua forma viene alterata con incantesimi o effetti di pietrificazione o metamorfosi (eccetto *autometamorfosi*), il personaggio deve ottenere questa percentuale o meno tirando 1d100, altrimenti viene sopraffatto dallo shock della trasformazione e muore. Si noti che questo tiro va effettuato sia quando un personaggio viene trasformato in pietra sia quando viene ritrasformato in carne.

L'**Intelligenza (Int)** indica la capacità di imparare, ricordare e ragionare. Il punteggio di Intelligenza determina la capacità di un personaggio di esprimersi nella sua lingua d'origine e di parlarne altre. Inoltre l'Intelligenza influenza il numero minimo e massimo di incantesimi per ogni livello che un Mago o Illusionista può conoscere.

Punteggio	Num. ling.	Cap. legg.	Prob. imp. inc.	Min inc.	Max inc.
3	0	no	20%	2	3
4-5	0	no	30%	2	4
6-7	0	½	35%	2	5
8	0	½	40%	3	6
9	0	sì	40%	3	6
10	0	sì	50%	4	7
11-12	0	sì	50%	4	7
13-14	+1	sì	70%	5	9
15	+1	sì	75%	6	11
16	+2	sì	75%	6	11
17	+2	sì	85%	7	Tutti
18	+3	sì	90%	7	Tutti

* Un personaggio parla la lingua comune degli umani (e degli halfling) e le sue lingue "razziali" (nel caso degli altri semiumani).

Note sulla Tabella dell'Intelligenza

Num. ling. (numero di linguaggi addizionali): i linguaggi aggiuntivi che un PG conosce quando viene creato.

Cap. legg. (capacità di leggere e scrivere): "no" significa che il PG è analfabeta, "½" significa che legge e scrive a fatica, "sì" significa che legge e scrive senza problemi.

Prob. imp. inc. (probabilità di imparare un incantesimo): ogni volta che un Mago o un Illusionista trova un incantesimo su un libro di magia o su una pergamena magica e desidera poterlo memorizzare, il giocatore deve tirare per vedere se il personaggio riesce a impararlo e a trascriverlo sul proprio libro di magia. La probabilità si determina in base al suo punteggio di Intelligenza. Ad esempio, un personaggio con Int 9 deve ottenere 40 o meno con 1d100 o non riuscirà a imparare l'incantesimo e non potrà memorizzarlo. Quando si fallisce per un particolare incantesimo, il personaggio potrà provare a impararlo di nuovo soltanto se usa un altro documento (pergamena e o libro di magia) e solo se si trova

sotto il numero minimo di incantesimi per livello concessi dalla sua Intelligenza (vedi sotto). Si assume che i personaggi abbiano già imparato gli incantesimi con cui iniziano il gioco al 1° livello.

Max inc. (numero massimo incantesimi): indica il numero massimo di incantesimi che un personaggio con quell'Intelligenza può avere nel proprio libro di magia per ogni livello. Una volta raggiunto il numero massimo incantesimi, il personaggio non potrà tirare per impararne altri, a meno che la sua Intelligenza non aumenti magicamente.

Min inc. (numero minimo incantesimi): indica il numero minimo di incantesimi che un qualsiasi personaggio con quell'Intelligenza deve essere in grado di imparare per ogni livello. Normalmente, un personaggio che tenta di imparare un incantesimo e non ci riesce non può più ritentare. Tuttavia, se un personaggio è sotto la soglia minima di incantesimi imparabili, può riprovare usando un altro documento (libro di magia o pergamena). Questa possibilità sussiste finché non si raggiunge il numero minimo di incantesimi per un dato livello.

La **Saggezza (Sag)** quantifica la volontà, il buon senso, la percezione e l'intuito. Mentre l'Intelligenza è la capacità di analizzare le informazioni, la Saggezza è la sensibilità all'ambiente circostante e al mondo spirituale. La Saggezza influisce sui tiri salvezza contro incantesimi ed effetti magici, ed è particolarmente importante per i chierici e i druidi, poiché influenza il numero di incantesimi loro concessi dalla divinità.

Tabella della Saggezza

Punteggio	Mod. TS magia*	Fall. inc.	Incantesimi extra			
			1	2	3	4
3	-3	20%	-	-	-	-
4-5	-2	20%	-	-	-	-
6-8	-1	20%	-	-	-	-
9	0	20%	-	-	-	-
10	0	15%	-	-	-	-
11	0	10%	-	-	-	-
12	0	5%	-	-	-	-
13	+1	0%	1	-	-	-
14	+1	0%	2	-	-	-
15	+1	0%	2	1	-	-
16	+2	0%	2	2	-	-
17	+2	0%	2	2	1	-
18	+3	0%	2	2	1	1
19	+4	0%	3	2	1	1

* Il modificatore si applica a tutti gli incantesimi e agli effetti prodotti da oggetti magici che non sono armi (compresi i bastoni e le verghe).

Note sulla Tabella della Saggezza

Fall. inc. (fallimento degli incantesimi): Quando un Chierico o un Druido con bassa Saggezza lancia un incantesimo, il Signore dei Labirinti lancia 1d100. Se il risultato è minore della percentuale indicata, l'incantesimo viene sprecato e non produce alcun effetto.

Incantesimi extra: Questi incantesimi sono disponibili per i chierici e i druidi (non per i maghi e gli illusionisti) con Saggezza alta. Gli incantesimi bonus diventano disponibili quando un personaggio è in grado di lanciare gli incantesimi di un dato livello. Questi incantesimi vengono aggiunti agli incantesimi normalmente memorizzabili dal personaggio.

Il **Carisma (Car)** indica il magnetismo personale, la capacità di persuasione, il portamento e l'attitudine al comando. È un attributo importante negli incontri in cui i mostri e i personaggi non giocanti possono reagire positivamente o negativamente. Influenza il morale dei personaggi non giocanti associati ai PG (seguaci o assoldati).

Tabella del Carisma

Punteggio	Modificatore reazione	Numero max seguaci	Morale seguaci
3	+2	1	4
4-5	+1	2	5
6-8	+1	3	6
9-12	0	4	7
13-15	-1	5	8
16-17	-1	6	9
18	-2	7	10

Gli attributi primari

Le classi dei personaggi, descritte più avanti in questa sezione, hanno un attributo primario. La tabella seguente indica gli effetti dell'attributo primario sui PX guadagnati:

Tabella dell'attributo primario

Punteggio	Modificatore PX*
3-5	-10%
6-8	-5%
9-12	0
13-15	+5%
16-18	+10%

* Quando gli attributi primari sono due, il punteggio del secondo attributo primario deve essere anch'esso sufficiente a ottenere un certo modificatore PX (vedi descrizioni delle classi).

Scegliere una classe

Una volta determinati gli attributi, il giocatore deve scegliere una classe. Tutte le classi hanno almeno un attributo primario e alcune hanno un punteggio minimo richiesto in uno o più attributi. Se l'attributo primario è sufficientemente alto, il personaggio riceve un bonus all'esperienza. A volte, un giocatore sceglierà una classe senza avere un punteggio sufficientemente alto in un attributo primario per ricevere il bonus esperienza. In questi casi, il giocatore può sacrificare 2 punti di un altro attributo per alzare di 1 punto quello primario. Questa operazione può essere fatta più di una volta, ma non può ridurre nessun attributo sotto un punteggio di 9.

Ci sono alcune restrizioni su come alzare o abbassare gli attributi. Nessun attributo può essere ridotto se è un attributo primario della propria classe, anche se ci sono alcuni punti "sacrificabili" sopra il minimo richiesto. La Destrezza può solo essere alzata, mai ridotta. La Costituzione e il Carisma non possono essere modificati in alcun modo.

I punti ferita

I punti ferita (pf) indicano la capacità di un personaggio di subire ferite prima di morire. Quando un personaggio o una creatura scende a 0 punti ferita o meno, muore. Ogni classe lancia un tipo di dado specifico per determinare i punti ferita (vedi "Le classi dei personaggi"). Si lancia un dado al primo livello, poi altri dadi vengono aggiunti al totale, uno per ogni livello di esperienza (se non specificato diversamente).

Una regola opzionale, che permette ai personaggi di primo livello di avere un minimo di resistenza, è rilanciare un risultato di 1 o 2 finché non si ottiene almeno 3. Questa e altre regole per migliorare i punti ferita dei PG devono sempre essere approvate dal Signore dei Labirinti.

Le razze dei personaggi

In *Labyrinth Lord Edizione Avanzata* ci sono due gruppi di razze, umani e semiumani. I semiumani appartengono a razze molto simili agli umani, ma hanno caratteristiche fisiche e capacità leggermente differenti. Le diverse razze di semiumani possono richiedere un punteggio minimo in uno o più attributi, che i giocatori devono soddisfare per creare personaggi appartenenti a esse. Un giocatore può creare un personaggio semiumano usando il regolamento base di *Labyrinth Lord*, se desidera. I semiumani creati con le regole di questo volume avranno il tiro per colpire, il tiro salvezza e le abilità del personaggio a seconda della classe, mentre la razza potrà conferire loro dei modificatori particolari.

I personaggi semiumani di LLEA, inoltre, possono essere "multiclasse", cioè scegliere non una ma due classi e ottenere una combinazione delle abilità di entrambe. L'esempio più diffuso è il "Mago-Guerriero elfo", che corrisponde più o meno al semplice "Elfo" del manuale base di *Labyrinth Lord*.

In ogni caso, un PG deve sempre soddisfare tutti i requisiti della razza e della classe (o delle classi) prescelte in termini di attributi. Prima di scegliere una razza, occorre controllare che gli attributi non siano troppo bassi o troppo alti rispetto ai valori indicati nei paragrafi seguenti. I punteggi tra parentesi indicano i valori massimi per i personaggi di sesso femminile (ad esempio, un elfo maschio può avere For 18, mentre una donna elfo può avere al massimo For 16).

I modificatori razziali agli attributi possono ovviamente essere usati per portare un attributo all'interno del campo utile alla scelta di una particolare razza (ad esempio, un PG con Cos 8 può scegliere di essere un nano, giacché il modificatore razziale gli farà avere Cos 9).

ELFI

Requisiti: Des 7, Cos 6, Int 9, Car 7
 Modificatori attributi: Des +1, Cos -1
 Min/Max attributi: For 3/18 (16), Des 7/19, Cos 6/18, Int 9/18, Sag 3/18, Car 7/18

Gli elfi hanno le orecchie a punta e sono esseri fatati agili e snelli. Hanno un aspetto molto variabile, quasi come gli umani, e si dice esistano diverse razze elfiche in terre lontane. Tipicamente pesano circa 55 chilogrammi e sono alti da 1.50m a 1.70m. Sebbene siano gente molto pacifica, che trae piacere dal buon cibo e dal gioco, gli elfi sono guerrieri molto abili e sanno usare bene la magia arcana.

Gli elfi hanno l'infravisione entro 18 metri e occhi acuti che permettono loro, quando cercano attivamente, di scoprire porte nascoste e segrete con 1-2 su 1d6. A causa del loro legame con la natura, gli elfi non sono soggetti alla paralisi inflitta dai ghouls. Sono inoltre immuni agli incantesimi di *sonno* e *charme*. Gli elfi possono parlare la lingua del loro allineamento, il comune, l'elfico, lo gnoll, l'hobgoblin e l'orchesco.

Gli elfi possono scegliere le classi seguenti, con i limiti di livello indicati.

Classi disponibili per gli elfi	
Classe	Limite di livello
Assassino	10
Chierico	7
Guerriero	10
Ladro	12
Mago	11

Gli elfi ladri ricevono i seguenti bonus e penalità alle abilità da Ladro.

Modificatori alle abilità dei ladri elfi	
Abilità	Modificatore
Scassinare serrature	-5%
Borseggiare	+5%
Muoversi silenziosamente	+7%
Nascondersi nelle ombre	+10%
Sentire rumori	+1*

* Gli elfi hanno più probabilità di sentire rumori. Ad esempio, gli elfi ladri di 1° livello ci riescono con 1-3, e al 9° livello con 1-5. La probabilità di Sentire rumori non può mai essere migliore di 1-5.

GNOMI

Requisiti: For 6, Des 8, Cos 9, Int 7, Car 8
 Modificatori attributi: nessuno
 Min/Max attributi: For 6/18 (15), Des 8/18, Cos 9/18, Int 7/18, Sag 3/18, Car 8/18

Gli gnomi sono cugini dei nani, e condividono molte delle loro caratteristiche. Hanno occhi, nasi e orecchie grandi. In media sono alti circa 110 centimetri, cioè poco meno dei nani, ma tendono a essere molto più snelli, pesando in media sui 45 chilogrammi. Gli gnomi generalmente abitano sulle colline o ai piedi delle montagne, passando il loro tempo in egual misura sopra e sotto terra. Le loro abitazioni spesso si trovano vicino a quelle degli halfling, e le due razze generalmente tengono rapporti molto amichevoli, se non familiari, l'una verso l'altra. Gli gnomi non possono usare le armi che gli umani usano a due mani (eccetto archi corti e balestre leggere), ma possono usare qualsiasi altra arma e armatura indicata dalla classe. Come gli halfling, devono usare con due mani molte armi che gli umani usano con una mano sola.

Gli gnomi possono vedere nel buio con l'infravisione entro 18 metri. Hanno 2 probabilità su 6 (1-2 1d6) di scoprire strutture decrepite o insidiose sopra o sotto terra (muri, pavimenti, soffitti ecc.), capire a che profondità si trovano, capire la direzione sottoterra o notare se i passaggi sono inclinati. Gli gnomi devono cercare attivamente perché queste capacità funzionino. Oltre ad avere queste capacità, gli gnomi sono coraggiosi e hanno una forte resistenza alla magia, come si nota dai loro tiri salvezza. Gli gnomi parlano il comune, lo gnomico, il nanico, l'orchesco, il goblin, il coboldo e la lingua del loro allineamento.

Gli gnomi ricevono i seguenti bonus ai tiri salvezza:

- +2 al tiro salvezza contro soffio
- +4 al tiro salvezza contro veleno
- +4 al tiro salvezza contro paralisi o pietrificazione
- +3 al tiro salvezza contro bacchette
- +2 al tiro salvezza contro incantesimi o oggetti magici

La CA degli gnomi migliora di due punti (-2) quando vengono attaccati da creature di taglia più grande di quella umana.

Gli gnomi possono scegliere le classi seguenti, con i limiti di livello indicati.

Classi disponibili per gli gnomi	
Classe	Limite di livello
Assassino	8
Chierico	7
Guerriero	6
Illusionista	7
Ladro	12

Gli gnomi ladri ricevono i seguenti bonus e penalità alle abilità da Ladro.

Modificatori alle abilità dei ladri gnomi	
Abilità	Modificatore
Scassinare serrature	+5%
Scoprire/Rimuovere trappole	+7%
Muoversi silenziosamente	+5%
Scalare pareti	-15%
Nascondersi nelle ombre	+5%

HALFLING

Requisiti: For 6, Des 9, Cos 9, Int 6
 Modificatori attributi: For -1, Des +1
 Min/Max attributi: For 6/17 (14), Des 9/18, Cos 9/19, Int 6/18, Sag 3/17, Car 3/18

Gli halfling sono notevolmente più piccoli dei nani, pesano circa 35 chilogrammi e raggiungono appena un metro di altezza. Hanno un aspetto molto vario, come gli umani, ma hanno spesso i piedi pelosi e capelli ricci. Gli halfling hanno una natura gentile, e apprezzano il tempo libero, il buon cibo e il buon bere. Quando non sono impegnati in un'avventura cercano di spassarsela il più possibile. Amano i comfort e spendono le loro ricchezze in oggetti stravaganti.

Gli halfling non possono usare le armi che gli umani usano a due mani (eccetto archi corti e balestre leggere) e devono usare con due mani molte armi che gli umani usano con una mano sola.

Gli halfling hanno la sorprendente capacità di nascondersi in mezzo alla vegetazione. Tra i cespugli o nell'erba alta gli halfling possono nascondersi con una probabilità del 90%. Possono nascondersi anche nelle ombre quando sono sottoterra in labirinti o caverne con un risultato di 1-2 su 1d6, ma devono restare silenziosi e immobili. Gli halfling sono gente agile che ottiene un bonus +1 ai tiri di iniziativa individuale. Hanno una buona coordinazione che gli concede un bonus +1 a tutti gli attacchi a distanza. La CA degli halfling migliora di due punti (-2) quando vengono attaccati da creature di taglia più grande di quella umana.

Gli halfling ricevono i seguenti bonus ai tiri salvezza:

- +2 al tiro salvezza contro soffio
- +4 al tiro salvezza contro veleno
- +4 al tiro salvezza contro paralisi o pietrificazione
- +3 al tiro salvezza contro bacchette
- +4 al tiro salvezza contro incantesimi o oggetti magici

Gli halfling possono scegliere le classi seguenti, con i limiti di livello indicati.

Classi disponibili per gli halfling	
Classe	Limite di livello
Druido	5
Guerriero	6
Ladro	14

Gli halfling ladri ricevono i seguenti bonus e penalità alle abilità da Ladro.

Modificatori alle abilità dei ladri halfling	
Abilità	Modificatore
Scassinare serrature	+5%
Scoprire/Rimuovere trappole	+5%
Borseggiare	+5%
Muoversi silenziosamente	+10%
Scalare pareti	-15%
Nascondersi nelle ombre	+10%

MEZZELFI

Requisiti: Des 6, Cos 6, Int 6
 Modificatori attributi: nessuno
 Min/Max attributi: For 3/18 (17), Des 6/18, Cos 6/18, Int 6/18, Sag 3/18, Car 3/18

I mezzelfi sono il risultato dell'unione di elfi e umani, e come tali raramente sono ben accettati in entrambe le società. Hanno una figura slanciata, pesando mediamente sui 65 chilogrammi con un'altezza tra 1.50m e 1.70m. Hanno le orecchie a punta e hanno ereditato l'amore per la natura dagli elfi.

I mezzelfi hanno l'infravisione entro 18 metri. Se cercano attivamente, possono scoprire porte nascoste e segrete con un risultato di 1-2 su 1d6. Ottengono un +4 ai tiri salvezza contro la paralisi dei ghouls e agli incantesimi di *charme*. I mezzelfi possono parlare la lingua del loro allineamento, il comune, l'elfico, lo gnoll, il goblin e l'orchesco.

I mezzelfi possono scegliere le classi seguenti, con i limiti di livello indicati.

Classi disponibili per i mezzelfi	
Classe	Limite di livello
Assassino	11
Chierico	5
Guerriero	12
Ladro	12
Mago	10
Ramingo	8

I mezzelfi ladri ricevono i seguenti bonus e penalità alle abilità da Ladro.

Modificatori alle abilità dei ladri mezzelfi

Abilità	Modificatore
Borseggiare	+5%
Nascondersi nelle ombre	+10%
Sentire rumori	+1*

* I mezzelfi hanno più probabilità di sentire rumori. Ad esempio, i mezzelfi ladri di 1° livello ci riescono con 1-3 e al 9° livello con 1-5. La probabilità di sentire rumori non può mai essere migliore di 1-5.

MEZZORCHETTI

Requisiti: For 6, Cos 9,
 Modificatori attributi: For +1, Cos +1, Car -2
 Min/Max attributi: For 6/18, Des 3/17, Cos 9/19, Int 3/17, Sag 3/14, Car 3/12

I mezzorchetti sono il risultato di unioni tra orchetti e umani. Gli orchetti si accoppiano con praticamente qualsiasi umanoide e sono creature molto fertili. La maggioranza degli incroci con gli orchetti sono quasi indistinguibili da questi ultimi come aspetto e comportamento. I personaggi giocanti mezzorchetti si presume appartengano a quel raro 10% di ibridi che possono passare per umani di aspetto trasandato e selvaggio.

I mezzorchetti hanno l'infravisione entro 18 metri e possono parlare la lingua del loro allineamento, il comune e l'orchesco.

I mezzorchetti possono scegliere le classi seguenti, con i limiti di livello indicati.

Classi disponibili per i mezzorchetti

Classe	Limite di livello
Assassino	15
Chierico	4
Guerriero	12
Ladro	12

I mezzorchetti ladri ricevono i seguenti bonus e penalità alle abilità da Ladro.

Modificatori alle abilità dei ladri mezzorchetti

Abilità	Modificatore
Scassinare serrature	+5%
Scoprire/Rimuovere trappole	+5%
Borseggiare	-5%
Scalare pareti	+5%

NANI

Requisiti: For 8, Cos 9
 Modificatori attributi: Cos +1, Car -1
 Min/Max attributi: For 8/18 (17), Des 3/17, Cos 9/19, Int 3/18, Sag 3/18, Car 3/16

I nani sono notoriamente arcigni e scontroso con gli estranei, e lo sono particolarmente con gli elfi. I nani sono semiumani tozzi, massicci e barbati, la cui altezza si aggira intorno ai 130 centimetri, e pesano circa 70 chilogrammi. I nani apprezzano i metalli e le pietre preziose, e vivono sottoterra. I colori di pelle, occhi e capelli sono molto variabili nei nani, ma spesso sono toni di marrone-grigio, che ricordano l'ambiente in cui vivono.

A causa della loro bassa statura, i nani non possono usare gli archi lunghi, le armi in asta, le lance e gli spadoni (vedi tabella delle armi), ma non hanno nessun'altra limitazione rispetto agli umani.

Siccome nascono e vivono a lungo sottoterra in grandi dimore e miniere, i nani hanno la capacità di vedere nel buio con l'infravisione entro 18 metri. Grazie alla loro esperienza di vita nel sottosuolo, i nani hanno 2 probabilità su 6 (1-2 1d6) di scoprire trappole, falsi muri, strutture nascoste o notare se i passaggi sono inclinati. I nani devono cercare attivamente perché queste capacità funzionino. Oltre a queste capacità, i nani sono caparbi e temerari, e hanno una forte resistenza alla magia, come si nota dai loro tiri salvezza. Di solito un personaggio nano parla il comune, il nanico e la lingua del suo allineamento. A causa delle frequenti interazioni sotterranee con queste creature, i nani parlano anche il goblin, lo gnomico e il coboldo.

I nani ricevono i seguenti bonus ai tiri salvezza:

- +2 al tiro salvezza contro soffio
- +4 al tiro salvezza contro veleno
- +4 al tiro salvezza contro paralisi o pietrificazione
- +3 al tiro salvezza contro bacchette
- +4 al tiro salvezza contro incantesimi o oggetti magici

I nani sono particolarmente addestrati al combattimento contro gli umanoidi e ricevono un bonus +1 al tiro per colpire contro coboldi, goblin orchetti, morlocchi, orchi e giganti.

I nani possono scegliere le classi seguenti, con i limiti di livello indicati.

Classi disponibili per i nani	
Classe	Limite di livello
Assassino	9
Chierico	8
Guerriero	9
Ladro	12

* Si noti che i nani guerrieri progrediscono più rapidamente della classe "razziale" (Nano) del manuale base di *Labyrinth Lord*, ma non possono arrivare che al 9° livello (invece che al 12°).

I nani ladri ricevono i seguenti bonus e penalità alle abilità da Ladro.

Modificatori alle abilità dei ladri nani	
Abilità	Modificatore
Scassinare serrature	+7%
Scoprire/Rimuovere trappole	+10%
Scalare pareti	-10%

UMANI

Requisiti: nessuno
Modificatori attributi: nessuno
Min/Max attributi: tutti 3/18

Gli umani hanno aspetti molto vari e sono creature versatili. Questa grande versatilità gli concede la capacità di scegliere qualsiasi classe, senza restrizioni di livello.

Gli umani generalmente sono la razza largamente più diffusa in un tipico mondo fantasy e servono da pietra di paragone nel confronto con i vari semiumani.

Le classi dei personaggi

Alti o bassi punteggi negli attributi primari influiscono sull'esperienza guadagnata da ogni classe (vedi "Tabella dell'Attributo Primario" nel manuale base di *Labyrinth Lord*). Per scegliere una particolare classe, un personaggio deve rispettare tutti i requisiti eventualmente indicati.

ASSASSINO

Requisiti: For 12, Des 12, Int 12
Attributi primari: nessuno
Dado vita: 1d4
Livello massimo: 15°

L'Assassino è un personaggio furtivo e letale il cui scopo principale è uccidere dietro compenso o per vendetta. Gli assassini possono anche lavorare come spie. Come un Ladro, un Assassino può appartenere a una gilda, che offre protezione e può procurare lavoro ai membri di buona reputazione. A discrezione del Signore dei Labirinti, un Assassino dovrà versare parte dei suoi guadagni alla gilda in cambio di questi servizi. Le gilde degli assassini possono essere molto più territoriali delle gilde dei ladri, e un personaggio può subire ritorsioni, e persino morire, se non fa parte della gilda locale e ha deciso di praticare il suo mestiere o agire per proprio conto.

Gli assassini, come i ladri, non possono indossare armature più pesanti di quella di cuoio borchiato quando usano le loro abilità speciali; tuttavia, gli assassini possono usare gli scudi e qualsiasi tipo di arma. Un Assassino può sferrare attacchi furtivi come un Ladro, e possiede tutte le altre abilità dei ladri, anche se queste ultime funzionano con due livelli in meno. Di conseguenza, un Assassino non può usare nessuna delle abilità speciali dei ladri fino al 3° livello. Per sferrare un attacco furtivo, un Assassino deve cogliere l'avversario alla sprovvista (prendendolo di sorpresa), possibilmente usando Muoversi silenziosamente e Nascondersi nelle ombre. Gli assassini possono anche tentare di uccidere istantaneamente la vittima di un attacco furtivo (come si vedrà più avanti). L'Assassino che sferra un attacco furtivo avrà un bonus +4 al tiro per colpire e infliggerà il doppio delle ferite, anche se il tentativo di uccidere all'istante la vittima fallirà.

Gli assassini attaccano usando il tiro per colpire e i tiri salvezza dei ladri. Gli Assassini sono limitati agli allineamenti caotici e neutrali, perché nessun personaggio legale può essere un Assassino a pagamento per qualsiasi motivo.

Gli assassini hanno dei limiti nell'assoldare altri personaggi. A partire al 4° livello, gli assassini possono assoldare qualcuno,

ma deve trattarsi esclusivamente di assassini di livello pari o inferiore a quello del personaggio. Dall'8° livello un Assassino può assoldare anche ladri, e dal 12° livello può assoldare personaggi appartenenti a qualsiasi classe.

Abilità degli assassini

Gli assassini hanno le seguenti abilità speciali.

Abilità da Ladro: gli assassini hanno tutte le abilità di un Ladro con 2 livelli in meno.

Lingue di allineamento aggiuntive: un Assassino con Int 16 può imparare un'altra lingua di allineamento oltre alla propria. Se si usano gli allineamenti avanzati (vedi pag. 21), un Assassino con Int 17 può imparare due lingue e uno con Int 18 tre.

Assassinio: gli assassini possono tentare di uccidere istantaneamente un bersaglio. L'Assassino deve sferrare con successo un attacco furtivo e sorprendere il suo avversario. La probabilità di successo base è 50% contro una vittima di pari livello o un mostro con altrettanti DV. Questa probabilità aumenta o diminuisce del 5% per ogni livello o DV che il bersaglio ha in meno o in più rispetto all'Assassino. Per esempio, se un Assassino di 5° livello tenta di assassinare un personaggio di 7° livello, la probabilità di successo scende al 40%. Se quello stesso Assassino di 5° livello tenta di assassinare un mostro di 3 DV, la probabilità sale al 60%.

Travestimento: Gli assassini possono travestirsi per svolgere una missione, per ingannare meglio i loro bersagli, celare la propria identità e passare inosservati. Gli assassini possono travestirsi per sembrare membri di un'altra classe, razza o sesso, ma non possono alterare convincentemente la loro altezza per apparire più bassi di più di 15 cm o più alti di più di 25 cm. La probabilità di successo base di un travestimento è il 95%. Una penalità del 5% si applica quando l'Assassino si traveste da membro di un'altra razza o esponente dell'altro sesso. Questa probabilità viene ulteriormente modificata come segue: si sommano l'Intelligenza e la Saggezza della vittima che deve essere ingannata, poi per ogni punto sotto il 20, si aggiunge un 1% alla probabilità di successo dell'Assassino e per ogni punto sopra il 24 si sottrae un 1%.

Ad esempio, se la somma dell'Intelligenza e della Saggezza di una vittima è 19, e l'Assassino si traveste da membro di un'altra classe ma della sua stessa razza e sesso, la sua probabilità di successo sale al 96%. Infine il travestimento diventa sempre meno convincente tanto più a lungo viene osservato dalla stessa persona. C'è una penalità cumulativa del 2% per ogni successo oltre al primo ottenuto con le stesse persone nel corso di una stessa giornata. Questa penalità si raddoppia se l'Assassino sta imitando una razza o un sesso diverso dal proprio, ma non può superare l'8%.

Uso del veleno: Gli assassini sono addestrati per utilizzare e maneggiare i veleni in modo sicuro. Possono avvelenare il cibo o la bevanda di una vittima, usando la furtività o il travestimento, oppure mettere il veleno sulla propria arma. Comunque, quando utilizza un'arma avvelenata, c'è una probabilità cumulativa del 10% ogni round che qualcuno entro 3 m noti il veleno. Chi si accorge del veleno, se è di allineamento legale o neutrale, attaccherà l'Assassino o chiamerà la guardia cittadina, oppure entrambe le cose. Tirare sulla tabella qui sotto.

Reazione alla scoperta del veleno	
1d10	Reazione
1-5	Chiama aiuto
6-8	Chiama aiuto e attacca
9-10	Attacca

Assassinio ed esperienza

Quando un Assassino riesce ad assassinare una vittima, guadagna PX pari al 90% del compenso ricevuto (in mo). Inoltre, l'Assassino ottiene PX in base al livello di personaggio della vittima come se fosse il numero di DV nella tabella "Punti esperienza per i mostri" nel manuale di Labyrinth Lord. L'esperienza viene data in base ai livelli o ai DV della vittima e per le sue abilità speciali. Per esempio, assassinando un Chierico di 3° livello, si guadagnano 50 PX di base più 15 PX per ogni abilità speciale. Un Chierico ha due abilità speciali, lanciare incantesimi e scacciare non morti, quindi si ottengono 80 PX in tutto.

Tariffe degli assassini

Livello Assassino	Tariffa base	Livello vittima						
		1-2	3-4	5-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	50	100	150	200	250	-	-	-
2	65	130	195	260	325	310	-	-
3	75	150	225	300	375	450	525	-
4	100	200	300	400	500	600	700	1.000
5	150	300	450	600	750	900	1.050	1.500
6	250	500	750	1.000	1.250	1.500	1.750	2.500
7	400	800	1.200	1.600	2.200	2.600	3.000	3.800
8	600	1.200	1.800	2.400	3.000	3.900	4.200	6.000
9	850	1.700	2.550	3.400	4.250	5.250	5.950	8.500
10	1.200	2.400	3.600	4.800	6.000	7.800	8.400	13.000
11	1.700	3.400	5.100	6.800	8.500	11.500	13.550	16.950
12	2.500	5.000	7.500	10.000	12.500	16.250	20.000	25.000
13	4.000	8.000	12.000	16.000	22.000	26.000	32.000	40.000
14	7.000	14.000	21.000	28.000	38.500	49.000	59.500	70.000
15	10.000	20.000	35.000	50.000	70.000	90.000	120.000	240.000

Livelli degli assassini		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d4)
0	1	1
1.501	2	2
3.001	3	3
6.001	4	4
12.001	5	5
24.001	6	6
48.001	7	7
96.001	8	8
192.001	9	9
332.001	10	10
472.001	11	11
612.001	12	12
762.001	13	13
902.001	14	14
1,042,001	15*	15

* Livello massimo per un Assassino.

Al 13° livello: un Assassino non può avanzare oltre il 13° livello finché non prende il controllo di una gilda di assassini già esistente. Questo può avvenire attraverso una sfida diretta o con il doppio gioco. Il capo gilda rivale sarà un Assassino di 14° livello. Una tipica gilda avrà 4d6+3 membri di vari livelli, ma c'è un'alta probabilità (75%, tirare per ogni membro) che decidano di andarsene se e quando il capo cambierà. I nuovi membri arruolati saranno assassini di 1° livello; il Signore dei Labirinti determinerà quanti candidati si presenteranno e quando. Si noti che un capo gilda deve essere potente, astuto e spietato, altrimenti i membri della gilda si rivolteranno o saranno sleali. Per ottenere il 15° livello, un Assassino deve dare la caccia a un leggendario maestro degli assassini (di 15° livello). Solo sconfiggendolo potrà avanzare al top della carriera.

I maestri degli assassini sono giunti vicino alla perfezione nell'arte dell'omicidio e vivono vite misteriose e appartate, agendo nell'ombra attraverso la paura e la manipolazione. Gli assassini non possono avanzare oltre il 15° livello.

Tariffe degli assassini

La tariffa base della tabella "Tariffe degli assassini" si applica agli umani normali (livello 0). Il prezzo da pagare (applicabile anche ai PnG assassini) dipende dal livello dell'Assassino e della vittima. La tariffa può aumentare se la vittima è un personaggio importante, come un borgomastro o un principe, o se l'incarico presenta difficoltà particolari.

PnG assassini

Ci possono essere momenti in cui dei PnG assassini vengono assunti dai PG o contro di essi. Quando un Assassino viene ingaggiato per assassinare un PG, l'incontro dovrebbe sempre venire giocato. Tuttavia, se un Assassino viene assunto per uccidere un PnG, il Signore dei Labirinti può scegliere di assegnare una certa probabilità di successo, prendendo in considerazione la difficoltà approssimativa del compito. Alternativamente, l'incontro può essere predisposto e giocato, permettendo a un giocatore di impersonare l'Assassino.

Gli assassini PnG possono anche essere assunti come spie. In questi casi si può utilizzare un sistema semplificato per determinare se la spia raccoglie le informazioni cercate. Questo sistema non dovrebbe essere usato per gli assassini PG. Se un PG viene ingaggiato come spia, queste situazioni dovrebbero sempre essere giocate. La difficoltà di qualsiasi missione spionistica dovrebbe essere classificata come facile, media o difficile. Seguono le linee guida che definiscono tali categorie.

Facile: queste missioni richiedono uno scarso impiego delle abilità dell'Assassino specializzato, e generalmente bisogna soltanto che dia un'occhiata in giro in luoghi pubblici, o che osservi le condizioni di un ambiente dove gli è facile celare la sua presenza, rimanendo praticamente incontrastato. Gli esempi di missioni facili potrebbero includere prendere nota delle difese esterne di un edificio o fare da apripista cercando pericoli in una certa regione. Le missioni facili hanno una probabilità base di successo del 50% più 5% per livello dell'Assassino a partire dal 2°. Per completare una missione facile si impiegano di solito 1d8 giorni.

Media: le missioni medie costringono l'Assassino a entrare in aree in cui non dovrebbe stare, attraverso la furtività, il travestimento, le abilità da Ladro o tutte e tre. Possibili esempi includono l'incarico di rubare un oggetto, osservare un personaggio o delle attività in zone sorvegliate. Questi compiti potrebbero richiedere l'inganno di guardie con l'astuzia e il travestimento. Le missioni medie hanno una probabilità di successo base del 30% più 10% per ogni 3 livelli dell'Assassino a partire dal 3°. Per completare una missione media si impiegano di solito 4d10 giorni.

Difficile: queste missioni possono includere attività simili a quelle della categoria media, ma richiedono azioni pericolose, come l'irruzione in un'area strettamente sorvegliata e difesa da trappole. Le missioni difficili possono comportare anche attività a lungo termine, dove sono necessari sotterfugi complessi e accurati, come l'infiltrazione. La probabilità base di successo è del 10% più 5% per ogni 2 livelli dell'Assassino a partire dal 3°. Il tempo necessario a completare una missione difficile viene sempre determinato dal Signore dei Labirinti a seconda delle circostanze.

Si noti che tutte queste probabilità possono essere modificate dal Signore dei Labirinti prendendo in considerazione circostanze particolari. La probabilità di successo non può mai essere più alta del 95%.

Fallimento della missione

Ci sono varie ragioni per cui una spia può fallire la sua missione. In caso di fallimento del tiro percentuale le specifiche motivazioni sono lasciate alla discrezione del Signore dei Labirinti. La tabella sottostante offre alcune opzioni riguardo l'esito della missione quando l'Assassino fallisce il tiro. Le cose più importanti in questi casi sono se la missione e la sua probabilità di successo sono state compromesse, se la spia è stata catturata o uccisa e se c'è la possibilità che abbia rivelato ai catturatori informazioni sul suo mandante. Consultare la tabella sottostante.

Fallimento della missione di spionaggio	
d100	Risultato
01-05	La spia riesce nella missione, ma trattiene delle informazioni, che rivelerà solo se il suo compenso sarà triplicato.
06-40	La spia fallisce a causa di circostanze sfavorevoli, ma può ritentare.
41-52	La spia fallisce suscitando sospetti. Può ritentare ma con solo il 10% di possibilità di riuscita.
53-62	La spia viene catturata e imprigionata.
63-72	La spia viene uccisa.
73-88	La spia viene individuata e le vengono fatte avere delle informazioni false.
89-93	La spia viene catturata e torturata, al punto di rivelare tutto quello che sa sulla missione e su chi l'ha assoldata. La spia viene poi uccisa.
94-98	La spia viene catturata e torturata, al punto di rivelare tutto quello che sa sulla missione e su chi l'ha assoldata. La spia riesce poi a fuggire.
99-00	La spia è individuata e convinta a uccidere chi l'ha assoldata per un compenso doppio.

* Per le missioni di difficoltà media aggiungere 3 al lancio del dado, per quelle difficili aggiungere 7.

CHIERICO

Requisiti: nessuno
Attributi primari: Sag
Dado vita: 1d6
Livello massimo: no

I chierici si mettono al servizio di una divinità e cercano di condurre vite ispirate alla loro religione. I chierici possono usare l'energia divina in forma d'incantesimi, che vengono loro concessi tramite la preghiera. La potenza e il numero d'incantesimi a disposizione di un Chierico sono determinati dal suo livello. I chierici sono anche ben addestrati all'uso delle armi: più che religiosi di stampo mistico sono combattenti sacri, che si battono con fanatismo per quello in cui credono. Se un Chierico perde il favore della sua divinità, violando il credo della sua religione o le regole del suo ordine, può subire delle penalità. Questi svantaggi sono a discrezione del Signore dei Labirinti, ma possono includere una penalità ai tiri per colpire e ai tiri salvezza (-1 o peggio), oppure una riduzione degli incantesimi disponibili.

Livelli dei chierici		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d6)
0	1	1
1.565	2	2
3.125	3	3
6.251	4	4
12.501	5	5
25.001	6	6
50.001	7	7
100.001	8	8
200.001	9	9
300.001	10	+1 pf*
400.001	11	+2 pf*
500.001	12	+3 pf*
600.001	13	+4 pf*
700.001	14	+5 pf*
800.001	15	+6 pf*
900.001	16	+7 pf*
1.000.001	17	+8 pf*
1.100.001	18	+9 pf*
1.200.001	19	+10 pf*
1.300.001	20	+11 pf*

* Ignorare il modificatore di Costituzione.

I chierici possono usare qualsiasi tipo di armatura, ma non le armi che hanno un lama o una punta. Questo esclude armi come spade, asce e frecce, ma non fionde, mazze e altri oggetti contundenti. La dottrina dei chierici vieta l'eccessivo spargimento di sangue causato dalle armi taglienti.

Incantesimi dei chierici							
Livello Chierico	Livello incantesimi						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0	0
5	3	2	1	0	0	0	0
6	3	3	2	0	0	0	0
7	4	3	2	1	0	0	0
8	4	3	3	2	0	0	0
9	4	4	3	2	1	0	0
10	5	4	3	3	2	0	0
11	5	4	4	3	2	1	0
12	5	5	4	3	3	2	0
13	6	5	4	4	3	2	0
14	6	5	5	4	3	3	0
15	7	6	5	4	4	3	1
16	7	6	5	5	4	3	2
17	8	7	6	5	4	4	2
18	8	7	6	5	5	4	3
19	9	8	7	6	5	4	3
20	9	8	7	6	5	5	3

Scacciare i non morti: i chierici hanno l'abilità di invocare il nome della divinità per respingere o distruggere i non morti. I non morti scacciati fuggiranno dal Chierico con ogni mezzo possibile, evitando di toccarlo o di attaccarlo in altro modo. Nella tabella "Scacciare i non morti" si trova un trattino, un numero, una "S" o una "D" in corrispondenza dei DV dei non morti e del livello del Chierico. Un trattino significa che il Chierico non è di livello sufficiente per scacciare quel tipo di non morti. Un numero indica che il giocatore deve ottenere

quel numero o più con 2d6 per scacciare i non morti. Una “S” significa che il Chierico scaccia automaticamente i non morti, mentre una “D” significa che li distrugge (i non morti vengono spazzati via da un'ondata di energia divina).

Se il tiro di 2d6 ha successo, o se c'è una “S” nella tabella, il giocatore lancia un'altra volta 2d6 per determinare il numero di DV di non morti scacciati. Se nella tabella c'è una “D”, i non morti vengono distrutti. Qualunque sia il numero di DV ottenuto, ogni tentativo riuscito ha effetto almeno su una creatura.

Esempio: Pardue il Devoto, un Chierico di 1° livello, cerca di scacciare 4 scheletri (1 DV ognuno). Guardando nella tabella “Scacciare i non morti”, il giocatore trova un 7 in corrispondenza del suo livello e dei DV degli scheletri, il che significa che gli serve 7 su 2d6 per farcela. Il giocatore lancia i dadi e ottiene un 9: un successo. Per determinare quanti DV subiscono l'effetto, lancia 2d6 e ottiene un 3. Siccome gli scheletri hanno 1 DV, tre di loro fuggono, mentre uno resta a combattere contro Pardue. Se Pardue avesse tentato di scacciare dei non morti con 2 DV, ne avrebbe scacciato solo uno, poiché un risultato di 3 non basta a influenzare 4 DV.

Al 9° livello: un Chierico potrà reclamare o edificare una roccaforte o un santuario. Se il Chierico avrà il favore della sua divinità, tutte le spese per l'operazione saranno dimezzate a causa di un miracoloso intervento divino. Una volta stabilita la roccaforte, la fama del Chierico si espanderà, attirando un certo numero di seguaci (5d6x10 guerrieri di 1° e 2° livello). Questi soldati saranno molto devoti e non controlleranno mai il morale. Il tipo di truppe (fanti, arcieri o altro) verrà deciso dal Signore dei Labirinti.

DRUIDO

Requisiti: Sag 12, Car 15
 Attributi primari: Sag, Car
 Dado vita: 1d6
 Livello massimo: 14°

I druidi sono un tipo particolare di chierici. Le loro ambizioni e i loro metodi spesso non vengono capiti, rendendoli affascinanti e inquietanti allo stesso tempo. Come i chierici, i druidi possono essere visti come combattenti sacri. La loro fedeltà, però, non appartiene alla divinità tutelare di una civiltà, ma alla sfera della natura. Il sole, la luna, la terra, gli elementi e

tutte le cose associate a queste forze sono i loro dèi. Di conseguenza, i druidi non sono legati ai tipici concetti di “bene” e “male”, perché la natura non segue i precetti morali umani. Quindi tutti i druidi devono avere allineamento neutrale. I druidi sono dediti alla salvaguardia dell'equilibrio della natura. A volte proteggere questo equilibrio richiede atti che potrebbero esser visti come “malvagi” o “buoni” da altri.

A causa del loro stretto legame con la natura, i druidi non possono usare armature o scudi di metallo, ma possono utilizzare quelli di cuoio o legno. Possono usare la maggior parte delle armi, tranne balestre e archi. I druidi attaccano usando la stessa tabella dei chierici, così come condividono la loro progressione dei tiri salvezza. Tuttavia, i druidi ottengono un bonus +2 ai tiri salvezza contro tutti gli attacchi basati su fuoco ed elettricità. I druidi possono usare gli oggetti magici usabili dai chierici eccetto le pergamene degli incantesimi, che devono essere quelle specifiche per la loro classe. I druidi non hanno potere sui non morti.

Livelli dei druidi		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d6)
0	1	1
2.065	2	2
4.125	3	3
7.751	4	4
12.501	5	5
20.001	6	6
40.001	7	7
60.001	8	8
90.001	9	9
150.001	10	10
200.001	11	11
300.001	12	12
750.001	13	13
1.500.001	14*	14

* Livello massimo per un Druido.

I druidi parlano il loro segreto linguaggio druidico, la lingua del loro allineamento e il comune. A partire dal terzo livello e ad ogni livello successivo, i druidi possono selezionare una lingua aggiuntiva tra quelle delle seguenti creature: centauri, draghi (verdi), driadi, nani, elfi, gnomi, uomini lucertola, manticore, spiritelli acquatici, folletti, spiritelli o uomini albero.

Scacciare i non morti														
Livello Chierico														
DV non morti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14+
1	7	5	3	S	S	D	D	D	D	D	D	D	D	D
2	9	7	5	3	S	S	D	D	D	D	D	D	D	D
3	11	9	7	5	3	S	S	D	D	D	D	D	D	D
4	-	11	9	7	5	3	S	S	D	D	D	D	D	D
5	-	-	11	9	7	5	3	S	S	D	D	D	D	D
6	-	-	-	11	9	7	5	3	S	S	D	D	D	D
7	-	-	-	-	11	9	7	5	3	S	S	D	D	D
8	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	S	S	D	D
9	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	S	S	D
Speciale*	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	5	3	S	S

* Questa categoria include i non morti molto potenti e le creature infernali.

Incantesimi dei druidi							
Livello Druido	Livello incantesimi						
	1	2	3	4	5	6	7
1	2	0	0	0	0	0	0
2	2	1	0	0	0	0	0
3	3	2	1	0	0	0	0
4	3	2	2	0	0	0	0
5	4	3	2	0	0	0	0
6	4	3	2	1	0	0	0
7	4	3	3	1	0	0	0
8	4	4	3	2	0	0	0
9	4	4	3	2	1	0	0
10	5	4	3	3	2	0	0
11	5	5	4	3	2	1	0
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	2	2
14	6	6	6	6	5	4	3

Al 3° livello: i druidi possono identificare animali rari e vegetali esotici, possono capire se l'acqua è potabile e se funghi, frutta ed erbe sono commestibili. Ottengono inoltre l'abilità di attraversare la vegetazione folta senza penalità al movimento e senza lasciare traccia del loro passaggio.

Al 7° livello: i druidi possono assumere forma animale tre volte al giorno. Possono assumere la forma di qualsiasi animale normale, dalle dimensioni di un topo a quelle di un orso. Una specifica forma animale può essere assunta solo una volta al giorno, per un periodo illimitato. Mentre è in forma animale il Druido ottiene tutte le capacità fisiche di quell'animale, mantenendo il suo normale stato mentale. Passare da una forma all'altra permette al Druido di guarire l'1d6x10% delle ferite subite mentre era nella forma precedente. Al 7° livello i druidi diventano del tutto immuni allo *charme* e agli effetti analoghi prodotti dagli esseri selvatici (come le driadi).

Al 9° livello: un Druido attirerà 1d6 apprendisti druidi, di cui il 50% di 1° livello e il 50% di 2°. I druidi non costruiscono fortezze permanenti, ma possono averne di provvisorie, nascoste nel folto della vegetazione.

GUERRIERO

Requisiti: nessuno
Attributi primari: For
Dado vita: 1d8
Livello massimo: no

I guerrieri, come dice il loro nome, sono addestrati esclusivamente nell'arte del combattimento e della guerra. Sono gli specialisti del picchiare duro e dell'incassare i colpi degli avversari. Dai guerrieri ci si aspetta che stiano in prima linea e difendano i membri delle altre classi. I guerrieri possono usare qualsiasi tipo di arma e armatura. Al 15° livello, un Guerriero può fare un attacco addizionale a round (due attacchi in tutto); al 20° livello può farne un altro ancora (tre in tutto).

Al 9° livello: Al 9° livello, un Guerriero può diventare un condottiero, prendendo il controllo di un feudo e assumendo una posizione di comando nella società. Un Guerriero, supponendo che desideri farlo e ne abbia i mezzi, costruirà un castello in una zona selvaggia o ne acquisterà uno già esistente. Potrà arrivare a governare fattorie, villaggi e centri

abitati più grandi, ma dovrà anche proteggerli dai pericoli ed essere un capo forte e giusto.

Livelli dei guerrieri		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d8)
0	1	1
2.035	2	2
4.065	3	3
8.125	4	4
16.251	5	5
32.501	6	6
65.001	7	7
120.001	8	8
240.001	9	9
360.001	10	+2 pf*
480.001	11	+4 pf*
600.001	12	+6 pf*
720.001	13	+8 pf*
840.001	14	+10 pf*
960.001	15	+12 pf*
1.080.001	16	+14 pf*
1.200.001	17	+16 pf*
1.320.001	18	+18 pf*
1.440.001	19	+20 pf*
1.560.001	20	+22 pf*

* Ignorare il modificatore di Costituzione.

ILLUSIONISTA

Requisiti: Int 15, Des 16
Attributi primari: nessuno
Dado vita: 1d4
Livello massimo: no

Livelli degli illusionisti		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d4)
0	1	1
2.251	2	2
4.501	3	3
9.001	4	4
18.001	5	5
36.001	6	6
80.001	7	7
160.001	8	8
310.001	9	9
450.001	10	+1 pf*
600.001	11	+2 pf*
750.001	12	+3 pf*
850.001	13	+4 pf*
950.001	14	+5 pf*
1.050.001	15	+6 pf*
1.150.001	16	+7 pf*
1.250.001	17	+8 pf*
1.350.001	18	+9 pf*
1.450.001	19	+10 pf*
1.550.001	20	+11 pf*

* Ignorare il modificatore di Costituzione.

Gli illusionisti sono una classe specializzata di incantatori arcani. Hanno accesso a diversi incantesimi dei maghi, ma la loro specialità sono le magie esclusive della loro classe, studiate per confondere i sensi e ingannare gli sprovveduti. Sebbene condividano tutte le restrizioni che si applicano ai maghi, gli

illusionisti non hanno alcun attributo primario e non guadagnano PX bonus. Gli illusionisti possono utilizzare solo alcuni degli oggetti magici usabili dai maghi (vedi sotto).

Incantesimi degli illusionisti							
Livello Illusionista	Livello incantesimi						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0
4	2	2	0	0	0	0	0
5	2	2	1	0	0	0	0
6	2	2	2	0	0	0	0
7	3	2	2	0	0	0	0
8	3	3	2	1	0	0	0
9	3	3	3	2	0	0	0
10	3	3	3	2	1	0	0
11	4	3	3	3	2	0	0
12	4	4	3	3	2	1	0
13	4	4	4	3	3	2	0
14*	4	4	4	4	3	2	1
15	5	4	4	4	4	3	2
16	5	5	4	4	4	3	2
17	5	5	5	4	4	4	3
18	5	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	6	5	5	5	5	4

* Dal 14° livello, gli illusionisti ottengono la capacità di memorizzare la maggior parte degli incantesimi di 1° livello dei maghi. Si possono memorizzare in tutto quattro incantesimi di 1° livello al posto di uno di 7°. Solo un massimo di due slot di 7° livello può essere usato in questo modo (potendo così ottenere 8 incantesimi di 1° livello). Si applicano tutte le normali regole per acquisire e imparare gli incantesimi. Gli incantesimi seguenti non sono disponibili per gli illusionisti a questo scopo: *evoca famiglia*, *individuazione della magia*, *identificare oggetti magici*, *luce*, *mano invisibile*, *saltare e scrivere*.

Gli illusionisti possono usare tutti gli anelli, le armi magiche usabili dai maghi, la *bacchetta delle illusioni*, la *bacchetta delle meraviglie*, la *bacchetta della paura*, le varie *bacchette dell'individuazione*, il *bastone d'attacco*, la *sfera di cristallo* (senza i poteri supplementari), la *verga della cancellazione* e le pergamene da Illusionista.

Al 9° livello: un Illusionista acquista la capacità di creare incantesimi e oggetti magici come un Mago. Le regole per la ricerca magica si trovano nella Sezione 8 del manuale base di *Labyrinth Lord*.

LADRO

Requisiti: nessuno
Attributi primari: Des
Dado vita: 1d4
Livello massimo: no

Livelli dei ladri		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d4)
0	1	1
1.251	2	2
2.501	3	3
5.001	4	4
10.001	5	5
20.001	6	6
40.001	7	7
80.001	8	8
160.001	9	9
280.001	10	+2 pf*
400.001	11	+4 pf*
520.001	12	+6 pf*
640.001	13	+8 pf*
760.001	14	+10 pf*
880.001	15	+12 pf*
1.000.001	16	+14 pf*
1.120.001	17	+16 pf*
1.240.001	18	+18 pf*
1.360.001	19	+20 pf*
1.480.001	20	+22 pf*

* Ignorare il modificatore di Costituzione.

Abilità dei ladri

Livello Ladro	Scassinare serrature	Scoprire/Rimuovere trappole	Borseggiare*	Muoversi silenziosamente	Scalare pareti	Nascondersi nelle ombre	Sentire rumori
1	17	14	23	23	87	13	1-2
2	23	17	27	27	88	17	1-2
3	27	20	30	30	89	20	1-3
4	31	23	37	37	90	27	1-3
5	35	33	40	40	91	30	1-3
6	45	43	43	43	92	37	1-4
7	55	53	53	53	93	47	1-4
8	65	63	63	63	94	57	1-4
9	75	73	73	73	95	67	1-4
10	85	83	83	83	96	77	1-5
11	95	93	93	93	97	87	1-5
12	97	95	105	95	98	90	1-5
13	99	97	115	97	99	97	1-5
14	99	99	125	99	99	99	1-5

* -5% per ogni tre livelli che il Ladro ha meno della vittima (c'è sempre un 1% di fallire, anche se l'abilità supera il 100%).

I ladri hanno una serie di abilità uniche associate alla loro professione, che li rende compagni d'avventura piuttosto utili. Tuttavia, i ladri possono essere tipi un po' loschi e non hanno fama di grande affidabilità tra le altre classi.

Un Ladro può appartenere alla gilda dei ladri di una città vicina, dove si reca per cercare riparo e informazioni tra un'avventura e l'altra. A discrezione del Signore dei Labirinti, un Ladro dovrà corrispondere parte dei suoi guadagni alla gilda in cambio di protezione. Per essere furtivi e liberi nei movimenti, i ladri non possono indossare un'armatura più pesante di quella di cuoio borchiato. Non possono usare scudi, ma possono usare qualsiasi arma.

Un Ladro può fare un attacco furtivo. Per riuscirci, deve cogliere la vittima alla sprovvista grazie alle sue abilità speciali. Il Ladro che sferra un attacco furtivo avrà un bonus +4 al colpire e infliggerà il ferite doppie.

Abilità dei ladri

I ladri hanno delle abilità speciali che migliorano avanzando di livello (vedi la tabella "Abilità dei ladri"). Il Signore dei Labirinti potrà lanciare i dadi per queste abilità in segreto, qualora un Ladro non possa avere la certezza immediata del loro successo o fallimento.

Scassinare serrature: un Ladro può scassinare le serrature se ha un set di arnesi da scasso. Se il Ladro fallisce al primo tentativo, può ritentare altre due volte (a discrezione del Signore dei Labirinti). Se fallisce tre volte, potrà riprovare solo dopo essere avanzato di livello.

Scoprire/Rimuovere trappole: un Ladro può fare un solo tentativo per scoprire o rimuovere una trappola. Nota che si tratta di due abilità separate, perché un Ladro deve prima scoprire una trappola e poi, se è il caso, cercare di rimuoverla.

Borseggiare: quest'abilità è la più usata dai PnG ladri perché è una comoda fonte di reddito... comoda ma non esente da pericoli. Un tiro fallito che supera il doppio della possibilità significa che la vittima designata nota il tentato borseggio. Il Signore dei Labirinti lancerà 2d6+4 sulla tabella "Reazioni dei mostri" (vedi Sezione 5 del manuale base di LL) per vedere come la prenderà.

Muoversi silenziosamente: quando il Ladro ha successo, nessuno lo sente muoversi. Il Ladro tende a credere di avercela fatta, e saprà di aver fallito solo se e quando qualcuno reagirà alla sua presenza.

Scalare pareti: i ladri sanno arrampicarsi su pareti quasi lisce, come i muri delle case o le rupi scoscese. Devono fare un tiro di abilità per ogni 30 metri di arrampicata. Se il tiro fallisce, un Ladro cadrà da metà della distanza tentata, subendo 1d6 ferite per ogni 3 metri di caduta.

Nascondersi nelle ombre: un Ladro crederà sempre di aver avuto successo con quest'abilità, e saprà di aver fallito solo se e quando qualcuno reagirà alla sua presenza. Mentre si nasconde nelle ombre, un Ladro deve rimanere immobile.

Sentire rumori: i ladri possono cercare di captare rumori flebili in una grotta, in un sotterraneo, attraverso una porta o altrove, ma devono trovarsi in condizioni di relativo silenzio. Per tirare quest'abilità si usa 1d6.

Abilità aggiuntive

Al 4° livello: un Ladro può leggere i linguaggi con una probabilità dell'80%. Questa abilità esclude le scritture magiche. Se il tiro non ha successo, il Ladro non può ritentare di leggere lo stesso scritto finché non è avanzato di livello.

Al 9° livello: un Ladro potrà creare un rifugio e attirare 2d6 apprendisti di 1° livello al suo servizio. Questi ladri serviranno il personaggio con una certa affidabilità, ma non potranno essere rimpiazzati qualora venissero uccisi.

Al 10° livello: un Ladro può leggere le pergamene magiche (solo dei maghi) con una probabilità del 90%. Un fallimento significa che l'incantesimo non funziona come previsto e provoca un guaio a discrezione del Signore dei Labirinti.

MAGO

Requisiti: nessuno
Attributi primari: Int
Dado vita: 1d4
Livello massimo: no

A volte chiamati stregoni, fattucchieri o indovini, i maghi lanciano incantesimi e studiano segreti arcani. Man mano che avanzano di livello, i maghi possono lanciare un numero più elevato d'incantesimi, che diventano sempre più potenti. Tuttavia, possono solo usare armi leggere, come un pugnale. Non possono indossare armature o usare lo scudo. Per queste ragioni, i maghi sono deboli ai livelli bassi, e devono contare sulla protezione degli altri membri del gruppo.

Livelli dei maghi		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d4)
0	1	1
2.501	2	2
5.001	3	3
10.001	4	4
20.001	5	5
40.001	6	6
80.001	7	7
160.001	8	8
310.001	9	9
460.001	10	+1 pf*
610.001	11	+2 pf*
760.001	12	+3 pf*
910.001	13	+4 pf*
1.060.001	14	+5 pf*
1.210.001	15	+6 pf*
1.360.001	16	+7 pf*
1.510.001	17	+8 pf*
1.660.001	18	+9 pf*
1.810.001	19	+10 pf*
1.960.001	20	+11 pf*

* Ignorare il modificatore di Costituzione.

I maghi possiedono un libro di magia, che contiene le formule dei loro incantesimi. Un Mago può avere un numero illimitato d'incantesimi in uno o più volumi, ma può memorizzarne solo un certo numero alla volta da lanciare. Questo numero aumenta con il livello, come indicato nella tabella "Incantesimi dei maghi".

Incantesimi dei maghi									
Livello Mago	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-	-	-
7	3	2	2	1	-	-	-	-	-
8	3	3	2	2	-	-	-	-	-
9	3	3	3	2	1	-	-	-	-
10	3	3	3	3	2	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	4	4	3	3	3	2	-	-	-
13	4	4	4	3	3	2	1	-	-
14	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	5	4	4	4	4	3	2	1	-
16	5	5	4	4	4	4	3	2	-
17	5	5	5	4	4	4	4	3	1
18	5	5	5	5	4	4	4	4	2
19	6	5	5	5	5	4	4	4	3
20	6	6	5	5	5	5	4	4	4

Al 9° livello: un Mago acquista la capacità di creare incantesimi e oggetti magici. Le regole per la ricerca magica si trovano nella Sezione 8 del manuale base di *Labyrinth Lord*. Un Mago di 9° livello può costruire una roccaforte, spesso una torre alta e bizzarra. In questo modo, attirerà degli apprendisti (1d6 maghi di livello 1-3).

MONACO

Requisiti:	For 12, Des 15, Sag 15
Attributi primari:	nessuno
Dado vita:	1d4
Livello massimo:	16°

Come i chierici, i monaci sono soggetti a un severo codice di comportamento; tuttavia, mentre i chierici ricercano la saggezza all'esterno i monaci la cercano nell'illuminazione interiore. I monaci non apprendono né lanciano incantesimi, piuttosto affinano le loro potenzialità attraverso l'allenamento della mente e del corpo. Di conseguenza, sono in grado di compiere imprese impensabili per le altre classi. I monaci possono essere di qualsiasi allineamento; l'etica a cui aderiscono rivela il percorso intrapreso per raggiungere la perfezione interiore, indipendentemente dal fatto che sia attraverso la Legge, il Caos o l'equilibrio di forze della Neutralità.

I monaci possono possedere solo piccole quantità di denaro, come i paladini. Non possono indossare armature o usare scudi. Tuttavia, possono usare qualsiasi arma e attaccano come i ladri. Lo studio del corpo gli concede un +1 alle ferite inflitte quando utilizzano un'arma, per ogni 2 livelli di esperienza. I monaci non ottengono bonus ai tiri per colpire e alle ferite inflitte dalla Forza, né bonus alla CA dalla Destrezza. Quando combatte a mani nude, se un Monaco ha successo in un tiro per colpire con più di 5 sul d20, l'avversario è stordito per 1d6 round. Inoltre, c'è una percentuale base pari alla CA dell'avversario che questi venga immediatamente ucciso. Questa probabilità aumenta dell'1% per ogni livello sopra il 7°. Per esempio, un avversario con CA 4 attaccato da un Monaco di

8° livello avrebbe una probabilità del 5% di essere ucciso immediatamente. Se la CA fosse di -2 e il Monaco di 10°, ci sarebbe una probabilità di morte immediata dell'1%.

Livelli dei monaci		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d4)
0	1	2
2.235	2	3
4.765	3	4
10.025	4	5
18.251	5	6
45.501	6	7
93.001	7	8
195.001	8	9
340.001	9	10
560.001	10	11
780.001	11	12
1.000.001	12	13
1.220.001	13	14
1.440.001	14	15
1.660.001	15	16
1.880.001	16*	17

* Livello massimo per un Monaco.

I monaci hanno gli stessi tiri salvezza dei chierici; possono schivare proiettili non magici con un tiro salvezza contro soffio o schivare proiettili magici con un tiro salvezza contro incantesimi. Quando effettuano tiri salvezza contro altri effetti che infliggono ferite, il successo significa che non subiscono ferite anche quando queste normalmente sarebbero solo dimezzate. Dal 9° livello in poi, anche un tiro salvezza fallito dimezza le ferite. Quando combattono a mani nude, i monaci guadagnano attacchi addizionali e infliggono più ferite. In più, la CA naturale e la velocità di movimento migliorano.

Abilità dei monaci				
Livello Monaco	Bonus CA	Ferite senz'armi	Attacchi senz'armi*	Mov round
1	0	1d4	1/1	12 m
2	-1	1d4+1	1/1	12 m
3	-2	1d6	1/1	15 m
4	-3	1d8	4/3	15 m
5	-4	1d10	4/3	18 m
6	-5	1d12	3/2	18 m
7	-6	2d8	3/2	21 m
8	-7	3d6	3/2	21 m
9	-7	2d10	2/1	24 m
10	-8	2d12	2/1	24 m
11	-8	3d8	5/2	27 m
12	-9	3d10	5/2	27 m
13	-9	5d6	3/1	30 m
14	-10	4d8	3/1	30 m
15	-11	3d12	4/1	33 m
16	-12	4d10	4/1	33 m

* Il numero prima della barra è il numero di attacchi, dopo c'è l'intervallo dei round. Per esempio, 3/2 significa 3 attacchi ogni 2 round, con l'attacco addizionale che avviene nel secondo round.

Abilità dei monaci

I monaci hanno le seguenti abilità speciali.

Sorpresa: i monaci sono sorpresi solo con 1 su 1d6 (quando gli altri personaggi lo sono con 1-2).

Abilità da Ladro: i monaci non ricevono bonus particolari per gli attacchi furtivi, ma avanzano come ladri di livello equivalente nelle abilità seguenti, in alcuni casi con il bonus indicato: Scassinare serrature (+5%), Scoprire/Rimuovere trappole (+10%), Muoversi silenziosamente (+10%), Scalare pareti, Nascondersi nelle ombre (+10%) e Sentire rumori. Come per la CA, non ricevono un bonus per la Destrezza.

Al 4° livello: i monaci possono *parlare con le piante*.

Al 5° livello: i monaci possono entrare in uno stato di *morte apparente* per un numero di turni pari a 1d6 per livello. Inoltre, ottengono l'abilità di cadere per 6 m senza subire alcuna ferita, fintantoché si trova a non più di mezzo metro da una parete che possa aiutarlo a interrompere la caduta.

Al 6° livello: l'incantesimo *paragnosi* ha effetto su un Monaco solo per il 10% della sua durata, -1% per ogni livello sopra il 6°. Al 6° livello, inoltre, un Monaco ottiene l'abilità di cadere per 9 m senza subire alcuna ferita, fintantoché si trova a non più di 1 metro da una parete che possa aiutarlo a interrompere la caduta.

Al 7° livello: i monaci possono meditare una volta al giorno per 1 turno, recuperando 1d6+1 pf più un ulteriore punto ferita per ogni livello sopra il 7°.

All'8° livello: i monaci ottengono l'abilità di *parlare con gli animali* e diventano completamente immuni agli effetti ipnotizzanti e a *suggestione*. Inoltre acquisiscono l'immunità a *charme* al 50%. All'8° livello un Monaco può attirare 1d4+1 seguaci monaci di 1° livello, più altri due seguaci aggiuntivi per ogni livello di esperienza oltre l'8°.

Al 10° livello: i monaci diventano immuni agli effetti di *costrizione arcana* e *missione divina*. Inoltre divengono immuni a tutti i veleni.

Al 13° livello: un Monaco può usare il temutissimo "palmo vibrante". Il Monaco dichiara di aver cominciato a far vibrare il suo palmo e deve riuscire in un attacco contro un avversario entro 3 round. Se ci riesce, il Monaco decide nel momento in cui trasferisce la vibrazione tra quando si verificherà il decesso istantaneo, che potrà avvenire in qualsiasi momento entro 1 giorno per livello del Monaco. Si noti che questa abilità, una volta fatta la dichiarazione e indipendentemente dal successo, può essere usata solo una volta a settimana. Inoltre, questo effetto non funziona contro quanti sono in stato di *morte apparente*, qualsiasi tipo di non morto o creature con più DV o livelli del Monaco attaccante. Al 13° livello un Monaco ottiene l'abilità di cadere da un'altezza illimitata senza subire alcuna ferita, fintantoché si trova a non più di 2 metri da una parete che possa aiutarlo a interrompere la caduta.

PALADINO

Requisiti: For 12, Int 9, Sag 13, Car 17
Attributi primari: For, Sag
Dado vita: 1d8
Livello massimo: no

I paladini sono nobili combattenti al servizio della Legge e del bene. Devono sempre avere un allineamento legale e non possono mai commettere azioni moralmente discutibili, o malvagie. Nel caso un Paladino agisca deliberatamente in modo caotico, per conservare le sue abilità speciali dovrà confessarsi

con un Chierico di 7° livello o superiore ed espiare la sua colpa. Tuttavia, commettere un'azione malvagia è imperdonabile e un Paladino che agisce così perderà per sempre tutte le abilità speciali, diventando un Guerriero di pari livello con il minimo dei punti esperienza. I paladini devono avere un certo punteggio sia di Forza sia di Saggezza per avere il bonus all'esperienza corrispondente al punteggio più basso (vedi "Tabella dell'attributo primario" nel manuale base di *Labyrinth Lord*).

Livelli dei paladini		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d8)
0	1	1
2.735	2	2
5.465	3	3
11.125	4	4
20.251	5	5
42.501	6	6
90.001	7	7
170.001	8	8
340.001	9	9
560.001	10	+2 pf*
780.001	11	+4 pf*
1.000.001	12	+6 pf*
1.220.001	13	+8 pf*
1.440.001	14	+10 pf*
1.660.001	15	+12 pf*
1.880.001	16	+14 pf*
2.100.001	17	+16 pf*
1.320.001	18	+18 pf*
1.540.001	19	+20 pf*
2.780.001	20	+33 pf*

* Ignorare il modificatore di Costituzione.

I paladini possono possedere 1 armatura magica, 1 scudo magico, 4 armi magiche (senza considerare frecce o quadrelli magici) e 4 oggetti magici vari. I paladini possono tenere solamente piccole quantità di denaro, e devono dare il 10% di tutti i loro guadagni a una chiesa. Gli oggetti e il denaro in eccesso devono essere donati alla chiesa del Paladino o a un'altra chiesa di allineamento e codice morale simili. Si noti che i paladini possono assumere solo gregari legali. Possono accompagnarsi con personaggi caotici, ma si dissocieranno immediatamente da coloro che commettono atti malvagi.

Abilità dei paladini

I paladini hanno le seguenti abilità speciali.

Imposizione delle mani: i paladini possono imporre le mani una volta al giorno per curare 2 ferite per livello a un personaggio ferito.

Salute divina: i paladini sono immuni alle malattie. Possono curare una malattia 1 volta al giorno ogni 5 livelli.

Percezione del male: concentrandosi, i paladini possono percepire il male entro 18 m, come per l'incantesimo *individuazione del male*.

Difesa dal male: i paladini irradiano sempre *protezione dal male* entro un raggio di 3 m.

Tiri salvezza: i paladini ricevono un +2 a tutti i tiri salvezza.

Al 3° livello: i paladini sono in grado di scacciare i non morti come un Chierico con 2 livelli in meno.

Al 4° livello: un Paladino può chiamare uno speciale cavallo da guerra, ma solo uno ogni 10 anni. Il cavallo ha CA 5, DV 5+5 e movimento 54 m (18 m).

Al 9° livello: i paladini ottengono l'abilità di lanciare incantesimi da Chierico. Tuttavia, non possono usare pergamene. I paladini non attirano seguaci.

Incantesimi dei paladini					
Livello Paladino	Liv inc.	Livello incantesimi			
		1	2	3	4
9	1*	1	0	0	0
10	2	2	0	0	0
11	3	2	1	0	0
12	4	2	2	0	0
13	5	2	2	1	0
14	6	3	2	1	0
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	1	1
17	9	3	3	2	1
18	10	3	3	3	1
19	11	3	3	3	2
20	12*	3	3	3	3

* Al 9° livello un Paladino parte dal 1° livello come incantatore.

RAMINGO

Requisiti: Int 12, Sag 12, Cos 15
 Attributi primari: For, Int, Sag
 Dado vita: 1d6
 Livello massimo: no

Questi personaggi sono specializzati nel combattimento e nella sopravvivenza nelle terre selvagge. Possono usare qualsiasi tipo di arma o armatura. Si attengono a una sorta di propria morale, tanto che possono essere legali, caotici o neutrali con le più ampie visioni del mondo, cosa che potrebbe non rispecchiare il loro atteggiamento nei confronti degli altri. Sotto questo aspetto somigliano ai druidi. I raminghi devono avere un certo punteggio in tutti gli attributi primari indicati per avere il bonus all'esperienza corrispondente al punteggio più basso (vedi "Tabella dell'attributo primario" nel manuale base di *Labyrinth Lord*). A causa del loro stile di vita nomade, i raminghi possono possedere quello che sono in grado di trasportare (su di sé e sulla propria cavalcatura); qualsiasi altro tesoro deve essere donato (ma non a altri PG).

I raminghi non possono assumere gregari finché non giungono all'8° livello. Inoltre, ci possono essere solo tre raminghi per volta in uno stesso gruppo.

Livelli dei raminghi		
Esperienza	Livello	Dadi vita (d6)
0	1	2
2.235	2	3
4.465	3	4
8.925	4	5
17.851	5	6
32.701	6	7
71.401	7	8
135.001	8	9
240.001	9	10
255.001	10	+2 pf*
495.001	11	+4 pf*
615.001	12	+6 pf*
735.001	13	+8 pf*
855.001	14	+10 pf*
975.001	15	+12 pf*
1.095.001	16	+14 pf*
1.215.001	17	+16 pf*
1.335.001	18	+18 pf*
1.445.001	19	+20 pf*
1.575.001	20	+22 pf*

* Ignorare il modificatore di Costituzione.

Abilità dei raminghi

I raminghi hanno le seguenti abilità speciali.

Ferire gli umanoidi: i raminghi ottengono un bonus +1 per livello alle ferite inflitte a goblinoidi e giganti (bugbear, orchetti, coboldi, goblin, hobgoblin, ettin, troll e tutti i giganti).

Sorpresa: i raminghi sono sorpresi solo con 1 su 1d6. Se indossano un'armatura leggera (fino al cuoio borchiato), possono sorprendere gli avversari con 1-3 su 1d6.

Seguire le tracce: i raminghi possono seguire le tracce delle creature nelle regioni selvagge e in ambienti sotterranei. In regioni selvagge la probabilità base è 90%, +2% per ogni creatura oltre alla prima che si trova nel gruppo inseguito. È prevista una penalità cumulativa di -25% per ogni ora di pioggia, o di -10% per ogni giorno trascorso da quando le tracce sono state lasciate. In ambienti sotterranei, i raminghi devono osservare una creatura sconosciuta per 3 turni prima di poterne seguire le tracce. In tal caso la probabilità base è del 65%, modificata in base a quanto segue: -40% se la creatura entra in una porta segreta, -20% se la creatura attraversa una porta o un passaggio nascosto, -10% se la creatura attraversa una porta normale o devia dal percorso.

All'8° livello: i raminghi cominciano a usare gli incantesimi dei druidi, come indicato sotto.

Al 9° livello: i raminghi cominciano a usare gli incantesimi dei maghi, come indicato sotto.

Al 10° livello: i raminghi ottengono l'abilità di utilizzare qualsiasi oggetto magico, tranne le pergamene, che conferisce l'abilità di utilizzare *chiaroudienza*, *chiaroveggenza*, *paragnosi* o qualsiasi forma di telepatia. Inoltre, a questo livello i raminghi possono attrarre 3d6 seguaci di 1° o 2° livello (raminghi, guerrieri, chierici o maghi). Si noti che non è possibile attrarre più di due seguaci raminghi.

Incantesimi dei raminghi						
Livello Ramingo	Liv inc. Dr/Ma*	Livello incantesimi				
		Dr1	Dr2	Dr3	Ma1	Ma2
8	1/0*	1	0	0	0	0
9	2/1**	1	0	0	1	0
10	3/2	2	0	0	1	0
11	4/3	2	1	0	2	0
12	5/4	2	1	0	2	0
13	6/5	2	2	0	2	1
14	7/6	2	2	0	2	1
15	8/7	2	2	0	2	2
16	9/8	2	2	1	2	2
17	10/9***	2	2	2	2	2

* All'8° livello un Ramingo parte dal 1° livello d'inc. come Druido.

** Al 9° livello un Ramingo parte dal 1° livello d'inc. come Mago.

*** Massimo livello d'inc. per un Ramingo.

Dadi vita avanzati (regola opzionale)

Se il Signore dei Labirinti concede l'utilizzo di questa regola opzionale, alcune classi (non tutte) useranno DV più alti di quelli precedentemente indicati. Tradizionalmente, giocando a livello avanzato si utilizzano regole per incrementare le possibilità di sopravvivenza dei PG. Il Signore dei Labirinti deve ponderare accuratamente l'introduzione di questa variante perché può influire significativamente sul gioco ai livelli più bassi, e per certi versi anche su quello ai livelli più alti. È anche possibile, sebbene non consigliato, concedere DV più alti per alcune classi e non per altre. La decisione in merito è lasciata a discrezione del Signore dei Labirinti. Si faccia riferimento alla tabella sottostante per i DV avanzati e per le modifiche raccomandate in base a classe e razza quando questa regola viene usata. Se una classe non appare su questa tabella, non c'è un'opzione avanzata per dare DV più alti a quella classe.

Dadi vita avanzati	
Classe*	DV
Chierico, Druido, Elfo**, Halfling**, Ramingo	1d8
Guerriero, Nano**, Paladino	1d10
Assassino, Ladro***	1d6

* Si consiglia di mantenere 1d4 come dado vita per maghi, illusionisti e monaci.

** Classe semiumana delle regole base di *Labyrinth Lord*.

*** Qualora il Signore dei Labirinti decida di mantenere invariati i tipi dei DV del regolamento base, può comunque elevare a 1d6 quello di ladri e assassini per rendere le due classi più competitive.

Abilità secondarie (regola opzionale)

Le classi di personaggio sono occupazioni a tutti gli effetti in un mondo fantasy. L'addestramento necessario per raggiungere anche solo il 1° livello richiede un impegno "professionale", che si studi la magia divina per diventare Chierico, i segreti arcani per diventare Mago o l'arte della guerra per diventare Guerriero. Tuttavia, a discrezione del Signore dei Labirinti i personaggi potrebbero avere altre abilità secondarie. Queste abilità potrebbero esser state acquisite durante l'adolescenza, nella bottega di famiglia o in qualsiasi altro modo. Le abilità secondarie, come dice il loro nome, non dovrebbero avere un ruolo primario nelle avventure. Spetta al Signore dei Labirinti decidere quando tali competenze potrebbero tornare utili e la probabilità di successo (in percentuale o determinata da una prova di attributo). Per esempio, l'addestramento come gioielliere potrebbe dare a un personaggio l'abilità di valutare il

valore di una gemma, riconoscere i vari tipi di gemme allo stato grezzo e tagliare le gemme se sono disponibili gli attrezzi giusti ecc. I giocatori possono tirare o selezionare abilità sulla tabella sottostante, ma se decidono di scegliere ne possono prendere solo una. La tabella comprende solo parte delle possibili abilità secondarie, e se ne possono aggiungere altre a piacere.

Abilità secondarie			
d100	Abilità	d100	Abilità
01-03	Addestratore di animali	56-59	Cacciatore
04-05	Armaiolo	60-62	Lapidario
06-09	Fornaio	63-66	Sellaio
10-12	Fabbro	67	Cartografo
13	Rilegatore	68-69	Muratore
14-16	Costruttore di archi	70-73	Minatore
17-20	Birraio	74-76	Vasaio
21-23	Macellaio	77-78	Cordaio
24-26	Falegname	79-81	Marinaio
27-28	Candelaio	82-84	Maestro d'ascia
29-33	Calzolaio	85-87	Sarto
34-35	Ramaio	88-90	Conciatore
36-46	Contadino	91-93	Incannuciatore
47-50	Pescatore	94-96	Boscaiolo
51-54	Pellicciaio	97-98	Vinaio
55	Vetraio	99-00	Tirare due volte

L'allineamento morale

In *Labyrinth Lord*, tutte le creature, siano esse personaggi o mostri, seguono una delle tre filosofie o standard di condotta del gioco. Queste tre sfere sono Legge, Neutralità e Caos; un giocatore deve sceglierne una quando crea il suo personaggio. I tre diversi allineamenti sono descritti qui sotto. I giocatori devono fare del loro meglio per aderire a una delle tre sfere. Se il Signore dei Labirinti dovesse notare un'eccessiva devianza dall'allineamento scelto, potrà assegnare al personaggio un nuovo allineamento più consono alle sue azioni. Tutti gli allineamenti hanno un linguaggio particolare. Oltre alla lingua comune e alle altre lingue conosciute (come indicato dalla razza) gli aderenti a un particolare allineamento condividono un linguaggio che permette loro di capirsi.

Legge (allineamento legale): le creature legali credono nella verità e nella giustizia. Per questo, tendono a rispettare l'ordine costituito quando ciò non significa tirannia. Le creature legali credono anche nel sacrificio per un bene più grande e pongono la collettività al di sopra del singolo.

Neutralità (allineamento neutrale): le creature neutrali hanno una certa tendenza all'individualismo. Credono in un equilibrio tra i concetti di Legge e Caos e fanno innanzitutto i propri interessi. Possono arrivare a commettere azioni buone o malvagie per conseguire i propri obiettivi e di solito soddisfano i propri bisogni prima di quelli degli altri.

Caos (allineamento caotico): le creature caotiche sono all'opposto di quelle legali. Bisogna fidarsi di loro solo se necessario, perché tendono ad agire in modo malevolo e nettamente più egoista delle creature neutrali. I personaggi caotici sono opportunisti e non credono che esista un ordine preconstituito delle cose.

Esempio: se un PG si trovasse in una situazione in cui i suoi compagni fossero intrappolati e destinati a morte certa senza il suo aiuto, ecco cosa farebbe in base al suo allineamento.

Il personaggio **legale**... sacrificerebbe sé stesso pur di salvare i compagni. Non li abbandonerebbe mai, a meno che ciò non aumenti le possibilità di salvarli in un secondo momento o serva a un fine più grande.

Il personaggio **neutrale**... cercherà di salvare i suoi compagni solo se non è troppo pericoloso. Se riterrà i rischi troppo alti, lascerà i compagni al loro destino.

Il personaggio **caotico**... aiuterà i compagni solo se potrà trarne un profitto e i pericoli saranno minimi. Le sue azioni dipenderanno solo dalla valutazione delle possibilità di ottenere un guadagno personale.

Il bene e il male (regola opzionale)

Quanti hanno familiarità col gioco “avanzato” noteranno che il sistema degli allineamenti standard non tiene conto dei concetti di “bene” e “male”. Questo perché tali concetti sono lasciati all'interpretazione. Quella che segue è una filosofia più in linea con il fantasy e la fantascienza pulp classici. Secondo questo modo di pensare, “la filosofia più alta” è il conflitto tra Legge e Caos, con l'equilibrio della Neutralità nel mezzo. In questo universo filosofico, i concetti di bene e male sono solo mezzi per raggiungere gli obiettivi di una di queste sfere di pensiero più grandi. In questo gioco, poi, bene e male dipendono più dalla situazione che dai codici di condotta. Spesso il male sarà associato al Caos, e il bene alla Legge, ma non necessariamente deve essere così. Ciononostante, quella che segue è una presentazione degli allineamenti che incorporano il bene e il male. Questo sistema si può usare come opzione per PG o PnG e può essere esteso ai mostri come il Signore dei Labirinti ritiene più opportuno.

Legale buono: un personaggio legale buono si oppone al male e crede nel mantenimento dell'ordine. Mantiene la parola e agisce contro l'ingiustizia. Un personaggio legale buono aborre vedere un colpevole rimanere impunito. Crede che il miglior modo per mantenere uno status quo favorevole alla collettività sia applicare le leggi con rigore, ma anche con compassione.

Neutrale buono: un personaggio neutrale buono si oppone al male, ma non dà nessuna particolare importanza alla Legge o al Caos. Crede che il bene possa mantenersi nel tempo solo con la moderazione, l'equilibrio e il disinteresse personale.

Caotico buono: un personaggio caotico buono si comporta secondo coscienza con poco riguardo per la forma e il proprio tornaconto. Crede nella bontà e nel diritto ma ha poca dimestichezza con leggi e regolamenti. Segue la propria bussola morale che, sebbene sia orientata al bene, può essere in contrasto con quella della società di appartenenza.

Legale neutrale: un personaggio legale neutrale agisce seguendo le leggi, la tradizione o un codice personale. Ordine e organizzazione per lui sono essenziali. Il bene e il male devono essere mantenuti in equilibrio per ottenere l'ordine.

Neutrale: un personaggio neutrale filosoficamente fa riferimento al concetto di Neutralità. Vede bene, male, Legge e Caos come estremi che devono essere mantenuti in perfetto equilibrio, come accade in natura. In natura queste forze possono fluttuare, ma un personaggio neutrale si oppone a qualsiasi squilibrio artificialmente imposto da altri.

Caotico neutrale: un personaggio neutrale caotico crede nel caso. Inoltre, per lui il miglior modo di mantenere il disordine è mantenere bene e male in equilibrio. Questi personaggi sono spesso imprevedibili, ma mai crudeli.

Legale malvagio: un personaggio legale malvagio tiene alla tradizione, alla lealtà e all'ordine ma non a cose come libertà, dignità o vita. Gioca secondo le regole ma senza misericordia o compassione. Per lui il dominio si raggiunge attraverso la rigorosa aderenza alla disciplina e la sottomissione al potere.

Neutrale malvagio: un personaggio neutrale malvagio è egoista, tormentato e invidioso del benessere altrui. La malvagità fine a sé stessa è un dogma per questi personaggi, e Legge o Caos sono cose prive di importanza o solo un mezzo per raggiungere un fine.

Caotico malvagio: un personaggio caotico malvagio fa qualsiasi cosa per l'avidità, l'odio e la sete di distruzione che lo guidano. Può essere malevolo, arbitrariamente violento e imprevedibile nella sua perfidia. Cerca sempre di ottenere quello che vuole a qualsiasi costo, senza curarsi delle conseguenze.

L'età (regola opzionale)

Le regole che seguono sono del tutto opzionali, poiché rendono più complesso il processo di creazione del personaggio. Tuttavia, l'età di un personaggio è una questione che talvolta rientra nel gioco perché ci sono mostri ed effetti magici che la possono alterare. Sapere come l'età influenza i personaggi può quindi essere utile. L'età dei personaggi a seconda della razza può essere determinata sulla base della tabella sottostante. Nel caso di personaggi multiclasse, si prende l'età più alta. Si noti che è il Signore dei Labirinti a effettuare un tiro segreto per determinare l'età massima qualora ce ne sia bisogno.

Età di partenza				
Razza*	Assassino Ladro	Mago Illusionista	Guerriero Paladino Ramingo	Chierico Druido Monaco
Elfo	100+4d8	150+4d8	125+5d8	210+3d10
Gnomo	80+3d6	60+3d6	55+2d10	100+3d10
½elfo	20+5d4	35+3d4	20+4d4	30+3d4
½orchetto	20+1d4	-	14+1d4	25+1d4
Halfling	30+1d6	-	20+2d6	40+2d6
Nano	45+3d6	-	40+4d6	130+3d20
Umano	18+1d4	27+1d8	16+1d4	18+1d6

* L'età si applica solo alle classi permesse ad ogni razza.

L'età di un personaggio può influenzarne gli attributi, riflettendo il vigore della gioventù o la decadenza della vecchiaia. Si noti che le modifiche non possono portarli al di fuori dei limiti previsti da razza o classe. Tuttavia, l'età può portare la Saggiezza al disopra del massimo razziale fino a 19.

Periodi dell'età	
Razza	Periodi*
Elfo	(G) 100-179; (Ad) 180-574; (M) 575-874; (An) 875-1199; (V) 1,200-1700
Gnomo	(G) 55-89; (Ad) 90-299; (M) 300-449; (An) 450-599; (V) 600-760
½elfo	(G) 24-44; (Ad) 45-99; (M) 100-179; (An) 180-249; (V) 250-350
½orchetto	(G) 12-16; (Ad) 17-31; (M) 32-46; (An) 47-61; (V) 62-80
Halfling	(G) 22-32; (Ad) 33-69; (M) 70-99; (An) 100-149; (V) 150-200
Nano	(G) 35-55; (Ad) 56-149; (M) 150-249; (An) 250-349; (V) 350-450
Umano	(G) 14-19; (Ad) 20-40; (M) 41-60; (An) 61-85; (V) 86-100

* (G) Giovane; (Ad) Adulto; (M) Maturo; (An) Anziano, (V) Venerabile.

Modificatori agli attributi dovuti all'età

Le modifiche agli attributi dovute all'età sono cumulative. Quindi se un personaggio fosse maturo, bisognerebbe applicargli tutte le modifiche precedenti partendo da quelle ricevute da adolescente.

<i>Giovane:</i>	Sag -1, Cos +1
<i>Adulto:</i>	For +1, Sag +1
<i>Maturo:</i>	For -1, Cos -1, Int +1, Sag +1
<i>Anziano:</i>	For -2, Des -1, Cos -1, Sag +1
<i>Venerabile:</i>	For -1, Des -1, Cos -1, Int +1, Sag +1

Età della morte naturale		
3d6	Anno di base (periodo)	Modificatore (anni)
3-4	(M) valore più basso	+1d8
5-6	(M) valore più basso	+1d6
7-9	(An) valore più basso	+1d8
10-12	(An) valore più basso	+1d6
13-15	(V) valore più basso	+1d6
16-17	(V) valore più basso	+1d10
18	(V) valore più basso	+1d10

* L'età esatta della morte naturale dovrebbe essere determinata segretamente dal Signore dei Labirinti qualora ce ne sia bisogno. La morte naturale avviene per una causa incurabile dalla magia.

Invecchiamento per magia

Lanciare certi incantesimi o subire gli effetti di alcune magie può accelerare l'invecchiamento. Quanto segue invecchia un personaggio di 1 anno: lanciare *desiderio limitato*; beneficiare di *velocità*; bere una *pozione della velocità*. Chi lancia un incantesimo di *ristorare* invecchia di 2 anni. Chi lancia un incantesimo di *resurrezione* o *desiderio* invecchia di 3 anni. Infine lanciare un incantesimo *portale* fa invecchiare di 5 anni.

I linguaggi

Tutti i personaggi cominciano parlando la lingua comune e quella del loro allineamento. I semiumani e i personaggi con un punteggio di Intelligenza elevato (13 o più) ne parleranno

altre. I linguaggi extra possono essere scelti dai giocatori o assegnati dal Signore dei Labirinti. In generale, i mostri in grado di parlare hanno una lingua propria. La maggior parte dei mostri ha una possibilità del 20% di parlare il comune. Quando diciamo "comune" intendiamo una lingua diffusa tra tutti gli umani. Tuttavia, il Signore dei Labirinti può decidere che le varie nazioni umane abbiano lingue diverse. In questo caso, al posto del comune occorrerà specificare un idioma umano.

Tiri salvezza avanzati

Il funzionamento dei tiri salvezza è spiegato nella Sezione 5 del manuale base di *Labyrinth Lord*. In LLEA i tiri salvezza dipendono in primis dalla classe.

Tiri salvezza di chierici, druidi e monaci					
Liv.	Soffio	Morte Veleno	Paralisi Pietrificazione	Bacchette	Incantesimi Ogg. magici
1-4	16	11	14	12	15
5-8	14	9	12	10	12
9-12	12	7	10	8	9
13-16	8	3	8	4	6
17+	6	2	6	3	5

Tiri salvezza di guerrieri, paladini e raminghi					
Liv.	Soffio	Morte Veleno	Paralisi Pietrificazione	Bacchette	Incantesimi Ogg. magici
0	17	14	16	15	18
1-3	15	12	14	13	16
4-6	13	10	12	11	14
7-9	9	8	10	9	12
10-12	7	6	8	7	10
13-15	5	5	6	5	8
16-18	4	4	5	4	7
19+	3	3	4	3	6

Tiri salvezza di maghi e illusionisti					
Liv.	Soffio	Morte Veleno	Paralisi Pietrificazione	Bacchette	Incantesimi Ogg. magici
1-5	16	13	13	13	14
6-10	14	11	11	11	12
11-15	12	9	9	9	8
16-18	8	7	6	5	6
19+	7	6	5	4	4

Tiri salvezza di assassini e ladri					
Liv.	Soffio	Morte Veleno	Paralisi Pietrificazione	Bacchette	Incantesimi Ogg. magici
1-4	16	14	13	15	14
5-8	14	12	11	13	12
9-12	12	10	9	11	10
13-16	8	8	7	9	8
17+	7	6	5	7	6

Personaggi multiclasse

A discrezione del Signore dei Labirinti, alcuni personaggi possono progredire in più di una classe contemporaneamente. Tradizionalmente, agli umani non è permesso di fare il multiclasse, ma il Signore dei Labirinti può disporre altrimenti. Gli elfi che utilizzano la classe razziale di *Labyrinth Lord* non possono diventare multiclasse.

Si possono avere al massimo tre classi. I personaggi con più classi dividono tutti i punti esperienza tra tali classi, e hanno un distinto ammontare di punti esperienza per ognuna di esse. I bonus ai punti esperienza dovuti agli attributi primari di una classe valgono solo per i punti esperienza di quella classe. I livelli si ottengono come di norma, ma i punti ferita ottenuti quando si guadagna un livello in una classe sono dimezzati (o divisi per tre se si hanno tre classi). Per esempio, se un multiclasse Guerriero/Ladro guadagna un livello da Ladro, lancia 1d4/2. Le frazioni vengono registrate, poiché più tardi si potranno sommare con quelle dovute ad altri avanzamenti. Se questo personaggio ottiene 1,5 pf, e più tardi guadagna un livello da Guerriero ottenendo un 5 su 1d8, riceve 2,5 pf che si sommano agli 1,5, per un totale di 4 pf.

Tutti i tiri salvezza e i valori di attacco del personaggio sono i migliori tra quelli concessi dalle combinazioni di classi e livelli possedute. I personaggi multiclasse a volte ottengono abilità di classe che altrimenti sarebbero contrastanti. Nel seguito vengono indicate le specifiche combinazioni delle varie classi. Alcune classi razziali di *Labyrinth Lord* possono essere usate o meno da un multiclasse, come qui indicato.

Chierico/Assassino, Chierico/Guerriero, Chierico/Ramingo, Chierico/Nano o Chierico/Ladro: questi personaggi possono usare armi taglienti e perforanti.

Ladro/Chierico, Ladro/Halfling, Ladro/Nano, Ladro/Guerriero: i ladri multiclasse possono usare qualsiasi armatura o arma appropriata per l'altra classe. Tuttavia, un Ladro multiclasse che usa armature più pesanti dell'armatura di cuoio (o imbraccia uno scudo) non può usare le sue abilità speciali.

Chierico/Mago, Guerriero/Mago Guerriero/Illusionista: questi personaggi possono usare armi e armature di qualsiasi tipo.

Le seguenti combinazioni di classi non sono permesse: Nano/Guerriero, Halfling/Guerriero, Elfo/qualsiasi classe, Paladino/qualsiasi classe e Monaco/qualsiasi classe.

Note sulle classi semiumane di *Labyrinth Lord*

È difficile conciliare le regole standard della classe razziale Elfo con quelle dei multiclasse. Un Elfo di *Labyrinth Lord* non richiede molti punti esperienza per passare di livello rispetto al multiclasse di LLEA. L'unico vero svantaggio della classe razziale, se comparata con il Guerriero/Mago standard, è che quest'ultimo avrà mediamente più pf. Inoltre, un Guerriero/Mago a volte avrà tiri salvezza migliori.

Ci sono vantaggi e svantaggi in un elfo Guerriero o Mago. Gli elfi guerrieri avanzano di livello più velocemente rispetto agli esponenti della classe razziale Elfo. Questo stesso vantaggio si ha per gli elfi maghi che possono ottenere un livello più alto concentrando i loro sforzi su una disciplina.

Quando si gioca un halfling, potrebbe non essere nell'interesse del giocatore usare la classe del Guerriero al posto della classe razziale del regolamento base. La classe razziale Halfling non è dissimile da quella del Guerriero, eccetto che gli halfling hanno dadi vita minori rispetto ai guerrieri. Ad esempio, gli halfling possono essere al massimo guerrieri di 6° livello. Un halfling Guerriero di 6° livello avrebbe un totale medio di pf pari a 24, lo stesso che avrebbe un personaggio con la classe razziale Halfling di 8° livello.

Le eredità

I personaggi, purtroppo, possono morire. Il Signore dei Labirinti può permettere ai giocatori di fare testamento in modo che le loro ricchezze vadano a un erede. In questo caso, le ricchezze devono essere custodite in una tesoreria sicura, che tratterà il 10% per il servizio di custodia. Un giocatore può lasciare ricchezze in eredità tramite mezzi meno sicuri, per esempio seppellendole e lasciando una mappa del tesoro. L'erede di un personaggio deve cominciare al 1° livello, e un giocatore può lasciare un'eredità una sola volta.

Il denaro e le monete

Il conio più comune è la moneta d'oro (mo). Una moneta d'oro vale 2 monete di electrum (me) o 10 monete d'argento (ma). Ogni moneta d'argento vale 10 monete di rame (mr). Oltre a rame, argento, electrum e oro, ci sono anche le monete di platino (mp), ognuna delle quali vale 10 mo. La moneta standard pesa circa 50 grammi (20 pesano un chilo) e può essere usata come unità di misura per esprimere la capienza di un contenitore (un sacco, una cassa o uno zaino).

Monete	Valore di cambio				
	mr	ma	me	mo	mp
moneta di rame	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
moneta d'argento	10	1	1/5	1/10	1/100
moneta d'electrum	50	5	1	1/2	1/20
moneta d'oro	100	10	2	1	1/10
moneta di platino	1.000	100	20	10	1

L'equipaggiamento

I personaggi principianti possono equipaggiarsi comprando oggetti ai prezzi indicati nelle liste che seguono. Queste liste di equipaggiamento potranno essere utilizzate dai PG anche per ripristinare le scorte di oggetti consumati nelle avventure.

ARMATURE

Armatura	Costo	CA	Peso
Bardatura per cavallo	150 mo	5	30 kg
Corazza a scaglie	65 mo	6	20 kg
Corazza a strisce	200 mo	4	22,5 kg
Corazza di bande	250 mo	4	17,5 kg
Corazza di piastre	600 mo	3	25 kg
Cotta di maglia	150 mo	5	15 kg
Cuoio	20 mo	7	7,5 kg
Cuoio borchiato	95 mo	6	10 kg
Elmetto	10 mo	-	2,5 kg
Imbottita	5 mo	8	5 kg
Scudo	10 mo	-1*	5 kg
Senza armatura	0	9	—

* Usare lo scudo abbassa (migliora) il valore di CA di 1.

ARMI

Arma	Costo	Ferite	Peso
Accetta**	1 mo	1d6	1,5 kg
Arco corto*	25 mo	freccia	1 kg
Arco lungo*(2)	40 mo	freccia	1,5 kg
Arma in asta*(2) (alabarda, partigiana ecc.)	7 mo	1d10	5,5 kg
Ascia da battaglia(1)	6 mo	1d8	3 kg
Ascia a due mani*	9 mo	1d10	6 kg
Balestra leggera*	16 mo	quadrello	2 kg
Balestra pesante*	25 mo	quadrello	4 kg
Bastone*(2)	2 mo	1d6	2 kg
Dardo	5 ma	1d4	0,5 kg
Fionda	2 mo	proiettile	0
Frecce corte (x20)	5 mo	1d6	1 kg
Frecce lunghe (x20)	5 mo	1d8	1,5 kg
Giavellotto***(1)	1 mo	1d6	1 kg
Lancia*(2)	7 mo	1d8	4 kg
Martello (attrezzo)	1 mo	1d4	1 kg
Martello da guerra**	7 mo	1d6	1,5 kg
Mazza	5 mo	1d6	2,5 kg
Mazza pesante*	8 mo	1d8	3,5 kg
Mazzafrusto	6 mo	1d6	2 kg
Mazzafrusto pesante*	9 mo	1d8	3 kg
Mazzapicchio	6 mo	1d6	2,5 kg
Mazza chiodata*	6 mo	1d8	4,5 kg
Mezzalancia***(1)	3 mo	1d6	2 kg
Proiettili (x10)	1 me	1d4	1 kg
Pugnale**	3 mo	1d4	0,5 kg
Quadrelli leggeri (x10)	3 me	1d6	0,5 kg
Quadrelli pesanti (x10)	3 mo	1d8	1 kg
Randello	3 mo	1d4	1,5 kg
Scimitarra(1)	15 mo	1d8	1,5 kg
Spada bastarda*(3)	20 mo	2d4	3 kg
Spada corta	7 mo	1d6	1 kg
Spada lunga(1)	10 mo	1d8	2 kg
Spadone*(2)	15 mo	1d10	5 kg
Tridente***(1)	4 mo	1d6	2 kg

* Arma a due mani.

** Arma lanciabile a mano.

(1) Usabile da gnomi e halfling solo a due mani.

(2) Non usabile dai nani.

(3) Usabile anche con una mano (1d8 ferite)

Armi d'argento: dardi, giavellotti, frecce, proiettili, pugnali e quadrelli possono essere realizzati in argento massiccio a 10 volte il costo normale. Con un'arma d'argento si possono ferire alcuni mostri invulnerabili alle armi normali.

Armi da mischia con portata: armi in asta e lance possono colpire fino a 3 m di distanza (cioè dalla seconda fila di uno schieramento). Chi usa un'arma in asta deve tenersi a una certa distanza dal nemico, problema che si pone quando il personaggio è messo con le spalle al muro o afferrato.

Armi da carica: lance e mezzelance possono essere usate in sella per una carica (vedi Sezione 5). Se imbracciata per la carica, la lancia impegna una sola mano del cavaliere.

Armi opponibili alla carica: armi in asta, lance, mezzelance e tridenti sono opponibili a una carica (ferite doppie contro chi effettua una carica nello stesso round).

OGGETTI DA AVVENTURIERO

Oggetto	Costo	Peso
Acciarino e pietra focaia	2 mo	-
Acqua sacra (0,25 l)	25 mo	0,5 kg
Ampolla (per liquidi)	1 mo	0,05 kg
Arnesi da scasso	30 mo	0,5 kg
Borsa da sella	1 ma	0,25 kg
Bottiglia di vetro (per liquidi)	2 mo	-
Candele (10)	10 mr	-
Cannocchiale	1.000 mo	0,5 kg
Carrucola e paranco	5 mo	2,5 kg
Carta (foglio)	4 ma	-
Catena (3 m)	10 mo	1 kg
Cepi	15 mo	1 kg
Chiodi di ferro (12)	1 mo	4 kg
Coperta invernale	5 ma	1,5 kg
Corda di canapa (15 m)	1 mo	5 kg
Corda di seta (15 m)	10 mo	2,5 kg
Custodia per pergamene	1 mo	0,25 kg
Fiaschetta (vuota)	3 mr	0,75 kg
Giaciglio trasportabile	1 ma	2,5 kg
Grappino	1 mo	2 kg
Inchiostro (0,25 l)	8 mo	-
Lanterna	9 mo	1,5 kg
Libro di magia (in bianco)	15 mo	1,5 kg
Lucchetto	20 mo	0,5 kg
Martello (attrezzo)	5 ma	1 kg
Olio combustibile (0,5 l)	1 ma	0,5 kg
Otre per vino o acqua	1 mo	2 kg
Paletti di legno (3)	5 mr	0,5 kg
Penna d'oca	1 ma	-
Pergamena (foglio)	2 ma	-
Pertica di legno (3 m)	2 ma	4 kg
Piccone da minatore	3 mo	5 kg
Piede di porco	2 mo	2,5 kg
Sacco grande (vuoto)	2 ma	0,25 kg
Sacco piccolo (vuoto)	1 ma	0,25 kg
Scaletta a pioli (3 m)	5 mr	10 kg
Sella	25 mo	7,5 kg
Simbolo sacro d'argento	25 mo	0,5 kg
Simbolo sacro di legno	1 mo	-
Specchio d'acciaio piccolo	10 mo	0,25 kg
Torze (8)	3 ma	4 kg
Vanga	2 mo	4 kg
Zaino (vuoto)	2 mo	1 kg

ERBE

Specie	Costo
Achillea (1 pugno)	4 mr
Aglio (1 bulbo)	3 mr
Amarella (1 pugno)	5 mr
Belladonna (1 pugno)	3 ma
Luparia (1 pugno)	4 ma
Malvarosa (1 pugno)	4 mr
Ruta (1 pugno)	1 ma
Salvia (1 pugno)	4 mr
Tradescanzia (1 pugno)	2 ma

ANIMALI E MEZZI TERRESTRI

Animale/Mezzo	Costo
Asino	8 mo
Barroccio	100 mo
Biada (al giorno per cavalcatura)	5 mr
Cane	3 ma
Cane da guardia	25 mo
Carro	200 mo
Capra	15 ma
Cavallo, destriero	250 mo
Cavallo, palafreno	75 mo
Cavallo, ronzino	40 mo
Falcone	30 mo
Manzo	8 mo
Maiale	3 mo
Maialino da latte	18 ma
Mucca	7 me
Mulo	30 mo
Pecora	15 ma
Pollo	4 mr
Pony	30 mo
Stalla (al giorno per cavalcatura)	5 ma
Vitello	2 mo

IMBARCAZIONI

Imbarcazione	Costo
Barca a vela	4.000 mo
Canoa	55 mo
Chiatta fluviale	2.000 mo
Galea da guerra	65.000 mo
Galea grossa	32.000 mo
Galea sottile	12.000 mo
Nave da incursione	17.000 mo
Scialuppa	800 mo
Veliero leggero	7.000 mo
Veliero militare	30.000 mo
Veliero pesante	22.000 mo
Zattera	10 mo per mq

ALLOGGIO E VIVERI

Alloggio/Viveri	Costo	Peso
Birra scura (1 litro)	2 ma	0,75 kg
Birra chiara (1 litro)	1 ma	0,75 kg
Formaggio	1 ma	0,5 kg
Idromele (1 litro)	1 mo	0,75 kg
Pagnotta	2 mr	0,5 kg
Pasto, buono	5 ma	-
Pasto, normale	3 ma	-
Pasto, scarso	1 ma	-
Pernottamento, comodo	5 ma	-
Pernottamento, normale	3 ma	-
Pernottamento, povero	1 ma	-
Pesce secco salato, barilotto	3 mo	10 kg
Razioni, cibo fresco (1 giorno)	2 ma	-
Razioni, cibo in conserva (1 giorno)	5 ma	-
Uova in salamoia, vaso	2 mo	5 kg
Vino comune (1 litro)	1 mo	0,75 kg
Vino buono (1 litro)	2 mo	0,75 kg

ABBIGLIAMENTO

Capo	Costo	Peso
Berretto di cuoio	5 mr	-
Berretto di stoffa	4 ma	-
Calzoni pesanti	8 ma	2 kg
Calzoni leggeri	3 ma	1 kg
Camicia leggera	3 ma	0,25 kg
Camicia pesante	6 ma	0,5 kg
Cappello	6 ma	-
Cintura	4 ma	-
Cinturone	6 ma	0,25 kg
Mantello di pelliccia	8 mo	2,5 kg
Mantello di lana	5 ma	1,5 kg
Sandali	15 ma	0,5 kg
Scarponi	3 me	1 kg
Stivali	3 me	1, kg
Stivaloni	5 me	1,5 kg
Tunica di seta	10 mo	1 kg
Tunica di stoffa	7 ma	1,5 kg
Tracolla	1 me	0,25 kg

Descrizione dell'equipaggiamento

Buona parte degli oggetti elencati nelle liste sono descritti qui di seguito. Se i personaggi desiderassero acquistare oggetti non inclusi nelle liste, il Signore dei Labirinti potrà usare quelli già elencati in questo volume come guida per determinare le caratteristiche di quelli proposti (costo, peso e ferite inflitte nel caso di nuove armi).

Acciarino e pietra focaia: accendere una torcia o un falò con acciarino e pietra focaia richiede 1d6 round.

Acqua sacra: l'acqua sacra è stata benedetta da un Chierico. Viene usata nei rituali religiosi ed è un'ottima arma contro i non morti.

Ampolla: un'ampolla può contenere solo una piccola quantità di liquido (una pozione, un veleno o altro). Di solito non è più alta di 10 cm e larga di 5 cm.

Animali da soma: la maggioranza dei cavalli e dei muli può portare fino a 100 kg a una velocità di 36 m. Un peso fino al doppio di questo ridurrà la velocità a metà.

Attrezzi da scasso: un kit che contiene gli attrezzi necessari a un Ladro per scassinare le serrature.

Barca a vela: questa imbarcazione, benché simile a una chiatte, è di 3 m più lunga e dotata di una vela. Una barca a vela può trasportare 1.000 kg.

Bardatura per cavallo: una bardatura per cavallo è fatta di cuoio e metallo. Pesa 30 chili e dà al cavallo CA 5.

Barroccio: un piccolo carro trainato da 1-2 cavalli o 2-4 asini, che viaggia su strada a una velocità di 18 m. Se il barroccio è trainato da un cavallo o due asini, può trasportare 200 kg. Se è trainato da due cavalli o quattro asini, trasporta 300 kg.

Borsa da sella: può contenere 15 kg di roba.

Candele: una candela brucia per un'ora, emanando una tenue luce nel raggio di 1,5 m.

Canoa: una canoa è una piccola imbarcazione lunga 4,5 m. Pesa 25 kg e può trasportare fino a 300 kg.

Carro: un veicolo a quattro ruote per il trasporto di oggetti pesanti. Di solito è trainato da 2 o 4 ronzini (o altri animali da soma). Due cavalli possono trainare un carico di 750 kg, mentre quattro possono trainare 2.250 kg. Un carro viaggia alla stessa velocità di un barroccio.

Cepi: usati per bloccare le mani o i piedi dei prigionieri.

Chiatte fluviale: questa imbarcazione può portare fino a 1.500 kg. È larga 3 m e lunga dai 6 ai 9 metri. Ha un pescaggio, cioè affonda nell'acqua, di circa 0,5 m. Le chiatte sono spinte con remi o pertiche. Il costo di una chiatte aumenta di 1.000 mo se è dotata di una tettoia.

Corda di canapa: una corda robusta lunga 15 metri, che può sopportare il peso di tre uomini.

Corda di seta: una corda particolarmente resistente lunga 15 metri, che può sopportare il peso di cinque uomini.

Galea da guerra: questa imponente galea, che può essere l'ammiraglia di una flotta, può trasportare un carico di circa 6.000 kg. Una galea da guerra è larga circa 9 metri, lunga circa 70 metri e ha un pescaggio di circa 3 m. La galea è spinta da 300 rematori e governata da 100 uomini di equipaggio (oltre il capitano). Una galea da guerra è equipaggiata con un rostro e tre catapulte.

Galea grossa: una grande imbarcazione dotata di remi e di un'unica vela, con una capacità di carico di circa 4.000 kg. Una galea grossa è larga circa 7 metri, lunga circa 45 metri e ha un pescaggio di circa 2 m. La galea è spinta da 180 rematori e governata da 70 marinai. Può essere equipaggiata con un rostro e due catapulte.

Galea sottile: un'imbarcazione dotata di remi e di un'unica vela, con una capacità di carico di circa 2.000 kg. Una galea sottile è larga circa 5 metri, lunga circa 25 metri e ha un pescaggio di circa 1 m. La galea è spinta da 60 rematori e governata da 40 marinai. Può essere equipaggiata con un rostro e una catapulta.

Grappino: può essere usato per ancorare una corda. È dotato di 3 o 4 uncini metallici.

Inchiostro: normale inchiostro nero. Gli inchiostri colorati costano il doppio.

Lanterna: una lanterna può essere chiusa per nascondere la luce senza spegnerla. Brucia una fiaschetta d'olio ogni 4 ore (24 turni) e illumina un'area di 9 metri di raggio.

Libro di magia: un libro di magia in bianco conta 100 pagine di pergamena. Ogni incantesimo occupa una pagina per livello (una pagina per gli incantesimi di 1° livello, quindi). Questi libri sono usati da Questi libri sono usati da maghi, illusionisti e raminghi per scrivere i propri incantesimi.

Lucchetto: un comune lucchetto con chiave.

Nave da incursione: una nave affusolata e veloce, capace di trasportare un carico di 2.000 kg. Le navi da incursione sono larghe dai 3 ai 4,5 metri, lunghe dai 20 ai 25 metri e hanno un pescaggio di circa 1 m. La nave richiede 60 rematori, ma può andare anche a vela. L'equipaggio è di 75 marinai (che fungono anche da rematori) oltre al capitano.

Olio combustibile: oltre a poter alimentare una lanterna, una fiaschetta di olio combustibile può essere usata come arma da lancio o per appiccare facilmente un incendio.

Otre: un pratico e robusto contenitore di cuoio per un litro di liquido (acqua, birra o vino).

Martello: se usato in combattimento, un martello infligge 1d4 ferite. Viene più comunemente usato come attrezzo per battere chiodi o paletti.

Piccone da minatore: serve a scheggiare la roccia e rompere il terreno. Se usato come arma a due mani infligge 1d6 ferite.

Piede di porco: un piede di porco è un attrezzo di ferro lungo circa mezzo metro. Può essere usato per forzare porte, finestre, o forzieri. Se usato come arma infligge 1d4 ferite.

Razioni standard: questo cibo è fresco, perciò non durerà più di qualche giorno. Il costo corrisponde al cibo dato ai soldati o alle cose più semplici servite in una locanda.

Razioni da viaggio: un pacchetto di cibo essiccato e in conserva, che può essere portato e consumato in viaggio, specialmente laddove trovare cibo fresco è un problema.

Sacco grande: un sacco che può contenere 15 kg di roba.

Sacco piccolo: un sacco che può contenere 10 kg di roba.

Scialuppa: questa imbarcazione può trasportare 750 kg. È larga 1,5 m, lunga 6 m e ha un pescaggio di 0,5 m. Le scialuppe sono equipaggiate con razioni da viaggio bastevoli a 10 persone per una settimana. L'albero è pieghevole, il che permette alle scialuppe di essere portate su imbarcazioni più grandi. Di solito, ci sono 2-3 scialuppe sulle galee grandi e 1-2 scialuppe su quelle piccole. Una scialuppa pesa 250 kg (da sottrarre alla capacità di carico della galea).

Simbolo sacro: un Chierico deve sempre portare con sé il suo simbolo sacro. I simboli sacri sono diversi secondo la religione, ma tutti possono essere portati appesi al collo.

Torcia: una torcia brucia per un'ora, illuminando un'area di 9 metri di raggio. Se usata in combattimento, una torcia infligge 1d4 ferite da fuoco.

Vanga: serve a scavare nel terriccio e a smuovere la sabbia. Se usata come arma a due mani infligge 1d6 ferite.

Veliero leggero: è simile alla versione pesante (vedi), ma è lungo 20 m, largo 6 m e ha un pescaggio di 2 m. Ha un equipaggio di 12 uomini e può portare un carico di 5.000 kg. Ha un solo albero.

Veliero militare: ha dimensioni simili a un veliero pesante (vedi), ma è progettato per trasportare un carico di soldati, cavalcature e armi.

Veliero pesante: il veliero pesante, una robusta nave da trasporto, è dotato di 3 alberi, misura 40 m di lunghezza, 8 m di larghezza e ha un pescaggio di 3 m. Ha un equipaggio di 70 uomini e può portare un carico di 15.000 kg. Ha le vele molto grandi e può essere equipaggiato con due catapulte.

Zaino: uno zaino ha due robuste cinghie di cuoio, che ne permettono il trasporto con entrambe le mani libere. Può contenere fino a 20 kg di roba.

Zattera: una zattera può essere costruita da carpentieri esperti o improvvisata. Non può essere più grande di 12x12 m. Per ogni 9 mq (3x3 m) di superficie, una zattera ben costruita può trasportare un peso di 500 kg. Una zattera improvvisata può essere costruita in 1d3 giorni per ogni 9 mq di superficie.

Uso delle erbe

Il Signore dei Labirinti ha l'ultima parola sul tipo di proprietà mediche o magiche possedute da un'erba. Le descrizioni seguenti relative alle erbe elencate nelle tabelle degli equipaggiamenti vanno considerate dei suggerimenti e nel caso di utilizzo medico sarà il Signore dei Labirinti a decidere come funzionano effettivamente queste erbe. Ci sono molte altre varietà di erbe che potrebbero essere introdotte nel gioco, questi sono solo alcuni esempi. Si noti che le informazioni qui riportate possono essere disponibili per i PG o meno. Per esempio, i PG potrebbero non essere consapevoli del fatto che la luparia può respingere i licanthropi.

Achillea: Quest'erba può essere usata come antisettico e antibiotico o per il trattamento di malattie. Si può applicare sulle ferite per aiutare a fermare il sangue.

Aglione: Quest'erba è un efficace repellente contro i vampiri. Si può usare anche per trattare infezioni batteriche, virali, fungine e contro i parassiti intestinali.

Amarella: Quest'erba può essere usata per conciliare il sonno, ridurre la febbre e alleviare mal di testa o artrite.

Belladonna: Quest'erba può essere usata per alleviare acciacchi e dolori, ridurre le infiammazioni, calmare la tosse o come anestetico. Può curare la licanthropia, ma se si eccede nella dose è velenosa.

Luparia: Quest'erba può essere usata per respingere i licanthropi. Si può usare anche per trattare infiammazioni e ferite.

Malvarosa: Quest'erba può essere usata per trattare scottature, alleviare il prurito e ridurre le infiammazioni. Si può usare anche per trattare diarrea e parassiti intestinali.

Ruta: Quest'erba può difendere dai demoni o dai loro adoratori. Si può usare anche come cataplasma per alleviare i dolori, o fresca e intera come antispastico o per trattare tosse o diarrea.

Salvia: Quest'erba ha diversi usi, incluso il trattamento di batteri o infezioni fungine, calmare gli spasmi o aumentare la concentrazione. Si può usare anche come componente in tradizionali rituali di purificazione.

Tradescanzia: Quest'erba può essere usata per trattare punture o morsi velenosi. Si può usare anche come lassativo e per trattare reni, stomaco o problemi digestivi.

Tiri per colpire dei personaggi

Classe del personaggio			Confronta il livello e la classe dell'attaccante con la CA del difensore per ottenere un target su 1d20																
Assassino	Guerriero																		
Chierico	Paladino																		
Druido	Ramingo																		
Ladro	(Elfo)																		
Monaco	(Halfling)	Illusionista																	
	(Nano)	Mago	Classe armatura																
Livello del personaggio			-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
	0*		20	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	
1-3	1-2	1-3	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	
4-5	3	4-7	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	
6-8	4	8-10	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	
9-10	5	11-12	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	
11	6	13	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	
12	7-8	14-15	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	
13-14	9	16-18	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	
15-16	10-11	19-20	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	
17-18	12	21-23	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	
19-20	13	24+	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	
21+	14		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	
	15		14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	
	16		13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	
	17		12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	
	18		11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	
	19+		10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	

* Tiri per colpire di un Umano normale.

SEZIONE 2 - Incantesimi avanzati

Maghi, chierici, illusionisti e druidi (gli “incantatori”) possono lanciare incantesimi. Per farlo, prima memorizzano formule e gesti particolari, poi li ripetono al momento giusto per produrre effetti magici. Gli incantatori possono memorizzare un certo numero d’incantesimi dei vari livelli, a seconda del loro livello di esperienza. Quando un incantesimo viene lanciato, il suo “ricordo” viene rimosso dalla mente dell’incantatore e deve essere memorizzato di nuovo. Un personaggio può scegliere lo stesso incantesimo più volte, qualora egli possa memorizzarne due o più di un dato livello.

Gli incantesimi di maghi e illusionisti sono diversi da quelli di chierici e druidi, anche se a volte producono effetti simili. Maghi e illusionisti memorizzano i loro da speciali libri di magia. Questi incantesimi sono basati sulle conoscenze arcane della loro mente. I chierici e i druidi non li memorizzano dai libri, ma ricevono gli incantesimi venerando la loro divinità. Per questo motivo, quando pregano per ottenerli, i chierici e i druidi hanno accesso a tutti gli incantesimi elencati nella lista della loro classe.

Tutti gli incantatori possono memorizzare di nuovo gli incantesimi dopo 8 ore di riposo. Per memorizzare tutti gli incantesimi che un PG può usare in una volta serve un’ora.

Maghi e illusionisti possono aggiungere incantesimi ai loro libri in diversi modi. Quando questi incantatori avanzano di livello, il Signore dei Labirinti può consentirgli di consultare una gilda di maghi o illusionisti, che fornirà loro incantesimi determinati a caso. In questo modo i loro libri conterranno il minimo di incantesimi che possono lanciare. Se questo metodo di acquisizione non è disponibile, i PG dovranno acquisire i loro incantesimi da libri o da pergamene magiche. Se copiato in un libro di magia, il contenuto di una pergamena magica scompare (come se l’incantesimo fosse stato lanciato). Copiare un incantesimo da un altro libro, invece, non lo fa scomparire.

Può capitare che un libro di magia vada perso o distrutto. Un Mago o un Illusionista può riscrivere i suoi incantesimi spendendo una settimana di tempo e 1.000 mo per livello di incantesimo. Ad esempio, se due incantesimi di primo livello e uno di secondo devono essere rimpiazzati, ci vorranno 4 settimane e 4.000 mo. Quest’attività richiede la massima concentrazione, e un PG impegnato in questo lavoro non può fare niente altro.

Limitazioni al lancio degli incantesimi

Tutti gli incantatori devono essere liberi di parlare e di muovere le mani per pronunciare le frasi e compiere i gesti necessari al lancio degli incantesimi. Di conseguenza, un incantatore non può lanciare incantesimi se è imbavagliato, ha entrambe le mani occupate o si trova nell’area di effetto dell’incantesimo *silenzio*.

Gli incantatori non possono compiere altre azioni durante lo stesso round in cui intendono lanciare un incantesimo. Un PG deve dichiarare di voler lanciare un incantesimo prima che l’iniziativa venga determinata all’inizio del round. Nel caso il personaggio venga successivamente colpito o fallisca un tiro salvezza prima del lancio dell’incantesimo, quest’ultimo verrà interrotto e annullato.

Un incantesimo interrotto o fallito per qualsiasi motivo viene cancellato dalla memoria dell’incantatore come se fosse stato lanciato. Nella maggior parte dei casi, l’incantatore deve avere il bersaglio dell’incantesimo all’interno del proprio campo visivo (a meno che non sia indicato diversamente), sia esso un mostro, un personaggio o un’area di effetto.

I tiri salvezza contro incantesimi

Molti incantesimi consentono un tiro salvezza (vedi Sezione 1), cosa che viene indicata nella descrizione dell’incantesimo. Quando è permesso un tiro salvezza, il successo indica tipicamente una riduzione o l’annullamento dell’effetto.

Incantesimi invertibili

Alcuni incantesimi, come specificato nella loro descrizione, sono invertibili. Nel caso di maghi e illusionisti, l’inverso di un incantesimo è considerato come un incantesimo diverso, per cui deve essere memorizzato nella forma desiderata (entrambe le forme possono essere memorizzate come due incantesimi distinti). Chierici e druidi possono usare entrambe le forme senza doverne scegliere una in anticipo, ma il Signore dei Labirinti può limitare questa pratica se la forma invertita va contro l’etica della divinità. Un Chierico può fare incollerire il suo dio se lancia la versione di un incantesimo che ha un effetto irrispettoso del suo allineamento.

Effetti cumulativi degli incantesimi

È possibile combinare incantesimi che conferiscono bonus ad abilità diverse. Inoltre, è possibile combinare gli incantesimi con gli effetti degli oggetti magici. Tuttavia, non è possibile sommare gli effetti di due incantesimi uguali (due incantesimi *benedizione*, per esempio) o dagli effetti simili.

Gli incantesimi iniziali

Come già detto, i chierici hanno accesso a tutti gli incantesimi della loro lista. Maghi e illusionisti, invece, studiano gli incantesimi da un libro di magia, che all’inizio del gioco ne contiene molto pochi. Il giocatore può scegliere tre incantesimi di primo livello (ne può memorizzare uno alla volta) o due di primo e uno di secondo (quest’ultimo memorizzabile solo dal 3° livello in poi). Potrà ottenere altri incantesimi soltanto durante il gioco.

Descrizioni degli incantesimi

Gli incantesimi vengono descritti qui di seguito in ordine alfabetico, divisi in incantesimi dei chierici, dei druidi, dei maghi e degli illusionisti. Alla fine delle descrizioni, gli incantesimi sono elencati in quattro liste ordinate per livello.

INCANTESIMI DEI CHIERICI

Abbassare le acque

Livello: 4°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 36 m

L'incantatore può ridurre magicamente il livello dell'acqua (o di qualsiasi altro liquido simile) di una quantità pari al 5% per livello dell'incantatore. L'incantesimo ha effetto in un quadrato di 3 metri di lato per livello. Ciò significa che al 10° l'effetto si estende a un quadrato di 30 m di lato, al 15° a un quadrato di 45 m e al 20° a un quadrato di 60 m.

Animare i morti

Livello: 3°

Durata: permanente

Gittata: 18 m

Questo incantesimo trasforma le ossa o i corpi dei cadaveri rispettivamente in scheletri o zombi, esseri non morti che eseguono gli ordini dell'incantatore. I non morti possono seguire l'incantatore, o possono restare di guardia in un posto e attaccare qualsiasi creatura (o una creatura specifica) che lo attraversi. I non morti rimangono animati finché non sono distrutti o affetti da un incantesimo *dispersione del male*.

L'incantatore può animare scheletri o zombi per un numero di dadi vita pari al suo livello. Ad esempio, un Chierico del 7° livello può animare sette scheletri o tre zombi. Queste creature sono prive di intelletto e non hanno nessuna delle abilità che avevano in vita. Gli scheletri hanno CA 7 e dadi vita uguali a quelli che la creatura aveva quando era viva (1 DV per un Umano normale). Gli zombi hanno CA 8 e i dadi vita della creatura vivente più uno (2 DV per un Umano normale). Si noti che se è un personaggio a essere animato, questi non avrà i dadi vita corrispondenti al suo livello da vivo, ma quelli di uno scheletro o zombi standard.

Un Chierico di allineamento legale che lanci *animare i morti* potrebbe incorrere nella collera del suo dio.

Animare oggetti

Livello: 6°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 9 m

L'incantatore infonde mobilità e una sembianza di vita a uno o più oggetti inanimati le cui dimensioni approssimative non superino mezzo metro cubo di volume e 200 kg di peso (ad esempio quattro sedie e un tavolo, una dozzina di scope, un armadio ecc.). Questi oggetti attaccano chiunque venga designato come bersaglio dall'incantatore. Un oggetto animato può essere di qualunque materiale. L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

Quest'incantesimo richiede l'interpretazione del Signore dei Labirinti. Un oggetto animato può muoversi a seconda della sua forma, che si tratti di una corda strisciante, di una sedia che cammina, di una fiala che rotola o di una cassa che si ribalta. Il valore di movimento può variare da un minimo di 4,5 m a un massimo di 36 m. Ad esempio, una sedia con quattro gambe potrebbe spostarsi di 36 m, ma un oggetto senza gambe, come una cassa, soltanto di 4,5 m.

Gli oggetti attaccano usando lo stesso valore di attacco dell'incantatore. La frequenza degli attacchi e le ferite inflitte dipenderanno dalle armi disponibili e dalla dimensione dell'oggetto animato. Il numero di attacchi dovrebbe variare da uno ogni cinque round a uno per round, a discrezione del Signore dei Labirinti; le ferite inflitte varieranno da 1d4 a 5d4, a seconda del tipo e dimensione dell'oggetto. In maniera analoga il Signore dei Labirinti determinerà i punti ferita dell'oggetto (tutti gli oggetti insieme non dovrebbero avere più di 5 pf per livello dell'incantatore).

Arma possente

Livello: 3°

Durata: 1 turno

Gittata: 9 m

L'incantatore infonde potere magico in un'arma. L'arma infligge 1d6 ferite extra e può essere usata per attaccare i mostri colpibili solo da armi magiche.

Arma spirituale

Livello: 2°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 9 m

Un'arma costituita da pura forza si materializza e attacca gli avversari nell'area, causando 1d6 ferite per colpo, con un +1 al colpire ogni tre livelli dell'incantatore. Quest'arma è da considerarsi magica ai fini di infliggere ferite agli avversari colpibili solo da armi magiche. L'arma prende la forma di una di quelle preferite dalla divinità dell'incantatore o di un'arma legata a qualche significato o simbolismo religioso (una mazza, un martello, ecc.). L'arma attacca l'avversario designato una volta per round fintanto che l'incantesimo è attivo, utilizzando il bonus di combattimento dell'incantatore come se fosse brandita da lui stesso. L'arma si manifesta fintanto che l'incantatore rimane concentrato, fino alla durata massima concessa dal suo livello.

Barriera di lame

Livello: 6°

Durata: 3 turni per livello

Gittata: 9 m

Un'inamovibile cortina verticale di lame vorticanti, costituite da pura forza, si materializza nel punto scelto dall'incantatore entro la gittata. Qualsiasi creatura che attraversi questa barriera subisce 8d8 punti di danno. L'area di effetto di questo incantesimo deve essere determinata al momento del lancio, e può variare da 1,5 metri quadrati fino a 6 metri quadrati.

Benedizione

Livello: 2° (invertibile)

Durata: 6 turni

Gittata: 18 m

Questo incantesimo infonde coraggio in tutti gli alleati dell'incantatore (e a lui stesso) in un quadrato di 6 m. Gli alleati ottengono un bonus +1 al morale, ai tiri per colpire e alle ferite inflitte.

Malasorte, l'inverso di *benedizione*, causa ai nemici una penalità -1 ai tiri suddetti. Possono provare ad evitare l'effetto con un tiro salvezza contro incantesimi.

Blocca persone

Livello: 2°

Durata: 9 turni

Gittata: 54 m

Questo incantesimo può paralizzare la maggior parte degli umanoidi, ma i non morti e i mostri più grandi di un orco non ne sono affetti. Le creature paralizzate sono consapevoli di ciò che accade e respirano, ma non possono agire in alcun modo né parlare. I soggetti possono tentare un tiro salvezza contro incantesimi per negare la paralisi. L'incantesimo ha effetto su 1d4 creature, oppure su un singolo mostro o personaggio, che in questo caso subisce una penalità -2 al tiro salvezza.

Camminare nel vento

Livello: 7°

Durata: 6 turni per livello

Gittata: tocco.

L'incantatore muta la sostanza del suo corpo in un tenue vapore e si muove nell'aria, volando a grande velocità. L'incantatore può portare con sé altre creature (una per ogni otto livelli di esperienza), ciascuna delle quali può agire indipendentemente. Un personaggio che cammina nel vento vola a una velocità di 6 m per livello per round (fino a un massimo di 90 m per round, o 35 km/h). Chi cammina nel vento non è invisibile, ma piuttosto appare sfocato e traslucido. Se indossa un mantello bianco, c'è una probabilità dell'80% che venga scambiato per foschia, fumo o vapore.

Canto sacro

Livello: 2°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo viene recitato continuamente, per invocare un'influenza sovranaturale a beneficio del Chierico e di tutti i membri del suo gruppo che si trovino in un raggio di 9

metri. Tutti gli attacchi, le ferite e i tiri salvezza del Chierico e dei suoi alleati ottengono un bonus +1. Analogamente, tutti i tiri effettuati dagli avversari subiscono una penalità -1. Questo effetto continua fintanto che il Chierico resta immobile e si concentra esclusivamente sul salmodiare. In ogni caso, se viene colpito da un attacco e subisce ferite, oppure viene distratto in altro modo, l'incantesimo termina. Anche *silenzio* è in grado di negare gli effetti di questo incantesimo.

Cerchio di protezione dal male

Livello: 4°

Durata: 12 turni

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo funziona come *protezione dal male*, tranne che estende la barriera protettiva in un raggio di 3 m intorno all'incantatore, permettendo ai suoi compagni di beneficiare dell'effetto.

Colpo infuocato

Livello: 5°

Durata: istantanea

Gittata: 18 m

Una colonna di fuoco divino di altezza 9 m e diametro 3 m si abbatte su un bersaglio scelto dal Chierico. L'incantesimo infligge 6d8 ferite. Un tiro salvezza contro incantesimi riuscito riduce le ferite a 3d8.

Comando

Livello: 1°

Durata: 1 round

Gittata: 3 m

Quando un Chierico lancia questo incantesimo, può impartire al soggetto un comando di una sola parola, al quale il soggetto deve obbedire al meglio delle sue abilità. Il *comando* deve essere un imperativo, come avvicinati, cadi, vattene, fermati, inginocchiati, dormi, ecc. Sebbene a un soggetto possa venir impartito l'ordine di "morire", questo lo fa semplicemente svenire per un singolo round. È importante notare che l'incantatore deve essere in grado di parlare la lingua del bersaglio prescelto. Solo un bersaglio con 5 DV o più e/o Int 12 o più ha diritto a effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Questo incantesimo è inefficace contro i non morti.

Contatto spirituale

Livello: 5°

Durata: 3 turni

Gittata: l'incantatore

Con questo incantesimo, il Chierico contatta le potenze divine per acquisire conoscenza. Il *contatto spirituale* può essere stabilito al massimo una volta alla settimana e l'incantatore può porre solo tre domande, la cui risposta deve essere "sì" o "no". Le potenze divine non guardano con favore quelli che le invocano per motivi banali o troppo spesso. Il Signore dei Labirinti deve fare in modo che i giocatori non abusino di questo incantesimo. Una volta all'anno, l'incantatore può porre sei domande invece delle solite tre.

Controllo del tempo atmosferico

Livello: 7°
Durata: 4d12 ore
Gittata: l'incantatore

L'incantatore può cambiare il tempo atmosferico nell'area che lo circonda. Occorre 1 turno per lanciare l'incantesimo e 1d4 turni perché gli effetti si manifestino. L'incantatore può produrre condizioni climatiche adatte al clima e alla stagione come segue.

Stagione	Possibile tempo atmosferico
Primavera	Tornado, tempesta, calura o nevischio
Estate	Pioggia torrenziale, ondata di calore o grandine
Autunno	Freddo o caldo, nebbia o nevischio
Inverno	Gelata, tempesta di neve, disgelo improvviso
Tardo inverno	Uragano (zone costiere) o primavera precoce

L'incantatore controlla gli aspetti generali del tempo, come la direzione e l'intensità del vento, ma non può controllare elementi specifici come il punto d'impatto dei fulmini o il percorso di un tornado. Condizioni atmosferiche contrastanti (come gelata e disgelo) non sono possibili simultaneamente. L'incantesimo può far cessare i fenomeni atmosferici (naturali o no) così come può crearli.

L'area interessata è di 4d4 * 2,5 km quadrati.

Creare acqua (invertibile)

Livello: 1° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: 3 m

Questo incantesimo genera acqua pura e potabile in quantità pari a 16 litri per livello. L'acqua può essere creata in un recipiente sufficientemente grande da contenere il liquido oppure fatta sgorgare da un punto preciso.

Distuggere acqua, l'inverso di questo incantesimo, è in grado di distruggere la stessa quantità d'acqua senza che ne resti traccia. Questo incantesimo non è in grado di creare o distruggere l'acqua all'interno di una creatura.

Creare cibo e acqua

Livello: 4°
Durata: permanente
Gittata: 3 m

L'incantatore può creare cibo e acqua per tre persone (o un cavallo) per livello. Il cibo e l'acqua creati dall'incantesimo non hanno alcuna proprietà speciale.

Crescita animale

Livello: 3°
Durata: 12 turni
Gittata: 36 m

Questo incantesimo raddoppia le dimensioni di un animale normale non magico e le ferite da esso inflitte. Il soggetto può essere la versione gigante di un animale normale, ma gli animali intelligenti non sono affetti dall'incantesimo.

Cura cecità (invertibile)

Livello: 3° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

L'incantatore può toccare una creatura e curarne qualsiasi tipo di cecità. La cecità può essere di origine magica o fisica.

Causa cecità, l'inverso di questo incantesimo, può accecare qualsiasi creatura dotata di una vista normale (non morti, vegetali ed esseri amorfi esclusi). La creatura potrà fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto.

Cura ferite critiche

Livello: 5° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Dopo aver lanciato questo incantesimo, il Chierico tocca un personaggio o una creatura (oppure si concentra su sé stesso) e guarisce 3d8+3 pf. In alternativa l'incantesimo può rimuovere la paralisi, ma in tal caso non curerà ferite. L'incantesimo non può aumentare il numero di punti ferita di una creatura oltre il suo totale.

Causa ferite critiche, l'inverso di *cura ferite critiche*, infligge 3d8+3 ferite a una creatura, se il Chierico riesce a toccarla con un tiro per colpire.

Cura ferite gravi

Livello: 4° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Dopo aver lanciato questo incantesimo, il Chierico tocca un personaggio o una creatura (o si concentra su sé stesso) e guarisce 2d6+2 pf. In alternativa l'incantesimo può rimuovere la paralisi, ma in tal caso non curerà ferite. L'incantesimo non può aumentare il numero di punti ferita di una creatura oltre il suo totale.

Causa ferite gravi, l'inverso di *cura ferite gravi*, infligge 2d6+2 ferite a una creatura, se il Chierico riesce a toccarla con un tiro per colpire.

Cura ferite leggere

Livello: 1° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Dopo aver lanciato questo incantesimo, il Chierico tocca un personaggio o una creatura (oppure si concentra su sé stesso) e guarisce 1d6+1 pf. In alternativa l'incantesimo può rimuovere la paralisi, ma in tal caso non curerà ferite. L'incantesimo non può aumentare il numero di punti ferita di una creatura oltre il suo totale.

Causa ferite leggere, l'inverso di *cura ferite leggere*, infligge 1d6+1 ferite a una creatura, se il Chierico riesce a toccarla con un tiro per colpire.

Cura malattia

Livello: 3° (invertibile)

Durata: permanente

Gittata: 9 m

Questo incantesimo cura istantaneamente tutte le malattie, incluse la licanthropia e la cancrena della mummia; inoltre uccide istantaneamente la fanghiglia verde.

Causa malattia, l'inverso di *cura malattia*, infligge alla vittima una malattia devastante, che ne causa la morte in 2d12 giorni (è concesso un tiro salvezza contro incantesimi). La malattia può essere curata lanciando *cura malattia*. La vittima della malattia non può essere curata magicamente dalle ferite, che guariscono naturalmente nel doppio del tempo. La sofferenza indotta dalla malattia comporta una penalità -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Dispersione del male

Livello: 5°

Durata: 1 turno

Gittata: 9 m

Quando questo incantesimo viene lanciato, l'incantatore non può fare altro che concentrarsi su esso per l'intera durata.

Tutti i non morti e le creature incantate maligne che si trovano entro 9 m dall'incantatore dovranno riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o essere distrutte; quelle che riusciranno nel tiro salvezza fuggiranno. Invece di lanciare questo incantesimo nel raggio di 9 m, l'incantatore può concentrarlo su un solo essere malvagio (non morto o extraplanare), che dovrà fare il suo tiro salvezza con una penalità -2. *Dispersione del male* può anche essere usato per distruggere un singolo oggetto magico malefico (se in possesso di una creatura, l'oggetto otterrà un tiro salvezza).

Dispersione della magia

Livello: 3°

Durata: permanente

Gittata: 36 m

Quando viene lanciato, *dispersione della magia* cancella gli effetti degli incantesimi in uno spazio cubico di spigolo 6 m. Tutti gli incantesimi lanciati da qualunque personaggio (o mostro) vengono automaticamente negati se chi li ha lanciati è di livello uguale o inferiore a chi lancia *dispersione della magia*. Altrimenti, c'è una probabilità del 5% per livello di differenza che *dispersione della magia* non funzioni. Ad esempio, se un personaggio di 7° livello tenta di distruggere gli effetti di un incantesimo lanciato da un personaggio di 10° livello, la probabilità di fallire è del 15%.

Divinazione

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Simile a *presagio* ma molto più potente, l'incantesimo *divinazione* è in grado di fornire all'incantatore utili informazioni riguardanti una zona, un edificio, una parte di labirinto, e altri simili luoghi. Le informazioni acquisite comprendono un'idea generale di quanto sono potenti le creature presenti in questo

luogo, l'ammontare approssimativo di tesori in esso presenti, il tipo di minacce (veleno, fuoco, crolli ecc.) e l'allineamento prevalente: bene, male, Caos, Legge, Neutralità. La probabilità base di ottenere una corretta *divinazione* è pari al 60%+1% per livello dell'incantatore. Il Signore dei Labirinti dovrà effettuare questo tiro di dado segretamente. Se il tiro di dado fallisce, l'incantesimo fornisce false informazioni.

Esorcismo

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Il Chierico può utilizzare questo rituale per eliminare le influenze estranee da una creatura, compresi gli effetti di *charme su persone e giara magica*, le possessioni di qualsiasi tipo e gli effetti simili causati da oggetti magici. Il Signore dei Labirinti tira 1d00 e questo risultato rappresenta la probabilità che il Chierico riesca nell'*esorcismo* per ciascun turno in cui viene mantenuta la concentrazione. Questa probabilità viene aumentata o ridotta di 1% per ogni livello di differenza tra quello del Chierico e quello dell'entità che sta effettuando la possessione o di colui che ha lanciato l'incantesimo a cui ci si oppone. Ad esempio, se le probabilità sono pari al 50% e il Chierico è di superiore di 5 livelli rispetto all'entità a cui si oppone, le probabilità di riuscita sono pari al 55% per turno. Se invece fosse l'entità a essere superiore al Chierico di 5 livelli, le probabilità di riuscita sarebbero pari al 45% per turno.

Espiazione

Livello: 5°

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo rimuove dal soggetto il fardello di atti malvagi o di misfatti involontari. La creatura che cerca di riconciliarsi deve essere sinceramente pentita e desiderosa di porre riparo al misfatto. *Espiazione* può essere lanciato per invertire cambiamenti di allineamento causati dalla magia. Il rituale richiede 1 turno per essere portato a termine.

Evoca animali

Livello: 6°

Durata: 2 round per livello

Gittata: 9 m

Il Chierico può evocare degli animali per attaccare un nemico. Gli animali appaiono dal nulla e possono essere del tutto estranei all'ambiente in cui il Chierico si trova quando li evoca. Il numero di animali evocati dipende dal livello dell'incantatore. Questi può evocare 1 DV di animali per livello (i punti ferita addizionali sono ignorati, 2+2 DV vale come 2 DV). Gli animali combatteranno per il Chierico fino alla morte o fino al termine dell'incantesimo.

Evoca servo dell'aere

Livello: 6°

Durata: 1 giorno per livello

Gittata: 3 m

Il Chierico deve lanciare questo incantesimo insieme a *protezione dal male* per evocare un servo dell'aere. Alla creatura

può essere richiesto di adempiere a un compito, oppure di recuperare un oggetto o una creatura, ma non è possibile ordinarle direttamente di combattere per l'incantatore. In condizioni normali, se viene inviato a recuperare un oggetto, è in grado di impossessarsene anche se questo appartiene a un'altra creatura, purché effettui con successo un tiro per colpire e che la creatura non sia consapevole della sua presenza. Il servo dell'aere viene rimandato al suo piano di provenienza quando il suo compito è stato portato a termine, quando viene congedato, oppure quando l'incantatore viene ucciso.

Glifo di interdizione

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

Questa potente iscrizione danneggia coloro che entrano in una zona o aprono un contenitore. Un *glifo di interdizione* può custodire un ponte o un passaggio, proteggere un portale, funzionare come una trappola su uno scrigno o un forziere, e così via. L'incantesimo ha effetto in un quadrato di 1,5 metri di lato per livello dell'incantatore. Il Chierico ha bisogno di 1 round per tracciare le necessarie iscrizioni in ogni quadrato interdetto. Qualsiasi creatura che entri o tocchi la zona protetta, o apra l'oggetto senza pronunciare la parola d'ordine (che viene definita al momento del lancio dell'incantesimo) è soggetto alla magia del glifo.

Quando lancia questo incantesimo, il Chierico traccia segni dotati di una tenue luminosità nell'area prescelta. Il glifo, grande come un palmo, può essere posizionato in qualsiasi punto dell'area interdetta. Quando l'incantesimo è stato completato il glifo ed i segni tracciati divengono quasi invisibili. A seconda della versione selezionata il glifo può colpire gli intrusi con un'esplosione di energia oppure attivare un incantesimo. La durata è permanente fino a quando il glifo viene fatto scattare.

Glifo esplosivo: Un glifo esplosivo infligge 2 ferite per livello dell'incantatore. Questo danno è da fuoco o da elettricità, a seconda della scelta dell'incantatore al momento del lancio dell'incantesimo. Ogni creatura colpita può tentare un tiro salvezza contro incantesimi per dimezzare questo danno.

Glifo incantato: L'incantatore può immagazzinare un incantesimo offensivo, in modo che ne vengano scatenati gli effetti. Questi effetti possono includere cecità, paralisi, risucchio di energia ed effetti simili. Il Chierico deve essere di un livello sufficientemente alto da poter lanciare questi incantesimi. È consentito un tiro salvezza contro incantesimi per evitare gli effetti del glifo.

Guarigione

Livello: 6° (invertibile)

Durata: permanente

Gittata: tocco

Guarigione permette all'incantatore di infondere energia divina in una creatura per risanare ferite e affezioni. L'incantesimo rimuove immediatamente le seguenti condizioni avverse che possono affliggere il soggetto: cecità, malattia, affaticamento, avvelenamento e *regressione mentale*. Inoltre guarisce tutte le ferite tranne 1d4.

Ferimento, l'inverso di *guarigione*, infligge al bersaglio lo stesso morbo prodotto da *causa malattie* e gli sottrae tutti i punti ferita tranne 1d4 (tiro salvezza non concesso).

Individuazione dell'allineamento

Livello: 2°

Durata: 1 round

Gittata: 3 m

L'incantatore scopre immediatamente l'allineamento di un personaggio o di un mostro entro la gittata. In aggiunta, vengono rivelati gli oggetti magici dotati di allineamento o la natura sacra (o blasfema) di un luogo.

Individuazione della magia

Livello: 1°

Durata: 2 turni

Gittata: 18 m

L'incantatore può percepire un bagliore magico sugli oggetti o sulle creature incantate nel raggio di 18 m. Ciò include tutti gli oggetti permanentemente magici, come armi o bacchette, ma anche cose o creature sotto l'influenza di qualche incantesimo.

Individuazione della menzogna

Livello: 4° (invertibile)

Durata: 1 round per livello

Gittata: 9 m

L'incantatore può usare questo incantesimo su sé stesso o un altro personaggio. Il soggetto dell'incantesimo sarà capace di distinguere le menzogne nelle risposte, nei racconti e nei discorsi degli altri.

Dissimulazione della verità, l'inverso di *individuazione della menzogna*, può annullare l'effetto del normale incantesimo o essere usato per mentire in modo molto convincente.

Individuazione del male

Livello: 1°

Durata: 6 turni

Gittata: 36 m

L'incantatore percepisce la presenza di intenzioni maligne, che provengano da una creatura perfida o da un oggetto incantato a scopi malvagi. Oggetti o creature con intenti malvagi che si trovino nel raggio di 36 m iniziano a brillare magicamente. Si noti che il Signore dei Labirinti deve decidere cosa è "malvagio", poiché alcune cose possono essere dannose (le trappole ad esempio) senza per questo essere "maligne". Questo incantesimo non consente di leggere i pensieri, ma permette solo la percezione generica delle intenzioni maligne.

Ipnottizzare i serpenti

Livello: 2°

Durata: vedi sotto

Gittata: 18 m

L'incantatore può ipnotizzare dei serpenti, rendendoli del tutto indifferenti a lui e ad altri. Un Chierico può ipnotizzare un numero totale di dadi vita pari al suo livello. Ad esempio, un Chierico di 7° livello può ipnotizzare sette serpenti da 1 DV, o due serpenti da 3 DV ed uno da 1 DV. I serpenti ostili sono

difficili da tenere a bada. Se l'incantesimo viene lanciato su serpenti già in combattimento con il gruppo dell'incantatore, essi saranno affetti solo per 1d4+1 round. Se l'incantesimo viene lanciato su serpenti che non sono ostili al momento del lancio, esso durerà 1d4+1 turni.

Localizza oggetto

Livello: 3°
Durata: 6 turni
Gittata: 36 m

L'incantatore può percepire la direzione di un oggetto ben noto o chiaramente visualizzato. L'incantatore può cercare oggetti generici, nel qual caso verrà localizzato il più vicino del tipo cercato. La localizzazione di un oggetto unico richiede un'immagine mentale specifica e accurata. L'incantesimo fallisce se l'immagine non è abbastanza simile all'oggetto reale. Mostri o personaggi non possono essere localizzati.

Luce

Livello: 1° (invertibile)
Durata: 12 turni
Gittata: 36 m

Questo incantesimo fa brillare un oggetto come una torcia, la cui luce si diffonde nel raggio di 4,5 m. L'effetto è immobile, ma l'incantesimo può essere lanciato su un oggetto trasportabile. Se lanciato sugli occhi di un essere vivente, l'incantesimo acceca il bersaglio per 12 turni a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi.

Oscurità, l'inverso di *luce*, diffonde un buio innaturale nel raggio di 4,5 m. Se la sorgente di *luce* viene creata o portata in una zona di *oscurità* (o viceversa), entrambi gli incantesimi smettono di funzionare immediatamente. Anche *oscurità* può essere lanciato sugli occhi di una creatura, con effetti del tutto simili a quelli di *luce*.

Luce persistente

Livello: 3° (invertibile)
Durata: vedi sotto
Gittata: 36 m

Quando viene lanciato, questo incantesimo produce una luce simile a quella del sole in una sfera del diametro di 18 m. La luce ha effetto su tutte le creature che subiscono penalità (non ferite) dall'esposizione alla luce solare. L'incantesimo può essere lanciato su oggetti trasportabili. Se l'incantesimo è lanciato su una creatura, questa può fare un tiro salvezza. Lanciato sugli occhi di una creatura, l'incantesimo provoca cecità (e non illuminazione). Se non viene dissolto in qualche modo, *luce persistente* ha una durata indefinita.

L'inverso di questo incantesimo, *oscurità persistente*, produce una zona di buio. Il buio magico può essere dissolto usando *dispersione della magia* o *luce persistente*. Anche *oscurità persistente* può essere usato per accecare. L'infravisione non può penetrare nel buio prodotto da *oscurità persistente*, né possono farlo l'illuminazione normale o l'incantesimo *luce*. Allo stesso modo, la semplice *oscurità* non ha alcun effetto su *luce persistente*.

Missione divina

Livello: 5°
Durata: vedi sotto
Gittata: 9 m

Quando *missione divina* viene lanciato su un personaggio, questi può fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitarne l'effetto. Se il tiro salvezza fallisce, il Chierico può forzare il personaggio a intraprendere una missione in nome della sua divinità (la ricerca di un oggetto magico, per esempio). Questa missione può essere pericolosa, ma non deve essere folle o suicida (e deve rispettare l'allineamento dell'incantatore). Il personaggio dovrà fare tutto il possibile per portare a termine il compito assegnatogli. Nel caso ignori intenzionalmente la *missione divina*, egli subirà l'effetto di una maledizione scelta dal Signore dei Labirinti. L'unico modo di scacciare questo effetto negativo sarà continuare nella missione fino alla sua conclusione (che porrà fine all'incantesimo).

L'inverso di questo incantesimo, *revoca missione divina*, è la meno potente tra le magie che possono liberare il soggetto di *missione divina* dal suo obbligo. Come nel caso di *dispersione della magia* per gli altri incantesimi, *revoca missione divina* ha una minore probabilità di riuscire se l'incantatore è di livello inferiore al Chierico che ha inviato in missione il soggetto. La probabilità di fallimento dell'incantesimo, anche in questo caso, è del 5% per ogni livello di differenza.

Morte apparente

Livello: 3°
Durata: 1 turno più 1 round per livello
Gittata: tocco

Con l'eccezione della durata e del fatto che può influenzare creature con qualsiasi numero di DV, questo incantesimo funziona come l'omonimo incantesimo di 3° livello dei maghi.

Neutralizza veleno

Livello: 4°
Durata: permanente
Gittata: tocco

L'incantatore rimuove qualsiasi veleno da una creatura o da un oggetto toccato. Una creatura avvelenata non subisce ulteriori effetti dovuti al veleno, ma l'incantesimo non fa recuperare eventuali punti ferita già persi. Se un personaggio muore avvelenato, *neutralizza veleno* lo riporterà in vita come *rianimare* (vedi), purché l'incantesimo venga lanciato non più tardi di 1 turno dopo la morte.

Parlare con gli animali

Livello: 2°
Durata: 6 turni
Gittata: 9 m

L'incantatore può comunicare con animali normali o giganti. Può fare domande e ricevere risposte dagli animali di un tipo a sua scelta, sebbene l'incantesimo non li renda più intelligenti del normale o particolarmente amichevoli. Il tipo di animali viene deciso quando l'incantesimo viene lanciato. Se un animale reagirà bene nei confronti dell'incantatore, potrà fargli un favore o svolgere un servizio per lui.

Parlare con le creature

Livello: 6°

Durata: 6 turni

Gittata: 9 m

Questo incantesimo è una versione più potente di *parlare con gli animali*, che consente di parlare con qualsiasi creatura.

Parlare con le piante

Livello: 4°

Durata: 3 turni

Gittata: 9 m

L'incantatore può comunicare con le piante, inclusi i funghi e le creature vegetali. L'incantatore può fare domande e ricevere risposte dalle creature vegetali ed esercitare una certa influenza sulle piante inanimate. Potrebbe chiedere loro, ad esempio, di farsi da parte in maniera tale da liberare un sentiero impraticabile o coperto da un fitto fogliame. L'incantesimo non rende le piante amichevoli, ma se una creatura vegetale reagirà bene nei confronti dell'incantatore, potrà fargli un favore o svolgere un servizio per lui.

Parlare in altre lingue

Livello: 4°

Durata: 1 turno

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo concede all'incantatore la capacità di comunicare con qualsiasi creatura intelligente entro un diametro di 9 metri, che essa parli una lingua razziale o relativa a uno specifico allineamento.

Confondere le lingue, l'inverso di questo incantesimo, rende qualsiasi linguaggio incomprensibile nell'area di effetto, o può venire utilizzato per negare gli effetti di un incantesimo *parlare in altre lingue*. Non è concesso alcun tiro salvezza.

Parola del ritorno

Livello: 6°

Durata: istantanea

Gittata: l'incantatore

La *parola del ritorno* teletrasporta l'incantatore a un rifugio da lui designato (un santuario, un castello, una casa) nell'istante in cui viene pronunciata. L'incantatore deve avere un rifugio designato al momento di memorizzare l'incantesimo e deve avere molta familiarità con esso. L'incantesimo copre qualsiasi distanza senza possibilità di fallimento. Oltre a sé stesso, l'incantatore può trasportare 15 kg aggiuntivi per livello.

Parola sacra

Livello: 7° (invertibile)

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Quando l'incantatore pronuncia la *parola sacra*, le creature caotiche entro 18 m subiscono gli effetti descritti nella tabella che segue. L'inverso di questo incantesimo, *parola blasfema*, ha un effetto analogo sulle creature legali.

DV	Effetto
12+	Assordata per 1d4 round -2 ai tiri per colpire, movimento -25%
8-11	Stordita per 2d4 round -4 ai tiri per colpire, movimento -50%
4-7	Paralizzata per 1d4 turni
3 o meno	Uccisa

Piaga degli insetti

Livello: 5°

Durata: 1 giorno

Gittata: 124 m

L'incantatore evoca uno sciame di locuste in un'area circolare di 18 m di diametro. Lo sciame si muove a una velocità di 6 m a round e fa fuggire tutte le creature con 2 DV o meno. L'incantatore può concentrarsi per mantenere il controllo dello sciame e dirigerlo a suo piacimento solo se quest'ultimo si trova entro la gittata dell'incantesimo. L'incantatore perde la concentrazione (e il controllo dello sciame) anche se viene colpito. Questo incantesimo non funziona nel sottosuolo.

Pietre parlanti

Livello: 6°

Durata: 1 turno

Gittata: tocco

L'incantatore acquisisce la capacità di parlare con le pietre, le quali possono dire chi o cosa le abbia toccate e rivelare ciò che nascondono dietro o sotto di loro. Le pietre forniscono descrizioni accurate a richiesta, anche se potrebbero non fornire i dettagli desiderati in certe situazioni. L'incantatore può parlare con pietre sia naturali che lavorate.

Portale

Livello: 7°

Durata: vedi sotto

Gittata: 9 m

L'incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo dei maghi.

Pregiera

Livello: 3°

Durata: 1 round per livello

Gittata: l'incantatore

Pregiera è una versione migliorata di *canto sacro*. Il suo funzionamento è identico, con l'eccezione della sua area di effetto che è di 18 metri di raggio. Inoltre non è necessario che il Chierico continui a cantare. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, esso rimane attivo per l'intera durata, mentre il Chierico può lanciare altri incantesimi, attaccare, o intraprendere altre azioni.

Presagio

Livello: 2°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Presagio è in grado di rivelare all'incantatore se una particolare azione porterà effetti positivi o negativi nell'immediato futuro. La probabilità di base di ricevere una risposta veritiera

è di 70%+1% per livello dell'incantatore; questo tiro viene effettuato segretamente. *Presagio* è in grado di vedere nel futuro per soli 3 turni, quindi qualsiasi cosa potrebbe succedere in seguito non influenzerà il risultato, che non terrà in alcun conto di eventuali conseguenze a lungo termine.

Proiezione astrale

Livello: 7°
Durata: vedi sotto
Gittata: tocco

Liberando il suo spirito dal corpo fisico, questo incantesimo consente all'incantatore di proiettare la sua forma astrale su un diverso piano di esistenza. L'incantatore può portare con sé le forme astrali di altre cinque creature consenzienti, ammesso che tutti i soggetti siano uniti tra loro in un cerchio quando l'incantesimo viene lanciato. Questi compagni di viaggio dipendono dall'incantatore e devono accompagnarlo per tutto il tempo. Se dovesse accadere qualcosa all'incantatore durante il viaggio, i suoi compagni rimarrebbero bloccati chissà dove.

L'incantesimo proietta una copia astrale dell'incantatore, ma solo quegli oggetti che esistono sul Piano astrale posso accompagnarlo in questa nuova forma. Dal momento che il Piano astrale tocca altri piani, l'incantatore sarà in grado di viaggiare in forma astrale fino ad uno di essi. Per entrare in uno di questi piani, l'incantatore dovrà lasciare il Piano astrale, creando un nuovo corpo fisico nel piano di esistenza in cui vorrà entrare.

Mentre si trova sul Piano astrale, il corpo astrale è connesso in ogni istante a quello fisico per mezzo di una corda argentea. Se questa corda viene spezzata, l'incantatore viene ucciso, sia nella sua forma astrale che in quella fisica. Fortunatamente poche cose sono in grado di spezzare una corda argentea. Quando viene creato un secondo corpo su un diverso piano di esistenza, l'incorporea corda argentea rimane invisibilmente collegata al nuovo corpo. Se il secondo corpo o la forma astrale vengono uccisi, la corda ritorna al corpo rimasto sul Piano materiale, portandolo fuori dallo stato di animazione sospesa in cui si trova. Sebbene le proiezioni astrali siano in grado di agire sul Piano astrale, le loro azioni influenzano solamente le creature che esistono sul Piano astrale; un corpo fisico deve necessariamente venire materializzato su altri piani di esistenza.

L'incantatore ed i suoi compagni sono in grado di viaggiare sul Piano astrale indefinitamente. I loro corpi rimangono semplicemente in attesa dietro di loro, in uno stato di animazione sospesa. L'incantesimo dura fintantoché l'incantatore non decide di terminarlo, o quando viene interrotto da cause esterne.

Protezione dal male

Livello: 1°
Durata: 12 turni
Gittata: tocco

Questo incantesimo protegge dagli attacchi delle creature maligne, creando una barriera magica sul corpo del soggetto. Il soggetto ottiene miglioramento di 1 alla CA e un bonus +1 ai tiri salvezza. Entrambi i bonus si applicano contro gli attacchi o gli effetti magici prodotti da creature maligne.

In aggiunta, l'incantesimo previene il contatto fisico con le creature evocate o create dalla magia. Le creature non possono attaccare il soggetto con armi naturali (artiglio, morso ecc.) e si ritraggono pur di evitare il contatto fisico. Le creature potranno attaccare solo con armi da mischia o da lancio. La protezione dal contatto con le creature evocate termina se il soggetto le attacca o forza la barriera in qualche altro modo.

Purificare cibo e bevande

Livello: 1°
Durata: permanente
Gittata: 3 m

Questo incantesimo purifica e rende commestibili cibo e bevande putridi, inquinati, velenosi o contaminati in altro modo. L'incantesimo ha effetto su 6 litri di bevande, su un pacco di razioni da viaggio o su una quantità di cibo fresco sufficiente a sfamare 12 esseri umani. L'incantesimo non previene l'imputridimento naturale o i tentativi di guastare di nuovo il cibo e le bevande.

Resistere al freddo

Livello: 1°
Durata: 6 turni
Gittata: 9 m

Questo incantesimo ha effetto su una creatura, che diviene immune al freddo normale (non magico) e ottiene un bonus +2 a tutti i tiri salvezza contro gli attacchi magici e di soffio basati sul freddo. In aggiunta, viene sottratto 1 da ogni dado di ferite inflitte dagli attacchi di freddo (ciascun dado infliggerà almeno 1 ferita).

Resistere al fuoco

Livello: 2°
Durata: 6 turni
Gittata: 9 m

Questo incantesimo ha effetto su una creatura, che diviene immune al fuoco normale (non magico) e ottiene un bonus +2 a tutti i tiri salvezza contro gli attacchi magici e di soffio basati sul fuoco. In aggiunta, viene sottratto 1 da ogni dado di ferite inflitte dagli attacchi di fuoco (ciascun dado infliggerà almeno 1 ferita).

Resurrezione

Livello: 7° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come *rianimare*, tranne che riporta immediatamente il soggetto alle sue migliori condizioni di vigore e salute (al massimo dei punti ferita), senza neanche la perdita degli incantesimi memorizzati. La condizione delle spoglie non è un fattore determinante. Fintanto che esiste una piccola parte del suo corpo (come un'urna di ceneri), il soggetto può essere resuscitato. Il soggetto non può però essere morto da più di 10 anni per livello dell'incantatore.

Annientamento, l'inverso di *resurrezione*, causa la morte immediata e la riduzione in polvere della vittima (non è concesso un tiro salvezza). Dopo aver lanciato *resurrezione* o *annientamento*, l'incantatore si sentirà estremamente debole

per un giorno per livello del soggetto resuscitato o annientato, e sarà costretto a un riposo assoluto, durante il quale non potrà combattere, viaggiare o lanciare incantesimi.

Rianimare

Livello: 5° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: 36 m

Questo incantesimo riporta in vita un umano o semiumano. L'incantatore può riportare in vita un personaggio morto da non più di 10 giorni più quattro giorni per livello oltre il 9° (due settimane al 10° livello, per esempio) e il corpo del soggetto deve essere sostanzialmente intatto (la mancanza della testa o di un intero arto pregiudica l'incantesimo). Il soggetto di *rianimare* ritorna in vita con solo 1 punto ferita. Nelle due settimane successive, il personaggio avrà il movimento dimezzato e soffrirà di debolezza cronica: non potrà lanciare incantesimi, combattere o viaggiare. Questo periodo non può essere ridotto da nessun tipo di cura magica. Se questo incantesimo è lanciato su un non morto, esso deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o viene distrutto all'istante.

Raggio mortale, l'inverso di *rianimare*, può essere lanciato contro un qualsiasi personaggio o mostro vivente. Un *raggio mortale* emana dal dito dell'incantatore verso il bersaglio, che deve riuscire in un tiro salvezza contro morte o perisce istantaneamente. Lanciare questo incantesimo è un atto malefico, e può essere fatto da personaggi di allineamento legale solo in circostanze estreme.

Rigenerazione

Livello: 7° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo fa ricrescere gli arti amputati del soggetto (dita, mani, piedi, braccia, gambe, code o perfino teste per creature con più di una testa), risana le ossa rotte e rigenera gli organi distrutti. Se le parti mozzate sono presenti e toccano la creatura, la loro rigenerazione si compie in 1 round, altrimenti il processo richiede 2d4 turni.

Necrosi, l'inverso di *rigenerazione*, causa l'avvizzimento e la caduta di una parte del corpo. La parte affetta diventa inutilizzabile dopo 1 round e si stacca dal corpo dopo 2d4 turni, riducendosi in polvere. L'incantatore deve riuscire a toccare il soggetto affinché l'incantesimo funzioni. Il Signore dei Labirinti determinerà la parte del corpo colpita e gli effetti che derivano dalla sua distruzione.

Ristorare

Livello: 7° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo restituisce un livello di esperienza a una creatura che ha subito un risucchio di energia. Un livello risucchiato può essere recuperato in questo modo solo se è stato perso da meno di un giorno per livello dell'incantatore. Un personaggio che recuperi un livello tramite questo incantesimo sarà riportato al numero minimo di punti

esperienza necessari all'acquisizione del livello stesso. Questo incantesimo cancella anche gli effetti di *regressione mentale*.

Risucchio di energia, l'inverso di *ristorare*, ha lo stesso effetto del tocco di uno spettro (perdita di un livello o DV).

Ritarda veleno

Livello: 2°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: tocco

Il soggetto diventa temporaneamente immune al veleno. Qualsiasi veleno già nel suo organismo o al quale viene esposto mentre l'incantesimo è in funzione non ha effetto finché questo dura. A meno che il personaggio non venga curato in altro modo, però, l'effetto del veleno sarà solo differito. L'incantesimo non cura le ferite che il veleno potrebbe avere già causato, ma se *ritarda veleno* viene lanciato su un soggetto morto avvelenato entro 1 turno per livello dell'incantatore, questi viene riportato in vita in uno stato comatoso. Un personaggio in questo stato avrà 1 punto ferita per l'intera durata dell'incantesimo e non potrà agire in alcun modo. Se l'incantesimo terminerà prima che il veleno sia stato curato, il soggetto morirà immediatamente senza possibilità di beneficiare di un altro *ritarda veleno*.

Rivela ammalamento

Livello: 2° (invertibile)
Durata: 1 turno
Gittata: 9 m

Per effetto di questo incantesimo, un Chierico è in grado di esaminare una creatura entro il suo raggio di azione per round, fino ad un massimo di 10 creature, al fine di determinare se sono sotto l'influenza di un incantesimo di *charme* o di altre influenze mentali del genere.

Il suo inverso, *occulta ammalamento*, è in grado di proteggere una sola creatura da simili tentativi di individuazione per 1 ora.

Santuario

Livello: 1°
Durata: 2 round +1 round per livello
Gittata: tocco

Qualsiasi avversario che cerchi di colpire o altrimenti di attaccare direttamente una creatura protetta da *santuario* deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro salvezza ha successo, l'avversario può attaccare normalmente e non è influenzato dal lancio di questo incantesimo. Se il tiro salvezza fallisce, l'avversario non attaccherà l'incantatore e dovrà attaccare un'altra creatura al suo posto. In ogni caso, gli effetti ad area possono comunque influenzare il Chierico. Il Chierico non deve intraprendere azioni offensive fintanto che questo incantesimo è in funzione, ma potrà lanciare incantesimi non offensivi per aiutare i propri compagni.

Scaccia maledizione

Livello: 3° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Scaccia maledizione rimuove all'istante una maledizione che affligge una creatura. *Scaccia maledizione* non rimuove la maledizione di un'arma o di un'armatura maledetta, sebbene l'incantesimo permetta al proprietario di disfarsene.

Scaglia maledizione, l'inverso di *scaccia maledizione*, può causare uno tra i tanti accidenti che possono venire in mente all'incantatore, anche se gli effetti nel gioco devono essere vagliati dal Signore dei Labirinti. Sono accettabili, ad esempio, penalità ai tiri salvezza fino a -2, penalità ai tiri per colpire fino a -4, oppure la riduzione a metà di un attributo di un personaggio (con le relative conseguenze). La vittima può evitare la maledizione con un tiro salvezza contro incantesimi.

Scaccia paura

Livello: 1° (invertibile)

Durata: 2 turni

Gittata: tocco

Questo incantesimo infonde coraggio nel soggetto, e può rimuovere gli effetti della paura indotta magicamente, permettendogli di fare un tiro salvezza contro incantesimi. Il soggetto toccato riceve un bonus al tiro salvezza di +1 per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +4).

Incute paura, l'inverso di *scaccia paura*, farà fuggire in preda al terrore il soggetto toccato se questi fallirà un tiro salvezza contro incantesimi. Il soggetto fuggirà alla massima velocità per un numero di round pari al livello dell'incantatore.

Scopri la via

Livello: 6°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: tocco

Chi beneficia di questo incantesimo è in grado di trovare il percorso fisico più breve e diretto per giungere a una destinazione specifica, ovunque essa sia. Questo luogo può essere situato all'aperto, sottoterra, o persino all'interno di un labirinto magico. *Scopri la via* opera in funzione dei luoghi, e non degli oggetti o delle creature presenti in questi. L'incantesimo permette al soggetto di percepire la giusta direzione che lo condurrà alla sua destinazione, indicando, al momento opportuno, l'esatto percorso da seguire e le azioni fisiche da intraprendere. L'incantesimo finisce quando si raggiunge la destinazione, oppure al termine della sua durata. *Scopri la via* può essere utilizzato per far sfuggire il soggetto e i suoi compagni dall'effetto dell'incantesimo *dedalo arcano* in un solo round.

Perdi la via, l'inverso di *scopri la via*, rende una creatura incapace di trovare la strada da seguire in qualsiasi situazione.

Scopri trappole

Livello: 2°

Durata: 2 turni

Gittata: l'incantatore

Quando una trappola si trova entro 9 m dall'incantatore, il punto in cui è stata piazzata risplende di una luce magica bluastra; vengono individuate sia le trappole magiche che quelle meccaniche. Questo incantesimo non fornisce alcuna informazione sul tipo di trappola o su come sia possibile disarmarla.

Silenzio

Livello: 2°

Durata: 12 turni

Gittata: 54 m

Al lancio di questo incantesimo, tutti i suoni in una sfera del diametro di 9 metri vengono completamente attutiti. Parlare normalmente nella sfera di *silenzio* è impossibile. Nessun rumore esce dalla sfera, anche se i suoni che hanno origine all'esterno possono essere uditi al suo interno. L'incantesimo può essere lanciato su un punto nello spazio, con un effetto stazionario, oppure su un oggetto trasportabile. L'incantesimo può anche essere centrato su una creatura, che irradierà la sfera di *silenzio* e si muoverà con essa. Il bersaglio può tentare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare questo effetto; se il tiro ha successo, la sfera di *silenzio* rimarrà ferma nello spazio e il bersaglio potrà allontanarsi da essa.

Simbolo divino

Livello: 7°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: tocco

Questo incantesimo permette all'incantatore d'inscrivere su una superficie o nell'aria una potente e pericolosa runa magica. Il simbolo brilla vistosamente e dura un turno per livello dell'incantatore. Chiunque veda un simbolo può esserne affetto. Una creatura può negare gli effetti di un simbolo con un tiro salvezza contro incantesimi. I chierici hanno a disposizione tre diversi simboli, descritti qui sotto. Il tipo di simbolo iscritto viene deciso al lancio dell'incantesimo.

Simbolo del dolore: le creature affette soffrono di dolori lancinanti, che provocano una penalità -4 agli attacchi e di -2 alla Destrezza. Questo effetto dura 2d10 turni.

Simbolo della persuasione: le creature che vedono questo simbolo sono sottoposte a *charme* dall'incantatore e si comportano come se fossero del suo stesso allineamento. L'effetto dura 1d20 turni.

Simbolo della disperazione: le creature che vedono questo simbolo scappano, evitano il combattimento e tendono ad arrendersi per 3d4 turni.

Spartire le acque

Livello: 6°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 6 m per livello

L'incantatore crea una divisione in una massa d'acqua (o liquido simile). L'incantatore può creare una divisione larga 1,5 m, lunga 6 m e profonda 0,5 m per ogni livello di esperienza. L'incantatore può annullare l'effetto anzitempo, se lo desidera.

Spostamento planare

Livello: 5°

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo permette all'incantatore di spostare sé stesso, o un'altra creatura, in un altro piano di esistenza o in

una dimensione alternativa. Se più individui consenzienti congiungono le loro mani a formare un cerchio, *spostamento planare*, può avere effetto su un massimo di otto personaggi. Va precisato che l'incantesimo trasporta istantaneamente le creature e quindi termina. Le creature dovranno quindi trovare altri mezzi, se vogliono ritornare da dove sono venute. Una creatura non consenziente ha diritto ad effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitarne gli effetti.

Terremoto

Livello: 7°
Durata: 1 round
Gittata: 36 m

Quando viene lanciato *terremoto*, un tremore intenso e localizzato scuote il terreno in un cerchio del diametro di 1,5 m per livello dell'incantatore.

Il sisma fa crollare edifici, apre fessure nel suolo e produce altri danni del genere. L'effetto dura per 1 round, durante il quale nessuna creatura sul terreno può muoversi, lanciare incantesimi o attaccare. Tutte le creature, piante e strutture nell'area d'effetto sono colpite da *terremoto*, anche se gli effetti variano a seconda del terreno.

Caverna, grotta o tunnel: l'incantesimo fa crollare parte del soffitto, infliggendo 7d6 ferite a tutte le creature nell'area. Se lanciato sul soffitto di una caverna molto ampia, l'incantesimo può avere effetti collaterali anche fuori dall'area d'effetto (a causa della caduta di detriti).

Parete rocciosa: l'incantesimo fa franare la parete rocciosa nell'area di effetto dell'incantesimo. Qualunque creatura si trovi nell'area della frana subisce 7d6 ferite.

Terreno in superficie: si aprono profondissimi crepacci nel terreno, facendo precipitare e morire 1d6 creature (se falliscono un tiro salvezza).

Costruzione in superficie: qualunque struttura si trovi sul terreno subisce 5d12 danni (sufficienti a far crollare un edificio di legno o in mattoni, ma non in pietra). Le creature intrappolate in una struttura che crolla subiscono 7d6 ferite.

Fiume, lago o palude: ampie fessure si aprono sul fondo, drenando l'acqua e formando un terreno fangoso. Paludi ed acquitrini diventano sabbie mobili, in cui eventuali strutture affondano. In aggiunta, 1d6 creature nell'area sono risucchiate nel fango e uccise (se falliscono un tiro salvezza).

Verghe ofidiche

Livello: 4°
Durata: 6 turni
Gittata: 36 m

L'incantatore può trasformare un fascio di 2d8 verghe o sterpi in altrettanti serpenti, e c'è una probabilità del 50% che questi siano velenosi. Quando vengono uccisi, o alla fine della durata dell'incantesimo, i serpenti si ritrasformano in verghe o sterpi. Le caratteristiche di questi serpenti sono le seguenti: [All N, Mov 27 m, CA 6, DV 1, Att 1, Fer 1d4, TS G1, Mor 7].

Visione del vero

Livello: 5° (invertibile)
Durata: 1 round per livello
Gittata: tocco

L'incantatore conferisce a sé stesso o a un soggetto la capacità di vedere tutte le cose come sono in realtà. Il soggetto vede nel buio normale o magico, individua porte segrete, nota creature e cose invisibili, scopre le illusioni e la vera forma di creature e cose soggette a *metamorfosi* o ad altre trasformazioni.

Visione del falso, l'inverso di *visione del vero*, fa apparire oggetti, personaggi e mostri come i loro opposti. Il brutto diventa bello, le cose di valore appaiono inutili e così via.

INCANTESIMI DEI DRUIDI

Animare minerali

Livello: 7°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 12 m

Questo incantesimo è una versione limitata dell'incantesimo dei chierici *animare oggetti*. L'incantatore è in grado di animare mezzo metro cubo di roccia o di altro minerale grezzo per livello purché questo non sia parte di una porzione più grande di minerale (ad esempio, una parte di un muro di pietra). Sotto tutti gli altri aspetti questo incantesimo funziona esattamente come *animare oggetti*.

Barriera antianimali

Livello: 6°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: l'incantatore

Barriera antianimali crea una barriera invisibile in grado di proteggere tutte le creature al suo interno, come se si trovassero dietro un muro, dagli attacchi degli animali, normali e giganti, e delle creature dalla mente primitiva. Le creature dalla mente primitiva comprendono cavernicoli, orchi e orchetti, ma nessun tipo di non morti o di creature provenienti da altri piani di esistenza. La barriera, centrata sull'incantatore, ha un diametro di 6 metri.

Barriera antipiante

Livello: 5°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: l'incantatore

Barriera antipiante crea una barriera invisibile in grado di proteggere tutte le creature al suo interno, come se si trovassero dietro un muro, dagli attacchi di creature vegetali, quali piante animate o proiettili di materia vegetale. La barriera, centrata sull'incantatore, ha un diametro di 6 metri.

Blocca animale

Livello: 3°
Durata: 2 round per livello
Gittata: 24 m

Per mezzo di questo incantesimo, l'incantatore può bloccare alcuni animali, normali o giganti, per l'intera durata dello stes-

so, fino ad un massimo di 200 kg di peso per livello dell'incantatore. Se più di 4 creature vengono influenzate, queste possono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi, per evitare gli effetti di questo incantesimo. Se il numero di creature influenzate è inferiore a 4 ciascuna creatura riceve un -1 per ogni creatura mancante. Pertanto, se solo una creatura viene influenzata il suo tiro salvezza avrà -3, -2 per due creature, e -1 per 3 creature. Per il resto l'incantesimo funziona come *blocca persone* (vedi).

Blocca vegetale

Livello: 4°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 24 m

Questo incantesimo può essere utilizzato esclusivamente per bloccare qualsiasi forma di vita vegetale o fungoide, sia intelligente che non. Le piante o i funghi bloccati restano completamente immobili e possono essere animati o controllati in alcun modo. I mostri vegetali o fungoidi hanno diritto ad un tiro salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto. L'incantatore può influenzare fino a 21 metri quadrati di terreno ricoperto da piante o fino a 4 creature vegetali intelligenti o non intelligenti. Se le creature influenzate sono meno di 4 ciascuna creatura riceve -1 al tiro salvezza contro incantesimi per ogni creatura mancante. Pertanto, se solo una creatura viene influenzata il suo tiro salvezza avrà -3, -2 per due creature, e -1 per 3 creature. Per il resto l'incantesimo funziona come *blocca persone* (vedi).

Calappio

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

Questo incantesimo consente all'incantatore di creare una trappola magica. Il calappio può essere realizzato con un qualsiasi viticcio flessibile, con una corda o qualcosa di simile. Quando *calappio* viene lanciato, la trappola si mimetizza con il terreno circostante (solo il 10% di probabilità di riuscire ad individuarlo con mezzi non magici). Un'estremità del calappio è annodata a formare un cappio, che si stringe attorno ad uno o più arti di qualsiasi creatura che entri nel cerchio. Se un albero forte e flessibile si erge nelle vicinanze, il calappio può venire legato ad esso. L'incantesimo fa sì che l'albero si pieghi, per poi raddrizzarsi una volta che il cappio viene attivato, strattinando la creatura intrappolata (1d6 ferite) e sollevandola quindi dal terreno per l'arto o gli arti intrappolati. Se non è presente nessun albero adatto a questo scopo, l'oggetto simile ad una corda si stringe attorno alla creatura, senza infliggergli ferite, ma facendole subire gli stessi effetti di *intralciare* (vedi). Il calappio è magico e tratterrà una vittima per 12 ore. Per sfuggirgli immediatamente, una creatura intrappolata deve avere For 19 o più (come un gigante). La resistenza del legame diminuisce nel corso del tempo, quindi dopo 4 ore sarà necessaria la forza di un orco (For 18). Dopo 8 ore invece basterà For 16. La durata è permanente fino a quando il calappio viene fatto scattare.

Carro di fuoco

Livello: 7°

Durata: 5 turni più 1 turno per livello

Gittata: l'incantatore

Per mezzo di questo incantesimo, l'incantatore crea un carro di fuoco trainato da due fiammeggianti destrieri. L'incantatore e fino ad un massimo di 7 creature di dimensioni umane possono salire sul carro, ma devono stringere le mani dell'incantatore in un cerchio al momento del lancio dell'incantesimo per essere immuni alle fiamme. Il carro è in grado di spostarsi sul terreno (24 metri a round) e di volare (48 metri a round). I destrieri fiammeggianti possono essere danneggiati solamente dall'acqua (1 ferita per litro) o da armi magiche e hanno CA 2 e 30 pf. Qualsiasi creatura che tocchi il carro o i cavalli subisce 1d6 ferite da fuoco.

Charme su persone e animali

Livello: 2°

Durata: vedi sotto

Gittata: 24 m

Questo incantesimo funziona come l'incantesimo dei maghi *charm su persone*. Fate riferimento alla descrizione di tale incantesimo per ulteriori dettagli. Comunque, l'incantesimo dei druidi può essere utilizzato per affascinare, oltre agli umanoidi, tutti i mammiferi, compresi gli animali intelligenti e giganti.

Contatto con la natura

Livello: 5°

Durata: vedi sotto

Gittata: 750 m per livello

Con questo incantesimo, che può essere lanciato solo sotto il cielo aperto, l'incantatore stabilisce un contatto mentale con la natura, ottenendo informazioni sul territorio circostante. Il Druido può acquisire la conoscenza di un fatto per livello dell'incantatore a scelta tra i seguenti argomenti: suolo o territorio, piante, minerali, distese d'acqua, individui intelligenti, generica popolazione animale, presenza di creature dei boschi, presenza di potenti creature innaturali o altro. Il lancio di questo incantesimo richiede 1 turno.

Compagno animale

Livello: 1°

Durata: permanente

Gittata: 3 m

Un Druido può utilizzare questo incantesimo per attrarre 2 DV di animali normali per livello dell'incantatore e farseli amici. Gli animali non devono essere particolarmente intelligenti e devono avere allineamento neutrale. Il Druido può addestrare questi animali fintanto che l'addestramento viene fatto entro 4 mesi dal lancio dell'incantesimo. È possibile insegnare fino ad un massimo di tre specifici comportamenti, nello stesso modo in cui è possibile addestrare un cane. È necessaria 1 settimana di addestramento per insegnare ad un animale 1 comportamento, ma se l'addestramento viene interrotto per più di 3 giorni è necessario ricominciare da capo. Il lancio di questo incantesimo richiede 6 turni.

Confusione

Livello: 7°

Durata: 12 round

Gittata: 36 m

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo di 4° livello dei maghi.

Controllo dei venti

Livello: 5°

Durata: 10 round per livello

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo consente all'incantatore di modificare la forza del vento in un raggio di 12 metri per livello dell'incantatore. Può fare aumentare o diminuire la forza del vento. La nuova forza persiste fino al termine dell'incantesimo o fino a quando l'incantatore non decide di modificarla. È presente una zona di calma di 12 metri di raggio che circonda l'incantatore, al centro dell'area di effetto. Per ogni livello dell'incantatore, la velocità del vento può venire aumentata o diminuita di 5 chilometri orari, in incrementi di 5 chilometri orari per round. La velocità del vento viene ridotta nello stesso modo quando l'incantesimo termina o viene interrotto dall'incantatore.

- Forti venti (48+ km/h) rendono difficoltosa la navigazione e l'utilizzo di armi da lancio, e costringono le creature volanti più piccole a cercare riparo.
- Un vento impetuoso (72+ km/h) causa danni minori a navi ed edifici, costringendo le creature volanti di taglia umana a cercare riparo.
- Una bufera (96+ km/h) spazza via dai cieli la maggior parte delle creature volanti, sradica piccoli alberi, abbatte strutture leggere in legno, scoperchia tetti e mette in pericolo le navi.
- Venti da uragano (115+ km/h) distruggono le costruzioni in legno, talvolta sradicano anche alberi di grosse dimensioni e causano l'affondamento di molte navi.
- Un tornado (280 km/h) distrugge tutti gli edifici non fortificati e spesso sradica alberi di grosse dimensioni.

È importante notare che in spazi circoscritti, come nel sottosuolo, questo incantesimo ha comunque effetto. Se la zona in cui si vuole lanciare l'incantesimo ha un raggio inferiore a 120 metri, allora non sarà presente la zona di calma e l'incantatore subirà gli effetti del vento come tutte le altre creature presenti nell'area influenzata.

Controllo del tempo atmosferico

Livello: 6°

Durata: 4d12 ore

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo di 7° livello dei chierici.

Controllo della temperatura

Livello: 4°

Durata: 4 turni più 1 turno per livello

Gittata: l'incantatore

Per effetto di questo incantesimo, l'incantatore è in grado di innalzare od abbassare la temperatura ambientale in un'area di 6 metri di diametro attorno a sé. La massima variazione di temperatura è pari a 50 gradi centigradi più 10 gradi per livello dell'incantatore al di sopra del 6°. Pertanto, all'8° livello la temperatura può essere variata fino a un massimo di 70 °C.

Controllo superiore del tempo atmosferico

Livello: 7°

Durata: 4d12 ore

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo garantisce un controllo più efficace delle condizioni atmosferiche rispetto a *controllo del tempo atmosferico* e consente di cambiare il tempo in modo che sia consono ad una stagione immediatamente precedente o successiva. Ad esempio, se ci troviamo in primavera possono essere evocate condizioni atmosferiche estive oppure invernali. In ogni altro aspetto questo incantesimo funziona come *controllo del tempo atmosferico*.

Creare acqua

Livello: 2°

Durata: permanente

Gittata: 3 m

Questo incantesimo genera acqua pura e potabile, come fosse limpida acqua piovana. L'acqua può essere creata in un'area sufficientemente grande da contenere il liquido, oppure fatta piovere o sgorgare da un punto preciso. Il lancio di questo incantesimo richiede 1 turno.

Crescita animale

Livello: 5° (invertibile)

Durata: 2 round per livello

Gittata: 24 m

L'incantatore può utilizzare questo incantesimo per raddoppiare le dimensioni di un massimo di 8 animali (anche giganti) in un'area quadrata di 6 m di lato. La crescita raddoppia le ferite inflitte dagli animali.

L'inverso, *rimpicciolimento animale*, ha esattamente l'effetto opposto, dimezzando la dimensione degli animali e di conseguenza le ferite da essi inflitte.

Infoltimento vegetale

Livello: 3°

Durata: permanente

Gittata: 48 m

Infoltimento vegetale fa sì che la normale vegetazione (erba, rovi, cespugli, rampicanti, cardì, alberi, liane) entro l'area di influenza e in un quadrato di 6 m di lato per livello infittisca e ricopra la zona. Le piante si intrecciano formando un intrico o una giungla, attraverso la quale le creature devono aprirsi un varco con la forza. Il movimento si riduce a 3 metri per round (6 metri per round per creature particolarmente grandi e massicce). L'area deve avere dei cespugli o degli alberi, anche radi, affinché l'incantesimo possa funzionare. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature vegetali senzienti.

Cura ferite critiche

Livello: 6° (invertibile)

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo di 5° livello dei chierici.

Cura ferite gravi

Livello: 4° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo di 4° livello dei chierici.

Cura ferite leggere

Livello: 1° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo di 1° livello dei chierici.

Cura malattia

Livello: 3° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: 9 m

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo di 3° livello dei chierici.

Deformare il legno

Livello: 2°
Durata: permanente
Gittata: 3 m per livello

L'incantatore fa sì che il legno si pieghi e si deformi, privandolo in maniera permanente della sua linearità, forma e forza. Una porta deformata cederà facilmente. Su di una barca od una nave si apriranno delle falle. Le armi da lancio diventeranno inutilizzabili. L'incantatore può deformare un metro cubo di legno per ogni 3 livelli dell'incantatore. Ad esempio, al 3° livello un incantatore sarà in grado di deformare una porta o le armi di una mezza dozzina di nemici, mentre al 6° livello potrà indebolire un pilastro o la parete di una baracca.

Dispersione della magia

Livello: 4°
Durata: permanente
Gittata: 36 m

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo dei chierici.

Dito della morte

Livello: 7°
Durata: permanente
Gittata: 18 m

L'incantatore può utilizzare questo incantesimo per uccidere una creatura vivente che si trovi nel suo raggio di azione. Il bersaglio ha diritto ad un tiro salvezza contro morte per sopravvivere a questo attacco.

Evoca creature silvane

Livello: 4°
Durata: vedi sotto
Gittata: 36 m più 3 m per livello

Per lanciare questo incantesimo l'evocatore deve trovarsi all'aperto. Il lancio dell'incantesimo termina quando compaiono le creature silvane, oppure quando sono trascorsi 2 turni senza alcun risultato. Il Signore dei Labirinti decide la probabilità che uno specifico tipo di creatura silvana sia presente nell'area di effetto dell'incantesimo sulla base delle circostanze e del tipo di terreno. Si faccia riferimento alla tabella sottostante per i tipi di creature che questo incantesimo è in grado di evocare e in che numero queste appariranno.

Creatura	Num.	Creatura	Num.
Centauro	1d4	Spiritello	1d6
Driade	1d4	Uomo albero	1
Spiritello acquatico	1d4	Unicorno	1
Folletto	1d4		

Le creature evocate possono fare un tiro salvezza contro incantesimi con un bonus +4. Quando le creature arrivano ricevono un altro tiro salvezza se anche solo uno dei compagni dell'incantatore è di allineamento caotico. Le creature silvane evocate che falliscono il tiro salvezza sono amichevoli nei confronti dell'incantatore e lo aiuteranno come possono. Se però viene chiesto loro di combattere, occorrerà un tiro sulla tabella di reazione dei mostri (vedi regole base di *Labyrinth Lord*), tenendo in considerazione il trattamento che il Druido ha riservato in precedenza a queste creature.

Evoca elementale del fuoco

Livello: 6° (invertibile)
Durata: 1 turno per livello
Gittata: 24 m

Per effetto di questo incantesimo l'incantatore crea un portale verso il Piano elementale del fuoco, richiamando a sé una creatura nativa del luogo. Questa creatura ha un atteggiamento amichevole nei confronti dell'incantatore e sarà disposta ad eseguire dei compiti per conto dell'incantatore, compreso combattere, per l'intera durata dell'incantesimo.

L'inverso di questo incantesimo, *bandisci elementale del fuoco*, o *dispersione della magia* possono rimandare un elementale del fuoco sul suo piano di origine, ma solo *bandisci elementale del fuoco* può essere utilizzato per rimandare indietro al loro piano di origine creature come salamandre, efreeti o altre potenti creature del genere. Quando questo incantesimo viene lanciato, consultate la seguente tabella per determinare quale creatura appaia.

1d100	Evocazione
01-05	Efreeti
06-87	Elementale di fuoco (12 DV)
88-90	Elementale di fuoco (16 DV)
91-00	Salamandre del fuoco (1d4+1)

Evoca elementale della terra

Livello: 7° (invertibile)
Durata: 1 turno per livello
Gittata: 12 m

Per effetto di questo incantesimo l'incantatore crea un portale verso il Piano elementale della terra, richiamando a sé un elementale della terra di 16 DV. Questa creatura ha un atteggiamento amichevole nei confronti dell'incantatore e sarà disposta ad eseguire dei compiti per conto dell'incantatore,

compreso combattere, per l'intera durata dell'incantesimo. L'inverso di questo incantesimo, *bandisci elementale della terra, e dispersione della magia* possono rimandarlo sul Piano elementale della terra.

Forma arborea

Livello: 3°

Durata: 6 turni più 1 turno per livello

Gittata: l'incantatore

Per effetto di questo incantesimo, l'incantatore è in grado di assumere le sembianze di un piccolo albero o arbusto vivente, oppure di un grande tronco d'albero morto dotato di pochi rami. L'ispezione più accurata non permetterà di accorgersi che l'albero in questione è in realtà il Druido stesso. Ad ogni normale esame l'incantatore è, a tutti gli effetti, un albero od un arbusto. Mentre si trova in forma di albero, l'incantatore è in grado di osservare tutto ciò che avviene attorno a lui, come se fosse nella sua forma originale. Anche tutti gli indumenti e l'equipaggiamento trasportato o indossato dall'incantatore si trasformano con lui. L'incantatore può far terminare l'incantesimo in qualunque istante e può attaccare o intraprendere altre normali azioni nello stesso round in cui l'incantesimo viene interrotto.

Foschia occultante

Livello: 2°

Durata: 4 round per livello

Gittata: l'incantatore

Intorno all'incantatore si forma un vapore opaco, che rimane stazionario. Questo vapore blocca ogni tipo di visione, compresa l'infravisione, a una distanza superiore a 1d3 metri per 4 round per livello dell'incantatore e copre un quadrato di 3 m di lato per livello dell'incantatore. Un forte vento può disperdere la foschia, riducendo la durata dell'incantesimo al 25% di quella normale.

Inciampo

Livello: 2°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: tocco

Il Druido può incantare un pezzo di materiale organico lungo fino a 3 metri, come una corda di canapa, un bastone, un legnetto ecc. Quando una o più creature camminano sopra questo oggetto, questo si solleva repentinamente, facendoli inciampare (persino l'incantatore non ne sarà immune). Se una vittima fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, questa cade a terra. Qualsiasi creatura che passi sopra all'oggetto essendo consapevole del suo incantamento ha diritto ad un bonus +4 al suo tiro salvezza. C'è solo una probabilità del 20% di riuscire ad individuare questo tipo di trappola per mezzo di metodi non magici. Le creature che stavano camminando prima di inciampare non subiscono alcun danno e possono rialzarsi nel round successivo. Se invece la creatura stava correndo, allora subisce 1d4 punti di danno da caduta se si trova su pietra, roccia, o simili superfici dure, rimanendo stordita per 1d4+1 round. Su superfici più soffici, quali terra battuta, sabbia e simili, la vittima non subisce alcun danno e rimane solamente stordita per 1 round.

Individuazione della magia

Livello: 1°

Durata: 2 turni

Gittata: 18 m

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo di 1° livello dei chierici.

Individuazione di calappi e trabocchetti

Livello: 1°

Durata: 4 round per livello

Gittata: 18 m

Con questo incantesimo un Druido è in grado di individuare semplici trabocchetti, calappi e altri tipi di trappole semplici. L'incantesimo non consente di individuare trappole meccaniche complesse o magiche. In un labirinto o in altri ambienti sotterranei, il Druido è in grado di individuare solamente trappole in cui la materia organica (legno o corda, ma non pietra o metallo) è prevalente.

Intralcicare

Livello: 1°

Durata: 1 turno

Gittata: 24 m

Erbe, erbacce, cespugli e persino alberi si estendono, torcendosi e avvinghiandosi alle creature che si trovano già in un'area del diametro di 12 metri e a quelle che vi entrano successivamente, trattenendole e intralciandole. Una creatura si può muovere alla metà della sua normale velocità di movimento solo se riesce in un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti non può muoversi e combatte con una penalità -2 ai tiri per colpire.

Invisibilità agli animali

Livello: 1°

Durata: 1 turno più 1 round per livello

Gittata: tocco

Un Druido può lanciare questo incantesimo su sé stesso o su un'altra creatura consenziente. Il soggetto è totalmente invisibile a tutti gli animali, normali e giganti, che non sono particolarmente intelligenti.

Invocare il fulmine

Livello: 3°

Durata: 10 round per livello

Gittata: l'incantatore

Subito dopo aver completato il lancio di questo incantesimo, ed in ogni round successivo, l'incantatore può invocare la caduta verticale di un fulmine che infligge 2d8 ferite da elettricità più 1d8 per livello dell'incantatore. L'incantatore deve trovarsi all'aperto e in un'area naturalmente tempestosa: scrosci di pioggia, nuvolosità e vento, condizioni di nuvolosità in clima torrido, o addirittura in presenza di un tornado. Questi fulmini cadono in scariche verticali su un qualsiasi bersaglio prescelto entro 108 metri dall'incantatore. Qualsiasi creatura che si trovi entro un raggio di 3 metri dall'area bersaglio o lungo la traiettoria del fulmine ne subisce gli effetti. È possibile richiamare un fulmine una volta ogni 10 round. Questo incantesimo non

funziona sottoterra, a meno che non ci sia un passaggio verticale, diritto e libero da ostacoli, verso il cielo. Le vittime possono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per dimezzare le ferite subite.

Localizza creatura

Livello: 1°

Durata: 1 turno più 1 round per livello

Gittata: l'incantatore

Lanciando questo incantesimo un Druido può, restando fermo, percepire se un determinato tipo di creatura è presente nell'area di effetto e in quale punto si trova esattamente. L'area di effetto è un cono della lunghezza di 6 metri per livello dell'incantatore. Il Druido può rivolgere il suo sguardo in una diversa direzione ad ogni round.

Luminescenza

Livello: 1°

Durata: 4 round per livello

Gittata: 24 m

Un tenue bagliore avvolge e delinea una o più creature indicate dal Druido. Le creature delineate emettono una luce che le rende visibili nell'oscurità ad una distanza di 24 metri, oppure la metà di questa distanza se le creature si trovano nei pressi di una fonte di luce. Il Druido può avvolgere con il bagliore fino a 2 creature di dimensione umana per livello (o l'equivalente) entro un cerchio di 12 metri. La luce può essere di colore blu, verde o violetto, secondo la scelta del Druido al momento di lanciare l'incantesimo. *Luminescenza* non infligge nessun danno agli oggetti o alle creature delineate, ma offre agli attaccanti una netta visibilità e un +2 ai tiri per colpire fintanto che l'incantesimo è attivo.

Metallo in legno

Livello: 7°

Durata: permanente

Gittata: 24 m

Questo incantesimo dona all'incantatore la capacità di trasformare un oggetto di metallo in legno. Un oggetto magico fatto di metallo ha solo una probabilità del 10% di venire affetto da questo incantesimo. L'incantatore è in grado di trasformare in legno 4 kg di metallo per livello. Gli oggetti trasformati in questa maniera sono alterati in maniera permanente, pertanto *dispersione della magia* non può invertirne la trasformazione. Solo un *desiderio limitato* può riportare l'oggetto al suo stato originale.

Morte apparente

Livello: 3°

Durata: 4 round più 2 round per livello

Gittata: tocco

Con la sola eccezione della durata, questo incantesimo funziona come l'omonimo incantesimo di 3° livello dei maghi.

Muro di fuco

Livello: 5°

Durata: vedi sotto

Gittata: 18 m

Gli effetti di questo incantesimo sono identici a quelli dell'omonimo incantesimo di 4° livello dei maghi.

Muro di spine

Livello: 6°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 18 m

L'incantesimo *muro di spine* crea una resistente barriera di rovi intricati e flessibili con spine acuminata e lunghe quanto il dito di un uomo. Qualsiasi creatura costretta ad entrarvi o che cerchi di muoversi all'interno del muro subisce 8 ferite più il valore di CA (da 1 a 9) per ogni 3 metri che percorre. Qualsiasi creatura che si trovi all'interno dell'area dell'incantesimo quando questo viene lanciato subisce ferite come se si fosse mossa al suo interno per 3 metri. L'incantatore è in grado di creare un muro di un volume pari a 3 metri cubi per livello. Il muro deve essere largo almeno 3 metri (oppure riempire completamente un volume più piccolo), il che consente di disporlo in una sequenza di blocchi cubici di spigolo 3 m. Aprire un varco in un *muro di spine* senza ferirsi è possibile, ma si tratta un lavoro molto impegnativo, che va effettuato al ritmo di 3 metri ogni 4 turni usando asce o spade. I fuochi normali non sono in grado di danneggiare la barriera, ma quelli magici sono in grado di bruciarla completamente in 2 turni.

Neutralizza veleno

Livello: 3°

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo di 4° livello dei chierici.

Parlare con gli animali

Livello: 1°

Durata: 6 turni

Gittata: 18 m

Questo incantesimo funziona in modo identico all'omonimo incantesimo di 2° livello dei chierici.

Parlare con le piante

Livello: 4°

Durata: 3 turni

Gittata: 24 m

Questo incantesimo funziona in modo identico all'omonimo incantesimo di 4° livello dei chierici.

Passapianta

Livello: 4°

Durata: 5 turni

Gittata: tocco

Il Druido crea un passaggio nella vegetazione, naturale o magica che sia. Questo passaggio è lungo 3 metri per livello dell'incantatore, largo 1,5 metri e alto 3 metri. L'incantatore sembra sparire nella vegetazione stessa mentre attraversa il passaggio o si ferma al suo interno. Quando l'incantesimo termina, l'incantatore viene semplicemente espulso dalla vegetazione in una direzione casuale. Comunque, se la vegetazione viene distrutta mentre l'incantatore si trova al suo interno, questi muore.

Passare senza tracce

Livello: 1°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: tocco

L'incantatore, o il recipiente di questo incantesimo, è in grado di muoversi su qualsiasi tipo di terreno senza lasciare impronte o tracce olfattive. Ogni tentativo di cercare le tracce del soggetto risulterà impossibile, anche se la zona interessata dal passaggio emanerà una tenue aura magica per 6d6 turni.

Pelle coriacea

Livello: 2°

Durata: 4 round più 1 per livello

Gittata: tocco

Pelle coriacea indurisce la pelle di una creatura: questo incantesimo può venire utilizzato sull'incantatore stesso o su di un'altra creatura consenziente. Il suo effetto è quello di abbassare (migliorare) l'attuale valore di classe armatura di 1, conferendo anche un bonus +1 a tutti i tiri salvezza tranne quelli contro incantesimi.

Piaga degli insetti

Livello: 5°

Durata: 1 giorno

Gittata: 124 m

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo di 5° livello dei chierici.

Piaga strisciante

Livello: 7°

Durata: 4 round per livello

Gittata: l'incantatore

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, una massa di millepiedi, insetti ed aracnidi fa la sua comparsa. Questo sciame occupa un quadrato di 6 metri, e può essere diretto verso qualsiasi bersaglio entro 24 metri. Lo sciame si muove ad una velocità di 3 metri per round ed è composto da $(1d6+4) \times 100$ singoli insetti, ciascuno dei quali infligge una ferita per poi morire. Se uno sciame occupa lo stesso spazio del bersaglio, questi viene attaccato da un numero di insetti pari ai suoi punti ferita e viene ucciso. È possibile quindi ordinare al resto dello sciame di dirigersi verso un nuovo bersaglio nell'area. Se lo sciame si muove ad una distanza superiore di 24 metri

dall'incantatore, 50 insetti si allontanano dallo stesso ad ogni round. Altri 50 insetti si allontaneranno per ogni incremento di 3 metri oltre questa distanza, quindi se lo sciame dovesse trovarsi ad una distanza di 30 metri dall'incantatore, perderebbe 150 insetti a round.

Pietra in fango

Livello: 5° (invertibile)

Durata: vedi sotto

Gittata: 54 m

Questo incantesimo è in grado di trasformare pietra naturale, non tagliata né lavorata, di qualsiasi genere, in un volume equivalente di fango. Questo volume è pari ad un massimo di 6 metri cubi per livello dell'incantatore. La profondità del fango così creato non può superare i 3 metri. Una creatura incapace di levitare, volare o di liberarsi altrimenti dal fango vi affonda e potrebbe anche affogare.

L'effetto permane finché non viene utilizzato con successo *dispersione della magia o fango in pietra* (l'inverso di questo incantesimo), che può ritrasformare il fango nella sostanza ma non necessariamente nella forma. L'evaporazione trasforma il fango in normale terriccio nel corso di alcuni giorni. Il tempo necessario dipende dall'esposizione al sole, dal vento e dall'umidità.

Pirotecnica

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: 48 m

Pirotecnica trasforma un fuoco in un'accecante scarica di fuochi d'artificio oppure in una spessa nube di fumo, a seconda del volere dell'incantatore.

Fuochi d'artificio: I fuochi di artificio sono un'improvvisa, abbagliante e fiammeggiante scarica di luci colorate nel cielo. Questo effetto provoca l'accecamento temporaneo di tutte le creature entro 36 metri dall'area di effetto. La dimensione dei fuochi di artificio è pari a 10 volte la dimensione della fonte di fuoco. Le creature devono avere una linea di vista diretta verso il fuoco per esserne influenzate.

Nube di fumo: Una fumana nerastra si solleva dalla fonte, formando una nube. La nube oscura la vista di qualsiasi cosa si trovi oltre 3 metri e dura 1 round per livello dell'incantatore. Il fumo riempie un'area pari a 100 volte la dimensione della fonte di fuoco.

Previsione del tempo atmosferico

Livello: 1°

Durata: 2 ore per livello

Gittata: l'incantatore

Un Druido può utilizzare questo incantesimo per predire le future condizioni atmosferiche entro un raggio di 8 chilometri. L'incantatore è in grado di predire le condizioni del tempo fino ad una distanza temporale di 2 ore per livello dell'incantatore. Questo incantesimo fornisce solo una cognizione generica delle condizioni atmosferiche (pioggia, neve, vento, temperature, ecc.) e non consente di individuare i punti precisi che verranno interessati da caduta di fulmini o da altri effetti pericolosi.

Produrre fiamma

Livello: 2°

Durata: 3 round per livello

Gittata: l'incantatore

Fiamme brillanti come quelle di una torcia appaiono sulla mano aperta del Druido per 3 round per livello dell'incantatore (a meno che questi non le spenga prima). Le fiamme non danneggiano l'incantatore o il suo equipaggiamento, ma incendiano qualsiasi materiale infiammabile. Oltre a fornire illuminazione, le fiamme possono essere lanciate contro avversari fino ad una distanza di 12 metri, esplodendo (2d4 ferite da fuoco) e appiccando fuoco a qualsiasi materiale infiammabile entro un raggio di mezzo metro dal punto di impatto.

Protezione dal fuoco

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

Questo incantesimo può essere utilizzato sull'incantatore o su un'altra creatura, con effetti diversi a seconda del caso. Quando viene lanciato sull'incantatore, questo viene reso completamente immune a qualsiasi danno da fuoco normale e magico, non importa quale sia la fonte, per un periodo illimitato (max 1 giorno) o fino a quando non subisce una somma di 12 pf di danno per livello dell'incantatore. A questo punto l'incantesimo termina immediatamente e con esso l'immunità. Se l'incantesimo viene utilizzato su un'altra creatura, la durata è 1 turno per livello dell'incantatore, nel corso della quale il recipiente beneficia dell'immunità a tutti i fuochi non magici e di una riduzione del 50% delle ferite da fuoco magico. In aggiunta, il recipiente effettua i tiri salvezza contro gli attacchi basati sul fuoco con un bonus +4.

Protezione dall'elettricità

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona nello stesso modo di *protezione dal fuoco*, ma è efficace contro le ferite e gli attacchi basati sull'elettricità.

Purificare l'acqua

Livello: 1° (invertibile)

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

L'incantatore può utilizzare questo incantesimo per rendere pura e adatta per essere bevuta l'acqua avvelenata, o altrimenti insalubre o non potabile, in un'area quadrata di lato 3 metri. L'incantatore può purificare un totale di 10 litri d'acqua per livello.

Inquinare l'acqua, l'inverso di questo incantesimo, rende l'acqua non potabile e contaminata. *Inquinare l'acqua* può essere anche utilizzato per privare del suo potere l'acqua santa o quella sacrilega.

Randello incantato

Livello: 1°

Durata: 1 round per livello

Gittata: tocco

Un qualsiasi oggetto contundente, anche un semplice ramo lungo almeno mezzo metro, diventa un'arma +1 che infligge 2d4 ferite. Il *randello incantato* funziona solamente nelle mani dall'incantatore.

Regressione mentale

Livello: 6°

Durata: permanente

Gittata: 72 m

Questo incantesimo funziona esattamente come l'omonimo incantesimo di 5° livello dei maghi.

Reincarnazione

Livello: 7°

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona in modo identico all'omonimo incantesimo di 6° livello dei maghi.

Respingere il legno

Livello: 6°

Durata: 4 round per livello

Gittata: l'incantatore

Un campo di energia si propaga dal Druido nella direzione verso cui è rivolto in una scia larga 36 metri e lunga 6 metri per livello dell'incantatore. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, la sua area d'effetto rimane stazionaria. Tutti gli oggetti in legno che si trovano nell'area influenzata dall'incantesimo vengono spinti fino al limite della stessa. Solo gli oggetti in legno eccezionalmente solidi e saldamente ancorati al terreno non subiscono l'effetto. Tutti gli altri oggetti vengono respinti, divelti o spezzati. Il legno viene respinto a una velocità di 12 metri per round. Oggetti quali scudi di legno, lance, armi con aste o manici in legno, frecce e dardi vengono respinti indietro, trascinandosi dietro coloro che non intendono lasciarli andare. Se una lancia è piantata nel terreno per prevenire il movimento forzato verrà divelta (50%) o spezzata (50%). Le ondate di energia continuano a susseguirsi nell'area designata per l'intera durata dell'incantesimo. Dopo aver lanciato *respingere il legno*, l'incantatore non dovrà concentrarsi su esso (e non potrà interromperlo). Potrà quindi dedicarsi ad altro oppure allontanarsi.

Respingere parassiti

Livello: 4°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: l'incantatore

Per mezzo di questo incantesimo il Druido è in grado di evitare che tutti i normali insetti, ratti, ragni ecc. si avvicinino entro un raggio di 3 metri da lui. I parassiti giganti o quelli normali dotati di 2 o più DV potranno entrare nell'area solo se riusciranno in un tiro salvezza contro incantesimi. Entrando nell'area verranno comunque colpiti da una scarica elettrica.

che gli infliggerà 1d6 ferite. Questo incantesimo non influenza i ratti mannari o i parassiti particolarmente intelligenti.

Respirare sott'acqua

Livello: 3° (invertibile)
Durata: 1 giorno
Gittata: 9 m

Questo incantesimo funziona in modo identico all'omonimo incantesimo di 3° livello dei maghi, con la sola eccezione che la versione dei druidi è invertibile e può consentire alle creature acquatiche di *respirare l'aria*.

Richiama animali I

Livello: 4°
Durata: vedi sotto
Gittata: 12 m per livello

Con questo incantesimo l'incantatore può evocare 1d8 animali (normali o giganti) con un massimo di 4 DV che si trovino nelle vicinanze. Il Signore dei Labirinti determinerà la probabilità che un determinato tipo di animale sia presente, quindi l'incantatore potrà tentare fino a tre diversi tipi di animale prima che l'incantesimo risulti in un fallimento. Gli animali evocati saranno al servizio dell'incantatore per uno specifico scopo, che potrebbe essere combattere, aiutarlo in una ricerca, o altro. L'incantesimo dura al massimo 1 giorno, ma il Druido può congedare gli animali in qualsiasi momento.

Richiama animali II

Livello: 5°
Durata: vedi sotto
Gittata: 18 m per livello

Questo incantesimo è una versione più potente di *richiama animali I*. È possibile evocare 3d4 animali con un massimo di 4 DV, oppure 1d6 animali con un massimo di 8 DV.

Richiama animali III

Livello: 6°
Durata: vedi sotto
Gittata: 24 m

Questo incantesimo è una versione più potente di *richiama animali I*. È possibile evocare 4d4 animali con un massimo di 4 DV, oppure 2d4 animali con un massimo di 8 DV, oppure 1d4 animali con un massimo di 16 DV.

Riscaldare il metallo

Livello: 2° (invertibile)
Durata: 7 round
Gittata: 12 m

Riscaldare il metallo rende il metallo estremamente caldo. Una creatura può subire ferite da fuoco se le sue armi o la sua armatura in metallo viene surriscaldato. Durante il primo round di funzionamento dell'incantesimo il metallo diventa caldo e fastidioso da toccare, ma non infligge alcuna ferita. I medesimi effetti si ripetono nel corso dell'ultimo round di funzionamento dell'incantesimo. Durante il secondo e il penultimo round, l'intenso calore causa dolore e ferite. Nel corso del terzo, quarto e quinto round, il metallo raggiunge temperature ustionanti, causando ulteriori ferite, come indicato nella tabella seguente.

Round	Temperatura del metallo	Ferite
1	Caldo (freddo)	0
2	Caldissimo (freddissimo)	1d4 (1d2)
3-5	Rovente (gelido)	2d4 (1d4)
6	Caldissimo (freddissimo)	1d4 (1d2)
7	Caldo (freddo)	0

Da notare che il metallo rovente può infliggere ferite aggiuntive a seconda della parte del corpo che si trova a contatto con esso. Una vittima può sperimentare più di uno di questi effetti se il metallo è a contatto con certe parti del corpo. Gli effetti sono i seguenti: estremità (mani, piedi) inutilizzabili per 2d4 giorni; corpo (protetto da armatura metallica), costretto all'inattività per 1d4 giorni; testa (protetta da un elmetto), perdita di conoscenza per 1d4 turni. Se il metallo rovente entra in contatto con materiali infiammabili (cuoio, tessuto, ecc) essi bruciano, infliggendo 2d4 ferite da fuoco alla vittima nel round successivo.

L'inverso di questo incantesimo, *raffreddare il metallo*, ha effetti simili, come indicato tra parentesi nella tabella sopra. Quando vengono inflitte ferite da congelamento però, le parti del corpo più piccole, come le orecchie, il naso, le dita dei piedi, le dita delle mani, ecc. possono congelarsi del tutto e richiedere l'amputazione. A discrezione del Signore dei Labirinti, questi effetti possono far perdere punti di Destrezza (dita congelate) o di Carisma (pelle annerita, sfiguramento).

Gli oggetti magici o gli incantesimi che forniscono protezione dal fuoco o dal freddo negheranno l'effetto dell'incantesimo appropriato. Inoltre *riscaldare il metallo* nega *raffreddare il metallo* e viceversa.

Scatenare un incendio

Livello: 4° (invertibile)
Durata: 1 round
Gittata: 12 m

L'incantatore fa sì che un'area quadrata di lato 3 metri entro la gittata dell'incantesimo venga improvvisamente avvolta da una fiammata, che incendia tutti i materiali infiammabili e infligge 1d4 ferite alle creature.

Spegnere un incendio, l'inverso di questo incantesimo, può essere utilizzato per spegnere qualsiasi fuoco normale circoscritto alla medesima area d'effetto.

Sciame d'insetti

Livello: 3°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 9 m

Non appena viene lanciato questo incantesimo, uno sciame di insetti che pungono, mordono e pinzano avvolgono la vittima. Esiste il 50% di possibilità che lo sciame sia una massa di insetti volanti piuttosto che striscianti. Gli insetti infliggono 2 ferite a round, impedendo alla vittima di fare qualsiasi azione che non sia cercare di sbarazzarsi dello *sciame di insetti*. L'incantatore può far attaccare diversi bersagli dallo sciame, ma agli insetti occorre un round per staccarsi da un avversario e dirigersi verso un altro. Gli insetti volanti si spostano alla velocità di 18 metri per round, gli insetti striscianti si muovono alla velocità di 36 metri per round.

Scolpire la pietra

Livello: 3°
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo è in grado di modellare un blocco di pietra esistente in qualsiasi forma l'incantatore ritenga opportuna, fino ad un volume totale di 1 m cubo più mezzo metro cubo per livello. Con *scolpire la pietra* è possibile ricavare rozzi scrigni, porte, e via dicendo, ma è impossibile ottenere forme dettagliate o rifinite.

Scopri piante

Livello: 2°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: l'incantatore

Il Druido che lancia questo incantesimo è in grado di trovare una specifica pianta entro un cerchio del diametro di 3 metri per livello centrato sull'incantatore. Il Druido può concentrarsi su un diverso tipo di pianta ogni round e può muoversi, dal momento che l'area di effetto si sposta con lui.

Semi di fuoco

Livello: 6°
Durata: vedi sotto
Gittata: 12 m

L'incantatore può trasformare delle ghiande in granate esplosive, oppure delle bacche di agrifoglio in mine che possono essere fatte esplodere a comando. Occorre un round per incantare un seme, e ciascun seme conserverà il suo incantamento per 1 turno per livello del Druido. Il numero di semi che possono essere incantati ed i loro effetti sono determinati dal tipo di seme utilizzato. È possibile incantare un solo tipo di seme per ciascun uso di questo incantesimo.

Ghiande deflagranti: fino ad un massimo di quattro ghiande possono essere trasformate in granate lanciabili fino ad una distanza di 12 metri. È necessario effettuare un tiro per colpire per centrare il bersaglio prescelto. Le ghiande infliggono 2d8 punti di danno da fuoco, incendiando il materiale infiammabile in un raggio di 3 metri. Una creatura che si trovi all'interno di quest'area può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per dimezzare il danno, mentre una creatura direttamente colpita non può farlo.

Mine di agrifoglio: L'incantatore può trasformare fino a 8 bacche di agrifoglio in mine. Queste bacche vengono solitamente posizionate manualmente, dal momento che sono troppo leggere per essere lanciate efficacemente (possono essere gettate ad una distanza massima di 1,5 metri). Quando l'incantatore pronuncia una parola di comando entro 12 metri dalle bacche, esse esplodono istantaneamente in una fiammata, causando 1d8 ferite da fuoco entro 1,5 m e incendiando qualsiasi materiale combustibile nel medesimo raggio. Le creature presenti in quest'area possono dimezzare le ferite con un tiro salvezza contro incantesimi.

Tempesta di fuoco

Livello: 7° (invertibile)
Durata: 1 round
Gittata: 54 m

Quando viene lanciato questo incantesimo, l'intera zona viene avviluppata da ondate di fiamme ruggenti, identiche a quelle di un *muro di fuoco*. L'incantesimo ha effetto in un cubo di 6 metri per livello dell'incantatore (lo spazio deve avere un'altezza minima di 3 metri ed un'altezza massima di 6 metri). Qualsiasi creatura all'interno dell'area di effetto o ad una distanza di 3 metri da essa subisce 2d8 ferite da fuoco più 1 ferita per livello dell'incantatore.

L'inverso di questo incantesimo, *estinguere le fiamme*, è in grado di estinguere tutti i fuochi normali in un'area doppia rispetto a quella di *tempesta di fuoco* e può spegnere i fuochi magici con una probabilità del 5% per livello dell'incantatore.

Terreno illusorio

Livello: 4°
Durata: permanente
Gittata: 24 m

Questo incantesimo è molto simile all'omonimo incantesimo di 4° livello dei maghi, ma con alcune importanti differenze. Il Druido fa sì che una porzione di terreno appaia, suoni e odori come un altro tipo di terreno naturale in un quadrato di 12 metri di lato per livello dell'incantatore. Benché l'illusione sia estremamente convincente, tutti i druidi e le creature silvane saranno in grado di riconoscerla immediatamente come tale. L'illusione è permanente, a meno che non venga dissolta da un altro incantesimo.

Trappola di fuoco

Livello: 2°
Durata: vedi sotto
Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona in modo identico all'omonimo incantesimo di 4° livello dei maghi.

Traslazione arborea

Livello: 5°
Durata: vedi sotto
Gittata: tocco

L'incantatore acquisisce la capacità di entrare negli alberi e di teletrasportarsi dall'interno di un albero all'interno di un altro. Gli alberi utilizzati devono essere dello stesso tipo, devono essere vivi, e devono avere una circonferenza tale da contenere l'incantatore. Ad esempio, dopo essere entrato in un albero di quercia, l'incantatore potrà scegliere di teletrasportarsi verso est nella quercia più lontana possibile, purché si trovi entro la portata dell'incantesimo. In mancanza di querce a est, l'incantatore non potrà andare in quella direzione.

Tipo di albero	Distanza di traslazione
Quercia, frassino tasso	180 m
Olmo, tiglio	126 m
Altro ceduo	90 m
Altra conifera	72 m
Tutti gli altri alberi	54 m

L'incantatore può rimanere all'interno degli alberi per un round per livello, con la possibilità di teletrasportarsi ad ogni round. Se l'albero nel quale l'incantatore si è nascosto viene abbattuto o bruciato, l'incantatore verrà ucciso se non uscirà prima che il processo di distruzione sia completo.

Trasporto via piante

Livello: 6°
Durata: vedi sotto
Gittata: tocco

Con questo incantesimo l'incantatore può entrare in qualsiasi pianta normale di grandi dimensioni e teletrasportarsi a qualsiasi distanza fino ad una pianta dello stesso tipo. Il teletrasporto avviene in un singolo round indipendentemente dalla distanza. La pianta di partenza deve essere viva. La pianta di arrivo potrebbe anche non essere familiare all'incantatore ma deve anch'essa essere viva. Se l'incantatore è incerto sulla locazione di una pianta di destinazione, dovrà semplicemente indicare la direzione e la distanza, e *trasporto via piante* lo porterà il più vicino possibile alla locazione designata. Se si desidera una specifica pianta di arrivo ma questa non è viva, l'incantesimo fallirà e l'incantatore dovrà abbandonare la pianta di partenza entro 24 ore. Esiste una probabilità del 5% che l'incantesimo funzioni male, inviando l'incantatore ad una pianta a 1d100 chilometri di distanza in una direzione casuale. La distruzione della pianta occupata dall'incantatore lo uccide immediatamente (come per *passapianta* e *traslazione arborea*).

Verghe ofidiche

Livello: 5°
Durata: 6 turni
Gittata: 36 m

Questo incantesimo funziona in modo identico all'omonimo incantesimo di 4° livello dei chierici.

INCANTESIMI DEGLI ILLUSIONISTI

Allucinazione mortale

Livello: 4°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 1,5 m per livello

L'incantatore crea un'immagine mentale della creatura più terrificante che il soggetto possa immaginare, plasmando i suoi pensieri subconsci. Solo il soggetto e l'incantatore sono in grado di vedere l'*allucinazione mortale*. L'allucinazione attacca come un mostro da 4 DV e, se lo colpisce, obbliga il soggetto a fare una prova di Intelligenza; se la prova fallisce, la vittima muore di paura. Se il soggetto di un'*allucinazione mortale* riesce a non credere all'illusione e indossa un *elmo della telepatia*, può fare in modo che la bestia si rivolti contro l'incantatore, il quale deve a sua volta riuscire a non credere all'illusione o diventare vittima del suo stesso attacco.

Anti-individuazione

Livello: 3°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: l'incantatore

L'incantatore e tutto ciò che si trova in un raggio di 1,5 m non possono essere individuati da incantesimi di divinazione e indi-

viduazione, inclusi *chiaroudienza/chiaroveggenza* e *localizza oggetto*. *Anti-individuazione* impedisce anche la localizzazione tramite oggetti magici come una *sfera di cristallo*.

Bocca magica

Livello: 2°
Durata: vedi sotto
Gittata: vedi sotto

Questo incantesimo funziona in modo identico all'omonimo incantesimo di 2° livello dei maghi.

Cecità

Livello: 2°
Durata: vedi sotto
Gittata: 9 m

Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, diventa permanentemente cieca. L'incantatore può porre termine all'effetto in qualunque momento, ma altrimenti è necessario ricorrere a *dispersione della magia* o a *cura cecità*.

Cerchio d'invisibilità

Livello: 3°
Durata: vedi sotto
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 3° livello dei maghi.

Confusione

Livello: 4°
Durata: 12 round
Gittata: 36 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 4° livello dei maghi.

Confusione maggiore

Livello: 5°
Durata: 12 round
Gittata: 36 m

Questo incantesimo è una versione più potente di *confusione*. Gli effetti sono identici, tranne per il fatto che tutte le creature in un quadrato di 12 m ne subiscono gli effetti. Gli unici che possono tentare un tiro salvezza contro incantesimi sono illusionisti (ma non maghi), guerrieri (ma non raminghi o paladini) e creature non magiche prive della capacità di ragionare (animali compresi).

Creazione maggiore

Livello: 5°
Durata: 6 turni per livello
Gittata: tocco

Creazione maggiore è molto simile a *creazione minore*; tuttavia è possibile creare anche materia inorganica. Se viene creata materia di origine vegetale la durata dell'incantesimo raddoppia.

Creazione minore

Livello: 4°

Durata: 6 turni per livello

Gittata: tocco

L'incantatore crea un oggetto costituito da materiale vegetale non vivente (corda, tessuto, legno ecc.). Il volume dell'oggetto creato non deve eccedere un cubo di 30 cm per livello dell'incantatore. Per lanciare questo incantesimo è necessaria una piccola quantità dello stesso materiale dell'oggetto che si vuole creare.

Dedalo arcano

Livello: 5°

Durata: vedi sotto

Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 8° livello dei maghi.

Depistaggio

Livello: 2°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 9 m

Tramite questo incantesimo, l'incantatore falsifica le informazioni che si ricavano da incantesimi di divinazione come *individuazione dell'allineamento*, *individuazione del male*, *individuazione della magia*, *individuazione della menzogna* e simili. Al momento del lancio si sceglie un oggetto o una creatura entro la gittata e, per tutta la durata, quando il soggetto è sottoposto a un incantesimo di divinazione, chi lo lancia riceve informazioni fuorvianti o sbagliate, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi.

Desiderio limitato

Livello: 7°

Durata: vedi sotto

Gittata: illimitata

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 7° livello dei maghi.

Dissolvere le illusioni

Livello: 3°

Durata: permanente

Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo può essere utilizzato da un Illusionista per dissolvere qualsiasi illusione, indipendentemente dalla sua natura o potenza. Eventuali effetti quasi-reali causati da un illusione, come un' *immagine proiettata* o degli *pseudomostri*, possono essere dissolti con le stesse le stesse probabilità di *dispersione della magia*.

Evoca ombre

Livello: 5°

Durata: 1 round più 1 round per livello

Gittata: 3 m

Tramite questo incantesimo, l'incantatore fa apparire 1 ombra spettrale per ogni tre livelli che possiede. Queste creature lo

servono e combattono se gli viene ordinato. Le creature rimangono finché non vengono distrutte o finché l'incantesimo non ha termine.

Fitomorfosi collettiva

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: 72 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 4° livello dei maghi.

Globo oscuro

Livello: 1°

Durata: 1 turno più 1 round per livello

Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 2° livello dei maghi.

Illusione uditiva

Livello: 1°

Durata: 3 round per livello

Gittata: 18 m più 3 m per livello

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 2° livello dei maghi, tranne che per la durata.

Immagine proiettata

Livello: 5°

Durata: 6 turni

Gittata: 72 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 6° livello dei maghi.

Immagini speculari

Livello: 2°

Durata: 6 turni

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 2° livello dei maghi. Crea 1d4+1 repliche illusorie.

Individuazione dell'invisibilità

Livello: 1°

Durata: 5 round per livello

Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 2° livello dei maghi.

Individuazione della magia

Livello: 2°

Durata: 2 turni

Gittata: 18 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 1° livello dei maghi.

Infondere emozioni

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: 3 m per livello

Con questo incantesimo, l'incantatore può scatenare una specifica emozione in un soggetto, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. Le emozioni che possono essere suscitate e i loro effetti sono elencate di seguito.

- *Disperazione*: come l'omonimo *simbolo arcano*;
- *Furia*: + 1 a colpire, +3 al danno, +5 pf, il soggetto combatte fino alla morte;
- *Odio*: + 2 a colpire, al danno, ai tiri salvezza e al morale;
- *Paura*: come l'incantesimo *paura arcana*, con una penalità -2 al tiro salvezza.

Infondere emozioni può anche essere usato per liberare una creatura già sotto gli effetti di questo incantesimo. L'effetto dura finché l'incantatore mantiene la concentrazione sul soggetto.

Invisibilità

Livello: 2°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 2° livello dei maghi.

Invisibilità migliorata

Livello: 4°

Durata: 4 round più 1 round per livello

Gittata: tocco

Questo incantesimo è quasi identico a *invisibilità* tranne che per la durata limitata e per il fatto che la creatura affetta può attaccare senza ridiventare visibile. Quando compie un attacco, la creatura invisibile causa un piccolo luccichio che consente agli avversari di attaccarla con una penalità -4.

Ipnosi

Livello: 1°

Durata: 1 round più 1 round per livello

Gittata: 9 m

I gesti e le parole dell'incantatore affascinano chi si trova nelle vicinanze e 1d6 creature entro la gittata diventano vulnerabili a una *suggestione* (vedi), a meno che non riescano in un tiro salvezza contro incantesimi.

Luce

Livello: 1° (invertibile)

Durata: 1 turno per livello + 6 turni.

Gittata: 36 m

Questo incantesimo è quasi identico a quello omonimo di 1° livello dei chierici, tranne che per la durata e la gittata.

Luce persistente

Livello: 2° (invertibile)

Durata: permanente

Gittata: 36 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 2° livello dei chierici.

Luci danzanti

Livello: 1°

Durata: 2 round per livello

Gittata: 12 m più 3 m per livello

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 1° livello dei maghi.

Maschera arcana

Livello: 1°

Durata: 2d6 round più 2 round per livello

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo crea un'illusione che altera l'aspetto di chi lo lancia. L'incantatore deve mantenere le fattezze di un umanoide e non può alterare la propria altezza di più di 30 cm, ma il peso apparente, l'abbigliamento e gli oggetti possono essere cambiati a piacimento.

Muro di vapore

Livello: 1°

Durata: 2d4 più 1 round per livello

Gittata: 9 m

L'incantatore crea un vapore opaco, simile alla nebbia, in un cubo di 6 m per livello. Le creature all'interno hanno la visione limitata a mezzo metro. Un forte vento naturale o di origine magica può disperdere il *muro di vapore* prima che la sua durata abbia termine.

Muro prismatico

Livello: 7°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 3 m

Questo incantesimo crea una barriera verticale fatta di luce intensa, scintillante e policroma. Il funzionamento è identico all'incantesimo dei maghi *sfera prismatica* tranne per il fatto che viene creato un muro invece che una sfera. Anche il volume occupato dalla barriera è paragonabile a quello occupato dalla sfera nell'incantesimo analogo. Il muro può essere largo 1,20 m per livello e alto 60 cm per livello.

Nube di nebbia

Livello: 2°

Durata: 4 round più 1 per livello

Gittata: 3 m

Un banco di nebbia alto 6 m e del diametro di 12 m compare davanti all'incantatore. La nube è identica nell'aspetto a quella prodotta dall'incantesimo dei maghi *nube mortale*, ma il suo unico effetto è quello di oscurare la vista come un *muro di vapore*. La nube di nebbia si allontana dall'incantatore in una direzione a sua scelta, con una velocità di 3 m a round.

Ombra di un incantesimo

Livello: 5°

Durata: vedi sotto

Gittata: 15 m più 3 m per livello

L'incantatore attinge all'energia dal Piano delle ombre per creare una versione illusoria quasi-reale di un incantesimo dei maghi; gli incantesimi che possono essere imitati sono *palla di fuoco*, *fulmine magico*, *cono di freddo* e *dardo incantato*. Questi incantesimi hanno effetto normale a meno che le vittime non riescano in una prova di Intelligenza, nel qual caso subiscono solo 1 ferita per livello dell'incantatore.

Ombra di un incantesimo superiore

Livello: 6°

Durata: vedi sotto

Gittata: 18 m più 3 m per livello

Ombra di un incantesimo superiore è una versione più potente di *ombra di un incantesimo* e permette all'incantatore di attingere al Piano delle ombre per lanciare anche *nube mortale*, *muro di fuoco* e *muro di ghiaccio* oltre agli incantesimi che si possono imitare con *ombra di un incantesimo*. Le vittime che riescono a non credere all'illusione subiscono 2 ferite per livello dell'incantatore (metà danno nel caso dei muri).

Paralisi arcana

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo ha effetto su tutte le creature in un quadrato di 6 m, fino a un totale massimo di DV pari al doppio del livello dell'incantatore. Tutte le creature che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi credono di non essere più in grado di muoversi e restano paralizzate. L'illusionista può porre termine a questo effetto in qualsiasi momento, ma altrimenti occorre usare *dispersione della magia* o *dissolvere illusioni* (quest'ultimo ha successo automaticamente).

Paura arcana

Livello: 3°

Durata: permanente

Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 4° livello dei maghi.

Penetrare le illusioni

Livello: 1°

Durata: 3 round più 2 round per livello

Gittata: l'incantatore

Mediante questa magia, l'incantatore si dota di una vista in grado di individuare le illusioni. È possibile discernere le illusioni in un'area rettangolare larga 3 m e lunga 3 m per livello. L'incantatore può toccare un'altra creatura, conferendogli la stessa abilità di individuare le illusioni fintanto che il contatto viene mantenuto.

Porta illusoria

Livello: 5°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 3 m per livello

Tramite questa magia, l'incantatore crea una porta illusoria che può apparentemente attraversare. Benché chi osservi l'incantatore creda che sia passato attraverso la porta, egli rimane in realtà vicino a essa e diventa invisibile. Questa invisibilità dura solo fino alla fine dell'incantesimo.

Chiunque tenti di inseguire l'incantatore attraverso la *porta illusoria*, crede di entrare una stanza di 3 m di lato del tutto vuota, ma in realtà si ferma vicino alla porta e viene affetto da *confusione maggiore*.

Potere allucinatorio

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: 72 m

Questo incantesimo è identico a *potere illusorio maggiore* tranne per il fatto che l'illusione persiste per 3 round dopo che la concentrazione è cessata. Inoltre, è possibile creare un'illusione che ha effetto su tutti i sensi (vista, udito, olfatto).

Potere allucinatorio permanente

Livello: 6°

Durata: vedi sotto

Gittata: 72 m

Questa versione più potente di *potere allucinatorio* persiste indefinitamente dopo che l'incantatore ha smesso di concentrarsi su di esso.

Potere allucinatorio programmato

Livello: 6°

Durata: vedi sotto

Gittata: 72 m

Questo incantesimo funziona come *potere allucinatorio*, tranne per il fatto che si attiva quando avvengono una serie di circostanze specificate dall'incantatore o quando uno specifico comando viene pronunciato. Una volta attivato, il *potere allucinatorio* dura 1 round per livello dell'incantatore.

Potere illusorio

Livello: 1°

Durata: vedi sotto

Gittata: 72 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 2° livello dei maghi.

Potere illusorio maggiore

Livello: 2°

Durata: vedi sotto

Gittata: 72 m

Questo incantesimo è una versione migliorata dell'incantesimo *potere illusorio*. L'area di effetto è uno spazio che ha per base un quadrato di 12 metri e una profondità di 3 m, più un cubo di 3 m per livello. Oltre alla parte visiva, l'illusione è accompa-

gnata da effetti acustici (ma non olfattivi). L'incantesimo può creare grida e mormorii indistinti, ma non discorsi di senso compiuto. L'incantatore si può muovere fino a metà della sua velocità mentre mantiene la concentrazione su questo incantesimo; l'illusione persiste per 2 round dopo che la concentrazione è cessata. Si faccia riferimento a *potere illusorio* per maggiori dettagli.

Proiezione astrale

Livello: 7°
Durata: vedi sotto
Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 7° livello dei chierici.

Pseudomostri I

Livello: 4°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 9 m

L'incantatore crea delle illusioni quasi-reali di mostri in un quadrato di 6 m. I mostri creati in questo modo devono essere tutti dello stesso tipo e hanno 2 pf per DV. Chi viene attaccato dai mostri può fare una prova di Intelligenza, per rendersi conto che i mostri sono solo parzialmente reali. In caso di fallimento, gli *pseudomostri* sono in grado di attaccare e infliggere danno come le loro controparti reali. Se invece il tiro ha successo, gli *pseudomostri* hanno CA 10 e infliggono solo il 20% delle ferite normali.

Pseudomostri II

Livello: 5°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 9 m

Questo incantesimo è identico a *pseudomostri I*, ma i mostri creati sono più forti: essi hanno 3 pf per DV e, se la prova di Intelligenza riesce, hanno CA 8 e infliggono il 40% delle ferite.

Pseudomostri III

Livello: 6°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 9 m

Questo incantesimo è identico a *pseudomostri I*, ma i mostri creati sono più forti: essi hanno 4 pf per DV e, se la prova di Intelligenza riesce, hanno CA 6 e il danno inflitto è ridotto del 40%.

Resistenza illusoria

Livello: 4°
Durata: 3 turni per livello
Gittata: tocco

Quando questo incantesimo viene lanciato, fino a quattro esseri di taglia umana che vengono toccati dall'incantatore hanno la sensazione di essere più in salute di quanto non siano in realtà. Concretamente, l'effetto è quello di curare apparentemente il 50% di tutte le ferite subite. Inoltre, i recipienti di questo incantesimo possono muoversi e combattere, ma solo per 1 round a turno, come se fossero sotto l'effetto di

velocità. Al termine dell'incantesimo vengono perduti tutti i punti ferita illusori aggiunti; se questo porta il totale dei pf di un personaggio a 0 o meno, questi muore.

Riflessione

Livello: 1°
Durata: 1 round
Gittata: l'incantatore

Tramite questo incantesimo, l'incantatore rende lo spazio di fronte a sé riflettente come uno specchio. Qualunque attacco tramite lo sguardo, come quello di una medusa o di un basilisco, non ha effetto sull'incantatore e viene riflesso contro l'attaccante.

Scritto illusorio

Livello: 3°
Durata: permanente
Gittata: tocco

L'incantatore può scrivere delle istruzioni o altre informazioni su di una pergamena, un foglio di carta o su qualunque altro materiale idoneo alla scrittura.

Lo *scritto illusorio* sembra essere in una qualche lingua straniera o magica. Soltanto la persona (o le persone) designate dall'incantatore al momento del lancio sono in grado di leggere il testo; per tutti gli altri è del tutto incomprensibile, anche se un Illusionista lo riconoscerà per ciò che è in realtà. Chi cerca di leggere il testo senza essere stato autorizzato dall'Illusionista deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o subisce gli effetti di *confusione* per 3d6 turni.

Sfocatura

Livello: 2°
Durata: 3 round più 1 round per livello
Gittata: l'incantatore

Il profilo dell'incantatore diviene sfocato, mutevole e ondeggiante. A causa di questo effetto, tutti gli avversari subiscono una penalità -4 al tiro per colpire in mischia o con armi da lancio nel primo round di attacco e una penalità -2 nei round successivi. L'incantatore riceve anche un bonus +1 ai tiri salvezza contro incantesimi che richiedono un attacco diretto.

Sordità

Livello: 2°
Durata: vedi sotto
Gittata: 18 m

Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, diventa permanentemente sorda. L'Illusionista può porre termine all'effetto in qualunque momento, ma altrimenti è necessario ricorrere all'incantesimo *dispersione della magia*.

Spruzzo colorato

Livello: 1°
Durata: istantaneo
Gittata: l'incantatore

Un cono brillante di luce, dai colori sgargianti, scaturisce dalla mano dell'incantatore, stordendo 1d6 creature, accecandole o facendole svenire a seconda dei loro DV. Il cono è lungo 6 m,

largo 1,5 m all'origine e 6 m nella parte terminale. Ogni creatura all'interno del cono subisce un effetto che dipende dai suoi dadi vita rispetto al livello dell'incantatore.

Numero di DV minore o uguale: La creatura sviene per 2d4 round.

Numero di DV maggiore di 1 o 2: La creatura è accecata per 1d4 round.

Numero di DV maggiore di 3 o più: La creatura è stordita per un round.

Solamente creature con almeno 6 DV, o con più DV dell'incantatore, possono tentare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare gli effetti di questa magia. Le creature prive di una vista normale (non morti, vegetali ecc.) sono immuni a *spruzzo colorato*.

Spruzzo prismatico

Livello: 7°

Durata: istantanea

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo fa scaturire dalla mano dell'incantatore sette raggi scintillanti di luce policroma. I raggi si intrecciano in un ventaglio di luce lungo 21 m, largo 1,5 m all'origine e 4,5 m nella parte terminale. Ogni raggio ha un potere differente. Le creature nell'area con 8 DV o meno sono automaticamente accecate per 2d4 round. Inoltre, ogni creatura nell'area è colpita a caso da uno o più raggi secondo la tabella seguente. Gli effetti sono identici a quelli dei globi dello stesso colore prodotti dall'incantesimo dei maghi *sfera prismatica*.

1d8	Colore del raggio
1	Rosso
2	Arancio
3	Giallo
4	Verde
5	Blu
6	Indaco
7	Violetto
8	Colpito da 2 raggi, ritirare 2 volte ignorando l'8

Suggestione

Livello: 3°

Durata: 6 turni più 6 turni per livello

Gittata: 9 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 3° livello dei maghi.

Suggestione di massa

Livello: 6°

Durata: 6 turni più 6 turni per livello

Gittata: 9 m

Questo incantesimo funziona come *suggestione* tranne per il fatto che ha effetto su una creatura per livello entro 9 m. Se usato su di un solo bersaglio, questo ha una penalità -2 al tiro salvezza. L'incantatore deve impartire la stessa suggestione a tutte le creature affette.

Terreno illusorio

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: 72 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 4° livello dei maghi.

Trama ipnotica

Livello: 2°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Una trama a spirale di colori delicati e cangianti appare a mezz'aria, affascinando le creature che si trovano in un cerchio di raggio 12 m centrato sull'incantatore. L'incantesimo ha effetto al massimo su 24 DV di creature, in qualunque combinazione (dodici creature da 2 DV, quattro da 5 DV e una creatura da 4 DV ecc.). Le creature che falliscono il tiro salvezza rimangono affascinate dalla trama di colori e restano immobili e frastornate finché l'incantatore rimane concentrato esclusivamente sull'incantesimo senza compiere altre azioni.

Trucco della corda

Livello: 3°

Durata: 2 turni per livello

Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 2° livello dei maghi.

Velo

Livello: 6°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 3 m per livello

L'incantatore altera istantaneamente l'aspetto delle cose in uno spazio cubico di 6 m, comprese le creature viventi, se lo desidera. L'illusione permane per la durata dell'incantesimo, ma le creature riassumono il loro vero aspetto se vengono uccise. L'incantatore può far apparire i soggetti in qualunque modo desideri, senza alcun tipo di limitazione. Le creature hanno lo stesso aspetto, odore e sono identiche al tatto rispetto a quelle di cui prendono le sembianze; analogamente il terreno appare alla vista, al tatto e all'olfatto uguale a un altro tipo di terreno scelto dall'incantatore. Questo incantesimo può anche essere usato per imitare gli effetti di un *terreno illusorio*, con la differenza che l'illusione permane anche se viene toccata. Un incantesimo di *visione del vero* o una magia simile è necessaria per svelare questa illusione.

Ventriloquio

Livello: 2°

Durata: 2 turni

Gittata: 18 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 1° livello dei maghi.

Visione arcana

Livello: 7°
Durata: vedi sotto
Gittata: l'incantatore

Tramite questo incantesimo, l'incantatore sacrifica un oggetto del valore di almeno 300 mo nel tentativo di convincere una potente entità a rispondere a una sua domanda. Se la visione viene impartita, l'incantatore riceve la risposta tramite una rappresentazione illusoria che interagisce con tutti i sensi. Tuttavia la risposta è tutt'altro che garantita ed è necessario tirare sulla seguente tabella per determinare l'esito della richiesta.

1d20	Risultato
1-5	Successo, l'Illusionista riceve una visione è accurata e dettagliata
6-11	Ambiguità, l'Illusionista ottiene informazioni parziali o superficiali
12-20	Fallimento, l'Illusionista è asservito alle entità consultate (come da <i>costrizione arcana</i>)

Visione del vero

Livello: 6°
Durata: 1 round per livello
Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 5° livello dei chierici.

INCANTESIMI DEI MAGHI

Abbassare le acque

Livello: 6°
Durata: 10 turni
Gittata: 72 m

Questo incantesimo permette all'incantatore di dimezzare la profondità dell'acqua in un quadrato di 90 m.

Amnesia

Livello: 2°
Durata: permanente
Gittata: 9 m

Questo incantesimo permette all'incantatore di obliterare in un avversario la memoria di ciò che è accaduto nel round precedente più un ulteriore round per ogni 3 livelli dell'incantatore. La magia ha effetto esclusivamente sulla memoria e non altera gli eventi che hanno avuto luogo né annulla qualunque altro incantesimo. È possibile colpire fino a 4 bersagli entro la gittata con questa magia; le vittime hanno diritto a un tiro salvezza contro incantesimi, modificato in base al numero di bersagli: se essi sono 3 o 4 non ci sono modifiche, se i bersagli sono due, essi subiscono una penalità -1 e se il bersaglio è uno solo, la penalità diventa pari a -2. Se una vittima si rende conto che la sua memoria è stata modificata può recuperarla tramite un incantesimo *guarigione* o *ristorare* utilizzato espressamente per questo scopo.

* = Il luogo designato può essere grande al massimo 3 metri cubici per livello. Se l'incantesimo è lanciato su un oggetto, i tiri salvezza per resistere all'incantesimo soffrono di una penalità -2.

Animare i morti

Livello: 5°
Durata: permanente
Gittata: 18 m

Questo incantesimo funziona come l'omonimo incantesimo di 3° livello dei chierici.

Antipatia/Simpatia

Livello: 8°
Durata: 12 turni per livello
Gittata: 9 m

L'incantatore fa sì che un oggetto o un luogo emanino impulsi magici che allontanano o attraggono (a sua scelta) le creature intelligenti di un certo tipo o allineamento.*

Antipatia: le creature del tipo o dell'allineamento designato avvertono un desiderio urgente di lasciare il luogo o di evitare l'oggetto affetto dall'incantesimo. Una compulsione le obbliga ad abbandonare il luogo o l'oggetto, e ad evitarli fintanto che l'incantesimo è attivo. Una creatura che riesca in un tiro salvezza contro incantesimi può restare nell'area o toccare l'oggetto, ma proverà estremo disagio. Questa sensazione di disagio riduce la Destrezza della creatura di 1 punto per round, fino a un massimo di 4 punti.

Simpatia: le creature del tipo o dell'allineamento designato provano piacere a restare nel luogo o desiderano toccare e possedere l'oggetto. La compulsione a restare nel luogo o a toccare l'oggetto è irresistibile. Se un tiro salvezza contro incantesimi ha successo, la creatura riesce a resistere, ma un altro tiro salvezza dovrà essere tentato dopo 1d6 turni. Se questo fallirà, la creatura tenderà di ritornare nel luogo o di toccare oggetto.

Aura magica

Livello: 1°
Durata: 1 giorno per livello
Gittata: tocco

L'incantatore può alterare l'aura di un oggetto in modo che risulti magico se esaminato con *individuazione della magia* o simili. Se l'oggetto in questione viene esaminato tenendolo in mano, chi lo tocca si può accorgere che l'aura è falsa se riesce in un tiro salvezza contro incantesimi; in caso contrario, l'aura verrà ritenuta veritiera e nessuna analisi potrà svelarne la falsa natura.

Autocontrollo mnemonico

Livello: 4°
Durata: 1 giorno
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo permette all'incantatore di preparare incantesimi addizionali o di mantenere preparato un incantesimo dopo averlo lanciato. Fino a un massimo di 3 livelli di incantesimi (ad esempio, tre di 1° livello, due di 1° e uno di 2° o uno di 3° livello) possono essere memorizzati al posto di un normale incantesimo di 4° livello. Se si desidera mantenere un incantesimo, invece, si deve prima lanciare *autocontrollo mnemonico* e poi si lancia l'incantesimo, che non viene cancellato dalla memoria e può essere riutilizzato.

Autometamorfosi

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

L'incantatore si trasforma in un'altra creatura per un numero di turni pari al suo livello più 6. L'incantesimo non può riprodurre le fattezze di un individuo specifico, ma può solo trasformare l'incantatore in un esemplare tipico della nuova specie. Il nuovo corpo deve essere di una creatura con un numero di dadi vita pari o inferiori a quelli dell'incantatore. L'incantatore mantiene intelletto, punti ferita, tiri salvezza e capacità offensive della forma originale, ma guadagna le abilità fisiche della nuova forma, inclusi i tipi di attacco. Non ottiene le abilità magiche o le altre abilità speciali.

Per esempio, se si trasforma in una manticora, sarà capace di volare, ma se assume la forma di una medusa, il suo sguardo non pietrifierà. L'incantatore non può lanciare incantesimi mentre è trasformato. L'incantesimo *dispersione della magia* annulla gli effetti di *autometamorfosi*, mentre *visione del vero* rivela la vera forma del soggetto. Se l'incantatore muore in un'altra forma, il suo cadavere torna alla forma originale.

Barriera antimagia

Livello: 6°

Durata: 12 turni

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo erige una barriera invisibile intorno al corpo dell'incantatore. La *barriera antimagia* non può essere attraversata da nessun incantesimo sia dall'interno che dall'esterno, quindi l'incantatore non può lanciare nessun incantesimo che non abbia effetto solo su sé stesso. L'incantatore può terminare questo incantesimo in qualsiasi momento prima che finisca la sua durata normale.

Bidimensionalità

Livello: 7°

Durata: 3 round più 1 per livello

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo trasferisce la profondità dell'incantatore in un'altra dimensione, riducendo la parte visibile del suo corpo a due sole dimensioni. L'incantatore può compiere tutte le azioni normalmente, ma può apparire invisibile se si posiziona in modo tale che solo il suo profilo sia visibile all'osservatore. L'incantatore può anche spostarsi di lato per attraversare piccole fessure o altri spazi ristretti. *Visione del vero* permette a un osservatore di vedere l'incantatore in ogni caso. Questa forma di esistenza bidimensionale crea anche una vulnerabilità. Qualunque danno che l'incantatore subisce mentre è sotto l'effetto dell'incantesimo è moltiplicato per tre, ma il personaggio non può essere colpito se si trova con il profilo rivolto verso l'attaccante. L'incantatore viene ferito in ogni caso dagli attacchi con effetto ad area (come l'incantesimo *palla di fuoco* o il soffio di un drago), che lo colpiscono dov'è più vulnerabile (danno triplicato).

Blocca mostri

Livello: 5°

Durata: vedi sotto

Gittata: 36 m

Questo incantesimo dura un numero di turni pari al livello dell'incantatore più 6. Funziona come l'incantesimo di 2° livello dei chierici *blocca persone*, ma può avere effetto su mostri non umanoidi e creature di qualsiasi dimensione (non sui non morti).

Blocca persone

Livello: 3°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: 36 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 2° livello dei chierici.

Blocca porte

Livello: 1°

Durata: 2d6 turni

Gittata: 3 m

Questo incantesimo chiude magicamente una porta (o una cancellata o una finestra), sia essa di legno, metallo o pietra. La porta sembrerà chiusa a chiave o sbarrata. Solo l'uso di *scassinare* o di *dispersione della magia* potrà aprirla senza abatterla fisicamente.

Bocca magica

Livello: 2°

Durata: vedi sotto

Gittata: vedi sotto

Questo incantesimo colloca su di un oggetto una bocca invisibile, che si manifesta non appena si verifica un evento specifico, pronunciando un messaggio. Le condizioni di attivazione e il messaggio vengono decisi al momento del lancio. Il messaggio, che non può eccedere le 25 parole di lunghezza, può essere in qualunque linguaggio noto all'incantatore e può venire pronunciato in un lasso temporale non più lungo di un turno. La bocca non può lanciare incantesimi né attivare effetti magici. Essa è animata e si muove come sé stesse effettivamente pronunciando le parole; se viene collocata su un idolo, la bocca dell'idolo si animerà dando l'impressione di parlare. La *bocca magica* può comunque essere collocata su un qualunque oggetto, come un albero o una roccia, ma non su una creatura. L'incantesimo si attiva quando si verificano le condizioni specificate; queste condizioni possono essere generali o specifiche e devono essere di natura visiva, acustica o tattile. Le condizioni acustiche possono essere legate a rumori, suoni e parole specifiche. Determinate azioni possono fungere da condizione purché esse siano visibili o producano dei suoni. Una *bocca magica* non può distinguere allineamento, livello, DV o classe (tranne che dall'abbigliamento). Le condizioni di attivazione si devono verificare a una distanza massima dalla bocca di 1,5 m per livello e, in ogni caso, la distanza deve essere tale da permettere di vedere o sentire gli eventi che fanno scattare l'attivazione. Questa magia dura indefinitamente finché la *bocca magica* non si attiva.

Bolla d'aria

Livello: 5°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: l'incantatore

L'incantatore crea una bolla di atmosfera respirabile nell'acqua (o in un'altra sostanza a base d'acqua). La bolla è centrata nell'incantatore e si muove con lui; essa può assumere la forma di una sfera di raggio 6 m o quella di una semisfera di raggio 12 metri. Poiché all'interno della bolla la densità è di poco maggiore di quella dell'aria, le creature acquatiche non possono nuotarvi né vi possono respirare. Le creature acquatiche intelligenti sono in grado di percepire la bolla e pertanto non vi possono entrare senza accorgersene.

Caduta morbida

Livello: 1°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 3 m per livello

Le creature o gli oggetti sotto l'effetto di questo incantesimo cadono molto lentamente; *caduta morbida* porta immediatamente la velocità di caduta dei bersagli a quella di una piuma (circa 1,5 m al round) e i soggetti interessati non subiscono alcun danno quando atterrano, purché l'incantesimo sia ancora attivo. Allo scadere della durata i bersagli assumono nuovamente una velocità di caduta normale. L'incantesimo ha effetto su una massa ragionevolmente compatta di 100 kg più 100 kg per livello del mago. L'incantesimo può essere lanciato istantaneamente con una singola parola, consentendo di salvare una creatura che cada all'improvviso. L'incantesimo può essere utilizzato su oggetti e creature che cadono, ma anche per rendere inoffensivo un proiettile in avvicinamento (in questo caso il Mago deve aver vinto l'iniziativa). *Caduta morbida* non ha effetto su creature in volo che non stiano cadendo. Non è consentito alcun tiro salvezza in nessun caso.

Cancellare

Livello: 1° (invertibile)

Durata: permanente

Gittata: 9 m

Cancellare rimuove testi scritti, di natura magica o normale, da una pergamena, da una o due pagine prospicienti di carta, cartapeccora o altre superfici simili. L'incantatore può rimuovere delle *rune esplosive*, un *glifo di interdizione* o altre scritte pericolose con una probabilità di successo pari a quella di *dispersione della magia*.

Cane fedele

Livello: 5°

Durata: 2 round per livello

Gittata: 3 m

Questo incantesimo evoca un cane da guardia spettrale che vigila sull'area nella quale è stato evocato. Il segugio inizia immediatamente ad abbaiare rumorosamente se si avvicina una qualunque creatura grande almeno come un ratto. Il segugio riesce a vedere creature invisibili o eterree. Se un intruso volta le spalle al cane, questi smette di abbaiare e attacca con un morso (come un mostro da 10 DV, 3d6 punti di danno). Il cane può colpire anche creature colpite solo da

armi magiche con bonus +3. Il segugio non può essere attaccato, ma la magia può essere dissolta. L'incantatore deve sempre rimanere entro 9 m dall'area protetta, altrimenti la magia si interrompe.

Capanna magica

Livello: 3°

Durata: 6 turni per livello

Gittata: l'incantatore

L'incantatore crea una sfera o una semisfera di energia magica opaca e immobile, di diametro 3 m. Oltre al Mago, la capanna può accogliere fino a 6 creature di taglia umana che possano entrare e uscire a piacimento; tuttavia, se il Mago esce, l'incantesimo ha termine. La temperatura della capanna è di 21° C se la temperatura all'esterno è compresa tra i -18° C e i 38° C. Altrimenti la temperatura interne sale o scende di un grado per ogni grado di temperatura esterna sotto i -18° C o sopra i 38° C. La capanna protegge da pioggia, grandine e dalle tempeste di sabbia. Essa è in grado di resistere a venti fino a 80 km/h, ma un vento più forte la distrugge. A discrezione dell'incantatore la capanna può essere debolmente illuminata. La *capanna magica* è opaca se vista da fuori, ma trasparente per chi si trova all'interno. Le armi da lancio e gli incantesimi possono attraversarla, ma gli occupanti restano comunque invisibili dall'esterno.

Cassa segreta

Livello: 5°

Durata: 60 giorni

Gittata: vedi sotto

Lanciando questo incantesimo, il Mago può nascondere una cassa nel Piano eterico per un periodo fino a 60 giorni e recuperarla in qualsiasi momento. La cassa può contenere un volume massimo di mezzo metro cubo per livello (indipendentemente dalle dimensioni esterne della cassa che sono di circa 90x60x60 cm). Se una creatura vivente si trova all'interno della cassa, c'è una probabilità del 75% che l'incantesimo non funzioni. Una volta che è stata nascosta, la cassa può essere recuperata dall'incantatore che si deve concentrare per un round facendola riapparire accanto a sé. La casa utilizzata deve essere di fattura squisita e non può costare meno di 5.000 mo. Dopo la sua costruzione, ne deve essere realizzata una perfetta replica in miniatura (costruita con gli stessi materiali e identica sin nei minimi dettagli). L'incantatore non può mai possedere più di una coppia di tali casse e nemmeno un incantesimo di *desiderio* permette di eccedere tale limite. Le casse non sono protette dalla magia e possono essere chiuse con lucchetti e protette con magie come una cassa normale. Per nascondere la cassa, l'incantesimo viene lanciato mentre si tocca sia la cassa che la sua copia; al completamento la cassa svanisce nel Piano eterico ed è necessaria la copia per poterla recuperare. Se la cassa non viene recuperata entro sessanta giorni, c'è una probabilità cumulativa del 5% al giorno che la cassa sia irrimediabilmente persa. Se la copia viene smarrita non c'è nessun modo, neanche con un *desiderio*, di recuperare la cassa. Esiste una piccola probabilità (1% cumulativo per settimana) che un abitante del Piano eterico trovi la cassa. Se questo accade, si tira sulla seguente tabella.

1d20	Risultato
1-3	Appare un oggetto
4-6	Scompare un oggetto
10-16	Cambia tutto il contenuto
17-20	Sparisce tutto il contenuto

Cerchio d'invisibilità

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come *invisibilità*, ma ha effetto su tutte le creature toccate dall'incantatore che in seguito restano entro 3 metri da lui. I soggetti che si allontanano oltre il *cerchio d'invisibilità* tornano immediatamente visibili.

Cerchio di protezione dal male

Livello: 3°

Durata: 12 turni

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 4° livello dei chierici.

Charme su persone

Livello: 1°

Durata: speciale

Gittata: 36 m

Questo incantesimo forza una creatura a considerare l'incantatore come un amico (l'attitudine del bersaglio è "amichevole", vedi Sezione 5 del manuale base di LL). I non morti non sono affetti da questo incantesimo, né lo sono gli umanoidi più grandi degli orchi. L'incantesimo non permette all'incantatore di controllare la creatura ammaliata come se fosse un automa, ma quest'ultima percepisce parole e azioni dell'incantatore nel modo più favorevole possibile. Al soggetto possono essere impartite istruzioni, ma le disposizioni contrarie alla sua natura o al suo allineamento verranno ignorate. L'incantatore deve parlare la lingua del soggetto per dargli istruzioni, oppure cavarcela con i gesti. Una creatura ammaliata non obbedirà a ordini folli o suicidi, ma potrà essere convinta che valga la pena di correre un pericolo. Qualsiasi atto minaccioso dell'incantatore o dei suoi alleati nei confronti del soggetto romperà l'incantesimo. Trascorso un certo tempo, la creatura ammaliata potrà ritentare il tiro salvezza. Il tempo necessario dipende dalla sua Intelligenza: un punteggio di Int 3-8 permetterà un tentativo ogni mese, Int 9-12 ogni settimana e Int 13-18 ogni giorno. In alternativa, *charm* può essere dissolto dall'incantesimo *dispersione della magia*.

Charme di massa

Livello: 8°

Durata: speciale

Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo funziona come *charm su mostri*, ma il numero totale di dadi vita influenzati può arrivare fino al doppio del livello dell'incantatore.

Tutti i soggetti di *charm di massa* devono trovarsi in un'area quadrata con il lato di 9 m. Ognuno di loro effettuerà il tiro salvezza contro incantesimi con una penalità -2.

Charme su mostri

Livello: 5°

Durata: speciale

Gittata: 36 m

Charme su mostri è identico all'incantesimo *charm*, tranne che esso non è limitato agli umanoidi o alle creature di taglia uguale o inferiore a quelle di un orco. L'incantesimo ha effetto su un singolo mostro con 4 DV o più, oppure su un gruppo di 3d6 mostri con 3 DV o meno.

Charme su piante

Livello: 7°

Durata: permanente

Gittata: 9 m

Lanciando questo incantesimo, il Mago è in grado di comandare tutte le piante in un quadrato di 90 m ordinando loro di fare qualunque cosa compatibile con le loro capacità. Le creature vegetali intelligenti hanno diritto a un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità -4.

Una volta che un'area è stata incantata in questo modo, il Mago può comandare le piante presenti all'interno indefinitamente; tuttavia se una creatura vegetale intelligente affetta dall'incantesimo esce dalla sua area, si libera immediatamente dalla magia.

Chiaroudienza

Livello: 3°

Durata: 12 turni

Gittata: 18 m

Chiaroudienza crea un legame magico invisibile tra l'incantatore e una creatura entro la gittata; il legame consente all'incantatore di udire tutto ciò che la creatura sente. Una volta per turno, l'incantatore può spostare il legame su di un'altra creatura sempre entro la gittata. Il legame magico è ostruito da piombo o roccia dello spessore di 60 cm o più.

Chiaroveggenza

Livello: 3°

Durata: 12 turni

Gittata: 18 m

Chiaroveggenza crea un collegamento magico tra l'incantatore e una creatura entro la gittata dell'incantesimo. Questo collegamento permette all'incantatore di vedere ciò che la creatura vede. Per attivare il collegamento con una creatura e vedere attraverso i suoi occhi occorre almeno 1 turno, sicché l'incantatore può scegliere una nuova creatura una sola volta per turno. Il legame magico è ostruito da piombo o roccia dello spessore di 60 cm o più.

Chiavistello magico

Livello: 2°

Durata: permanente

Gittata: 3 m

L'incantesimo *chiavistello magico* chiude magicamente una porta, cassa o cancellata in maniera simile all'incantesimo *blocca portale*. L'incantatore può aprire liberamente le porte bloccate con il suo *chiavistello magico* senza rimuoverlo. Una porta o una cassa sigillate con questo incantesimo possono essere aperte usando *dispersione della magia* o *scassinare*. *Dispersione della magia* dissolverà il *chiavistello magico*, mentre *scassinare* permetterà semplicemente il passaggio o l'apertura (l'incantesimo si riattiverà subito dopo). Un Mago o un Elfo con almeno tre livelli in più rispetto a chi ha lanciato *chiavistello magico* può semplicemente ignorare l'incantesimo.

Clone

Livello: 8°

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo crea un duplicato di una creatura. Per creare il duplicato l'incantatore deve essere in possesso di un pezzo di carne del corpo vivente della creatura originaria (non capelli, unghie, squame o simili). Il pezzo di carne non deve essere necessariamente fresco, ma perlomeno ben conservato. Una volta lanciato l'incantesimo, il duplicato deve essere fatto crescere in un laboratorio alchemico per 2d4 mesi.

Quando il duplicato raggiunge la maturità, se la creatura originaria è ancora viva, condivide con essa un legame psichico per una settimana. Durante questo periodo, i due cercano di distruggersi a vicenda.

Se ciò dovesse risultare impossibile, c'è una probabilità del 95% che o il clone o l'originale impazziscano. In questo caso, il 25% delle volte toccherà all'originale, in caso contrario sarà il clone a impazzire. C'è anche una probabilità del 5% che entrambi perdano il senno. Dopo una settimana, se nessuno dei due è riuscito a distruggere l'altro, il legame psichico e la spinta a distruggersi a vicenda cesseranno. L'incantesimo duplica soltanto il corpo e la mente della creatura originaria, non il suo equipaggiamento.

Comprensione dei linguaggi

Livello: 1° (invertibile)

Durata: 5 round per livello

Gittata: tocco

L'incantatore è in grado di comprendere le parole delle creature con cui conversa e di leggere testi scritti altrimenti incomprensibili; è necessario toccare la creatura o il testo da comprendere. Questa magia non fornisce nessuna spiegazione sul materiale letto, permettendo solamente di comprendere il significato letterale. Non è possibile, grazie a questo incantesimo, parlare o scrivere in una lingua altrimenti sconosciuta. L'incantesimo invertito, *oscuramento dei linguaggi*, annulla l'effetto di *comprensione dei linguaggi* oppure rende un testo scritto o le parole pronunciate da una creatura del tutto incomprensibili.

Confusione

Livello: 4°

Durata: 12 round

Gittata: 36 m

Questo incantesimo causa uno stato confusionale in 3d6 soggetti, rendendoli incapaci di scegliere consapevolmente le proprie azioni.

Tirare sulla seguente tabella ad ogni round, all'inizio del turno di ogni soggetto, per determinare la sua azione:

1d10	Comportamento
1-4	Attacca il gruppo dell'incantatore
5-6	Farfuglia in maniera incoerente
7-10	Attacca il proprio gruppo

Un personaggio in stato confusionale che non può eseguire l'azione indicata dal lancio di dado si limiterà a farfugliare in maniera incoerente.

Cono di freddo

Livello: 5°

Durata: istantaneo

Gittata: l'incantatore

Cono di freddo crea un'area conica di gelo tremendo, che emana dalle mani dell'incantatore e si estende per una lunghezza di 1,5 metri per livello. L'incantesimo congela gli esseri viventi, infliggendo 1d4+1 ferite da freddo per livello dell'incantatore. E' consentito un tiro salvezza per dimezzare il danno.

Conoscenza delle leggende

Livello: 6°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Conoscenza delle leggende porta alla mente dell'incantatore le leggende esistenti a proposito di una persona, un luogo o un oggetto. Se la persona o l'oggetto sono davanti all'incantatore o se egli si trova nel luogo in questione, il tempo di lancio è di 1d4x10 turni. Se il Mago ha solo informazioni dettagliate sul luogo, la persona o l'oggetto, il tempo di lancio è di 1d10 giorni. Se invece sono note solo dicerie, il tempo di lancio diventa pari a 2d6 settimane. Durante il lancio il Mago non può intraprendere altre attività se non quelle di routine come mangiare e dormire. Quando la magia viene completata essa rivela informazioni e leggende sulla persona, luogo o oggetto in esame, spesso sotto forma di indovinelli, enigmi, simboli o altre forme oscure che richiedono ragionamento o intuizione per essere comprese. Se la persona, il luogo o l'oggetto non hanno importanza leggendaria, non viene rivelata nessuna informazione.

Contattare altri piani

Livello: 5°

Durata: speciale

Gittata: l'incantatore

L'incantatore proietta la sua mente su un altro piano di esistenza per ricevere consigli e informazioni dalle potenze ivi residenti. Per le possibili conseguenze e risultati, si veda la tabella seguente.

Domande	Risposta non data	Risposta veritiera	Follia
3	75%	50%	5%
4	70%	55%	10%
5	65%	60%	15%
6	60%	65%	20%
7	50%	70%	25%
8	40%	75%	30%
9	30%	80%	35%
10	20%	85%	40%
11	10%	90%	45%
12	5%	95%	50%

Le potenze rispondono in una lingua nota all'incantatore, ma si risentono dell'intrusione e danno solo risposte brevi alle domande poste. Le risposte a tutte le domande sono sempre parole singole del tipo "sì", "no", "forse", "mai", "irrelevante" o simili. L'incantatore deve concentrarsi per mantenere l'incantesimo e porre domande con la frequenza di una per round. La risposta è fornita dalla potenza durante lo stesso round in cui viene posta la domanda.

L'incantatore può scegliere quante domande formulare. Il massimo numero di domande poste dipende dalla potenza dell'essere contattato e la sua distanza. Maggiore il numero di domande poste, più remoto è il piano contattato e più potente è l'essere che risponde. Si tira prima sulla tabella seguente per vedere se la potenza non dà una risposta, poi si tira per determinare se la risposta data è veritiera. Infine, c'è sempre una probabilità che l'incantatore impazzisca dopo aver lanciato l'incantesimo, ed essa varia a seconda del numero di domande poste.

Risposta non data: la probabilità che l'entità contattata taccia (anche quando conosce la risposta).

Risposta veritiera: la probabilità che l'incantatore ottenga una risposta veritiera di una sola parola. In alternativa, l'entità mente, e la menzogna non è necessariamente evidente.

Follia: la probabilità che l'incantatore impazzisca per lo sforzo della comunicazione. Un personaggio che impazzisce resterà tale (il giocatore non potrà controllarlo) per un numero di settimane uguale al numero di domande poste. La probabilità di base indicata nella tabella è ridotta del 5% per ogni livello dell'incantatore oltre l'11°. Ad esempio, un incantatore del 14° livello avrà un 15% in meno di probabilità di impazzire.

Controllo del tempo atmosferico

Livello: 6°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo differisce sostanzialmente dall'incantesimo dei chierici con lo stesso nome. Il raggio d'azione, centrato sull'incantatore, è limitato a 240 m (solo all'aperto). Questo incantesimo ha una durata indefinita fintanto che chi l'ha lanciato si concentra su esso. I possibili effetti sul clima sono descritti nella tabella che segue.

Tempo atmosferico	Effetti
Sereno	Fa cessare il brutto tempo
Afa	Clima asciutto, ½ movimento
Freddo	Acqua e fango congelano, ½ movimento
Venti forti	Il volo e l'uso delle armi da lancio è impossibile, ½ movimento; la sabbia può ridurre la visibilità a 6 m; la velocità dei velieri è raddoppiata (navigazione con il vento a favore) o dimezzata (controvento)
Tornado	L'incantatore dirige il tornado (Mov 36 m) e può usarlo per attaccare come se fosse un elementale dell'aria con 12 DV; i natanti hanno una probabilità del 75% di subire 8+1d4 danni
Nebbia	Visibilità ridotta a 6 m, ½ movimento
Pioggia	Gli attacchi a distanza hanno una penalità -2 al tiro per colpire; in 3 turni si forma del fango che dimezza il movimento
Neve	Visibilità ridotta a 6 m, ½ movimento

Costrizione arcana

Livello: 6°

Durata: vedi sotto

Gittata: 9 m

Questo incantesimo funziona come l'incantesimo di 5° livello dei chierici *missione divina*, ma non è invertibile. Inoltre questo incantesimo non ha nessuna limitazione imposta dalla morale di una divinità.

Crescita animale

Livello: 5° (invertibile)

Durata: 1 round per livello

Gittata: 18 m

Tranne che per la gittata e la durata, questo incantesimo funziona come quello omonimo di 5° livello dei drudi.

Infoltimento vegetale

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: 36 m

Questo incantesimo fa sì che la normale vegetazione (erba, arbusti, cespugli, canne, sterpi, alberi, rampicanti) in un quadrato di 18 m cresca e s'infittisca enormemente. Le piante si intrecciano fino a formare una fittissima foresta o giungla, che obbliga chiunque ad aprirsi un varco per attraversarla. L'area deve contenere piante, cespugli o alberi perché l'incantesimo abbia effetto. L'effetto dura finché non viene dissolto da *dispersione della magia*. L'incantesimo non ha effetto sulle creature vegetali.

Danza irresistibile

Livello: 8°

Durata: 1d4+1 round

Gittata: tocco

Il soggetto dell'incantesimo proverà un irrefrenabile bisogno di ballare e comincerà a farlo, con tanto di piroette e tip tap. La *danza irresistibile* rende impossibile fare qualsiasi cosa che non sia ballare sul posto. L'effetto impone una penalità -4 alla

classe armatura, rende inutili eventuali scudi imbracciati dal soggetto e gli impedisce di fare qualsiasi tiro salvezza.

Dardo incantato

Livello: 1°
Durata: istantaneo
Gittata: 45 m

Un dardo di energia scaturisce dal dito dell'incantatore e colpisce un bersaglio entro 45 m, infliggendo 1d6+1 ferite. Il dardo colpisce automaticamente, anche se il bersaglio sta combattendo con un alleato o ha una copertura quasi totale (basta che l'incantatore lo veda). Non è possibile usare questo incantesimo per mirare a specifiche parti del corpo. Per ogni 5 livelli, l'incantatore può lanciare due dardi aggiuntivi: 3 dardi al 5° livello, 5 al 10° livello, 7 al 15° e così via. Se l'incantatore può lanciare più di un dardo, questi possono essere diretti su una singola creatura o più creature. Ogni dardo può colpire un unico bersaglio.

Dedalo arcano

Livello: 8°
Durata: speciale
Gittata: 1,5 m per livello

L'incantatore confina il soggetto (che sembra svanire nel nulla) in un labirinto extradimensionale. Il numero di turni o round che il soggetto vaga fuori dalla realtà è determinato dal suo punteggio di Intelligenza.

Intelligenza	Tempo di assenza
2 (o meno)	2d4 turni
3-5	1d4 turni
6-8	5d4 round
9-11	4d4 round
12-14	3d4 round
15-17	2d4 round
18 (o più)	1d4 round

Benché poco intelligenti, i minotauri sono completamente immuni a *dedalo arcano*.

Desiderio

Livello: 9°
Durata: vedi sotto
Gittata: illimitata

Questo incantesimo è il più potente che esista: semplicemente esprimendo la sua volontà, l'incantatore può alterare la realtà delle cose. Questo incantesimo è la forma compiuta di *desiderio limitato* (vedi) e può riprodurre qualsiasi magia esistente o sortire un effetto paragonabile agli altri incantesimi di 9° livello. Il Signore dei Labirinti è l'arbitro finale degli effetti di questo incantesimo. Con *desiderio* è possibile cancellare eventi già avvenuti, riportare in vita i morti, teletrasportare qualcuno ovunque senza possibilità di errore o sanare le ferite di un'intera armata. Poteri e bonus conferiti da *desiderio* possono essere permanenti o temporanei. Nel primo caso il Signore dei Labirinti userà moderazione, mentre nel secondo permetterà effetti estremamente potenti.

L'uso di *desiderio* non è esente da rischi, poiché la volontà dell'incantatore tende a realizzarsi alla lettera o in modo

astruso, specialmente in caso di richieste troppo vantaggiose, turbative dell'ordine del mondo o di cattivo gusto. Se un personaggio desidera la morte di un PnG, ad esempio, il Signore dei Labirinti potrebbe decidere farlo viaggiare nel tempo fino a una data posteriore alla morte naturale del personaggio in questione, o in una dimensione parallela dove il decesso è già avvenuto.

Desiderio limitato

Livello: 7°
Durata: vedi sotto
Gittata: illimitata

Desiderio limitato permette all'incantatore di fare pressoché qualsiasi cosa. Ad esempio, può duplicare un incantesimo di 7° livello o inferiore, annullare gli effetti dannosi di qualsiasi magia (compresi gli incantesimi *costrizione arcana*, *missione divina* e tutte le maledizioni) o dare a un personaggio un vantaggio particolare (un colpo a segno automatico per un alleato, una grave penalità al tiro per colpire o al tiro salvezza per un avversario). L'incantesimo può anche dare informazioni o cognizioni soprannaturali all'incantatore (compresa la soluzione parziale o completa di un enigma). Oltre a duplicare gli incantesimi esistenti, un *desiderio limitato* può avere una gamma praticamente infinita di effetti, la cui fattibilità deve essere giudicata dal Signore dei Labirinti.

Disco fluttuante

Livello: 1°
Durata: 6 turni
Gittata: 1,5 m

L'incantatore crea un disco di forza leggermente concavo, che lo segue e trasporta carichi. Il disco ha un diametro di circa un metro e può trasportare 250 kg. Se il disco viene usato per trasportare liquidi, la sua capacità è di 8 litri. Il disco levita approssimativamente a un metro da terra, si mantiene orizzontale e segue l'incantatore alla sua stessa velocità. Se non viene lasciato sul posto dall'incantatore, si mantiene a una distanza costante di 1,5 m da lui, adeguandosi ai suoi movimenti. Quando l'incantesimo termina e il disco svanisce, tutto ciò che stava trasportando cade a terra.

Disintegrazione

Livello: 6°
Durata: permanente
Gittata: 18 m

Un sottile raggio verde emana dal dito dell'incantatore verso il bersaglio, che viene colpito automaticamente. Il raggio disintegra qualsiasi creatura non magica, indipendentemente dalle sue dimensioni (il Signore dei Labirinti può concedere un tiro salvezza con una penalità -4). Quando viene usato contro un oggetto, il raggio disintegra al massimo un cubo di 3 m di materia inanimata, pertanto l'incantesimo può disintegrare soltanto parte di un oggetto molto grande o di un edificio. Il raggio agisce anche su oggetti costituiti interamente da campi di forza, come la *mano che stritola*, ma non ha effetto su *barriera antimagia*.

Dispersione della magia

Livello: 3°
Durata: permanente
Gittata: 36 m

L'incantatore può usare *dispersione della magia* per cancellare gli incantesimi su creature e oggetti entro un cubo di 6 m. L'incantesimo funziona automaticamente se la magia da disperdere è stata prodotta da un personaggio di livello uguale o minore a quello dell'incantatore. Se il livello di chi ha lanciato la magia da dissolvere è maggiore, c'è una probabilità cumulativa del 5% per livello di differenza che il tentativo fallisca. L'effetto di un incantesimo con durata istantanea non può essere cancellato, perché esso è già terminato prima che *dispersione della magia* possa dissolverlo.

Distorcere la distanza

Livello: 5°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo deve essere lanciato dopo aver evocato un elementale della terra. L'elementale obbedisce al comando del Mago deformandosi e distendendosi su di un'area specificata dall'incantatore, fino a un massimo di 100 metri quadri per livello. Le dimensioni lineari nell'area coinvolta vengono distorte e possono essere ridotte fino alla metà o aumentate fino al doppio. Per esempio, una caverna lunga 150 m e larga 60 m potrebbe essere rimpicciolita fino a 7 m in lunghezza e 30 m in larghezza o ampliata fino a 300 m per 120 m. Le creature che attraversano l'area non si hanno modo di rendersi conto le dimensioni sono state distorte da un'influenza esterna, anche se l'area emanerà una debole aura di magia.

Estensione della magia I

Livello: 4°
Durata: vedi sotto
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo può essere usato per prolungare la durata di un altro incantesimo già lanciato dall'incantatore e che sia ancora attivo. Possono essere prolungati solo incantesimi di livello 1, 2 e 3 e la durata è aumentata del 50%.

Estensione della magia II

Livello: 5°
Durata: vedi sotto
Gittata: l'incantatore

Estensione della magia II è identico a *estensione della magia I*, tranne per il fatto che può essere usato su incantesimi fino al 4° livello.

Estensione della magia III

Livello: 6°
Durata: vedi sotto
Gittata: l'incantatore

Estensione della magia III è identico a *estensione della magia I*, tranne per il fatto che incantesimi di livello 1-3 hanno la loro durata aumentata del 100% ed è possibile aumentare la durata di incantesimi di 4° e 5° livello del 50%.

Evoca demone

Livello: 7°
Durata: vedi sotto
Gittata: 1,5 km per livello

Questo complicato incantesimo viene lanciato dopo aver realizzato sul terreno un cerchio protettivo per l'incantatore e un pentacolo di diametro 9 m per imprigionare un demone; entrambe queste zone sono delimitate con segni magici e candele preparate con il grasso di un umanoide. L'incantatore può evocare un demone di basso rango in ogni caso e un demone di medio o alto rango solo se conosce il suo nome specifico. L'evocazione richiede un turno per DV del demone e il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi per resistere.

Questo incantesimo può essere usato in combinazione con *tormento spiritico* per costringere il demone alla servitù. *Evoca demone* crea un patto che, se accettato dal demone, vincola il bersaglio a compiere le azioni concordate, purché tale servizio non duri più di 9 settimane. In alternativa, l'incantatore può cercare di corrompere il demone offrendogli sacrifici umani o di altra natura. Infine, questo incantesimo può essere combinato con *intrappolare l'essenza*, per rinchiudere il demone in un oggetto; quando il demone viene liberato deve compiere un servizio per l'incantatore. Dopo che il demone ha completato i servizi richiesti, viene rimandato nella sua dimensione di origine. Esiste una probabilità di base del 5% che durante l'evocazione venga commesso un errore, che consente al demone di attaccare subito l'incantatore o di vendicarsi in seguito; questa probabilità si riduce dell'1% per ogni livello oltre il 15°.

Evoca famiglia

Livello: 1°
Durata: vedi sotto
Gittata: l'incantatore

Lanciando questo incantesimo, il Mago può ottenere un famiglia. Il tempo di lancio varia da 1 a 24 ore (a discrezione del Signore dei Labirinti) e necessita di erbe rare e altri materiali che costano 100 mo; tali materiali vengono consumati nel rituale. Il master decide la probabilità che una creatura risponda all'incantesimo e quali tipi di creature si trovano entro la gittata. Questo incantesimo può essere lanciato solo una volta all'anno. Un famiglia condivide le proprie percezioni sensoriali con l'incantatore ed è in grado di comunicare con lui. Un famiglia è leale e obbedisce sempre agli ordini. I famiglie sono più intelligenti degli animali normali; hanno CA 7 e 2d4 pf.

Quando si trova entro 36 m dall'incantatore, un famiglia gli conferisce un numero di pf addizionali pari al suo totale massimo. Tuttavia, se il famiglia muore, il Mago perde permanentemente i pf del famiglia. La tabella seguente mostra alcuni esempi di famiglie.

Famiglio	Sensi migliorati
Pipistrello	Udito
Gatto	Udito e vista notturna
Falco	Vista alle lunghe distanze
Lucertola	Olfatto
Gufo	Udito e vista notturna
Corvo	Vista alle lunghe distanze
Rana	Vista periferica
Donnola	Udito e olfatto

Ogniquale un famiglia viene evocato, c'è una probabilità del 5% che appaia un famiglia speciale. Un famiglia speciale ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi per resistere alla chiamata; in caso di successo, l'incantesimo fallisce e non può essere ritentato per un anno. I famiglie speciali tendono a essere più indipendenti di quelli normali, e possono arrivare a influenzare il pensiero e le azioni del loro padrone. Il tipo di famiglia dipende dall'allineamento dell'incantatore. In caso di sovrapposizione di allineamenti nella tabella seguente, il famiglia viene determinato casualmente.

Allineamento	Famiglio speciale
L (LB o LN)	Brunello
L (LM o LN)	Diavoleto
N (NB)	Dragheto
N (NM)	Diavoleto* o quasit*
C (CB o CN)	Dragheto
C (CM o CN)	Quasit

* Si faccia riferimento alla descrizione dei mostri per conoscere i poteri conferiti da un famiglia speciale.

Evoca elementale

Livello: 5°
Durata: permanente
Gittata: 72 m

Lanciando questo incantesimo, si evoca un elementale di un tipo specifico (fuoco, acqua, terra o aria). L'incantatore non può usare questo incantesimo per evocare lo stesso tipo di elementale più volte al giorno (massimo quattro elementali al giorno, uno per tipo). Mentre l'incantesimo è attivo, l'incantatore può muoversi a metà movimento, ma non può intraprendere altre azioni, poiché deve concentrarsi per controllare l'elementale.

L'incantatore può dare ordini all'elementale e può farlo ritornare al suo piano d'origine in qualsiasi momento. L'elementale può essere forzato a tornare al suo piano d'origine anche da *dispersione del male* o *dispersione della magia*. Se l'incantatore perde la concentrazione prima di far cessare volontariamente l'incantesimo, l'elementale gli si rivolterà contro e lo attaccherà. In questo caso l'incantatore non potrà più farlo tornare al suo piano d'origine con un semplice comando.

Evoca mostri I

Livello: 3°
Durata: 2 round più 1 round per livello
Gittata: 9 m

Questo incantesimo evoca 2d4 creature con 1 DV che appaiono in 1d4 round. I mostri evocati sono scelti dal Signore dei Labirinti. È possibile ordinare ai mostri di attaccare i nemici, che i mostri combatteranno fino alla morte o al termine dell'incantesimo. Si può anche ordinare ai mostri di svolgere un altro compito, purché sia compatibile con le loro capacità.

Evoca mostri II

Livello: 4°
Durata: 3 round più 1 round per livello
Gittata: 12 m

A parte le differenze nella gittata e la durata, questo incantesimo funziona come *evoca mostri I*, ma esso chiama 1d6 creature con 2 DV.

Evoca mostri III

Livello: 5°
Durata: 4 round più 1 round per livello
Gittata: 15 m

A parte le differenze nella gittata e la durata, questo incantesimo funziona come *evoca mostri I*, ma esso chiama 1d4 creature con 4 DV.

Evoca mostri IV

Livello: 6°
Durata: 5 round più 1 round per livello
Gittata: 18 m

A parte le differenze nella gittata e la durata, questo incantesimo funziona come *evoca mostri I*, ma esso chiama 1d3 creature con 4 DV, che appaiono in 1d3 round.

Evoca mostri V

Livello: 7°
Durata: 6 round più 1 round per livello
Gittata: 21 m

A parte le differenze nella gittata e la durata, questo incantesimo funziona come *evoca mostri I*, ma esso chiama 1d2 creature con 5 DV, che appaiono in 1d3 round.

Evoca mostri VI

Livello: 8°
Durata: 7 round più 1 round per livello
Gittata: 24 m

A parte le differenze nella gittata e la durata, questo incantesimo funziona come *evoca mostri I*, ma esso chiama 1d2 creature con 6 DV, che appaiono in 1d3 round.

Evoca mostri VII

Livello: 9°
Durata: 8 round più 1 round per livello
Gittata: 27 m

A parte le differenze nella gittata e la durata, questo incantesimo funziona come *evoca mostri I*, ma esso chiama 1d2 creature con 7 DV (o una creatura con 8 DV), che appaiono in 1d2 round.

Evoca segugio invisibile

Livello: 6°

Durata: vedi sotto

Gittata: 3 m

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore evoca un segugio invisibile (vedi Sezione 6 del manuale di LL), al quale può essere ordinato di portare a compimento un compito o una missione. La creatura cercherà di svolgere il compito assegnatole fino al successo o alla propria distruzione. L'incantesimo *dispersione della magia* rispedirà un segugio invisibile alla sua dimensione di origine.

Evocazione istantanea

Livello: 7°

Durata: istantanea

Gittata: illimitata

Questo incantesimo richiama istantaneamente nella mano dell'incantatore un oggetto specifico, dovunque esso si trovi. L'oggetto, che non deve essere più lungo di due metri né pesare più di 4 kg, deve essere stato appositamente marchiato dall'incantatore.

Quando l'incantesimo viene pronunciato, il nome dell'oggetto viene anche scritto su una gemma da 5.000 mo, che l'incantatore deve portare con sé. Quando l'oggetto viene evocato con una specifica parola di comando, la gemma si dissolve e l'oggetto appare nella mano dell'incantatore. La gemma può essere attivata solo dall'incantatore. L'oggetto evocato può trovarsi anche in un'altra dimensione, ma non deve trovarsi in possesso di un'altra creatura.

Falò ipnotico

Livello: 4°

Durata: 2 round per livello

Gittata: 3 m

Lanciando *falò ipnotico*, l'incantatore può incantare un fuoco facendogli formare un circolo (di 3 m di raggio) costituito da fiamme che danzano e si contorcono magicamente e che hanno il potere di ammalciare. Tutte le creature che vedono le fiamme devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi per non essere ipnotizzate e ridotte in uno stato di immobilità. Se viene lanciato l'incantesimo *suggestione* su una creatura in questo stato, il relativo tiro salvezza ha una penalità -3. Se una creatura ipnotizzata viene trascinata via o se le viene bloccata la visione delle fiamme, essa si libera dell'incantesimo. Le fiamme non sono illusorie e bruciano normalmente chiunque provi a toccarle.

Fascino

Livello: 1°

Durata: 1 round per livello

Gittata: l'incantatore

Quando questo incantesimo viene lanciato tutte le creature intelligenti che si trovano entro 6 m più 6 m per livello

dell'incantatore devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi oppure percepiranno l'incantatore come se avesse 2d4 punti addizionali di Carisma. Inoltre le creature che falliscono il tiro salvezza tenderanno ad apprezzare l'incantatore e proveranno benevolenza e generosità nei suoi confronti. Viceversa, chi riesce nel tiro salvezza percepisce l'incantatore come se avesse 1d4 punti in meno di Carisma e sarà portato a provare disprezzo e fastidio nei suoi confronti.

Fermare il tempo

Livello: 9°

Durata: 2 round

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo blocca lo scorrere del tempo per tutti tranne l'incantatore in una sfera di 9 m di diametro. La sfera in cui il tempo si ferma, simile a una bolla d'aria leggermente luminescente, si forma intorno all'incantatore, rimanendo poi immobile. L'incantatore può agire per 2 round entro la sfera, mentre le altre creature sono "congelate temporalmente" (paralizzate a tutti gli effetti). Se l'incantatore esce dalla sfera, l'incantesimo finisce. Chiunque entri nella sfera viene immediatamente affetto dall'incantesimo (senza tiro salvezza).

Finestra arcana

Livello: 6°

Durata: 1 round per livello

Gittata: tocco

Chi lancia questo incantesimo è in grado di vedere attraverso i muri come se fosse presente una finestra quadrata larga 1 metro. Finché dura la magia, l'incantare può vedere attraverso più di una parete, ma è necessario un round per passare da un muro a un altro. A discrezione dell'incantatore, la finestra può essere resa visibile anche ad altre creature; in questo caso la magia può essere applicata a un muro soltanto. La finestra consente la visione solo in una direzione e può essere applicata a uno spessore di 6 m di legno, 3 m di pietra o mezzo metro di metallo; il platino, l'oro, l'argento e il piombo bloccano questa magia.

Fitomorfosi collettiva

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: 72 m

Quando viene lanciato questo incantesimo, fino a 100 creature consenzienti di dimensioni umane (o l'equivalente) assumeranno l'aspetto illusorio di una foresta. Le creature che si uniscono al gruppo diventano anch'esse parte dell'illusione, mentre quelle che si allontanano riassumono l'aspetto normale. L'effetto può essere interrotto dall'incantatore in qualsiasi momento, oppure può essere dissolto da *dispersione della magia*, altrimenti dura per un tempo indefinito.

Folata di vento

Livello: 3°

Durata: 1 round

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo crea un forte soffio di vento che origina dall'incantatore e si propaga in un'area rettangolare larga 3 m

e lunga 3 m per livello. Le creature volanti di piccola taglia che si trovano nell'area sono spinte indietro di 1d6x3 metri. Le creature di taglia umana non riescono ad avanzare contro vento e quelle più grandi volano a velocità dimezzata. La ventata spegne automaticamente candele, torce e altre fiamme non protette. Le fiamme protette, come quella di una lanterna, danzano selvaggiamente e c'è una probabilità del 10% per livello dell'incantatore che anche esse vengano spente.

Forza

Livello: 2°

Durata: 6 turni per livello

Gittata: tocco

Il Mago può porre questo incantamento su sé stesso o su di un'altra persona. La magia conferisce un bonus temporaneo alla Forza che dipende dalla classe di chi lo riceve. Drudi, chierici, ladri e assassini ricevono un bonus +1d6; maghi, illusionisti e monaci ricevono un bonus +1d4; guerrieri, paladini e raminghi ricevono un bonus +1d8. In ogni caso il punteggio modificato di Forza non può eccedere 18.

Frantumare

Livello: 2°

Durata: permanente

Gittata: 18 m

Frantumare genera un vibrazione fortissima e assai rumorosa, che distrugge oggetti non magici di cristallo, vetro, ceramica o porcellana. Tutti gli oggetti di tale natura entro la gittata vengono ridotti in pezzi dalla magia a meno che non pesino più di 5 kg per livello. Gli oggetti in possesso di un personaggio possono resistere alla distruzione mediante un tiro salvezza.

Freccia infuocata

Livello: 3°

Durata: 1 round

Gittata: tocco

L'incantatore tocca frecce e quadrelli (fino a uno per livello) e li trasforma in proiettili incendiari che infliggono 1 ferita addizionale da fuoco quando colpiscono e possono facilmente incendiare oggetti o strutture infiammabili, ma non possono dare fuoco a una creatura. Tutti i proiettili devono essere usati entro 1 turno dal lancio dell'incantesimo o vengono consumati dalle fiamme.

Fulmine magico

Livello: 3°

Durata: istantaneo

Gittata: l'incantatore

L'incantatore rilascia una potente scarica di energia elettrica lunga 54 metri e larga 1,5 metri. Il *fulmine magico* infligge 1d6 ferite da elettricità per livello dell'incantatore ad ogni creatura nell'area di effetto. La scarica incendia i combustibili e danneggia gli oggetti lungo il suo percorso. Può fondere i metalli con un basso punto di fusione, come piombo, oro, rame, argento o bronzo. Se il danno causato dal *fulmine magico* a una barriera la sfonda o la frantuma, la scarica può continuare oltre fino al limite dell'area di effetto, altrimenti si

blocca. Le creature colpite possono fare un tiro salvezza contro incantesimi per ridurre le ferite subite a metà.

Giara magica

Livello: 5°

Durata: speciale

Gittata: 9 m

Lanciando *giara magica*, l'incantatore trasferisce la sua anima in una gemma o in un grande cristallo (la "giara"), lasciando il suo corpo apparentemente senza vita.

A questo punto, l'incantatore può tentare di prendere il controllo di un soggetto entro 36 metri, forzandone l'anima dentro la giara. L'incantatore può ritornare nella giara (rimandando nel proprio corpo l'anima intrappolata al suo posto) e può in seguito provare a possedere un altro corpo.

L'incantesimo finisce quando l'incantatore ritorna con l'anima nel suo corpo originale, lasciando la giara vuota.

Per lanciare l'incantesimo, inizialmente la giara deve trovarsi entro 9 m dall'incantatore. Finché è nella giara, l'incantatore può percepire e attaccare mentalmente ogni forma di vita entro 36 metri. Provare a possedere un corpo è l'azione di un round. L'incantatore entra in possesso del corpo di una creatura, forzando la sua anima dentro la giara, se questa non riesce in un tiro salvezza contro incantesimi. Se fallisce nel tentativo di prendere il controllo di un soggetto, l'anima dell'incantatore resta nella giara, e il soggetto diventa immune a tutti i tentativi successivi fino al termine dell'incantesimo. Se l'incantatore ha successo, la sua anima occupa il corpo del bersaglio, mentre quella del soggetto viene trasferita nella giara, rimanendo intrappolata al suo interno. Mentre si trova in un corpo diverso dal proprio, appartenente cioè alla vittima di un attacco mentale dalla *giara magica*, l'incantatore mantiene Intelligenza, Saggezza, Carisma, livello, classe e allineamento della sua forma originale. Il corpo ospite mantiene Forza, Destrezza, Costituzione, punti ferita e abilità fisiche della vittima. Le abilità di classe e le capacità magiche della vittima, invece, seguono la sua anima dentro la giara. L'incantatore può essere forzato fuori dal corpo posseduto da *dispersione del male*.

Se il corpo ospite è ucciso, l'incantatore ritornerà alla giara (se questa si trova entro 36 m), mentre la forza vitale dell'ospite di estinguerà (cioè l'ospite morirà). Se il corpo ospite è ucciso al di fuori del raggio d'azione dell'incantesimo (36 m dalla giara), sia l'incantatore che il bersaglio moriranno. Se la forza vitale dell'incantatore è dentro la giara e il suo corpo è distrutto, l'incantatore rimane intrappolato nella giara finché una creatura entra nel raggio di azione e può essere posseduta. Se la forza vitale dell'incantatore è in possesso di un corpo quando la giara viene distrutta, la forza vitale dell'incantatore resta bloccata in quel corpo. Qualunque forza vitale senza un posto dove andare (un corpo o la giara) si estinguerà. Distruggere la giara pone fine all'incantesimo ed estingue qualsiasi forza vitale al suo interno.

Globo di invulnerabilità minore

Livello: 4°

Durata: 1 round per livello

Gittata: l'incantatore

Una sfera magica immobile e debolmente luccicante circonda l'incantatore e tiene fuori tutti gli incantesimi di 3° livello o inferiore. L'area di questi incantesimi non si estende alla zona occupata dal globo e tali incantesimi non hanno effetto su un bersaglio all'interno del globo. Gli incantesimi di 4° livello o superiore non sono fermati dal globo, così come gli incantesimi già in funzione nella zona quando il globo viene creato. Il globo può essere abbattuto da una *dispersione della magia*.

Globo di invulnerabilità

Livello: 6°

Durata: 1 round per livello

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo è identico a *globo di invulnerabilità minore*, tranne per il fatto che fornisce una protezione completa anche contro gli incantesimi di 4° livello.

Globo oscuro

Livello: 2°

Durata: 1 turno più 1 round per livello

Gittata: 3 m per livello

L'incantatore crea una sfera di tenebre di raggio 4,5 m. L'oscurità all'interno è completa e rende inutili anche le forme di visione che normalmente funzionano nelle tenebre come l'infravisione e l'ultravisione. Gli incantesimi *luce* e *luce persistente* rendono il globo inefficace facendo prevalere le condizioni di luminosità ambientali presenti nella zona. La temperatura all'interno del globo oscuro si abbassa notevolmente, infliggendo 1 ferita da freddo a round a chiunque rimanga al suo interno.

Goffaggine

Livello: 4°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 3 m

Se la vittima di questo incantesimo fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, diventa terribilmente maldestra e, se sta correndo, cade. Gli oggetti tenuti in mano vengono fatti cadere e, similmente, qualunque tentativo di afferrare, prendere o manipolare in qualche modo altri oggetti è destinato al fallimento. È necessario 1 round per raccogliere un oggetto o per rialzarsi, purché l'incantesimo sia già terminato. Se il bersaglio passa il tiro salvezza, l'effetto della magia viene mitigato e la vittima è in grado di concentrarsi per evitare gli effetti della sua goffaggine magica, ma questo comporta che le sue azioni siano lente, come se si trovasse sotto l'effetto di *lentezza*.

Illusione uditiva

Livello: 2°

Durata: 2 round per livello

Gittata: 18 m più 3 m per livello

L'incantatore è in grado di creare un suono illusorio che può emanare da qualunque punto entro la gittata; tale suono può variare e spostarsi, imitando, per esempio, il rumore di passi che si avvicinano o si allontanano, risate, voci ecc. L'intensità del suono prodotto è approssimativamente equivalente a quella di 4 creature di taglia umana, 8 di taglia piccola (per esempio halfling) o 2 di taglia grande (per esempio orchi). Si

noti però che il suono generato non deve necessariamente apparire di provenienza umana, ma potrebbe simulare i versi di animali o mostri. Chi percepisce i suoni ha diritto a un tiro salvezza per accorgersi che l'effetto è illusorio, ma solo se cerca attivamente di non credere ai suoni che sente.

Identificare oggetti magici

Livello: 1°

Durata: 1 round per livello

Gittata: tocco

Questo incantesimo può essere usato per determinare le proprietà magiche di un singolo oggetto magico. Il Mago deve impugnare o indossare l'oggetto a seconda del suo uso (un'arma deve essere impugnata, un paio di stivali calzati ecc.). L'incantatore ha diritto a tutte le sue normali difese se l'oggetto esaminato è maledetto o comunque richiede un tiro salvezza. Per ogni round di durata dell'incantesimo, c'è una probabilità del 15%, +5% per livello, che venga potenzialmente scoperto un potere dell'oggetto o il fatto che esso non ha ulteriori poteri da scoprire. In ogni round in cui un potere può essere potenzialmente scoperto, il Signore dei Labirinti effettua segretamente un tiro salvezza contro incantesimi per il Mago e solo in caso di riuscita l'informazione ricevuta è corretta. Se il tiro viene fallito con un 1 naturale, il Mago apprende un'informazione sbagliata a discrezione del Signore dei Labirinti, altrimenti nessuna informazione viene appresa. Si noti che vengono rivelati i poteri e le abilità specifiche di un oggetto, compreso il bonus preciso di un'arma e il numero approssimativo di cariche residue di una bacchetta. Nel caso di un'arma, l'incantatore apprende anche eventuali bonus nei confronti di creature speciali; nel caso di oggetti con un numero finito di cariche, il numero di cariche residue viene conosciuto con un margine di errore del 25%. Questo incantesimo è spossante per chi lo lancia. L'incantatore subisce una perdita temporanea di 8 punti di Costituzione appena l'incantesimo ha termine; tali punti vengono recuperati al ritmo di un punto ogni 6 turni di riposo. Se la perdita di Costituzione porta il Mago a un punteggio di 3 o meno, egli sviene immediatamente per 24 ore, ma recupera tutti i punti al risveglio.

Immagine proiettata

Livello: 6°

Durata: 6 turni

Gittata: 72 m

L'incantatore crea una immagine di sé parzialmente reale. L'*immagine proiettata* è uguale nell'aspetto ed emette gli stessi rumori e lo stesso odore dell'incantatore, ma è intangibile. L'immagine copia ogni movimento dell'incantatore (incluso l'atto di lanciare gli incantesimi) e tutti i suoni, gli attacchi a distanza e gli effetti degli incantesimi da lui lanciati sembreranno provenire dall'immagine. Se l'immagine viene toccata o colpita da un attacco ravvicinato (CA uguale a quella dell'incantatore), scompare immediatamente. Altrimenti, tutti i proiettili (frecce, giavellotti e simili) e gli incantesimi offensivi le passeranno attraverso, o comunque daranno l'impressione di non fare alcun danno all'incantatore.

Immagini speculari

Livello: 2°
Durata: 6 turni
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo fa apparire dal nulla 1d4 repliche illusorie perfettamente identiche all'incantatore. Le immagini restano vicine all'incantatore e imitano ogni suo movimento. Le immagini hanno una CA pari a quella dell'incantatore. Se viene colpita, un'immagine scompare immediatamente. Ogni volta che un nemico cerca di colpire l'incantatore, si determina casualmente se l'attacco è diretto contro il suo corpo autentico o contro un'immagine. Ad esempio, se ci sono due immagini, c'è solo una possibilità su tre di colpire il vero incantatore (1-2 su 1d6). L'incantesimo cessa al termine della durata o quando non restano più immagini.

Imprigionamento

Livello: 9° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Quando l'incantatore lancia *imprigionamento* e tocca una creatura (con un tiro per colpire, se necessario), questa sembra svanire nel nulla, mentre viene posta in uno stato di animazione sospesa e rinchiusa in un'impenetrabile sfera magica nelle profondità della terra. Una creatura non consenziente può fare un tiro salvezza con una penalità -4 (a differenza di *stasi temporale*, che però non imprigiona il soggetto in un luogo inaccessibile). Il soggetto rimane imprigionato finché *liberazione*, l'inverso di *imprigionamento*, non viene lanciato nello stesso luogo in cui è stato lanciato l'incantesimo originale. Una *sfera di cristallo*, l'incantesimo *localizza oggetto* e gli altri sistemi di divinazione non rivelano niente su una creatura affetta da *imprigionamento*.

Incantare armi

Livello: 4°
Durata: 5 round per livello
Gittata: tocco

Questo incantesimo complicato, che richiede un turno per essere lanciato, permette di incantare 2 armi piccole (frecce, quadrelli, daghe ecc.) o un'arma più grande (spada, mazza ecc.). Tali armi diventano temporaneamente magiche e ricevono un bonus +1 ai tiri per colpire e alle ferite inflitte. Le armi da lancio perdono l'effetto della magia quando colpiscono un bersaglio mentre quelle da mischia lo mantengono fino allo scadere della durata dell'incantesimo.

Individuazione del male

Livello: 2°
Durata: 2 turni
Gittata: 18 m

Tranne che per la durata e la gittata, notevolmente inferiori, questo incantesimo funziona come l'omonimo incantesimo di 1° livello dei chierici.

Individuazione della magia

Livello: 1°
Durata: 2 turni
Gittata: 18 m

Le cose e le creature sotto l'effetto di una magia brillano se l'incantatore si trova entro 18 m. L'incantatore può spostarsi per includere altri oggetti o individui entro il raggio di azione. Questo incantesimo differisce da quello omonimo dei chierici, poiché produce un effetto visibile a tutti piuttosto che una percezione intima dell'incantatore.

Individuazione dell'invisibilità

Livello: 2°
Durata: 5 round per livello
Gittata: l'incantatore

L'incantatore può vedere creature o oggetti invisibili (nascosti, eterei o extradimensionali) fintanto che essi sono entro 3 m per livello da lui.

Infravisione

Livello 3°
Durata: 1 giorno
Gittata: tocco

L'incantatore o un'altra creatura da lui toccata acquista la capacità di vedere il calore nel buio (infravisione) entro 18 m. L'infravisione magica non differisce da quella naturale degli elfi e dei nani in alcun modo.

Ingrandire oggetti o creature

Livello: 1° (invertibile)
Durata: 1 turno per livello
Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo causa una crescita istantanea (con corrispondente aumento di peso) di un singolo oggetto o di una creatura visibile entro la gittata. Una creatura cresce del 20% per livello dell'incantatore, fino a un massimo del triplo delle dimensioni originali; sugli oggetti inanimati l'efficacia è dimezzata: la crescita è del 10% per livello, fino a un massimo del doppio delle dimensioni originali. La magia ha effetto su di un volume di 300 decimetri cubo per livello nel caso di materia vivente e di 150 decimetri cubi per livello nel caso di oggetti. Le proprietà magiche non vengono alterate da questo incantesimo; per esempio, un bacchetta avrà le stesse funzioni anche se acquisisce le dimensioni di un bastone e una pozione ingrandita non fornirà sempre lo stesso numero di dosi (anche se ognuna potrà richiedere un tempo maggiore per essere bevuta). Gli oggetti diventano più pesanti e resistenti in proporzione alle dimensioni e una persona ingrandita avrà una forza commensurata alle sue nuove dimensioni (per esempio, quella di un orco o di un gigante) con il raddoppiamento o perfino il triplicamento delle ferite inflitte. L'incantesimo inverso, *rimpicciolire oggetti o creature*, riduce le dimensioni di un oggetto o di una creatura secondo le stesse proporzioni di *ingrandire*; i due incantesimi si annullano a vicenda. Entrambe le versioni danno diritto a un tiro salvezza per negarne gli effetti, a cui però il soggetto può rinunciare se lo desidera.

Intermittenza

Livello: 3°

Durata: 1 round per livello

Gittata: l'incantatore

L'incantatore è in grado di spostarsi istantaneamente tra il Piano etereo e il Piano materiale, sparendo apparentemente nel nulla per poi riapparire a breve distanza. L'incantatore ricompare a 1,5 m dalla sua posizione originaria, spostandosi in una direzione determinata casualmente (rispetto a quella verso la quale è rivolto) con il tiro di 1d8: 1, avanti; 2, avanti e a destra; 3, destra; 4, indietro e a destra; 5, indietro; 6, indietro e a sinistra; 7, sinistra; 8, avanti e a sinistra. Se la posizione indicata dal tiro è occupata da materia solida, l'incantatore viene spostato ulteriormente nella stessa direzione fino a raggiungere uno spazio libero, ma non potendosi spostare comunque oltre i 3 m dalla posizione occupata all'inizio del round; se nonostante tale movimento supplementare l'incantatore non riesce a raggiungere uno spazio libero, egli rimane intrappolato nel Piano etereo per 1 turno. Se l'incantatore vince l'iniziativa in un round in cui è sotto l'effetto di questo incantesimo, non può essere attaccato dagli avversari poiché sparisce troppo in fretta, anche se un effetto ad area che occupi sia la sua posizione originaria che quella di destinazione lo colpirà comunque. A partire dal secondo round in cui è in funzione l'incantesimo, l'incantatore può attaccare con armi da mischia e trasportarsi nello stesso round; qualunque altra attività come il lancio di incantesimi o l'attacco con armi da lancio fallirà invece su un tiro di 1-15 su 1d20 a causa di errori, mira nella direzione sbagliata o altri motivi a discrezione del Signore dei Labirinti.

Intrappolare l'essenza

Livello: 8°

Durata: permanente

Gittata: 3 m

Questo incantesimo intrappola il corpo e l'anima di una creatura dentro una gemma. La gemma trattiene l'entità intrappolata per un tempo indefinito o finché la gemma non viene spezzata. Quando ciò succede, l'entità si riforma. Per lanciare questo incantesimo, l'incantatore deve procurarsi una gemma del valore di 1.000 per ogni DV dell'entità da intrappolare. L'incantesimo può essere attivato in due modi: in combattimento e tramite oggetto.

Attivazione in combattimento: l'incantesimo deve essere completato pronunciando la sua parola finale e il nome del soggetto in un'azione di combattimento. Questo permette alla vittima di effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto. Se il tiro salvezza riesce, la gemma si rompe e non è più utilizzabile.

Attivazione tramite oggetto: la vittima deve essere persuasa ad accettare come regalo, bottino o pagamento un oggetto iscritto con la parola finale e il suo nome. L'oggetto può essere reso attraente con *simpatia*. Se persuasa o costretta a impossessarsi dell'oggetto, la vittima non può fare un tiro salvezza.

Inversione della gravità

Livello: 7°

Durata: istantaneo

Gittata: 1,5 per livello

Questo incantesimo inverte per un attimo la gravità in un quadrato di 9 m di lato, facendo "cadere" verso l'alto tutte le creature e le cose non aggrappate o fissate al suolo fino a un'altezza di 6 m. Se sbattono contro il soffitto durante la caduta, cose e creature subiscono danni o ferite come per una caduta verso il basso. Se una cosa o una creatura raggiunge l'altezza massima senza urtare alcunché, fluttua per un istante nell'aria prima di ricadere giù.

Invisibilità

Livello: 2°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

La creatura o l'oggetto toccato diventa invisibile e svanisce alla vista (infravisione compresa). Se il soggetto è una creatura, diventano invisibili tutti gli oggetti che essa trasporta al momento del lancio. Se lancia l'incantesimo su un altro personaggio, l'incantatore non può vederlo proprio come tutti gli altri (a meno non sia capace di vedere le creature invisibili in qualche modo). Gli oggetti lasciati o persi da una creatura invisibile ritornano visibili; gli oggetti raccolti, invece, diventano invisibili se nascosti nelle tasche o sotto le vesti.

La luce non diventa mai invisibile, anche se la sua sorgente può farlo (producendo l'effetto di un alone di luce senza una sorgente). Un oggetto che una creatura riesce a trasportare ma si estende a più di 3 metri dal suo corpo resta visibile.

Il soggetto dell'incantesimo fa rumore normalmente, e potrebbe essere reso visibile da cause esterne (camminando in una nube di polvere o in una pozzanghera, per esempio). L'incantesimo finisce se il soggetto attacca una creatura, ma altrimenti ha una durata indefinita. Per attacco si intende anche qualsiasi incantesimo che includa un avversario nella sua area di effetto (il fatto di "essere un avversario" dipende dalla percezione del soggetto).

Azioni indirette o rivolte a oggetti inanimati non spezzano l'incantesimo (causare danno indirettamente non è considerato un attacco). Una creatura invisibile può aprire porte, parlare, mangiare, salire scale, evocare mostri e farli attaccare, tagliare i sostegni di un ponte di corda mentre gli avversari lo attraversano, attivare trappole a distanza, aprire una grata per rilasciare creature ostili e altro senza tornare visibile. Il soggetto torna visibile solo se attacca un avversario in modo diretto. Incantesimi come *benedizione*, che hanno effetto sugli alleati ma non sugli avversari, non sono considerati attacchi ai fini di questo incantesimo, anche se gli avversari possono trovarsi all'interno dell'area di effetto.

Invisibilità di massa

Livello: 7°

Durata: speciale

Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo funziona come *invisibilità*, ma ha effetto su ogni creatura in un quadrato di 9 m.

Lettura della magia

Livello: 1°
Durata: 1 turno
Gittata: l'incantatore

Utilizzando *lettura della magia*, l'incantatore può decifrare iscrizioni arcane, pergamene o libri di magia che normalmente non sarebbero comprensibili. La semplice lettura non attiva l'effetto dell'iscrizione, a meno che non si tratti di una trappola o di una pergamena maledetta. Una volta lette le iscrizioni, l'incantatore potrà leggerle di nuovo senza ricorrere all'incantesimo. Tutti i libri di incantesimi sono tali che solo i maghi e gli elfi che li hanno scritti possano leggerli senza usare *lettura della magia*.

Lettura dei linguaggi

Livello: 1°
Durata: 2 turni
Gittata: l'incantatore

L'incantatore può leggere un testo in qualsiasi linguaggio (ma potrebbe interpretarlo in modo errato). L'incantesimo non permette di parlare o scrivere in una lingua sconosciuta. La *lettura dei linguaggi* avviene a velocità normale, quindi la durata dell'incantesimo potrebbe non bastare per leggere un documento lungo e complesso.

Levitazione

Livello: 2°
Durata: vedi sotto
Gittata: l'incantatore

Per un numero di turni pari al suo livello più 6, l'incantatore può levitare verso l'alto e verso il basso a suo piacere. L'incantatore controlla mentalmente il movimento fino a una velocità di 6 m a round. L'incantatore non può muoversi orizzontalmente senza appoggiarsi a qualcosa come una rupe o una parete. Facendo in questo modo, l'incantatore può di solito muoversi a metà della sua velocità normale, rimanendo comunque capace di compiere un'azione con le sue mani.

Localizza oggetto

Livello: 2°
Durata: 2 turni
Gittata: 18 m più 3 m per livello

Tranne che per la durata e la gittata, la prima notevolmente inferiore e la seconda variabile, questo incantesimo funziona come quello omonimo di 3° livello dei chierici.

Luce

Livello: 1° (invertibile)
Durata: vedi sotto
Gittata: 36 m

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 1° livello dei chierici, con l'eccezione che la durata è un numero di turni pari al livello dell'incantatore più 6. Anche l'inverso, *oscurità*, funziona allo stesso modo.

Luce persistente

Livello: 2° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: 36 m

Questo incantesimo è simile all'incantesimo del 2° livello dei chierici *luce persistente*. Viene creata una sfera di luce permanente del diametro di 18 m. Questo incantesimo può essere lanciato su oggetti trasportabili. Invece di produrre luce, l'incantesimo può essere lanciato direttamente su una creatura (che può fare un tiro salvezza contro incantesimi). Se l'incantesimo ha effetto, la creatura è accecata fino a che l'incantesimo non viene dissolto da *dispersione della magia*. L'inverso di questo incantesimo, *oscurità persistente*, funziona anch'esso in modo analogo alla versione dei chierici.

Luci danzanti

Livello: 1°
Durata: 2 round per livello
Gittata: 12 m più 3 m per livello

L'incantatore può creare fino a quattro luci che assomigliano a delle torce o delle lanterne (ed emanano la stessa quantità di luce), oppure fino a quattro sfere di luce (che sembrano dei fuochi fatui) o infine una forma luminescente vagamente umanoide. Le luci danzanti devono rimanere entro 3 m l'una dall'altra, ma altrimenti si possono muovere a piacimento dell'incantatore senza che sia richiesta alcuna concentrazione: in avanti o indietro, su o giù, in linea retta o girando dietro a un angolo ecc. Le luci si spengono se si allontanano oltre la gittata dell'incantesimo o quando la sua durata finisce.

Manipolare il fuoco

Livello: 1°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 1,5 m per livello

Tramite questa magia l'incantatore può modificare l'intensità luminosa di una fiamma di dimensioni comprese tra quelle di una piccola torcia e quelle di un fuoco del diametro di 1 m. L'intensità risultante può variare da un massimo pari a quello di un incantesimo *luce* fino a un minimo in cui è fioca come quella di una candela; nonostante la variazione di luminosità, il calore emesso non varia. Cionondimeno, abbassare la luminosità comporta una riduzione nel consumo del combustibile del 50%, mentre aumentarla comporta un aumento del 100%.

Mano che blocca

Livello: 5°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 3 m

Mano che blocca crea una grande mano magica che compare tra l'incantatore e un avversario. Questa mano fluttuante incorporea si muove sempre in modo da frapporsi tra il Mago e l'avversario indipendentemente dai movimenti dell'incantatore o dai tentativi del nemico di aggirarla; tuttavia, la mano non insegue un nemico che arretra. Una *mano che blocca* ha un numero di punti ferita pari al valore massimo dell'incantatore e ha CA 9. Qualunque creatura che pesa 1.000 kg o meno è rallentata a mezza velocità se cerca di superare la mano.

Mano che colpisce

Livello: 8°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo crea un'enorme mano semisolida che può colpire un avversario scelto dall'incantatore ad ogni round. L'attacco colpisce invariabilmente, e la gravità del colpo viene determinata lanciando 1d20 e consultando la tabella seguente.

1d20	Ferite subite
1 o meno	4d6 (e stordito per 3 round)
2-4	3d6 (e stordito per 1 round)
5-8	2d6
9-20	1d6

Se un bersaglio viene attaccato di nuovo mentre è stordito, si sottrae 4 al risultato del dado. Questo riflette l'incapacità del bersaglio stordito di schivare almeno in parte il colpo. È possibile distruggere la *mano che colpisce* con le armi e la magia. Essa ha CA 9 e tanti pf quanti ne ha l'incantatore.

Mano che spinge

Livello: 6°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo funziona come una *mano che blocca*, tranne per il fatto che la *mano che spinge* allontana un avversario. La mano è in grado di spingere via creature che pesano 250 kg o meno. Creature più pesanti, ma che pesano meno di 1.000 kg possono spostarsi solo di 3 m a round e creature che pesano tra i 1.000 e i 4.000 kg si muovono a metà velocità. È possibile distruggere la *mano che spinge* con le armi e la magia. Essa ha CA 9 e tanti pf quanti ne ha l'incantatore.

Mano che stritola

Livello: 9°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo crea un'enorme mano semisolida che può afferrare e stritolare un avversario scelto dall'incantatore ad ogni round. L'attacco colpisce sempre e la gravità del colpo dipende dalla durata dello stritolamento. Il bersaglio subisce 1d10 pf per round, fino a un massimo di 20d10 pf. È possibile distruggere la *mano che stritola* con le armi e la magia. Essa ha CA 9 e tanti pf quanti ne ha l'incantatore.

Mano che trattiene

Livello: 7°

Durata: 1 round per livello

Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo crea un'enorme mano semisolida che può agire come una barriera protettiva per l'incantatore o afferrare una creatura e trattenerla sul posto. La mano può raggiungere i 3 metri di lunghezza e può essere usata per bloccare completamente una creatura fino a mezza tonnellata di peso. La mano può inoltre essere usata per rallentare una creatura fino a due tonnellate di peso in modo che il suo movimento sia ridotto a 3 metri per round. Le creature fino a otto

tonnellate di peso possono essere rallentate in modo che il loro movimento sia ridotto a metà. È possibile distruggere la *mano che trattiene* con le armi e la magia. Essa ha CA 9 e tanti pf quanti ne ha l'incantatore.

Mano invisibile

Livello: 1°

Durata: istantanea

Gittata: 3 m più 1,5 m per livello

L'incantatore crea una mano invisibile che può infastidire una creatura o spingere un piccolo oggetto. Se usato su un oggetto, esso può essere allontanato dall'incantatore fino a un massimo di 30 cm per livello, purché esso non pesi più di 0,5 kg per livello. Se il Mago ha l'iniziativa, l'incantesimo può anche essere usato per distrarre o sbilanciare un avversario il cui peso non ecceda 25 kg per livello; il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi con bonus +4 per negare l'effetto e, se lo fallisce, perde il suo attacco per quel round e subisce una penalità -2 ai tiri salvezza successivi. La mano invisibile può anche essere usata per stratonare l'arma di un avversario; in questo caso un tiro salvezza fallito (senza bonus) comporta una penalità -2 ai tiri per colpire per quel round.

Messaggio

Livello: 1°

Durata: 1 round più 1 round ogni 2 livelli

Gittata: 18 m più 3 m per livello

Questo incantesimo conferisce all'incantatore l'abilità di sussurrare alcune parole a distanza e ricevere allo stesso modo una risposta. L'incantatore punta il dito sulla creatura verso la quale desidera inviare il *messaggio*; è necessario vedere direttamente il bersaglio senza che si frappongano barriere.

Le parole sussurate vengono udite solo dal bersaglio, che può rispondere e venire udito a sua volta dall'incantatore, purché la durata dell'incantesimo non sia finita. Questa magia trasmette i suoni, ma non i significati e non permette quindi di superare eventuali barriere linguistiche.

Metamorfosi funesta

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: 18 m

Con questo incantesimo è possibile trasformare una creatura vivente in un esemplare generico di un'altra specie (*metamorfosi* non può essere usato per riprodurre una creatura specifica). Se non è consenziente, il soggetto può fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto. L'incantesimo non può trasformare il soggetto in una creatura con più del doppio dei dadi vita. Nella nuova forma, il soggetto manterrà gli stessi punti ferita dell'originale, ma per tutto il resto, inclusi gli attributi mentali, sarà come la nuova creatura, di cui avrà gli istinti, l'allineamento, le conoscenze, le preferenze ecc.

Metamorfosi assoluta

Livello: 8°

Durata: variabile

Gittata: 1,5 m per livello

Questo incantesimo funziona come *metamorfosi funesta*, ma può trasformare le creature in oggetti e viceversa (le creature non consenzienti possono fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto). La durata dell'incantesimo dipende da quanto la nuova forma è diversa dall'originale (secondo i parametri nella tabella che segue) e viene determinata con esattezza dal Signore dei Labirinti.

Le trasformazioni tra un regno della natura a un altro durano al massimo alcune ore; quelle tra elementi correlati (come un pezzo di pelliccia di lupo in un lupo) sono permanenti, a meno che non siano dissolte da *dispersione della magia*. I cambiamenti che rientrano in più categorie tendono a durare meno. Le creature e gli oggetti trasformati emanano un'aura magica e risultano positivi a *individuazione della magia*.

Possibili cambiamenti

Regno (animale, vegetale, minerale)

Classe (mammiferi, funghi, metalli, ecc.)

Taglia (simile, molto più grande o più piccolo)

Correlazione (ramo per albero, pelliccia per lupo ecc.)

Forma generale (forme simili, funzioni simili)

Forma particolare (forme simili, funzioni simili)

Intelligenza (simile, più intelligente o meno intelligente)

Questo incantesimo può inoltre essere utilizzato per duplicare *carne in pietra*, *pietra in carne* e altri incantesimi che alterano la materia. Quando *metamorfosi assoluta* viene lanciato per duplicare gli effetti di *carne in pietra*, il tiro salvezza del bersaglio subisce una penalità -4.

Morte apparente

Livello: 3°

Durata: 6 round più 1 round per livello

Gittata: tocco

L'incantatore induce in sé stesso, o in una creatura consenziente, uno stato di paralisi totale che sembra identico alla morte, anche in caso di esame approfondito. Una creatura sotto l'effetto di questo incantesimo è cosciente e può sentire suoni e odori, ma non si può muovere ed è completamente priva di percezioni tattili; se il corpo viene danneggiato, non percepirà alcun fastidio, né avrà alcuna reazione fisica. Tutto il danno inflitto a una creatura in questo stato viene ridotto del 50%; i veleni e gli attacchi che paralizzano o prosciugano l'energia sono inefficaci; tuttavia, se un veleno mantiene la sua efficacia anche dopo che l'incantesimo finisce, esso avrà effetto sulla creatura. L'incantatore può annullare l'incantesimo prima della sua scadenza, ma è necessario un round prima che il corpo possa riprendere le sue normali funzioni vitali.

Movimenti da ragno

Livello: 1°

Durata: 1 round più 1 round per livello

Gittata: tocco

Il soggetto di questa magia può arrampicarsi e spostarsi su superfici verticali, può persino spostarsi lungo i soffitti così come fanno i ragni. La creatura deve avere mani libere per potersi arrampicare in questo modo. Una creatura sotto l'effetto di questa magia non può lanciare incantesimi. Se l'incantesimo viene usato su di un bersaglio diverso dall'incantatore è necessario il tocco e non è concesso un tiro salvezza in nessun caso.

Muovere il terreno

Livello: 6°

Durata: 6 turni

Gittata: 72 m

L'incantatore può muovere lentamente un volume di circa 1.000 metri cubi di terriccio o sabbia per turno (l'equivalente di un solido con base quadrata di 18 m e 3 m di profondità), creando terrapieni, fossati o gallerie. La pietra solida e i grandi massi non possono essere mossi da questo incantesimo.

Muro di ferro

Livello: 5°

Durata: permanente

Gittata: 1,5 m per livello

Mediante questo incantesimo, l'incantatore può creare un muro liscio e verticale di solido ferro. Il muro si salda con le strutture pre-esistenti, se la sua estensione è sufficiente. Il muro non può essere evocato nello stesso spazio occupato da una creatura o da un altro oggetto. Se il muro non è sostenuto da un'altra struttura, c'è una probabilità del 50% che cada in una delle due possibili direzioni, schiacciando chi si trova sotto. Un *muro di ferro* ha uno spessore di mezzo centimetro per livello e copre un'area quadrata di 1,5 m di lato per livello; è possibile raddoppiare l'area se si dimezza lo spessore. Il ferro del muro è soggetto alla ruggine e può essere perforato o intaccato da altri fenomeni naturali.

Muro di forza

Livello: 5°

Durata: 1 turno più 1 round per livello

Gittata: 9 m

Questa magia crea un muro di forza invisibile. Il muro è immobile ed è immune a qualsiasi tipo di danno; resiste anche a *dispersione della magia*, ma *disintegrazione* lo distrugge immediatamente così come una *verga della cancellazione*. Il muro blocca in entrambe le direzioni il soffio dei draghi, le armi da lancio, gli incantesimi e gli attacchi basati su fuoco ed elettricità. L'incantatore può creare una sfera o una semisfera di 0,5 m di diametro per livello.

Muro di fuoco

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: 18 m

Una cortina semisolida di fiamme magiche appare e persiste per la durata dell'incantesimo. Il *muro di fuoco* può arrivare a occupare un'area di circa 100 metri quadri (equivalente a 36 quadretti di 1,5 m). La cortina, alta 3 m, può essere disposta come l'incantatore desidera (anche a formare un cerchio).

La cortina non può essere attraversata da creature con meno di 4 DV. Quelle con più di quattro dadi vita subiscono 2d6 ferite quando l'attraversano. Il *muro di fuoco* infligge ferite doppie ai non morti e alle creature del freddo (draghi bianchi, giganti del ghiaccio e simili). La cortina di fiamme non può essere creata dove si trovano già degli oggetti o delle creature.

Muro di ghiaccio

Livello: 4°
Durata: 12 turni
Gittata: 36 m

Una cortina semisolida di brina magica appare e persiste per la durata dell'incantesimo. Il *muro di ghiaccio* può arrivare a occupare un'area di circa 100 metri quadri (equivalente a 36 quadretti di 1,5 m). La cortina, alta 3 m, può essere disposta come l'incantatore desidera (anche a formare un cerchio).

La cortina non può essere attraversata da creature con meno di 4 DV. Quelle con più di quattro dadi vita subiscono 2d6 ferite quando l'attraversano. Il *muro di ghiaccio* infligge ferite doppie alle creature del fuoco (draghi rossi, mastini infernali, chimere e simili). La cortina di brina non può essere creata dove si trovano già degli oggetti o delle creature.

Muro di pietra

Livello: 5°
Durata: vedi sotto
Gittata: 18 m

L'incantatore fa comparire una massa di pietra sagomata a suo piacimento per un volume massimo di circa 80 metri cubi (equivalente a tre cubi di spigolo 3 m). Il muro permane finché non viene dissolto da *dispersione della magia*, ma può essere demolito o intaccato da fattori ambientali. Il muro non può essere evocato dove si trovano già oggetti o creature e deve poggiare su una superficie solida.

Nube incendiaria

Livello: 8°
Durata: 4 round più 1d6 round
Gittata: 9 m

Una *nube incendiaria* crea una nuvola di fumo e tizzoni ardenti che oscura completamente la vista. La nube ha un diametro di 6 m ed è alta 3 m. Dopo 3 round, i tizzoni ardenti iniziano a infliggere ferite a chi si trova avvolto nel fumo.

Inizialmente, le ferite inflitte sono pari a metà dei pf totali dell'incantatore; nel quarto round il calore raggiunge il picco e le ferite sono pari ai pf dell'incantatore; nel quinto round le ferite si riducono di nuovo a metà dei pf dell'incantatore, mentre nei round successivi la nube non infliggerà ferite e oscurerà solo la vista. Tutte le creature all'interno della nube hanno diritto a un tiro salvezza contro incantesimi nel terzo round; se il tiro ha successo, le ferite inflitte vengono dimezzate per tutta la durata dell'incantesimo. Se il tiro salvezza fallisce, può essere ritentato nel quarto e nel quinto round per ridurre le ferite da quel momento in poi.

Nube maleodorante

Livello: 2°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 9 m

Nube maleodorante crea una fumana torbida e giallastra, che riempie un volume cubico di spigolo 6 m. Le creature viventi all'interno sono sopraffatte dalla nausea e non sono in grado di attaccare o di compiere altre azioni al di fuori del movimento. Questa condizione persiste finché le creature rimangono dentro la nube e per 1d4+1 round dopo che sono uscite. Una creatura che lascia la nube può tentare un tiro salvezza contro il veleno per non dover subire i round addizionali di nausea.

Nube mortale

Livello: 5°
Durata: 6 turni
Gittata: 6 m

Questo incantesimo genera una nube del diametro di 9 m di vapori verdastrici e velenosi. La nebbia emana dall'incantatore e si allontana a una velocità di 6 m per round, scivolando sul terreno. Poiché i vapori sono più pesanti dell'aria, tendono a depositarsi nelle depressioni, filtrando anche attraverso buche e crepe. La nebbia non può tuttavia penetrare nei liquidi, né l'incantesimo può essere lanciato sott'acqua.

I vapori uccidono qualunque creatura vivente di 4 DV o meno che fallisca un tiro salvezza contro veleno. Un nuovo tiro salvezza è richiesto per ogni round di permanenza nella nube. Le creature viventi con 5 DV o più subiscono 1 ferita per round. I non morti e le creature immuni al veleno non subiscono alcun effetto. Trattenere il respiro all'interno della *nube mortale* non ne nega gli effetti.

Occhio dello stregone

Livello: 4°
Durata: 6 turni
Gittata: 72 m

L'incantatore crea un sensore magico simile a un bulbo oculare invisibile, che trasmette alla sua mente tutto ciò che vede. L'*occhio dello stregone* ha l'infravisione a 18 m e fluttua a una velocità di 24 m per turno. Il sensore può muoversi in qualsiasi direzione fintanto che dura l'incantesimo. Le barriere solide bloccano il suo passaggio, ma può infilarsi attraverso buchi o fessure molto strette.

Oro degli sciocchi

Livello: 2°

Durata: 6 turni per livello

Gittata: 3 m

L'incantatore può trasmutare circa 250 kg per livello di rame o ottone in oro puro. Questo metallo può essere sotto forma di monete, gioielli oggetti artistici ecc. Le creature che maneggiano questo oro falso possono accorgersi dell'inganno se riescono in una prova di Intelligenza; la prova subisce una penalità -1 per ogni livello dell'incantatore. Pertanto, se un negoziante ha Int 12 e l'incantatore è di 5° livello, è necessario un tiro di 7 o meno per individuare la natura falsa dell'oro. Se il metallo trasmutato viene in contatto con del ferro c'è una probabilità del 20% che esso torni al suo aspetto originale.

Palla di fuoco

Livello: 3°

Durata: istantanea

Gittata: 72 m

Questo incantesimo produce un proiettile ardente che deflagra con un rumore sordo e infligge 1d6 ferite da fuoco per livello dell'incantatore ad ogni creatura entro 6 m. L'incantatore punta il dito e determina il punto (entro la gittata) in cui la palla di fuoco esploderà. Il proiettile ardente (una sferetta delle dimensioni di una grossa perla) parte dal dito puntato ed esplode nel punto designato, a meno che non colpisca prima un ostacolo materiale o una barriera solida, nel qual caso si verifica una deflagrazione anticipata.

La *palla di fuoco* incendia i combustibili e può danneggiare gli oggetti nell'area di effetto. Può anche fondere metalli con basso punto di fusione, tipo piombo, oro, rame, argento e bronzo. Se il danno causato a una barriera interposta è sufficiente a incenerirla, la *palla di fuoco* avrà effetto oltre l'ostacolo, altrimenti gli effetti si arresteranno. Tutte le creature nell'area di effetto dell'esplosione possono tentare un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro salvezza ha successo, le ferite sono dimezzate.

Palla di fuoco a scoppio ritardato

Livello: 7°

Durata: vedi sotto

Gittata: 30 m più 3 m per livello

Per molti aspetti questo incantesimo è uguale a *palla di fuoco*, ma l'incantatore può fare esplodere il proiettile ardente fino a 5 round dopo che è stato lanciato. La *palla di fuoco a scoppio ritardato* infligge 1d6+1 ferite per livello dell'incantatore.

Paragnosi

Livello: 2°

Durata: 12 turni

Gittata: 18 m

L'incantatore può scegliere una direzione e focalizzare la sua concentrazione per 1 turno. A questo punto, egli può percepire i pensieri di tutte le creature entro 18 m. L'incantatore comprende il significato di tutti i pensieri di una creatura, anche se questa non parla la sua lingua. Tuttavia, se più creature sono nel raggio dell'incantesimo, l'incantatore

deve impiegare un turno addizionale per selezionare i pensieri di una creatura specifica, altrimenti la percezione è confusa e indecifrabile. La *paragnosi* viene bloccata da una lastra di piombo o da un muro di pietra.

Parlare in altre lingue

Livello: 3° (invertibile)

Durata: 1 round per livello

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo è identico all'omonimo incantesimo di 4° livello dei chierici, tranne che per la durata.

Passaparete

Livello: 5°

Durata: 3 turni

Gittata: 9 m

L'incantatore crea un passaggio attraverso un muro di legno, mattoni o pietra, ma non attraverso il metallo o altri materiali più duri. Il passaggio è lungo 3 m e ha un diametro di 1,5 m. Questo incantesimo è soggetto a *dispersione della magia*. Se qualcuno si trova dentro il passaggio quando questo viene dissolto, viene espulso senza danno.

Paura arcana

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Un cono invisibile di terrore (lungo 18 m, largo 1,5 m all'origine e con 9 m di diametro nella parte terminale) infonde panico nelle creature al suo interno, facendole fuggire a meno che non riescano in un tiro salvezza contro incantesimi. C'è una probabilità del 60%, -5% per livello della vittima, che una creatura terrorizzata lasci cadere ciò che ha in mano quando inizia a scappare. Le vittime fuggono al massimo della loro velocità per un numero di round pari al livello dell'incantatore.

Permanenza

Livello: 8°

Durata: permanente

Gittata: vedi sotto

Questa magia rende alcuni altri incantesimi permanenti. L'incantatore può rendere permanenti su sé stesso i seguenti incantesimi: *comprensione dei linguaggi*, *individuazione del male*, *individuazione della magia*, *infravisione*, *lettura della magia*, *protezione dalle armi da lancio* e *servitore inosservato*. Viene lanciato per primo l'incantesimo desiderato seguito da *permanenza*; questi incantesimi non possono essere lanciati su altre persone. Questa applicazione di permanenza può essere dissolta con una *dispersione della magia* solo da un Mago di livello più alto. Lanciare questo incantesimo costa al Mago la perdita di un punto di Con. Oltre all'uso personale, *permanenza* può anche rendere le seguenti magie lanciate su altre creature od oggetti permanenti: *bocca magica*, *ingrandire oggetti o creature*, *invisibilità*, *muro di forza*, *muro di fuoco*, *nube maleodorante*, *ragnatela*, *sfera prismatica*. Questa seconda applicazione può essere annullata con *dispersione della magia*.

Pietra in carne

Livello: 6° (invertibile)
 Durata: permanente
 Gittata: 36 m

Questo incantesimo fa tornare normale una creatura pietrificata di qualsiasi dimensione (abiti ed equipaggiamento compresi). L'inverso di questo incantesimo, *carne in pietra*, trasforma in pietra una creatura che fallisce un tiro salvezza contro pietrificazione.

Pietra in fango

Livello: 5° (invertibile)
 Durata: 3d6 giorni
 Gittata: 36 m

Questo incantesimo trasforma in fango uno strato di roccia profondo fino a 3 metri in un quadrato di 6 m. Qualsiasi creatura sommersa dal fango ha il movimento ridotto del 90% e rischia la morte per soffocamento.

L'inverso di questo incantesimo, *fango in pietra*, cambia la stessa quantità di melma o terriccio umido in solida roccia, possibilmente intrappolando le creature nell'area d'effetto.

Pirotecnica

Livello: 2°
 Durata: vedi sotto
 Gittata: 36 m

Questo incantesimo è identico all'omonimo incantesimo di 3° livello dei druidi, tranne che per la gittata.

Porta dimensionale

Livello: 4°
 Durata: 1 round
 Gittata: 3 m

L'incantatore teletrasporta immediatamente sé stesso o un'altra creatura dalla sua posizione attuale a un'altra entro 108 m. Il soggetto arriva esattamente nel posto desiderato (se questo è noto all'incantatore). Un luogo ignoto o nascosto può essere specificato dall'incantatore in termini di direzione e distanza (ad esempio, 30 m a sud e 6 m in alto). Se il punto di arrivo è occupato da un corpo solido di qualsiasi tipo, però, l'incantesimo fallisce. Se la creatura non è consenziente, può provare un tiro salvezza per evitare l'incantesimo.

Porta in fase

Livello: 7°
 Durata: un utilizzo per ogni 2 livelli
 Gittata: tocco

Questo incantesimo crea un passaggio extradimensionale attraverso pareti di legno, pietra o mattoni, ma non di altri materiali (come il metallo o il cristallo). Il passaggio è lungo fino a 3 m e ha un diametro massimo di 1,5 m. La *porta in fase* è invisibile e inaccessibile a tutte le creature ad eccezione dell'incantatore (escluse quelle che la usano per sua volontà).

L'incantatore scompare quando entra nel passaggio e riappare quando ne esce. Se lo desidera, l'incantatore può permettere di usare la *porta in fase* a un'altra creatura di dimensioni umane o più piccola (spendendo un utilizzo dell'incantesimo).

Il passaggio non può essere attraversato dalla luce, dal suono o dagli incantesimi. Questo incantesimo è soggetto a *dispersione della magia*. Chiunque si trovi dentro il passaggio quando scompare viene espulso senza danno.

Portale

Livello: 9°
 Durata: vedi sotto
 Gittata: 9 m

Lanciare un incantesimo *portale* ha due effetti. In primo luogo, crea una connessione interdimensionale tra il piano di esistenza dell'incantatore e un'altra dimensione, permettendo di viaggiare tra questi due piani in entrambe le direzioni. Secondo, l'incantatore può convocare un particolare individuo o creatura attraverso il portale. L'invocatore deve pronunciare il nome della creatura, che può essere una qualunque entità demoniaca o ultraterrena o anche una divinità, che desidera che passi attraverso il portale. Le divinità molto probabilmente invieranno un loro rappresentante invece di attraversare il portale personalmente. In ogni caso, una qualche creatura arriverà sicuramente e il suo comportamento dipenderà dalle circostanze, considerando anche fattori come l'allineamento dell'incantatore e la natura della creatura stessa. Esiste una probabilità che la creatura torni immediatamente indietro attraverso il portale; tale probabilità è del 20% se la ragione per cui è stata convocata è banale e del 15% se è poco importante. La probabilità diventa minima (01%) se non solo la situazione è importante, ma può anche essere gestita facilmente, mentre sale fino a un massimo di 50% se la situazione è pericolosa o la creatura è irritata di essere stata convocata. Il Signore dei Labirinti deve valutare con la massima attenzione tutti i fattori in gioco. Le creature caotiche tenderanno a tradire chi le ha convocate se ne avranno la possibilità; in generale le creature chiamate avranno le loro motivazioni, che influenzeranno le loro azioni. È importante ribadire che le creature convocate non sono in nessun caso controllate da che le ha chiamate.

Potere illusorio

Livello: 2°
 Durata: vedi sotto
 Gittata: 72 m

Finché l'incantatore mantiene la concentrazione, può creare un'illusione passiva o attiva entro un cubo di 6 metri. Un'illusione passiva scomparirà se toccata da una creatura. Un'illusione attiva, come un mostro che si batte per finta (senza mai colpire), dovrà essere colpita per sparire (CA 9). In entrambi i casi, chiunque riuscirà in un tiro salvezza contro incantesimi noterà l'irrealtà di tutto ciò che è stato creato con *potere illusorio*. L'incantatore non può fare altro mentre si concentra su questo incantesimo.

Proiezione astrale

Livello: 9°
 Durata: vedi sotto
 Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 7° livello dei chierici.

Protezione dal male

Livello: 1°
Durata: 12 turni
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 1° livello dei chierici.

Protezione dalle armi da lancio

Livello: 3°
Durata: 12 turni
Gittata: l'incantatore

Quando è sotto gli effetti di questo incantesimo, il soggetto è completamente immune alle ferite causate dalle armi da lancio non magiche. Solo l'incantatore riceve tale protezione, che esclude proiettili di grandi dimensioni (come i massi lanciati da catapulte o giganti) e quelli magici.

Raggio dell'indebolimento

Livello: 2°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 3 m più 1,5 m per livello

Questo incantesimo genera un raggio luminoso dalla mano dell'incantatore che colpisce automaticamente un bersaglio, a meno che questi non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. Il punteggio di Forza della vittima è temporaneamente dimezzato, con tutte le penalità che ne conseguono.

Ragnatela

Livello: 2°
Durata: 48 turni
Gittata: 3 m

Questo incantesimo crea una massa di filamenti spessi, resistenti e appiccicosi. Le creature intrappolate nella *ragnatela* vengono rallentate dalle fibre collose: non possono muoversi normalmente, ma possono solo cercare di liberarsi. Le creature con For 18 o meno possono liberarsi in 2d4 turni, mentre le creature con forza sovrumana o magica possono liberarsi in 1d4 turni. La massa dei filamenti è infiammabile. Tutte le creature all'interno della *ragnatela* in fiamme subiscono 1d6 ferite da fuoco per 2 round consecutivi, dopodiché (se sono sopravvissute) sono libere.

Regressione mentale

Livello: 5°
Durata: permanente
Gittata: 72 m

Il soggetto deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità -4 o diviene mentalmente incapace, perdendo la capacità di parlare, lanciare incantesimi, comprendere discorsi o comunicare in maniera coerente. Il soggetto resta in questo stato finché *dispersione della magia* non viene usato per cancellare gli effetti dell'incantesimo.

Reincarnazione

Livello: 6°
Durata: permanente
Gittata: tocco

Con *reincarnazione*, l'incantatore fa tornare in vita un personaggio, creandogli di fatto un nuovo corpo. Siccome il personaggio tornerà in vita in un nuovo corpo, questo sarà perfettamente sano indipendentemente dalle condizioni del suo cadavere. Finché una piccola parte del corpo originale esisterà, esso potrà reincarnarsi. La magia dell'incantesimo crea un corpo di giovane adulto. Per determinare il tipo di reincarnazione, occorre tirare il dado nella tabella seguente.

1d10	Razza	Caotico	Neutrale	Legale
1	Elfo	Bugbear	Gorilla albino	Molosso instabile
2	Gnomo	Gnoll	Babbuino superiore	Gnomo
3	Halfling	Goblin	Centauro	Cavemicolo
4	½elfo	Hobgoblin	Uomo lucertola	Pegaso
5	½orchetto	Coboldo	Folletto	Roc (normale)
6	Nano	Minotauro	Orso mannaro	Unicorno
7	Umano	Orco		
8	Creatura	Orchetto		
9-10	Stessa razza			

Se il risultato sulla tabella indica la reincarnazione in una razza, occorre lanciare 1d6 per determinare il livello del nuovo personaggio (il livello non può superare quello originario). Se il risultato indica che il personaggio si è reincarnato in una creatura (8 su 1d10), bisogna ritirare sulla colonna corrispondente all'allineamento originale del personaggio per determinarla. Il Signore dei Labirinti può aggiungere altre creature, ma le liste non dovrebbero includere mostri con più di 6 DV o privi di intelletto. Un personaggio reincarnato in una creatura deve continuare l'avventura come tale (o generare un nuovo personaggio per la successiva). Le creature non guadagnano esperienza né avanzano di livello.

Respingere

Livello: 6°
Durata: 1 round ogni 2 livelli
Gittata: 3 m per livello

Viene posto in essere un campo di forza invisibile e mobile che si mantiene a 3 m dall'incantatore in posizione frontale; questo campo impedisce alle creature di avvicinarsi. Ogni essere che tocca il campo viene respinto con un effetto simile a quello dei poli identici di due calamite. La creatura viene respinta di una distanza pari a quella che percorrerebbe normalmente in un round, ma comunque non meno di 9 m. Quando viene respinta, la creatura deve completare per intero il suo movimento anche se esso avviene in una direzione indesiderata.

Resistenza alla magia

Livello: 8°
Durata: 1 turno per livello
Gittata: tocco

L'incantatore può utilizzare questo incantesimo per conferire resistenza agli incantesimi che influenzano la mente. Il bersaglio beneficia di un bonus +8 al tiro salvezza se viene attaccato da magie che ammaliano, comandano, incutono paura o che hanno effetti simili. In caso di magie di controllo estremamente potenti come una *costrizione arcana*, il bonus è ridotto a +5. L'incantatore può proteggere una singola creatura per 1

turno ogni 4 livelli oppure può suddividere la durata tra varie creature.

Respirare sott'acqua

Livello: 3°
Durata: 1 giorno
Gittata: 9 m

Grazie a questo incantesimo, l'incantatore o il soggetto possono respirare sott'acqua. L'incantesimo non priva il soggetto della capacità di respirare l'aria e non migliora la sua capacità di nuotare o di muoversi nell'acqua.

Riparare

Livello: 1°
Durata: permanente
Gittata: 9 m

Riparare aggiusta piccole spaccature o strappi negli oggetti. È in grado di saldare oggetti metallici danneggiati come un anello, una catena, un medaglione o un pugnale sottile purché ci sia una sola spaccatura. Oggetti di ceramica e di legno, anche se rotti in più pezzi, possono essere ricomposti senza lasciare tracce e resi come nuovi. Un buco in un sacco di cuoio o un otre può altresì essere completamente riparato da questo incantesimo. *Riparare* non funziona sugli oggetti magici, comprese verghe, bastoni e bacchette, e non ha alcun effetto sulle creature.

Rune esplosive

Livello: 3°
Durata: vedi sotto
Gittata: tocco

L'incantatore traccia delle rune mistiche su di un libro, una mappa, una pergamena o un oggetto simile, purché presenti delle iscrizioni. Le rune producono un'esplosione di energia quando vengono lette, infliggendo 6d6+6 ferite in un raggio di 3 m. Il lettore subisce le ferite in pieno senza tiro salvezza; tutte le altre creature nell'area hanno diritto a un tiro salvezza per dimezzare le ferite. L'oggetto su cui erano iscritte le rune viene distrutto a meno che non sia resistente al fuoco. L'incantatore e altre creature da lui designate possono liberamente leggere il testo protetto senza far scattare le rune. L'incantatore può rimuovere le rune quando vuole, ma un'altra creatura deve usare un incantesimo *dispersione della magia*. Un Mago ha una probabilità del 5% per livello di individuare le rune, mentre un Ladro ha una probabilità di appena l'1% per livello.

Le rune sono permanenti finché non scattano.

Saltare

Livello: 1°
Durata: 1 turno
Gittata: tocco

Tramite questo incantesimo, l'incantatore può spiccare un balzo verso l'alto di 3 m, uno indietro di 3 m o uno in avanti di 9 m (raggiungendo un'altezza, nel punto più alto della traiettoria, pari 1 m per ogni 3 m saltati in avanti). Il Mago può saltare una volta durante tutta la durata dell'incantesimo e può spiccare un salto aggiuntivo per ogni 3 livelli in più (2 salti al 4° livello, 3 al 7° livello, 4 al 10° livello ecc.). Si noti che la durata

rimane costante indipendentemente dal numero di salti che si possono effettuare.

Scaccia maledizione

Livello: 4° (invertibile)
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo funziona come quello omonimo di 3° livello dei chierici.

Scassinare

Livello: 2°
Durata: 1 round
Gittata: 18 m

Questo incantesimo apre a distanza le porte bloccate, sbarrate o chiuse in altro modo. Apre inoltre le porte segrete (se già scoperte), i forzieri e le casse. Una porta o una cassa aperta con questo incantesimo resta sbloccata finché non viene richiusa manualmente, da un meccanismo o magicamente. L'incantesimo non può sollevare serramenti di grosse dimensioni, come cancellate o saracinesche, né ha effetto su corde, liane, e simili.

Scavare

Livello: 4°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 9 m

Questa variante meno potente di *muovere il terreno* permette all'incantatore di scavare un cubo di terriccio di spigolo 1,5 m ad ogni round. La magia è efficace su terra, fango e sabbia; il materiale scavato viene rimosso e depositato a fianco dallo scavo. È possibile scavare un fosso o un pozzo verticale; in questo secondo caso c'è una probabilità che le pareti del buco crollino a seconda del tipo di terreno: terra 5% per ogni 1,5 m di profondità, fango 55% e sabbia 35%. Qualunque creatura che si avvicini a meno di 1,5 m dall'apertura del buco deve passare una prova di Destrezza per evitare di cadere dentro. Una creatura che si muova velocemente verso l'apertura può tentare un tiro salvezza contro incantesimi per non cadere. Se il buco viene scavato sotto i piedi di una creatura ferma, quest'ultima cadrà automaticamente dentro.

Schermo mentale

Livello: 8°
Durata: 1 giorno
Gittata: 9 m

Il soggetto è protetto da tutte le magie che sondano o influenzano le emozioni e i pensieri. L'incantesimo protegge da ogni tipo di divinazione: chi usa una *sfera di cristallo* può scrutare l'area dove si trova la creatura, ma non la vedrà affatto. Le divinazioni rivolte a una creatura sotto l'effetto di *schermo mentale* falliranno del tutto.

Sciame di meteore

Livello: 9°
Durata: istantaneo
Gittata: 12 m più 3 m per livello

Sciame di meteore è un incantesimo estremamente potente e spettacolare, simile a *palla di fuoco* sotto molti aspetti. Quando viene lanciato, quattro sfere grosse (mezzo metro di diametro) o otto sfere piccole (grandi la metà di quelle grosse) scaturiscono dal palmo della mano dell'incantatore e si dirigono in linea retta verso un punto da lui designato. Le meteore lasciano dietro di sé una scia di scintille infuocate.

Una creatura investita direttamente dal nugolo di sfere subisce 2d4x10 ferite (senza tiro salvezza), altrimenti le sfere grosse esplodono sul terreno, formando un quadrato intorno al punto designato come bersaglio (a 6 m l'una dall'altra) e infliggendo 1d4x10 ferite con un'area di effetto di 9 m ciascuna (le aree si sovrappongono parzialmente). Le sfere piccole si dispongono in una forma ottagonale e infliggono ognuna 5d4 ferite in un raggio di 4,5 m. Le creature colte nell'area delle esplosioni possono fare un tiro salvezza per dimezzare le ferite.

Scolpire la pietra

Livello: 5°
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo può plasmare un blocco di pietra per fargli assumere la forma desiderata dall'incantatore. Il volume massimo plasmabile è pari a mezzo metro cubo per livello. Anche se è possibile realizzare rozzamente forzieri, porte o simili, non è possibile creare dettagli raffinati o meccanismi.

Scrivere

Livello: 1°
Durata: 1 ora per livello
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo permette al Mago di copiare un incantesimo nel proprio libro di magia anche se non è in grado di lanciarlo perché di livello ancora troppo basso. La trascrizione dura 1 ora per livello dell'incantesimo copiato. Durante questo tempo, il Mago è in uno stato di profonda concentrazione e sarà sempre sorpreso se viene attaccato. L'incantatore deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi al termine della trascrizione. Il tiro salvezza subisce una penalità -2 se l'incantesimo trascritto supera di 3 livelli o più quelli già lanciabili dal Mago; *viceversa, se il livello dell'incantesimo eccede di un solo livello quelli lanciabili dal Mago, il tiro salvezza beneficia di un bonus +2. Se il tiro salvezza fallisce, il Mago subisce 1d4 punti di danno per livello dell'incantesimo e lo sforzo lo fa svenire per altrettanti turni.

Scudo

Livello: 1°
Durata: 2 turni
Gittata: l'incantatore

L'incantesimo crea un campo di forza invisibile che protegge l'incantatore. Contro gli attacchi a distanza l'incantatore avrà CA 2; contro tutti gli altri attacchi avrà CA 4.

* = più un -1 ogni livello dopo il terzo: -2 se supera di 4 livello, -3 se supera di 5 e così via

Scudo di fuoco

Livello: 4°
Durata: 2 round più 1 round per livello
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo avvolge l'incantatore in una coltre di fiamme. Qualunque creatura che colpisca l'incantatore con il proprio corpo o con un'arma da mischia infligge ferite normalmente, ma ne subisce il doppio da fuoco o da freddo (vedi sotto). Le fiamme dell'incantesimo non fanno alcun male al Mago o a chiunque non abbia intenzioni ostili nei suoi confronti, ed emettono circa metà della luce di una lanterna (raggio di 1,5 m). Ci sono due varianti di questo incantesimo e gli effetti specifici vengono decisi al momento del lancio:

Scudo caldo: Le fiamme sono calde al contatto. L'incantatore riceve un bonus +2 ai tiri salvezza contro gli attacchi basati sul freddo, subendo metà danno in caso di fallimento e nessun danno in caso di successo. Gli attacchi basati sul fuoco, invece, gli infliggono il doppio delle ferite solo in caso di fallimento del tiro salvezza.

Scudo freddo: Le fiamme sono fredde al contatto. L'incantatore riceve un bonus +2 ai tiri salvezza contro gli attacchi basati sul fuoco, subendo metà danno in caso di fallimento e nessun danno in caso di successo. Gli attacchi basati sul freddo, invece, gli infliggono il doppio delle ferite solo in caso di fallimento del tiro salvezza.

Servitore inosservato

Livello: 1°
Durata: 6 turni più 1 turno per livello
Gittata: l'incantatore

Un *servitore inosservato* è un'entità di forza magica invisibile, senza forma e priva di mente, che compie semplici azioni a comando dell'incantatore. Può andare a prendere degli oggetti, aprire porte non bloccate, coperchi e cassetti, spostare sedie, pulire e rammendare. Può sollevare fino a 10 kg di peso o trascinare fino a 20 kg. Non può essere attaccato né ucciso, ma solo dissolto da *dispersione della magia*.

Sfera congelante

Livello: 6°
Durata: vedi sotto
Gittata: vedi sotto

Sfera congelante può produrre uno dei seguenti effetti a scelta dell'incantatore.

- Una sferetta gelida si forma sulla punta delle dita dell'incantatore e può essere scagliata a mano (gittata 27 m). Il proiettile esplode in un'area di raggio 3 m, infliggendo 4d6 ferite da freddo (dimezzabili con un tiro salvezza) a tutte le creature nell'area. La sferetta può anche essere trattenuta o posata per terra per un effetto ritardato; in questo caso esploderà al massimo dopo un round per livello dell'incantatore.
- La sferetta gelida può essere lanciata in uno specchio d'acqua o simili. Il liquido viene congelato fino a una profondità di 18 cm in un'area quadrata di 10 m di lato per livello; il ghiaccio dura 1 un round per livello.

- Invece di una sferetta lanciabile, l'incantesimo può creare un raggio congelante che colpisce un bersaglio fino a una distanza di 3 m per livello, infliggendo 4 ferite da freddo per livello. Un tiro salvezza contro incantesimi permette di schivare il raggio e di evitare completamente l'effetto.

Sfera prismatica

Livello: 9°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: l'incantatore

L'incantatore evoca una sfera scintillante di luce colorata, che lo circonda e lo nasconde alla vista di chi si trova all'esterno. La sfera, che brilla di tutti i colori dello spettro visibile, offre protezione da ogni forma di attacco. Inoltre la sfera acceca per 2d4 turni tutte le creature con meno di 8 DV che la guardano.

L'incantatore può entrare e uscire dalla *sfera prismatica* (che ha un diametro di 6 m) e toccarla senza danno. La sfera blocca ogni tentativo di intrusione da parte di qualsiasi cosa (compresi gli incantesimi). Altre creature che cercano di attaccare l'incantatore o di attraversare la sfera subiranno gli effetti dei singoli colori, uno dopo l'altro.

La *sfera prismatica* ha comunemente una forma semisferica, poiché la metà inferiore non si forma nel pavimento sotto i piedi dell'incantatore quando questi lancia l'incantesimo.

Simbolo arcano

Livello: 8°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

Questo incantesimo permette all'incantatore di inscrivere su una superficie o nell'aria una potente e pericolosa runa magica. Ci sono otto tipi di *simbolo arcano*, ognuno dei quali ha un effetto diverso. I simboli si attivano quando sono letti, toccati o oltrepassati nel caso siano iscritti su una porta o in un corridoio. L'unico modo per identificare un simbolo è leggerlo, scatenandone l'effetto. I tipi di *simbolo arcano* sono descritti qui sotto.

Simbolo del conflitto: le creature che vedono il simbolo litigano per 5d4 round. Se di allineamenti diversi, combattono per 2d4 round.

Simbolo della disperazione: le creature che vedono questo simbolo scappano, evitano il combattimento e tendono ad arrendersi per 3d4 turni.

Simbolo del dolore: le creature affette soffrono di dolori lancinanti, che provocano una penalità -4 agli attacchi e di -2 alla Destrezza. Questo effetto dura 2d10 turni.

Simbolo della morte: il simbolo uccide una creatura con 80 pf o meno.

Simbolo della paura: le creature che vedono questo simbolo subiscono gli effetti di un incantesimo *incuti paura* (penalità -4 al tiro salvezza).

Simbolo della pazzia: il simbolo fa impazzire (come *confusione*, ma con effetto permanente) una o più creature per un totale di 120 pf o meno (solo *guarigione*, *desiderio* o *ristorare* possono rimuovere la pazzia).

Simbolo del sonno: le creature con 8 DV o meno che vedono questo simbolo cadono in un sonno catatonico per 1d12+4 turni (non possono essere svegliate normalmente).

Simbolo dello stordimento: il simbolo stordisce una o più creature per un totale di 160 pf o meno, rendendole incapaci di agire e di tenere in mano qualsiasi oggetto per 3d4 round.

Simulacro

Livello: 7°

Durata: permanente

Gittata: tocco

Questo incantesimo crea un duplicato solido di qualsiasi creatura. L'incantesimo è lanciato su di una scultura grezza di neve o ghiaccio, in cui è stata messa una parte anche minima della creatura (capelli, unghie o simili). Il *simulacro* apparirà identico all'originale, ma avrà solo metà dei suoi punti ferita. La magia dell'incantesimo gli conferirà la conoscenza generica del passato dell'originale, ma il *simulacro* ricorderà i particolari importanti solo nel 30% dei casi.

Il *simulacro* rimane sempre sotto il completo controllo di chi l'ha creato. Non esiste un legame telepatico tra il duplicato e l'incantatore, quindi il comando dovrà essere esercitato a voce. Il duplicato non ha le abilità speciali dell'originale, non può avanzare di livello o acquisire nuovi poteri. Se *reincarnazione* viene lanciato su un *simulacro*, questo ottiene fino al 65% (35+1d3x10) della memoria e fino al 40% (1d4x10) delle abilità di classe (livello) dell'originale.

Se ridotto a 0 pf o distrutto in altro modo, il duplicato ritornerà alla sua forma di neve o ghiaccio, sciogliendosi rapidamente.

Colori della sfera prismatica

Colore	Ordine	Effetto del colore	Colore dissolto da...
Rosso	1°	Blocca le armi da lancio normali e infligge 10 ferite da fuoco	<i>Cono di freddo</i>
Arancione	2°	Blocca le armi a distanza magiche e infligge 20 ferite	<i>Folata di vento</i>
Giallo	3°	Blocca il veleno, i gas, la pietrificazione e infligge 40 ferite	<i>Disintegrazione</i>
Verde	4°	Blocca gli attacchi di soffio e avvelena (tiro salvezza contro veleno per non morire)	<i>Passaparete</i>
Blu	5°	Blocca le divinazioni, gli attacchi mentali e pietrifica (tiro salvezza contro pietrificazione nega)	<i>Dardo incantato</i>
Indaco	6°	Blocca tutti gli incantesimi e fa impazzire (tiro salvezza contro incantesimo per evitare <i>confusione</i> permanente)	<i>Luce perpetua</i>
Viola	7°	Spedisce le altre creature in un altro piano dell'esistenza (tiro salvezza contro incantesimi nega)	<i>Dispersione della magia</i>

Un *simulacro* irradia magia e può essere scoperto da *individuazione della magia* e *visione del vero* (che mostra la sua forma grezza).

Sonno

Livello: 1°
Durata: 4d4 turni
Gittata: 72 m

Questo incantesimo fa cadere in un sonno profondo un certo numero di creature con 4+1 DV o meno. L'incantesimo ha effetto su una singola creatura con 4+1 DV oppure su 2d8 DV di creature. I mostri con meno di 1 DV contano come un dado vita e il bonus in pf ai DV viene ignorato (3+2 DV conta come 3 DV). L'incantesimo non può avere un effetto parziale, quindi i DV non sufficienti a far addormentare una creatura sono persi. Le creature con meno DV sono colpite per prime. Le creature addormentate non possono difendersi, e possono essere uccise automaticamente con un singolo colpo sferrato da vicino con qualsiasi arma. Una creatura addormentata può essere svegliata dal dolore, ma non dal rumore. Questo incantesimo non funziona contro i non morti.

Sorsi di furia

Livello: 6°
Durata: 1 round per livello
Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo consente al Mago di bere una pozione dell'*eroismo* o dell'*eroismo superiore* e di riceverne degli effetti amplificati. L'incantatore diventa un combattente selvaggio, fanatico e fortissimo che attacca come un Guerriero di pari livello, effettuando due attacchi al round con un bonus +2 alle ferite; i pf raddoppiano e la CA migliora di 4. Le ferite subite vengono inizialmente scalate dai pf addizionali e, se non li eccedono, svaniscono allo scadere dell'incantesimo. Tuttavia, ogni ulteriore ferita subita oltre ai pf addizionali viene raddoppiata quando l'incantesimo finisce. A causa della furia cieca instillata da questo magia l'incantatore è costretto a continuare a combattere in modo diretto tutti i nemici presenti finché la magia non ha termine.

Sortilegio di morte

Livello: 6°
Durata: istantaneo
Gittata: 72 m

Questo formidabile incantesimo uccide una o più creature con 8 DV o meno in uno spazio cubico di spigolo 18 m. L'incantesimo ha effetto su 4d8 DV di creature, che possono fare un tiro salvezza contro morte. Ad esempio, se il risultato è 20 DV e ci sono cinque creature di 4 DV nell'area d'effetto, potenzialmente potranno morire tutte. Le creature con meno dadi vita sono colpite per prime.

Spada incantata

Livello: 7°
Durata: 1 round per livello
Gittata: 9 m

L'incantatore evoca una lama di energia simile a una spada, che può essere impugnata in combattimento da lui stesso o da

un suo alleato. Chi impugna la *spada incantata* può attaccare con la sua normale capacità o come un Guerriero di livello pari alla metà di quello dell'incantatore. Un lancio di 19 o 20 sul tiro per colpire con la *spada incantata* va sempre a segno, indipendentemente dalla CA del bersaglio.

La spada può colpire le creature immuni alle armi normali o che si trovano in un'altra dimensione. La spada infligge 6d4 ferite. Non può essere attaccata normalmente con armi e incantesimi, ma può essere dissolta da *dispersione della magia*.

Spartire le acque

Livello: 6°
Durata: 6 turni
Gittata: 36 m

Tranne che per la durata e la gittata (notevolmente inferiori) questo incantesimo funziona come l'omonimo incantesimo di 6° livello dei chierici.

Spaventare

Livello: 2°
Durata: 3d4 round
Gittata: 3 m

A meno che non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi, il bersaglio di questo incantesimo viene invaso da un intenso terrore. Una creatura sotto l'effetto di questa magia non combatterà di sua iniziativa e, se attaccata, reagirà con una penalità -1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza. Bersagli con 6 o più DV, chierici, non-morti e creature demoniache e diaboliche sono tutti immuni a questo incantesimo.

Stasi temporale

Livello: 9°
Durata: permanente
Gittata: tocco

Se l'incantatore riesce in un tiro per colpire contro una creatura vivente, questa entra in uno stato di animazione sospesa e smette di invecchiare (le funzioni vitali si interrompono). Questo stato persiste finché l'incantesimo non viene dissolto (da *dispersione della magia* o da effetti magici più potenti). L'incantesimo non permette un tiro salvezza.

Statua

Livello: 7°
Durata: 6 turni per livello
Gittata: tocco

Questo incantesimo trasforma l'incantatore o il soggetto in pietra, insieme a qualsiasi abito o oggetto trasportato, ma senza fargli alcun male. Il soggetto può vedere e percepire suoni e odori, ma non ha bisogno di mangiare o respirare. Il senso del tatto è limitato alle sensazioni percepibili dalla sostanza granitica di cui è composto il corpo del soggetto. Una scheggiatura è paragonabile a un semplice graffio, ma spezzare un braccio della statua equivale a una mutilazione. Il soggetto di *statua* può tornare allo stato normale e ridiventare di pietra tutte le volte che vuole durante la durata dell'incantesimo.

Stretta folgorante

Livello: 1°

Durata: istantanea

Gittata: tocco

L'incantatore deve colpire un avversario per infliggergli 1d8 ferite da elettricità più 1 ferita per livello. L'incantesimo causa danno solo se l'incantatore tocca il nemico, ma non se è quest'ultimo a toccare il Mago.

Suggestione

Livello: 3°

Durata: 6 turni più 6 turni per livello

Gittata: 9 m

L'incantatore può influenzare la creatura bersaglio suggerendole un corso di azioni (il suggerimento è limitato a una frase o due). La vittima ha diritto a un tiro salvezza contro incantesimi per resistere alla suggestione. Il suggerimento deve essere articolato in modo da apparire ragionevole; chiedere a una creatura di compiere azioni palesemente dannose, nega automaticamente l'efficacia di questo incantesimo. Tuttavia, è possibile far credere a una vittima che certe azioni non siano dannose; per esempio si può suggerire di bere una sostanza velenosa dicendo che si tratta in realtà di una bevanda benefica. Le azioni suggerite possono protrarsi per tutta la durata dell'incantesimo, ma se invece si concludono più rapidamente, la magia finisce non appena la vittima finisce di fare ciò che gli era stato richiesto. Una suggestione estremamente ragionevole causa una penalità -1 o -2 al tiro salvezza.

Sparizione

Livello: 7°

Durata: vedi sotto

Gittata: tocco

Lanciando questo incantesimo, il Mago può teletrasportare un oggetto a qualsiasi distanza; altrimenti può far sparire un oggetto nel Piano eterico, nel qual caso esso viene rimpiazzato da un pezzo di pietra con la stessa forma. L'oggetto che viene teletrasportato non può pesare più di 25 kg per livello, né avere un volume superiore a 1 metro cubo. Se *dispersione della magia* viene lanciato con successo sulla pietra che ha rimpiazzato l'oggetto sparito, quest'ultimo torna al suo posto.

Telecinesi

Livello: 5°

Durata: 6 round

Gittata: 36 m

Concentrandosi sull'incantesimo e non compiendo altre azioni, l'incantatore può muovere lentamente creature e cose per un totale di 10 kg per livello a una velocità di 6 m a round. Gli esseri viventi non consenzienti hanno diritto a un tiro salvezza per contrastare l'effetto.

Teletrasporto

Livello: 5°

Durata: istantaneo

Gittata: 3 m

L'incantesimo teletrasporta istantaneamente l'incantatore o una creatura da lui designata a una destinazione precisa, senza limiti di distanza purché sia nella stessa dimensione.

Se *teletrasporto* viene usato su un soggetto non consenziente, l'effetto può essere annullato da un tiro salvezza contro incantesimi. L'incantatore deve avere un'idea chiara del luogo di destinazione. Più chiara è l'immagine mentale e più l'incantesimo funziona con precisione. Per determinare la precisione di *teletrasporto*, bisogna valutare la familiarità dell'incantatore con la destinazione e lanciare 1d100 nella tabella seguente.

Familiarità	Preciso	In alto	In basso
Molto familiare	01-95	96-99	00
Studiato	01-80	81-90	91-00
Visto di rado	01-50	51-75	76-00
Visto una volta	01-30	31-65	66-00

Familiarità: "molto familiare" è un luogo frequentato spesso dall'incantatore; "studiato" è un luogo ben conosciuto o osservato con mezzi magici come una *sfera di cristallo* per almeno un'ora; "visto di rado" è un luogo visitato più volte ma non molto familiare; "visto una volta" è un posto dove l'incantatore è stato di passaggio (o intravisto magicamente).

Preciso: l'incantatore o la creatura appare con precisione nel luogo desiderato.

In alto: l'incantatore o la creatura appare 1d10x3 m sopra la destinazione (con il rischio di cadere). Nel caso in cui la destinazione sia occupata da materia solida, l'incantatore o la creatura sono uccisi istantaneamente.

In basso: l'incantatore o la creatura appaiono sottoterra e sono uccisi istantaneamente.

L'incantatore non può intenzionalmente teletrasportare una creatura dentro la materia solida per ucciderla.

Tempesta di ghiaccio

Livello: 4°

Durata: 1 round

Gittata: 3 m per livello

Questo incantesimo fa piovere per un round enormi chicchi di grandine in un'area di 12 m di diametro, infliggendo 3d10 punti di danno a tutte le creature nell'area. Alternativamente, l'invocatore può scatenare una tempesta di nevischio in un'area di diametro 24 m. Il movimento in questa area è dimezzato e c'è una probabilità del 50% di scivolare e cadere.

Terreno illusorio

Livello: 4°

Durata: vedi sotto

Gittata: 72 m

L'incantatore fa sì che il terreno o l'ambiente entro la gittata dell'incantesimo assuma un aspetto diverso dal normale. L'illusione produce suoni e odori convincenti, ma viene dissolta all'istante dal contatto con una creatura intelligente. L'area influenzata è di 3 metri quadrati per livello.

Tormento spiritico

Livello: 6°

Durata: vedi sotto

Gittata: 3 m più 3 m per livello

Utilizzando il sangue di un demone o di un diavolo, a seconda del tipo di bersaglio, il Mago prepara una potente pergamena che viene utilizzata per torturare un'entità infernale. Questa magia può anche essere utilizzata contro un lich o contro i più potenti tra i vampiri. In ogni caso è necessario conoscere il nome della creatura in questione. Il Mago deve anche procurarsi gemme preziose per un valore complessivo di 100 mo per DV della vittima e le deve frantumare durante il processo di fabbricazione dell'inchiostro utilizzato per la pergamena.

Quando l'incantatore legge la pergamena, l'incantesimo ha effetto sul bersaglio, purché esso si trovi entro la gittata; se essa fallisce un tiro salvezza contro incantesimi, la creatura non può muoversi. Durante il primo turno di lettura la creatura subisce gli effetti di *simbolo del dolore* (vedi). Nel turno successivo la creatura subisce 1d8 ferite a round. Al terzo turno, la creatura è nell'agonia più completa, non può agire in alcun modo e viene bandita nella sua dimensione di origine (il Piano negativo per i non morti) dove rimane imprigionata per 1 anno per livello dell'incantatore; durante questa prigionia, la vittima soffre la tortura di un dolore continuo. Per ovvie ragioni, la vittima di questo incantesimo potrebbe successivamente cercare l'incantatore per vendicarsi. Tuttavia, spesso questo incantesimo viene utilizzato per indebolire una creatura o per estorcergli qualcosa. La magia può venire interrotta dal Mago in qualunque momento prima che la vittima venga bandita.

Anche se il bersaglio passa il tiro salvezza, si sentirà a disagio e l'incantatore sarà protetto dai suoi attacchi come se avesse letto una pergamena di protezione (vedi Sezione 7 del manuale base di LL); c'è una probabilità molto alta che in questo caso il bersaglio decida di fuggire.

Trappola apparente

Livello: 2°

Durata: Permanente

Gittata: 3 m

Questo incantesimo permanente può essere usato per creare la falsa percezione che un oggetto come una piccola scatola, una serratura, una daga ecc., sia protetto da una trappola. Se un Ladro cerca trappole sull'oggetto c'è una probabilità dell'80%-4% per livello che egli abbia l'impressione di trovare la falsa trappola. Se il Ladro tenterà di rimuovere la trappola, potrà perfino arrivare ad avere la falsa impressione di averla rimossa con successo (20% -4% per livello).

Trappola di fuoco

Livello: 4°

Durata: Vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Una *trappola di fuoco* può essere collocata su qualunque oggetto che può essere aperto e chiuso. Quando qualcuno che non sia l'incantatore apre l'oggetto protetto dalla *trappola di fuoco*, essa crea un'esplosione incendiaria in un raggio di 1,5 m intorno all'oggetto. Le fiamme infliggono 1d4 ferite più 1 per livello del Mago; è consentito un tiro salvezza per dimezza-

re il danno. L'oggetto protetto non viene danneggiato dall'esplosione. Un oggetto protetto da questo incantesimo non può essere ulteriormente difeso con *chiavistello magico*, *rune esplosive* o simili. Un incantesimo *scassinare* non può eliminare la *trappola di fuoco*, inoltre essa è difficile da individuare e rimuovere: tutti i tentativi hanno una probabilità di successo dimezzata e, in caso di fallimento, la trappola scatta immediatamente. La durata è permanente fino allo scattare della trappola

Trasformazione

Livello: 9°

Durata: 1 turno per livello

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo permette all'incantatore di assumere la forma di una creatura di qualsiasi tipo (non di una specifica identità), con l'eccezione di creature extraplanari (come i demoni) o semidivine. I punti ferita dell'incantatore non cambiano. Egli guadagna tutte le abilità straordinarie o sovranaturali della forma assunta (attacchi e difese), eccetto quanto si basa direttamente sulle conoscenze o sull'intelletto della creatura, poiché la mente dell'incantatore rimane la stessa. L'incantatore può cambiare forma una volta per turno fintanto che dura l'incantesimo.

Trucco della corda

Livello: 2°

Durata: 2 turni per livello

Gittata: tocco

Questo incantesimo viene lanciato su una corda che può essere lunga da 1,5 m a 9 m. Un capo della corda si solleva in aria finché essa non è interamente perpendicolare al suolo, come se fosse appesa dall'estremità superiore; tale estremità è in effetti fissata a uno spazio extradimensionale nel quale possono entrare fino a cinque creature di dimensioni umane, che risultano completamente invisibili dall'esterno.

Le creature all'interno possono tirare su la corda facendola sparire all'interno dello spazio; altrimenti la corda rimane sospesa a mezz'aria. Solo una persona alla volta si può arrampicare sulla corda. Quando l'incantesimo finisce, tutto ciò che si trova ancora nello spazio extradimensionale cade fuori. Il *trucco della corda* consente anche di arrampicarsi per raggiungere un luogo normale se ci si ferma prima di raggiungere lo spazio extradimensionale.

Velocità

Livello: 3° (invertibile)

Durata: 3 turni

Gittata: 72 m

Questo incantesimo rende più rapidi del normale i movimenti e le azioni. L'incantesimo può avere effetto su un massimo di 24 creature entro un diametro di 18 m. Una creatura sotto l'effetto di *velocità* può fare il doppio degli attacchi, ma non lanciare un secondo incantesimo in un round. Tutti i valori di movimento delle creature velocizzate (compresi volo e nuoto) raddoppiano. Gli effetti di *velocità* non sono cumulativi con nessuna magia simile. Velocità cancella gli effetti di *lentezza*, il suo inverso.

Lentezza, l'inverso di *velocità*, dimezza il movimento e gli attacchi. Anche la capacità di lanciare incantesimi viene influenzata da *lentezza*, quindi un soggetto può lanciare solo un incantesimo ogni due round.

Ventriloquio

Livello: 1°
Durata: 2 turni
Gittata: 18 m

L'incantatore può far scaturire la sua voce da qualsiasi oggetto o creatura entro la gittata dell'incantesimo. *Ventriloquio* non può produrre effetti particolari che l'incantatore non sia capace di realizzare con la sua normale capacità vocale. L'incantatore può cambiare a piacimento la sorgente della sua voce fintanto che dura l'incantesimo.

Verbo che acceca

Livello: 8°
Durata: vedi sotto
Gittata: 1,5 m per livello

L'incantatore pronuncia una parola che causa cecità in una o più creature a sua scelta*, indipendentemente dal fatto che le creature siano in grado di sentire la parola o meno. È possibile accecare creature che abbiano un totale di pf pari a 100. La durata dell'incantesimo dipende dai pf attuali di ciascuna creatura colpita. *nel diametro di 9m

Punti ferita	Durata
50 o meno	1d4+1 turni
51-100	1d4+1 round

Verbo che stordisce

Livello: 7°
Durata: vedi sotto
Gittata: 1,5 m per livello

L'incantatore pronuncia una parola che stordisce una singola creatura da lui designata per 2d4 round, indipendentemente dal fatto che la creatura possa udire la parola o meno. La durata dell'incantesimo dipende dai pf attuali della creatura.

Punti ferita	Durata
30 o meno	4d4 round
31-60	2d4 round
61-90	1d4 round

Le creature che hanno 91 pf o più sono immuni al *verbo che stordisce*. L'incantesimo non permette un tiro salvezza.

Verbo che uccide

Livello: 9°
Durata: permanente
Gittata: 7,5 m per livello

L'incantatore pronuncia una parola che uccide all'istante una o più creature entro un cerchio del diametro di 6 metri, indipendentemente dal fatto che le creature siano in grado di sentire la parola o meno. Questo incantesimo uccide più di una creatura se i bersagli hanno meno di 11 pf, oppure ne uccide una sola con 60 pf o meno.

L'incantatore deve scegliere, quando lancia l'incantesimo, se intende provare a uccidere una singola creatura o più creature. Se più creature sono colpite dall'incantesimo, ne muoiono fino a un totale di 120 pf. Qualsiasi creatura che ha 61 pf o più è immune al *verbo che uccide*. Questo incantesimo non permette un tiro salvezza.

Vetro come acciaio

Livello: 8°
Durata: permanente
Gittata: tocco

Questo incantesimo può dare al vetro la resistenza dell'acciaio, rendendolo pressoché indistruttibile. L'incantesimo ha effetto su un singolo oggetto (una finestra, una bottiglia, una lente) il cui peso non superi i 5 kg per livello dell'incantatore.

Vigilanza e interdizione

Livello: 6°
Durata: 6 turni per livello
Gittata: l'incantatore

Questo potente incantesimo viene principalmente usato per difendere una fortezza. La protezione si estende in una sfera con un diametro di 6 m più 3 m per livello dell'incantatore. L'incantesimo crea i seguenti effetti magici nell'area protetta.

Nebbia: della nebbia riempie tutti i corridoi limitando la visibilità (anche l'infravisione) a 3 m.

Chiavistelli magici: tutte le porte sono sotto l'effetto di *chiavistello magico*.

Ragnatele sulle scale: tutte le scale sono riempite di ragnatele del tutto analoghe a quelle dell'incantesimo *ragnatela*, tranne per il fatto che se vengono bruciate o distrutte si riformano in 10 minuti finché dura l'incantesimo.

Confusione agli incroci: ovunque vi sia una scelta sulla direzione da prendere, per esempio all'intersezione tra due corridoi o quando si apre un passaggio laterale, è presente una forma ridotta dell'incantesimo *confusione* che fa sì che ci sia una probabilità del 50% che gli intrusi credano di andare in una direzione opposta a quella che imboccano veramente.

Porte occultate: una porta per livello dell'incantatore viene coperta da un'illusione e sembra essere un semplice muro.

Infine, l'incantatore può scegliere uno dei seguenti cinque effetti magici.

- *Luci danzanti* in quattro corridoi.
- *Bocca magica* in due luoghi.
- *Nube maleodorante* in due luoghi. I vapori appaiono nelle posizioni desiderate e si riformano in 10 minuti se vengono dispersi, finché dura *vigilanza e interdizione*.
- *Folata di vento* in un corridoio o in una stanza.
- *Suggestione* in un luogo. L'incantatore sceglie un quadrato di 1,5 m e qualunque creatura vi entri o l'attraversi è soggetta all'incantesimo.

L'intera area irradia una forte magia. *Dispersione della magia* se lanciato con successo, rimuove solo uno dei tanti effetti di questo incantesimo.

Volo

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

L'incantatore può volare per un numero di turni uguale al suo livello più 1d6 a una velocità massima di 36 m per round. L'incantatore può variare la sua velocità a piacere e può fluttuare immobile nell'aria. Usare l'incantesimo *volo* richiede tanta concentrazione quanta ne serve per camminare, quindi il

soggetto può attaccare o lanciare incantesimi normalmente. Il soggetto di *volo* non può fare un attacco in picchiata (ma può lasciar cadere oggetti sugli avversari) e non può portare su di sé un peso superiore al suo carico massimo consentito.

Se la durata dell'incantesimo dovesse esaurirsi mentre il soggetto è in aria, la magia svanirà gradualmente. Il soggetto scenderà di 18 metri per round per 1d6 round. Se toccherà terra entro quel lasso di tempo, atterrerà incolume. In caso contrario, cadrà per la distanza rimanente (subendo 1d6 ferite per ogni 3 m di caduta). L'incantesimo termina in questo modo anche quando *volo* viene interrotto da *dispersione della magia*.

LISTE DEGLI INCANTESIMI PER LIVELLO

Incantesimi dei chierici		Incantesimi dei druidi
Livello 1	3. Creare cibo e acqua	Livello 1
1. Comando	4. Cura ferite gravi	1. Compagno animale
2. Creare acqua	5. Divinazione	2. Individuazione della magia
3. Cura ferite leggere	6. Esorcismo	3. Individuazione di calappi e trabocchetti
4. Individuazione del male	7. Individuazione della menzogna	4. Intralciare
5. Individuazione della magia	8. Neutralizza veleno	5. Invisibilità agli animali
6. Luce	9. Parlare con le piante	6. Localizza creatura
7. Protezione dal male	10. Parlare in altre lingue	7. Luminescenza
8. Purificare cibo e bevande	11. Verghe ofidiche	8. Parlare con gli animali
9. Resistere al freddo	Livello 5	9. Passare senza tracce
10. Santuario	1. Colpo infuocato	10. Previsione del tempo atmosferico
11. Scaccia paura	2. Contatto spirituale	11. Purificare l'acqua
Livello 2	3. Crescita animale	12. Randello incantato
1. Arma spirituale	4. Cura ferite critiche	Livello 2
2. Benedizione	5. Dispersione del male	1. Charme su persone e animali
3. Blocca persone	6. Espiazione	2. Creare acqua
4. Canto sacro	7. Missione divina	3. Cura ferite leggere
5. Individuazione dell'allineamento	8. Piaga degli insetti	4. Deformare il legno
6. Ipnotizzare i serpenti	9. Rianimare	5. Foschia occultante
7. Parlare con gli animali	10. Spostamento planare	6. Inciampo
8. Presagio	11. Visione del vero	7. Morte apparente
9. Rallenta veleno	Livello 6	8. Pelle coriacea
10. Resistere al fuoco	1. Animare oggetti	9. Produrre fiamma
11. Rivela ammalimento	2. Barriera di lame	10. Riscaldare il metallo
12. Scopri trappole	3. Evoca animali	11. Scopri piante
13. Silenzio	4. Evoca servitore dell'aere	12. Trappola di fuoco
Livello 3	5. Guarigione	Livello 3
1. Animare i morti	6. Parlare con le creature	1. Blocca animale
2. Arma possente	7. Parola del ritorno	2. Calappio
3. Crescita animale	8. Pietre parlanti	3. Cura malattia
4. Cura cecità	9. Scopri la via	4. Forma arborea
5. Cura malattia	10. Spartire le acque	5. Infoltimento vegetale
6. Dispersione della magia	Livello 7	6. Invocare il fulmine
7. Glifo di interdizione	1. Camminare nel vento	7. Neutralizza veleno
8. Localizza oggetto	2. Controllo del tempo atmosferico	8. Pirotecnica
9. Luce persistente	3. Parola sacra	9. Protezione dal fuoco
10. Morte apparente	4. Portale	10. Respirare sott'acqua
11. Parlare con i morti	5. Proiezione astrale	11. Sciame d'insetti
12. Preghiera	6. Resurrezione	12. Scolpire la pietra
13. Scaccia maledizione	7. Rigenerazione	Livello 4
Livello 4	8. Ristorare	1. Blocca vegetale
1. Abbassare le acque	9. Simbolo divino	2. Controllo della temperatura
2. Cerchio di protezione dal male	10. Terremoto	3. Cura ferite gravi

4. Dispersione della magia
5. Evoca creature silvane
6. Parlare con le piante
7. Passapianta
8. Protezione dall'elettricità
9. Respingere parassiti
10. Richiama animali I
11. Scatenare un incendio
12. Terreno illusorio

Livello 5

1. Barriera anti-piante
2. Contatto con la natura
3. Controllo dei venti
4. Crescita animale
5. Muro di fuoco
6. Piaga degli insetti
7. Pietra in fango
8. Richiama animali II
9. Traslazione arborea
10. Verghe ofidiche

Livello 6

1. Barriera anti-animale
2. Controllo del tempo atmosferico
3. Cura ferite critiche
4. Evoca elementale del fuoco
5. Muro di spine
6. Regressione mentale
7. Respingere il legno
8. Richiama animali III
9. Semi di fuoco
10. Trasporto via piante

Livello 7

1. Animare minerali
2. Carro di fuoco
3. Confusione
4. Controllo sup. del tempo atmosferico
5. Dito della morte
6. Evoca elementale della terra
7. Metallo in legno
8. Piaga strisciante
9. Reincarnazione
10. Tempesta di fuoco

Incantesimi degli illusionisti

Livello 1

1. Globo oscuro
2. Illusione uditiva
3. Individuazione dell'invisibilità
4. Ipnosi
5. Luce
6. Luci danzanti
7. Maschera arcana
8. Muro di vapore
9. Penetrare le illusioni
10. Potere illusorio
11. Riflessione
12. Spruzzo colorato

Livello 2

1. Bocca magica
2. Cecità
3. Depistaggio

4. Immagini speculari
5. Individuazione della magia
6. Invisibilità
7. Nube di nebbia
8. Potere illusorio maggiore
9. Sfocatura
10. Sordità
11. Trama ipnotica
12. Ventriloquio

Livello 3

1. Anti-individuazione
2. Cerchio di invisibilità
3. Dissolvere le illusioni
4. Luce persistente
5. Paralisi arcana
6. Paura arcana
7. Potere allucinatorio
8. Scritto illusorio
9. Suggestione
10. Terreno illusorio
11. Trucco della corda

Livello 4

1. Allucinazione mortale
2. Confusione
3. Creazione minore
4. Fitomorfo collettiva
5. Infondere le emozioni
6. Invisibilità migliorata
7. Pseudomostri I
8. Resistenza illusoria

Livello 5

1. Confusione maggiore
2. Creazione maggiore
3. Dedalo arcano
4. Evoca ombre
5. Immagine proiettata
6. Ombra di un incantesimo
7. Porta illusoria
8. Pseudomostri II

Livello 6

1. Evoca animali
2. Ombra di un incantesimo superiore
3. Potere allucinatorio permanente
4. Potere allucinatorio programmato
5. Pseudomostri III
6. Suggestione di massa
7. Velo
8. Visione del vero

Livello 7

1. Desiderio limitato
2. Proiezione astrale
3. Sfera prismatica
4. Spruzzo prismatico
5. Visione arcana

Incantesimi dei maghi

Livello 1

1. Aura magica
2. Blocca porta
3. Caduta morbida
4. Cancellare
5. Charme su persone
6. Comprendere i linguaggi
7. Dardo incantato
8. Disco fluttuante
9. Evoca famiglia
10. Fascino
11. Identificare oggetti magici
12. Individuazione della magia
13. Ingrandire oggetti o creature
14. Lettura dei linguaggi
15. Lettura della magia
16. Luce
17. Luci danzanti
18. Mani brucianti
19. Manipolare il fuoco
20. Mano invisibile
21. Messaggio
22. Movimenti da ragno
23. Protezione dal male
24. Riparare
25. Saltare
26. Scrivere
27. Scudo
28. Servitore invisibile
29. Sonno
30. Stretta folgorante
31. Ventriloquio

Livello 2

1. Amnesia
2. Bocca magica
3. Chiavistello magico

4. Forza
5. Frantumare
6. Globo oscuro
7. Illusione uditiva
8. Immagini speculari
9. Individuazione dell'invisibilità
10. Individuazione del male
11. Invisibilità
12. Levitazione
13. Localizza oggetto
14. Luce persistente
15. Nube maleodorante
16. Oro degli sciocchi
17. Paragnosi
18. Pirotecnica
19. Potere illusorio
20. Raggio dell'indebolimento
21. Ragnatela
22. Scassinare
23. Spaventare
24. Trappola apparente
25. Trucco della corda

Livello 3

1. Blocca persone
2. Capanna magica
3. Cerchio di invisibilità
4. Cerchio di protezione dal male
5. Chiaroudienza
6. Chiaroveggenza
7. Dispersione della magia
8. Evoca mostri I
9. Folata di vento
10. Fulmine magico
11. Infravisione
12. Intermittenza
13. Morte apparente
14. Palla di fuoco
15. Parlare in altre lingue
16. Protezione dalle armi da lancio
17. Respirare sott'acqua
18. Rune esplosive
19. Suggestione
20. Velocità
21. Volo

Livello 4

1. Autocontrollo mnemonico
2. Autometamorfosi
3. Charme su mostri
4. Confusione
5. Estensione della magia I
6. Evoca mostri II
7. Falò ipnotico
8. Fitomorfosi collettiva
9. Globo di invulnerabilità minore
10. Goffaggine
11. Incantare armi

12. Infoltimento vegetale
13. Metamorfosi funesta
14. Muro di fuoco
15. Muro di ghiaccio
16. Occhio dello stregone
17. Paura arcana
18. Porta dimensionale
19. Scaccia maledizione
20. Scavare
21. Scudo di fuoco
22. Tempesta di ghiaccio
23. Terreno illusorio
24. Trappola di fuoco

Livello 5

1. Animare i morti
2. Blocca mostri
3. Bolla d'aria
4. Cane fedele
5. Cassa segreta
6. Cono di freddo
7. Contattare altri piani
8. Distorcere la distanza
9. Estensione della magia II
10. Evoca elementale
11. Evoca mostri III
12. Giara magica
13. Mano che blocca
14. Muro di ferro
15. Muro di forza
16. Muro di pietra
17. Nube mortale
18. Passaparete
19. Pietra in fango
20. Regressione mentale
21. Scolpire la pietra
22. Telecinesi
23. Teletrasporto

Livello 6

1. Abbassare le acque
2. Barriera antimagia
3. Conoscenza delle leggende
4. Controllo del tempo atmosferico
5. Costrizione arcana
6. Disintegrazione
7. Estensione della magia III
8. Evoca mostri IV
9. Evoca segugio invisibile
10. Finestra arcana
11. Globo di invulnerabilità
12. Immagine proiettata
13. Mano che spinge
14. Muovere il terreno
15. Pietra in carne
16. Reincarnazione
17. Respingere
18. Sfera congelante

19. Sorsi di furia
20. Sortilegio di morte
21. Spartire le acque
22. Tormento spiritico
23. Vigilanza e interdizione

Livello 7

1. Bidimensionalità
2. Charme su piante
3. Desiderio limitato
4. Evoca demone
5. Evoca mostri V
6. Evocazione istantanea
7. Inversione della gravità
8. Invisibilità di massa
9. Mano che trattiene
10. Palla di fuoco a scoppio ritardato
11. Porta in fase
12. Simulacro
13. Spada incantata
14. Statua
15. Svanire
16. Verbo che stordisce

Livello 8

1. Antipatia/Simpatia
2. Charme di massa
3. Clone
4. Danza irresistibile
5. Dedalo arcano
6. Evoca mostri VI
7. Intrappolare l'essenza
8. Mano che colpisce
9. Metamorfosi assoluta
10. Nube incendiaria
11. Permanenza
12. Resistenza alla magia
13. Schermo mentale
14. Simbolo arcano
15. Verbo che acceca
16. Vetro come acciaio

Livello 9

1. Desiderio
2. Evoca mostri VII
3. Fermare il tempo
4. Imprigionamento
5. Mano che stritola
6. Portale
7. Proiezione astrale
8. Sciame di meteore
9. Sfera prismatica
10. Stasi temporale
11. Trasformazione
12. Verbo che uccide

SEZIONE 3 - Nuovi oggetti magici

Nelle tabelle seguenti sono elencati, oltre agli oggetti descritti nel manuale base di *Labyrinth Lord* suddivisi per categoria, diversi oggetti del regolamento avanzato del 1978. Gli oggetti già descritti nel manuale base (ad eccezione di quelli dai poteri ovvi, come le armi con un semplice bonus) sono segnati con un asterisco.

Bacchette, bastoni e verghe	
1d100	Oggetto magico
01-03	Bacchetta cercametalli*
04-07	Bacchetta dei dardi incantati*
08-10	Bacchetta dei fulmini magici*
11-12	Bacchetta del freddo*
13-14	Bacchetta del fulmine
15-16	Bacchetta del fuoco
17-19	Bacchetta del ghiaccio
20-22	Bacchetta della luce
23-25	Bacchetta della metamorfosi*
26-27	Bacchetta della negazione
28-29	Bacchetta della neutralizzazione*
30-31	Bacchetta della paura*
32-34	Bacchetta delle illusioni*
35-37	Bacchetta delle meraviglie
38-40	Bacchetta delle palle di fuoco*
41-42	Bacchetta dell'evocazione
43-45	Bacchetta dell'individuazione dei nemici*
46-48	Bacchetta dell'individuazione della magia*
49-51	Bacchetta dell'individuazione delle porte segrete*
52-54	Bacchetta paralizzante*
55-57	Bacchetta scopritrappole*
58-59	Bastone atrofizzante [C]*
60-62	Bastone d'attacco*
63-64	Bastone del comando [C]*
65-67	Bastone del potere [M]*
68-72	Bastone del serpente [C]*
73-74	Bastone della stregoneria [M]*
75	Bastone dell'arcimago [M]
76-79	Bastone guaritore [C]*
80-82	Verga del colpo possente
83-84	Verga della cancellazione*
85-87	Verga della potenza
88-91	Verga della resurrezione**
92-93	Verga della sovranità
94-97	Verga dell'ammaliamento
98-00	Verga dell'assorbimento

* Oggetto magico descritto nel manuale base di *Labyrinth Lord*.

** Oggetto magico di *Labyrinth Lord* con descrizione aggiornata.

Per scegliere a caso un oggetto magico vario, determinare prima una delle sottotabelle lanciando 1d6, poi lanciare 1d100 per stabilire il singolo oggetto.

1d20	Tabella
1-2	Oggetti magici vari 1 (A-F)
3-4	Oggetti magici vari 2 (G-P)
5-6	Oggetti magici vari 3 (R-Z)

Oggetti magici vari 1 (A-F)	
1d100	Oggetto magico
01-02	Ali del volo
03	Ampolla delle maledizioni
04-05	Amuleto anti-individuazione*
06-07	Amuleto antiveleno
08-10	Amuleto cicatrizzante
11-12	Amuleto contro la possessione
13	Amuleto dei piani
14	Amuleto della cancrena
15	Amuleto della localizzazione inevitabile
16-18	Amuleto della salute
19-21	Amuleto dell'introvabilità
22-23	Anfora elementale dell'acqua*
24	Bacinella dell'annegamento
25-26	Barca pieghevole*
27-30	Borsa conservante*
31-32	Borsa dei trucchi
33	Borsa della trasformazione
34	Borsa divorante*
35-37	Bottiglia del fumo perenne
38	Bottiglia dell'efreeti*
39-42	Bracciali dell'armatura*
43	Braciore del sonno maledetto
44-45	Braciore elementale del fuoco*
46-48	Brocca delle pozioni
49-50	Buca portatile
51-53	Campanella apritrice*
54	Campanella del cannibalismo
55-56	Cintura della forza del gigante*
57-59	Collana dell'aria salubre*
60	Collana dello strangolamento
61-62	Corda per intralciare
63-64	Corda per scalare*
65	Corda strozzatrice
66-67	Corno degli eroi
68	Corno della distruzione*
69	Cubo di forza*
70-72	Cubo di protezione dal freddo*
73	Elmo dell'allineamento opposto
74-75	Elmo del movimento subacqueo
76	Elmo del teletrasporto*
77-78	Elmo della comprensione*
79	Elmo della mutazione di allineamento*
80	Elmo della telepatia*
81	Elmo sfolgorante
82-83	Ferri della velocità
84-85	Ferri dello zefiro
86-87	Fiasca dell'acqua illimitata*
88-90	Filatterio contro i non morti
91-93	Filatterio della fedeltà
94	Filatterio della giovinezza
95-96	Flauto dei topi
97	Fortezza istantanea
98-00	Freccia localizzante

* Oggetto magico descritto nel manuale base di *Labyrinth Lord*.

Oggetti magici vari 2 (G-P)	
1d100	Oggetto magico
01-03	Gemma della luminosità
04-06	Gemma della visione
07-09	Giavellotto del fulmine
10	Gioiello attiramostri
11-12	Guanti del potere orchesco*
13-14	Guanti della destrezza
15	Guanti maldestri
16-17	Guanti per nuotare e scalare
18-20	Incenso della meditazione
21	Incenso dell'ossessione
22-23	Libro degli incantesimi infiniti
24-25	Libro della saggezza caotica
26-27	Libro della saggezza legale
28-29	Lira della costruzione
30	Macchinario del granchio*
31	Maglio dei titani
32-35	Mantello deflettente*
36	Mantello della velenosità
37-39	Mantello dell'aracnide
40-43	Mantello distorcente*
44-47	Mantello elfico*
48	Manuale del golem
49	Manuale della salute
50	Manuale della velocità di azione
51	Manuale dell'esercizio fisico
52	Mazzo delle varie cose
53-55	Medaglione della paragnosi*
56-57	Medaglione della paragnosi a lungo raggio*
58-60	Occhi ammalianti*
61	Occhi della pietrificazione*
62-63	Occhi dell'aquila*
64-65	Occhiali della visione dettagliata
66-67	Pantofole del ragno
68-69	Perla del potere
70-71	Perla della saggezza
72-73	Pietra elementale della terra*
74-75	Pietra del peso
76-79	Pietra della buona fortuna
80-83	Pietre magiche
84-86	Pigmenti meravigliosi
87-89	Piuma magica
90	Polvere della sparizione*
91-93	Polvere dello starnuto e del soffocamento
94-97	Polvere rivelatrice*
98-99	Portale cubico
00	Pozzo dei mondi

* Oggetto magico descritto nel manuale base di *Labyrinth Lord*.

Oggetti magici vari 3 (R-Z)	
1d100	Oggetto magico
01-04	Rete intralciante
05-06	Rete intrappolante
07	Scarabeo della morte
08-10	Scarabeo protettore*
11	Scopa del volo maledetto
12	Scopa dell'attacco animato
13-14	Scopa volante*
15	Sfera annientatrice
16-17	Sfera di cristallo con la chiaraudienza*
18-19	Sfera di cristallo con paragnosi*
20	Sfera di cristallo ipnotica
21-24	Sfera di cristallo*
25	Specchio della duplicazione*
26-28	Specchio dell'abilità mentale
29	Specchio imprigionante*
30-33	Spilla protettiva*
34-36	Statuine del potere meraviglioso
37	Stivali danzanti
38-40	Stivali del cammino e del salto*
41-43	Stivali della levitazione*
44-45	Stivali della velocità*
46-49	Stivali elfici*
50	Talismano del bene puro
51	Talismano del male estremo
52	Talismano della sfera
53-54	Tamburi del panico*
55-56	Tamburi dello stordimento
57-59	Tappeto volante*
60-62	Tomo del chiaro pensiero
63-65	Tomo del comando e dell'influenza
66-68	Tomo della comprensione
69-71	Tomo della conoscenza
72-74	Tomo della conoscenza marziale
75-77	Tomo della furtività
76-78	Tunica degli occhi
79-81	Tunica degli oggetti utili
82-84	Tunica dell'arcimago
85-87	Tunica delle stelle
88	Tunica dell'indebolimento
89	Turibolo dell'evocazione maledetta
90-91	Turibolo elementale dell'aria
92-96	Unguento rinvigorente
97-99	Veste del mimetismo
00	Zappa dei titani

* Oggetto magico descritto nel manuale base di *Labyrinth Lord*.

Spade magiche	
1d100	Spada
01-09	Spada +1
10-12	Spada +1, +2 contro gli incantatori
13-15	Spada +1, +2 contro i licanthropi
16-18	Spada +1, +3 contro i draghi
19-21	Spada +1, +3 contro i mostri magici
22-24	Spada +1, +3 contro i mostri rigeneranti
25-27	Spada +1, +3 contro i non morti
28-30	Spada +1, feritrice
31-34	Spada +1, fiammeggiante*
35-37	Spada +1, lama danzante
38	Spada +1, lama dei desideri*
39-42	Spada +1, lama della fortuna*
43-48	Spada +1, luminosa*
49-51	Spada +1, mutilatrice
52-54	Spada +1, spegnivita*
55-60	Spada +1, trovacose*
61-66	Spada +2
67-70	Spada +2, +3 contro i giganti
71-74	Spada +2, ammaliante*
75-78	Spada +2, fanatico
79-81	Spada +2, nove volte mortale
82-85	Spada +2, vendicatrice sacra
86-89	Spada +3
90-92	Spada +3, lama del gelo*
93-94	Spada +4, lama della difesa
95-97	Spada -1, maledetta
98-99	Spada -2, maledetta
00	Spada senziente**

* Spada magica descritta nel manuale base di *Labyrinth Lord*.

** Queste spade sono molto rare e il loro inserimento in un tesoro deve essere vagliato attentamente.

Armi magiche varie	
1d100	Arma
01-05	Arco +1
06-09	Ascia +1
10-12	Ascia +2
13-14	Fionda +1
15-21	Frecce +1 (quantità 2d6)
22-26	Frecce +1 (quantità 3d10)
27-29	Frecce +2 (quantità 1d6)
30-31	Frecce +3 (quantità 1d4)
32	Freccia +3, assassina*
33-35	Lancia +1
36-38	Lancia +2
39-40	Lancia +3
41-46	Martello da guerra +1
47-49	Martello da guerra +2
50	Martello da guerra +2, lanciatore nanico*
51-57	Mazza +1
58-59	Mazza +1, disgregatrice
60-62	Mazza +2
63-68	Pugnale +1
69-71	Pugnale +1, velenifero
72-74	Pugnale +2, +3 contro goblin, coboldi e orchetti*
75	Pugnale +2, tagliagole
76-78	Pugnale -1, maledetto
79-85	Quadrelli +1 (quantità 2d6)
86-90	Quadrelli +1 (quantità 3d10)
91-92	Quadrelli +2 (quantità 1d6)
93-95	Quadrelli +3 (quantità 1d4)
96-98	Tridente +2, allarmante
99-00	Tridente +1, padrone dei pesci

* Arma magica descritta nel manuale base di *Labyrinth Lord*.

Bacchette, bastoni e verghe

Bacchetta del fulmine: se il possessore della bacchetta colpisce un avversario con la bacchetta stessa e spende 1 carica, può produrre una scarica elettrica che infligge 1d10 ferite alla vittima. Non sono permessi tiri salvezza, ed ai fini della CA, una vittima che indossa un'armatura metallica ha CA 9, indipendentemente dai bonus magici. Le armature non metalliche e gli oggetti magici come un *anello di protezione* funzionano normalmente. Spendendo due cariche il possessore può produrre un *fulmine magico*, con lo stesso effetto dell'incantesimo dei maghi, ed infliggere 6d6 ferite. I risultati di 1 sui dadi vengono considerati come dei 2. Riuscire in un tiro salvezza contro bacchette dimezza le ferite. La *bacchetta del fulmine* può essere ricaricata.

Bacchetta del fuoco: una bacchetta del fuoco produce diversi effetti simili ad incantesimi, al più uno per round. I seguenti effetti consumano 1 carica: *mani brucianti* produce un raggio di fuoco triangolare lungo 3,6 m e largo 3 m all'estremità. Qualunque creatura nell'area di effetto subisce 6 ferite; *pirotecnica* imita l'incantesimo omonimo. La bacchetta produce i seguenti effetti al costo di 2 cariche: *palla di fuoco* come l'incantesimo omonimo, lanciato da un personaggio di sesto livello. Infligge 6d6 ferite nell'area di effetto (tiro salvezza contro bacchette per dimezzare le ferite). Ogni 1 sui dadi viene considerato come 2. Un *muro di fuoco* può essere prodotto, come l'omonimo incantesimo lanciato da un personaggio del 6° livello. Il muro può assumere la forma di un cerchio del diametro di 6 m intorno al possessore della bacchetta. La bacchetta è ricaricabile.

Bacchetta del ghiaccio: una bacchetta del ghiaccio produce diversi effetti simili ad incantesimi, al più uno per round. I seguenti effetti consumano 1 carica: *tempesta di ghiaccio* (come l'incantesimo dei maghi) fino ad una distanza di 18 m; un *muro di ghiaccio* può essere creato. Esso ha sempre uno spessore di 15 cm, ma può avere un'area qualsiasi fino ad un massimo di 54 mq (per esempio 3 m x 18 m o 6 m x 9 m). La bacchetta del ghiaccio può produrre un *cono di freddo* consumando 2 cariche. Il cono ha un diametro di 6 m alla lunghezza massima di 18 m. Infligge 6d6 ferite nell'area di effetto (tiro salvezza contro bacchette per dimezzare le ferite). Ogni 1 sui dadi viene considerato come 2. La bacchetta è ricaricabile.

Bacchetta della luce: una bacchetta della luce produce diversi effetti simili ad incantesimi, al massimo uno per round. I seguenti effetti richiedono il consumo di 1 carica: *luci danzanti e luce* come gli incantesimi dei maghi. Spendendo 2 cariche si crea *luce persistente*. Infine, spendendo 3 cariche, il possessore può creare un raggio di intensa luce solare. La luce di colore giallo-dorato intenso, ha una gittata di 36 m, e forma una sfera di luce del diametro di 12 m. Chiunque si trovi nell'area di effetto viene accecato e stordito per 1 round se fallisce un tiro salvezza contro bacchette. La sfera dorata ha un effetto devastante sui non morti, infliggendo 6d6 ferite senza possibilità di tiro salvezza.

Bacchetta della negazione: questa bacchetta nega gli incantesimi o effetti simili prodotti da oggetti magici. Il possessore punta la bacchetta verso l'oggetto, ed essa emana un raggio di colore grigio chiaro che colpisce il bersaglio. Il raggio annulla

automaticamente le funzioni delle bacchette, mentre qualsiasi altro effetto (incantesimi e oggetti magici) hanno una probabilità del 25% di resistere alla negazione. Ciascun uso della bacchetta costa 1 carica ed essa può essere usata solo una volta per round. La bacchetta non può essere ricaricata.

Bacchetta delle meraviglie: una bacchetta delle meraviglie è un dispositivo strano ed imprevedibile che genera casualmente vari effetti ogni volta che viene usata. In alcuni casi è consentito un tiro salvezza. Gli effetti sono da considerarsi tipici tra tutti quelli possibili, ma possono essere modificati dal Signore dei Labirinti. Poteri tipici includono i seguenti:

1d100	Effetto
01-05	Rallenta una creatura per 1 turno.
06-10	Il bersaglio è circondato da <i>luminescenza</i> .
11-15	Delude il possessore per 1 round facendogli credere che la bacchetta funziona come indicato da un secondo tiro di dado (tiro salvezza negato).
16-20	<i>Folata di vento</i> , ma di potenza doppia.
21-25	Il possessore legge i pensieri superficiali del bersaglio (come <i>paragnosi</i>) per 1d4 round.
26-30	<i>Nube maleodorante</i> a 9 m.
31-33	Acquazzone per un round nel raggio di 18 m, centrato sul possessore.
34-36	Evoca un rinoceronte (01-25 su 1d100), un elefante (26-50), o un topo (51-100).
37-46	<i>Fulmine magico</i> (21 m di lunghezza, 1,5 m di larghezza), 6d6 ferite.
47-49	Una nuvola di 600 grandi farfalle appare e si libra in aria per 2 round, accecando tutti (incluso il possessore).
50-53	Ingrandisce la vittima se si trova entro 18 m dalla bacchetta.
54-58	<i>Oscurità</i> , emisfero di 9 m di diametro, centrato a 9 m dalla bacchetta.
59-62	Una chiazza d'erba spunta in un quadrato di 3 m davanti alla bacchetta, o se l'erba esiste già cresce di 10 volte le sue dimensioni normali.
63-65	Svanisce un oggetto non vivente di massa fino a 500 kg e dimensioni fino a 9 metri cubi.
66-69	Riduce il possessore ad 1/12 dell'altezza.
70-79	<i>Palla di fuoco</i> , 6d6 ferite, come la bacchetta.
80-84	<i>Invisibilità</i> sul possessore.
85-87	Foglie spuntano dal bersaglio se si trova entro 18 m dalla bacchetta.
88-90	10-40 gemme, del valore di 1 mo ciascuna, vengono lanciate in un getto lungo 9 m. Ciascuna gemma infligge 1 punto di danno a qualunque creatura sul percorso: tirare 5d4 per il numero di colpi inflitti.
91-95	Colori brillanti si animano su un'area di 12 m x 9 m di fronte alla bacchetta. Le creature nella zona sono accecate per 1d6 round.
96-97	Il possessore (50% di probabilità) o il bersaglio diventano permanentemente blu, verde o porpora.
98-100	<i>Carne in pietra</i> (o <i>pietra in carne</i> se il bersaglio è già di pietra) su un bersaglio entro 18 m.

Bacchetta dell'evocazione: l'utilizzatore di questa bacchetta è capace di identificare istantaneamente gli incantesimi di tipo evocazione, sia scritti che lanciati. Il possessore può spendere 1 carica per lanciare gli incantesimi *servitore inosservato* ed *evoca mostri*. Per lanciare *evoca mostri* il possessore deve essere di livello sufficiente per lanciare la versione desiderata (I, II, III, IV, V o VI), ed è richiesto 1 round. Il possessore può spendere fino a 6 cariche per cumulare gli effetti come se più di un incantesimo fosse stato lanciato. Per esempio, le 6 cariche potrebbero essere usate per lanciare *evoca mostri VI*, o potrebbero essere usate per lanciare *evoca mostri I* sei volte, oppure *evoca mostri II e IV*, o qualsiasi altra combinazione il cui totale sia 6. La bacchetta può produrre gli effetti di una *sfera prismatica* (anche sotto forma di muro). Tuttavia, diversamente dall'incantesimo, la bacchetta può creare solo un tipo di colore per round. Ciascun uso costa 1 carica, ed impiega 1 round per apparire. Spendendo 2 cariche la bacchetta può produrre una coltre di oscurità. Il velo può occupare uno spazio di 60 mq in qualsiasi forma (6 m x 10 m, 5 m x 12 m, ecc.) Nessuna luce può attraversare la coltre, ma altri effetti magici ed oggetti fisici possono attraversarla normalmente. La bacchetta è ricaricabile.

Bastone dell'arcimago: il bastone dell'arcimago è una versione molto potente del bastone della stregoneria. Esso mette a disposizione del possessore diversi incantesimi. Il bastone può essere usato per produrre i seguenti effetti simili ad incantesimi: *blocca porta*, *individuazione della magia*, *ingrandire oggetti o creature*, *luce e protezione dal male*. Queste capacità non richiedono il consumo di cariche. In aggiunta, il bastone possiede le seguenti capacità che costano 1 carica per uso: *dispersione della magia*, *fulmine magico*, *invisibilità*, *muro di fuoco*, *palla di fuoco*, *passaparete*, *pirotecnica*, *ragnatela*, *scassinare* e *tempesta di ghiaccio*. Le seguenti, potenti capacità costano 2 cariche per uso: *evoca elementale*, *spostamento planare*, *telecinesi*, *turbine* (come un djinni). Il possessore del bastone riceve un bonus +2 ai tiri salvezza contro incantesimi. Il bastone può essere ricaricato, ma soltanto assorbendo le energie magiche lanciate contro il possessore, il quale può assorbirle in quantità pari ad 1 carica per livello dell'incantesimo. Questa operazione è la sola azione possibile in un round, ed il bastone non può essere usato per altri effetti nello stesso round in cui esso assorbe energia. Ciascun bastone ha un numero massimo di cariche possibili, ed esso assorbirà cariche solo fino al suo limite senza incorrere in effetti deleteri. Il possessore non ha modo di conoscere tale limite, o quante cariche sono state usate, a meno di non usare qualche metodo magico. Se il bastone assorbe energia in eccesso, esso esplode come nel caso di un colpo definitivo, descritto di seguito. Un bastone dell'arcimago può essere usato per un colpo definitivo, il che richiede che esso venga spezzato dal suo possessore. La rottura non deve essere accidentale e deve essere dichiarata. Tutte le cariche immagazzinate nel bastone vengono rilasciate istantaneamente nel raggio di 9 m. Tutte le creature entro 3 m subiscono ferite pari a 8 volte il numero di cariche nel bastone; tra i 3 m ed i 6 m le ferite sono 6 volte il numero di cariche; e tra i 6 m ed i 9 m le ferite sono 4 volte il numero di cariche. Un tiro salvezza contro incantesimi riduce il danno a metà. Il personaggio che spezza il bastone ha il 50% di probabilità di andare su un altro piano di esistenza, altrimenti il rilascio esplosivo di energia magica lo distrugge. Quando tutte le cariche sono state consumate, il bastone di-

viene un bastone +2. Se le cariche sono esaurite non può essere usato per un colpo definitivo.

Verga del colpo possente: una verga del colpo possente infligge 1d8+3 ferite, e funziona come un'arma magica +3. Quando la verga è usata contro i golem, consuma 1 carica per colpo inflitto, ed infligge 2d8+6 ferite. Si noti che quando la verga è usata come arma contro un golem un tiro di 20 lo annienta istantaneamente. In aggiunta, questa verga infligge ferite addizionali a demoni, non morti potenti, ed altri esseri infernali da altri piani di esistenza. Quando si attaccano questi mostri, un tiro di 20 causa il consumo di 1 carica, e la verga infligge il triplo delle ferite.

Verga della potenza guerresca: questa verga ha funzionalità simili ad incantesimi e può anche essere usata come arma magica di vari tipi. Essa ha anche usi più mondani. La verga della potenza guerresca è di metallo, più spessa di altre verghe, con una sfera flangiata ad un estremo e sei bottoni simili a borchie disposti lungo l'asse. Pesa 4,5 kg, ed è necessaria una forza di 16 o più per impugnarla come arma. Personaggi con forza minore di 16 subiscono una penalità -1 ai tiri per colpire per punto al di sotto di 16.

La verga ha le seguenti funzioni simili ad incantesimi, e ciascuna costa 1 carica:

- Incutere paura a tutti i nemici che la vedono se il possessore così desidera (18 m gittata massima). Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi.
- Paralisi al tocco, se il possessore così comanda. Questi deve scegliere di usare questo potere e quindi riuscire in un attacco di tocco in mischia per attivarlo. Se l'attacco fallisce l'effetto si esaurisce. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi.
- Infliggere 2d4 ferite a un avversario con un attacco di tocco in mischia riuscito (senza tiro salvezza) e curare il possessore dello stesso ammontare di ferite.

Le seguenti funzioni della verga non richiedono cariche:

- Nella sua forma normale la verga può essere usata come una *mazza* +2.
- Quando si preme il bottone 1, la verga diventa una *spada* +1, *fiammeggiante*. Una lama fuoriesce dalla sfera, e quest'ultima diviene l'elsa della spada. La lunghezza totale dell'arma raggiunge i 90 cm.
- Quando si preme il bottone 2, la verga diventa un'*ascia da battaglia* +4. Un'ampia lama fuoriesce dalla sfera, ed il tutto si allunga fino a 120 cm.
- Quando si preme il bottone 3, la verga diventa una *mezzalancia* +3. La punta di lancia fuoriesce dalla sfera, e l'asta può essere allungata fino a 3,6 m, per una lunghezza totale che va da 1,8 m a 4,5 m. La verga è usabile come lancia se allungata a 4,5 m.

Le seguenti ulteriori funzioni della verga non utilizzano cariche:

- Asta/scala. Quando si preme il bottone 4, un chiodo capace di fissarsi al granito fuoriesce dalla sfera, mentre l'altra estremità produce tre ganci affilati.
- La verga si allunga in un solo round tra 1,5 m e 15 m, e si arresta quando il bottone 4 viene premuto di nuovo. Barre orizzontali lunghe 7,5 cm si estendono dai lati in

progressione, a 30 cm di distanza l'una dall'altra. La verga si regge fermamente grazie alla punta ed ai ganci e può sostenere un peso di 2,000 kg. Il possessore può ritrarre l'asta premendo il bottone 5.

- La funzionalità scala può essere usata per forzare porte. Il possessore piazza la base della verga a 9 m o meno dal portale da aprire ed allineata con esso, quindi preme il bottone 4. La forza applicata impartisce un bonus +4 ad aprire porte.
- Quando si preme il bottone 6 la verga indica il nord magnetico e impartisce al possessore conoscenza della profondità o della quota approssimata.

Questa verga non può essere ricaricata. Quando le cariche finiscono, le funzioni che le richiedono non posso più essere attivate, né la verga può più essere usata come *spada +1 fiammeggiante* o *ascia da battaglia +4*.

Verga della resurrezione [C]: questa verga funziona come indicato nelle regole base di *Labyrinth Lord*, ma se si usano razze e classi separate, si applichi la tabella seguente per determinare il costo in cariche. Si sommino le cariche dovute a razza e classe, usando il valore maggiore per personaggi multiclasse. Per le classi di LL si usi la tabella del manuale base.

Razza	Cariche	Classe	Cariche
Elfo	4	Assassino	4
Gnomo	3	Chierico	1
Halfling	2	Druido	2
Mezzelfo	2	Guerriero	2
Mezzorchetto	4	Illusionista	3
Nano	3	Ladro	3
Umano	1	Mago	3
		Monaco	3
		Paladino	1
		Ramingo	2

La verga della resurrezione non è ricaricabile.

Verga dell'ammaliamento: spendendo 1 carica, il possessore ammalia tutti i mostri e personaggi minimamente intelligenti nel raggio di 6 m. Tutte le creature ammaliate proveranno rispetto e reverenza per il possessore della verga, e cercheranno di appagarlo facendo qualsiasi cosa che non danneggi loro stessi o violi il loro allineamento.

Verga della sovranità: questa verga ha l'aspetto di uno scettro reale. Quando attiva la verga, il possessore può comandare l'obbedienza e la fedeltà di creature entro 36 m. Possono essere comandate creature per un totale di $100 + 1d4 \times 100$ DV, ma creature con punteggi di Intelligenza uguali o superiori a 15 oppure livelli o DV uguali o superiori a 12 hanno diritto ad un tiro salvezza contro incantesimi per negare gli effetti. Le creature governate obbediscono al possessore della verga come se questi fosse il loro sovrano assoluto. Ma se quest'ultimo impartisce un comando contrario alla natura delle creature, l'incantesimo si spezza. La verga può essere usata dopo un round dall'attivazione, e ciascuna carica consumata permette l'uso della verga per 10 round. Quando le cariche si esauriscono la verga si riduce in polvere.

Verga dell'assorbimento: questa verga agisce come un magnete per gli incantesimi, attirandoli verso sé stessa. La magia assorbita deve essere un incantesimo con un singolo bersaglio

oppure un raggio diretto o al possessore della verga o al suo equipaggiamento. La verga annulla l'effetto dell'incantesimo ed accumula il suo potenziale finché il possessore rilascia questa energia nella forma di incantesimi propri. Il possessore può individuare istantaneamente il livello di un incantesimo quando la verga ne assorbe l'energia. L'assorbimento non richiede alcuna azione da parte dell'utilizzatore se questi sta impugnando la verga. Il giocatore deve mantenere il totale corrente dei livelli di incantesimo assorbiti (ed usati). Il possessore della verga può usare l'energia degli incantesimi catturati per lanciare in 1 round qualunque incantesimo che ha preparato e senza spendere la preparazione (l'incantesimo resta memorizzato). Le uniche restrizioni sono che il livello totale di incantesimi memorizzati nella verga sia uguale o maggiore del livello dell'incantesimo che si vuole lanciare, e che la verga sia tenuta in mano durante il lancio. Per incantatori come i chierici che non preparano incantesimi, l'energia della verga può essere usata per lanciare qualunque incantesimo ad essi noto del o dei livelli appropriati. Una verga dell'assorbimento assorbe un massimo di 50 livelli di incantesimi e può quindi soltanto rilasciare il potenziale assorbito rimanente. La verga non può essere ricaricata. Il possessore conosce il potenziale assorbente restante e l'ammontare corrente di energia immagazzinata.

Oggetti magici vari

Ali del volo: l'apparenza varia notevolmente. Quando non sono spiegate, ad esempio, le *ali del volo* possono sembrare un vecchio mantello di cuoio nero o una lunga cappa di penne azzurre. A comando, questo oggetto si trasforma in un paio di ali di pipistrello o di uccello che permettono a chi le indossa di volare. Questa attività risulta molto faticosa, il possessore può volare solo per 2 turni con Mov 90 m (30 m), 4 turni con Mov 54 m (18 m) o 8 turni con Mov 36 m (12 m). Trascorso questo tempo, il portatore deve riposarsi per almeno 6 turni. Le ali possono essere usate solo una volta al giorno.

Ampolla delle maledizioni: questo oggetto ha l'aspetto di una ampolla, bottiglia, caraffa, contenitore, fiasco, o brocca. Può contenere un liquido o emanare fumo. Quando l'ampolla viene stappata per la prima volta, tutte le creature entro 9 m vengono maledette (l'opposto dell'incantesimo *scaccia maledizione*). L'ampolla perde il suo potere dopo l'uso.

Amuleto antiveleno: questa gemma appesa a una catenella d'argento è nera e lucida. Chi la indossa ha una probabilità extra del 30% di resistere a qualsiasi veleno, normale o sovranaturale.

Amuleto cicatrizzante: questa gemma appesa a una catenella d'oro è rossa e brillante. Chi la indossa guarisce due volte più rapidamente del normale in caso di ferite ordinarie e normalmente in caso di ferite inguaribili per qualsiasi motivo. L'amuleto impedisce tutti i casi di ferimento continuo dovuti al dissanguamento.

Amuleto contro la possessione: il possessore di questo amuleto di rame diviene immune a *giara magica*, possessione, ed altri effetti di natura simile, inclusa la possessione demoniaca.

Amuleto dei piani: questo dispositivo di solito ha l'aspetto di un amuleto circolare nero, sebbene chiunque lo guardi da vicino veda un turbino oscuro di colori. L'amuleto permette al

suo possessore di utilizzare *spostamento planare*. Tuttavia, tale oggetto è difficile da padroneggiare. Per i primi 1d6 usi, c'è una probabilità del 20% che il possessore venga trasportato verso un piano di esistenza casuale.

Amuleto della cancrena: questa gemma incisa appesa a una catenella sembra essere di scarso valore. Se un personaggio la tiene con sé per più di 1 giorno, viene colpito da una terribile cancrena che gli fa perdere permanentemente 1 punto di Destrezza, Costituzione e Carisma alla settimana. La gemma (e la cancrena) possono essere neutralizzate solo da *scaccia maledizione* e *cura malattia*, seguiti da *guarigione* o *desiderio limitato*. La cancrena può anche essere sconfitta macinando un *amuleto della salute* e spargendone la polvere sul personaggio afflitto.

Amuleto della salute: questa gemma è simile a un *amuleto della cancrena*, ma dona l'immunità a tutte le malattie, normali o sovranaturali.

Amuleto della localizzazione inevitabile: questo amuleto maledetto ha l'apparenza di un amuleto dell'introvabilità. Al contrario, rende il possessore vulnerabile a questo tipo di magia. La probabilità di osservare il possessore e la durata di incantesimi usati per tale scopo raddoppiano.

Amuleto dell'introvabilità: questo amuleto d'argento protegge il possessore dalla localizzazione magica e dallo scrutamento. Di conseguenza, il possessore non può né essere localizzato con una sfera di cristallo, né visto attraverso incantesimi tipo *chiaroudienza*, *chiaroveggenza*, *paragnosi* o altri incantesimi usati per predire azioni, intenzioni o per svelare l'allineamento.

Bacinella dell'annegamento: questa bacinella maledetta ha l'apparenza di un'anfora elementale dell'acqua. Tuttavia, invece di evocare un elementale, sprigiona un globo d'acqua che avvolge la testa del personaggio. Questi affoga in 2d4 round a meno che non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. L'acqua è "appiccicosa" e può essere rimossa solo con la magia (*dispersione della magia* o *distuggere acqua*).

Borsa dei trucchi: questo piccolo sacco sembra normale e vuoto. Chiunque frughi all'interno sentirà una piccola palla pelosa. Se la palla viene rimossa e lanciata fino a 6 m di distanza, si trasforma in un animale. L'animale serve il personaggio che l'ha evocato per 1 turno, fino a che non viene ucciso, o fino a che non gli viene ordinato di tornare nella borsa. Si usi la seguente tabella per stabilire il tipo di animale evocato.

2d8	Tipo di animale	2d8	Tipo di animale
2	Cammello	10	Mulo
3	Cavallo, destriero	11	Orso, delle caverne
4	Cinghiale	12	Orso, nero
5	Felino, leone	13	Ratto, ordinario
6	Felino, tigre	14	Rinoceronte
7	Mandria, antilope	15	Rospo gigante
8	Mandria, bufalo	16	Toporagno gigante
9	Mandria, capra		

Il destriero è dotato di briglie e finimenti ed accetta il personaggio come cavaliere. Gli animali sono sempre evocati in maniera casuale e possono esistere soltanto uno per volta. Fino a dieci animali per settimana possono essere estratti dalla borsa. L'arbitro decide casualmente il tipo di borsa trovata.

Borsa della trasformazione: questa borsa magica funziona come una borsa conservante per 1d6 giorni. Trascorso questo periodo, tutto il materiale al suo interno o nuovo materiale aggiunto è soggetto ad una trasformazione dipendente dalla sua natura. Pietre preziose diventano inutili sassi, e metalli preziosi si trasformano in metalli di minor valore tipo piombo. Gli oggetti magici perdono il loro potere senza alcun tiro salvezza, e si trasformano in oggetti mondani del loro tipo. Solo oggetti magici estremamente potenti sono possibilmente immuni a questo effetto.

Bottiglia del fumo perenne: quest'urna di metallo è simile in apparenza ad una bottiglia dell'efreeti, a parte il fatto che produce soltanto fumo. La quantità di fumo è copiosa: se il tappo viene rimosso, fuoriesce dalla bottiglia in 1 round e oscura totalmente la vista in un volume di 1.500 metri cubi. Se la bottiglia è lasciata aperta il fumo riempie altri 300 metri cubi per round fino a coprire un volume di 3.000 metri cubi. Il fumo resta nell'area fino a che la bottiglia non viene richiusa. La bottiglia deve essere sigillata con una parola di comando.

Braciore del sonno maledetto: questo braciore ha l'apparenza di, e funziona come, un braciore elementale del fuoco. Tuttavia, quando viene attivato, il fumo si addensa per 3 m di raggio intorno al braciore, inducendo a un sonno maledetto chiunque si trovi nell'area, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. Un elementale del fuoco compare normalmente, ma è ostile ed attacca tutte le creature presenti. Creature soggette al sonno maledetto dormono indefinitamente fino a che non vengono uccise, a meno che non vengano usati *scaccia maledizione* o *dispersione della magia*.

Brocca delle pozioni: questa brocca di ceramica azzurra ha un tappo d'oro massiccio. La brocca contiene 1d4+1 pozioni magiche, ognuna delle quali può essere versata ogni 2 giorni. Le specifiche pozioni sono determinate a caso, rimangono le stesse nel tempo e devono essere versate sempre nello stesso ordine. Non tutte sono necessariamente benefiche.

Buca portatile: una *buca portatile* è un disco di tessuto magico. Ha un diametro di circa 2 metri, ma può essere ripiegato fino ad assumere le dimensioni di un fazzoletto da tasca. Steso su una superficie di qualsiasi tipo, crea uno spazio extradimensionale profondo 3 m. La *buca portatile* può essere raccolta in qualsiasi momento semplicemente ripiegandola sia dall'interno che dall'esterno. In entrambi i casi, l'accesso allo spazio extradimensionale si chiude, ma le cose al suo interno permangono. L'aria all'interno dello spazio è limitata a quella che riempie il suo volume quando viene aperto (1 turno di aria per un umano). Qualunque cosa si trovi nello spazio della *buca portatile* non appesantisce il disco di tessuto. Ogni buca si apre su uno spazio esclusivo, ma se una viene messa dentro un'altra, il conflitto crea una fenditura nel Piano astrale, che risucchia nel vuoto e distrugge il contenuto di entrambe. Se viene messa dentro una *borsa conservante*, una buca portatile crea un *portale* verso un piano dell'esistenza a caso, in cui vengono risucchiate tutte le cose e le creature entro 3 m, mentre sia la buca che la borsa si disintegrano.

Campanella del cannibalismo: questo oggetto sembra una campanella apritrice. Funziona come tale per il primo round di uso (ed ha 1d4x10 cariche per questo scopo). Tuttavia, al secondo tintinnio tutte le creature entro 18 m devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o cadere preda di una fame

vorace, attaccando il più vicino umanoide per ucciderlo e divorarlo. A round alterni è permesso un nuovo tiro salvezza. Se non sono presenti umanoidi, le creature affette attaccheranno le altre creature presenti.

Collana dello strangolamento: questa collana sembra un gioiello di grande valore. Appena indossata, si stringe fulmineamente intorno al collo, infliggendo 6 ferite a round. Non può essere rimossa in alcun modo se non con un *desiderio limitato* o una magia più potente, rimanendo stretta al collo della sua vittima anche dopo la morte. La collana si allenterà solo quando la vittima sarà diventata uno scheletro, pronta per essere raccolta da un ignaro cacciatore di tesori.

Corda per intralciare: questa corda non ha niente di speciale all'apparenza, ma a comando si lancia in avanti da sola fino a una distanza di 6 m (3 m in altezza) per intralciare fino a 8 creature di dimensioni umane. La corda ha CA -2 e 25 pf. La corda si ripara da sola al ritmo di 1 pf ogni 6 turni, ma se viene ridotta a 0 pf si rompe ed è distrutta per sempre. Solo un personaggio non intralciato può attaccare la corda.

Corda strozzatrice: questa corda magica, benché normale all'apparenza, può animarsi e aggredire chi cerca di usarla, stringendosi intorno al collo e cercando di strangolare la sua vittima. La *corda strozzatrice* è lunga abbastanza da poter strangolare fino a 1d4 creature in un raggio di 3 m, infliggendo 2d6 ferite a round a ognuna di loro. La corda ha CA -2 e 25 pf, ma solo chi non viene strangolato può attaccarla. I bersagli possono provare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di essere strangolati. Le vittime non possono liberarsi da sole in alcun modo, né lanciare incantesimi.

Corno degli eroi: esistono quattro tipi di questo strumento magico. Ognuno di loro suona normalmente finché non viene pronunciata la parola di comando. In questo caso, il corno evoca un gruppo di berserker umani che combattono per chi li ha richiamati. Ogni tipo di corno può essere suonato una sola volta alla settimana. Si tiri 1d100 nella tabella qui sotto per determinare il tipo di corno trovato. Il tipo determina la potenza, il numero dei berserker evocati e quale classe può utilizzare il corno. Chiunque usi il corno senza essere della classe appropriata verrà attaccato dai berserker.

1d20	Tipo	Berserker	Classe richiesta
1-8	Argento	2d4+2, DV 2	Nessuna
9-15	Ottone	2d4+1, DV 3	Tutte tranne Mg e Il
15-18	Bronzo	2d4, DV 4	Ch, Dr, Gr, Mn, Pl, Rm
19-20	Ferro	1d4+1, DV 5	Gr, Pl, Rm

I berserker evocati sono al comando del possessore del corno fino alla distruzione di eventuali avversari o per un massimo di 5 turni.

Elmo dell'allineamento opposto: questo elmo metallico ha un aspetto abbastanza ordinario. Quando viene indossato, colpisce immediatamente chi lo porta con una maledizione (nessun tiro salvezza concesso). L'allineamento del portatore cambia in uno radicalmente diverso (possibilmente opposto): buono diventa malvagio e legale diventa caotico, solo neutrale non cambia (un personaggio del tutto neutrale non subisce alcun effetto). Il cambiamento è mentale oltre che morale, al punto che il personaggio dovrà aderire al nuovo allineamento e interpretarlo in modo convincente, nascondendolo in caso di necessità. Solo un *desiderio* potrà ripristinare l'allineamento

precedente e il personaggio non farà nulla per liberarsi dalla maledizione. Se un personaggio di una classe che richiede un certo allineamento indossa l'elmo, perderà i poteri associati a quella classe e avrà bisogno anche di un incantesimo *espiazione* per scacciare la maledizione. L'elmo funziona una sola volta prima di perdere il potere di maledire il portatore.

Elmo del movimento subacqueo: questo elmo è dotato di lenti speciali che, fatte slittare davanti agli occhi, conferiscono una vista subacquea cinque volte superiore a quella normale, benché questa sia ancora influenzata dalle condizioni di illuminazione dettate dagli ostacoli naturali. A comando, inoltre, l'elmo produce una bolla d'aria pura intorno alla testa del portatore, che permane e si rinnova continuamente finché questi non la disattiva.

Elmo sfolgorante: quest'elmo dall'aspetto normale assume la sua vera forma e manifesta i suoi poteri quando l'utilizzatore lo indossa e pronuncia la parola di comando. L'elmo è fatto di argento scintillante e lucido acciaio, ed è tempestato di grandi gemme magiche: dieci diamanti, venti rubini, trenta opali del fuoco e quaranta opali. Quando viene illuminato dalla luce l'elmo scintilla e manda raggi riflessi in tutte le direzioni dalle sue punte gemmate. Le gemme hanno le seguenti funzioni:

- **Diamante:** lancia *spruzzo prismatico* (come un Illusionista di 14° livello).
- **Rubino:** lancia *muro di fuoco* (come un Druido di 10° livello).
- **Opale di fuoco:** lancia *palla di fuoco* (come un Mago di 10° livello).

L'elmo può essere usato 1 volta a round e ogni gemma funziona solo una volta. Indipendentemente dalle singole gemme, l'elmo ha le seguenti proprietà magiche:

- Emana una luce bluastra quando dei non morti si trovano entro 9 m. La luce causa 1d6 ferite per round a tutte le creature non morte (eccetto scheletri e zombi) entro questo raggio.
- Chi indossa l'elmo può rendere *fiammeggiante* l'arma che impugna. Questo effetto è cumulativo con le altre proprietà dell'arma (eccetto un'altra *fiammeggiante*). L'arma si incendia nel round successivo al comando.
- L'elmo conferisce a chi lo indossa una resistenza al fuoco pari al doppio di quella data da un *anello della resistenza al fuoco* (non cumulabile con nessun altro effetto simile).
- L'elmo permette di produrre fiamma a volontà come un Druido di 5° livello.

Una volta che tutte le gemme dell'elmo sono state usate, questo si riduce in polvere. L'elmo può essere distrutto anche strappando una delle sue gemme. Se il personaggio che indossa l'elmo fallisce un tiro salvezza contro un attacco basato sul fuoco di più di 4 punti, le gemme ancora cariche esplodono una dopo l'altra, producendo il proprio effetto in una direzione casuale e colpendo in primis il personaggio. L'elmo si ridurrà in polvere.

Ferri della velocità: questi ferri di cavallo vengono di solito trovati a gruppi di quattro. Se vengono fissati agli zoccoli di un quadrupede, i ferri raddoppiano il suo movimento. L'animale deve indossare tutti e quattro i ferri.

Ferri dello zefiro: questi quattro ferri dall'aspetto ordinario permettono a un cavallo di galoppare senza toccare il terreno. Il cavallo deve comunque muoversi su una superficie piana, da cui si manterrà a una distanza di circa 10 cm. I ferri sono utili per cavalcare sulle superfici instabili e permettono di non lasciare tracce sul terreno, benché non diano alcun vantaggio in velocità. L'animale deve indossare tutti e quattro i ferri.

Filatterio contro i non morti: questo oggetto sacro permette a un Chierico di scacciare i non morti come se avesse due livelli in più.

Filatterio della fedeltà: custodito di solito in una scatoletta di legno, un filatterio consiste in una striscia di pergamena vergata con un testo sacro e fissata a un cordino di cuoio. Non c'è modo di determinare la funzione del filatterio se non indossandolo. Il portatore di un *filatterio della fedeltà* è sempre conscio di tutto ciò che può influenzare negativamente il suo allineamento e il suo status con la propria divinità, che si tratti di un'azione, volontaria o involontaria, di una magia o di un oggetto. Il portatore si accorge della minaccia con un certo anticipo, che gli permette di prendere eventuali contromisure.

Filatterio della giovinezza: la striscia di pergamena di questo filatterio è di solito rinchiusa in un tubetto metallico da portare appeso al collo. Quando un personaggio lo indossa, la sua naturale velocità di invecchiamento scende al 75%, mentre un eventuale invecchiamento magico è ridotto della metà.

Flauto dei topi: questo flauto di pan sembra del tutto normale, ma un possessore che impara la melodia appropriata può attrarre 3d6x10 ratti normali o 1d6x10 ratti giganti se essi si trovano entro 120 m. I ratti arrivano dopo 1 round per ogni 15 m che devono percorrere, ammesso che il suonatore continui a suonare ininterrottamente. La probabilità che i ratti ubbidiscano ai comandi telepatici del suonatore è del 95%, ma egli dovrà continuare a suonare o ne perderà il controllo. Se gli stessi ratti vengono chiamati una seconda volta nello stesso giorno, la possibilità che ubbidiscano sarà del 70%, altrimenti attaccheranno il suonatore. Se i ratti sono controllati da un'altra creatura (ad esempio un vampiro), il suonatore avrà una probabilità cumulativa del 30% a round di prenderne il controllo. Una volta ottenuto il controllo, potrà mantenerlo al 70% qualora la creatura cerchi attivamente di contenderglielo.

Fortezza istantanea: un cubetto metallico che, a comando, si trasforma in una torre quadrata dal lato di 6 m e alta 9 m, con feritoie sulle mura e camminamento merlato in cima. I muri sono metallici e si estendono per 3 m nel terreno, ancorando saldamente la struttura e impedendole di rovesciarsi. La fortezza ha una porticina che si apre solo a comando del possessore e che l'incantesimo *scassinare* non può penetrare. I muri di adamantio della fortezza hanno 40 pd (200 pf). La fortezza non può essere riparata se non da *desiderio*, che le restituisce appena 2 pd (10 pf). La fortezza sorge in 1 solo round dopo che il cubo è stato appoggiato a terra, con la porta rivolta verso il possessore. Le creature vicino al possessore devono fare attenzione a non venire travolte dalla crescita improvvisa della struttura. Chi si trova entro 3 m dal cubetto quando ciò avviene deve fare un tiro salvezza contro Soffio o subire 10d10 ferite.

Freccia localizzante: questa freccia può essere usata fino ad 8 volte nell'arco di 8 turni. Essa viene lanciata per aria, e quando

atterra indica una direzione o un luogo desiderati. Possibili indicazioni includono l'uscita o l'ingresso più vicini, scale, passaggi, caverne e simili aree.

Gemma della luminosità: questo cristallo ha l'apparenza di un lungo prisma irregolare. Pronunciando una parola di comando il cristallo emette una di tre tipi di luce. Una parola di comando fa emettere luce come una lanterna. Quest'uso della gemma non consuma cariche. Un'altra parola di comando fa emettere un raggio luminoso di 30 cm di diametro e 15 m di lunghezza. Qualunque creatura colpita da questo fascio è accecata per 1d4 round salvo che non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. Quest'uso della gemma consuma 1 carica. La terza parola di comando fa produrre alla gemma un lampo di luce accecante in un cono di 9 m di lunghezza e 1,5 m di larghezza all'estremità. Sebbene questo lampo duri un istante, tutte le creature nel cono di luce devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o essere accecate per 1d4 round; le ferite tuttavia sono permanenti e le creature affette subiscono una penalità indefinita ai tiri per colpire uguale al numero di round di cecità, salvo che non venga usato un incantesimo di *cura cecità*, *guarigione* o simili. Quest'uso della gemma consuma 5 cariche. Oscurità magica nega gli effetti della gemma. La gemma ha 50 cariche; quando sono state consumate la gemma si riduce in polvere.

Gemma della visione: questa pietra, finemente intagliata e lucidata, è indistinguibile nell'apparenza da un gioiello ordinario. Quando ci si guarda attraverso, essa permette all'utilizzatore di vedere come se fosse affetto da un incantesimo di *visione del vero*. Ci vuole 1 round per esaminare approfonditamente un'area di 10 mq. Per ogni round dopo il quarto round di uso consecutivo, c'è una probabilità cumulativa del 2% che la gemma riveli un'immagine falsa, procuri allucinazioni o faccia interpretare qualcosa di reale come un'illusione.

Giavellotto del fulmine: questo giavellotto può colpire creature afflitte solo da armi con bonus +2 o superiore, ma non conferisce particolari bonus ai tiri per colpire o alle ferite inflitte. Quando centra il bersaglio, il giavellotto crea una scarica elettrica lunga 9 m e larga 1,5 m, che ha origine nel punto di impatto. Una creatura colpita direttamente dal giavellotto subisce 1d6+20 ferite. Le creature colte dalla scarica elettrica subiscono 20 ferite, ma possono fare un tiro salvezza contro incantesimi per dimezzarle. Che colpiscano o meno il bersaglio designato, la scarica di questi giavellotti li riduce in polvere. Di solito se ne trovano 1d4+1.

Gioiello attiramostri: questo gioiello magico è maledetto. Il possessore attrae i mostri vaganti con il doppio della probabilità. I mostri, inoltre, lo inseguiranno al doppio della probabilità qualora egli fugga. Il gioiello non può essere abbandonato e riapparirà immediatamente sulla persona del possessore ogni volta che questi proverà a liberarsene. Solo *scaccia maledizione* permetterà al possessore di lasciarsi indietro il gioiello.

Guanti della destrezza: questi guanti impartiscono al possessore una Des minima di 14, o +2 Des nel caso egli abbia già un punteggio di 14 o più (massimo 18). Inoltre il possessore acquisisce l'abilità di Svuotare tasche come un Ladro di 4° livello.

Guanti maldestri: questi guanti possono essere di morbido cuoio o pesante materiale protettivo adatto per l'uso con ar-

mature. Nel primo caso sembrano essere guanti della destrezza. Nel secondo caso essi sembrano essere guanti del potere orchesco. Ad ogni prova i guanti sembrano avere le funzioni di cui sopra fino a quando chi li indossa non è sotto attacco o in una situazione di vita o di morte. In quel momento la maledizione si attiva. Il personaggio diviene maldestro, con una probabilità del 50% ad ogni round di lasciar cadere un oggetto che tiene nelle mani. I guanti riducono la Des di 2 punti. Una volta che la maledizione è attiva, i guanti possono essere rimossi soltanto con un incantesimo *scaccia maledizione* o un *desiderio*.

Guanti per nuotare e scalare: questi guanti leggeri, apparentemente normali, permettono a chi li indossa di nuotare a una velocità di 45 m (15 m) sott'acqua, e 54 m (18 m) sulla superficie. In aggiunta, l'utilizzatore può scalare con un'abilità del 95%, 99% se è un Ladro. Entrambi i guanti devono essere indossati affinché la magia funzioni.

Incenso della meditazione: questo blocchetto d'incenso dal profumo dolce è indistinguibile dal normale incenso finché non viene acceso. Quando brucia, la sua particolare fragranza e il suo fumo perlaceo sono riconoscibili da qualsiasi Chierico di 4° livello o superiore. Dopo che un Chierico avrà trascorso 8 ore pregando e meditando nei pressi di un blocchetto acceso, acquisirà la capacità di lanciare i suoi incantesimi con il massimo effetto e la massima durata possibile (ad esempio, *cura ferite leggere* curerà sempre 8 ferite). Gli incantesimi da Chierico che richiedono un tiro salvezza imporranno una penalità -1 a quest'ultimo. Inoltre, la possibilità di chiunque di fallire un tiro di sopravvivenza alla resurrezione entro i fumi dell'incenso sarà dimezzata. Ogni blocchetto d'incenso brucia per 8 ore e l'effetto persiste per 24 ore. Di solito si trovano 2d4 blocchetti di incenso nella stessa custodia.

Incenso dell'ossessione: del tutto simile all'incenso della meditazione, questo incenso dà a chi lo usa anche l'impressione del suo effetto. Un Chierico si sentirà in grado di lanciare incantesimi con grande efficacia e la troppa confidenza lo metterà in uno stato confusionale. Per 24 ore, correrà il rischio di lanciare i suoi incantesimi quando ciò è inutile o quasi (ad esempio, *cura ferite leggere* per curare un piccolo dolore, luce perché fa un po' buio e così via); per evitare di farlo dovrà effettuare dei tiri salvezza contro incantesimi a discrezione del Signore dei Labirinti.

Libro degli incantesimi infiniti: questo tomo è in realtà una collezione di pergamene magiche. Se toccato da un personaggio incapace di lanciare incantesimi, questi subisce 5d4 ferite ed è stordito per il medesimo numero di turni. Questo effetto viene prodotto una sola volta per lo stesso personaggio. Da quel momento, un personaggio, indipendentemente dalla sua capacità di lanciare incantesimi, può usare gli incantesimi sulle pagine del tomo come se fossero lanciati da una pergamena. I contenuti specifici di ogni pagina sono determinati a caso. Ci sono 20+1d10 pagine in ogni libro. Vedi la tabella seguente.

1d20	Contenuto della pagina
1-5	8
6-9	7
10-11	6
12-17	5
18-20	4

Ogni volta che una pagina viene girata, essa diviene bianca. Altrimenti, un personaggio può lanciare l'incantesimo su una pagina aperta 1 volta al giorno. Se l'incantesimo è normalmente usabile dal personaggio (a seconda di classe e livello), esso può essere lanciato 4 volte al giorno. Il possessore del libro può conservarlo, aperto ad una pagina, e ancora beneficiare dei suoi poteri. Tuttavia c'è una probabilità di base del 10% che ogni volta che l'incantesimo viene lanciato la pagina si giri di sua volontà. Nulla può impedire alla pagina di girarsi. La probabilità è modificata del +10% se l'incantesimo non è del livello o classe normalmente lanciati dal personaggio, o +20% se il personaggio non appartiene ad una classe che può lanciare incantesimi.

Libro della saggezza caotica: questo libro è la controparte del libro della saggezza legale. Gli effetti sono opposti in termini di chi vi beneficia. In aggiunta ai normali effetti di un libro di questo tipo, personaggi neutrali che lo maneggiano devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o divenire caotici. Assassini che usano questo libro guadagnano l'uso di un incantesimo clericale qualsiasi di primo livello, ma non possono più acquisire di nuovo questa abilità dal medesimo libro.

Libro della saggezza legale: questo libro può essere letto da chierici legali. È necessaria una settimana di studio, alla fine della quale il Chierico guadagna permanentemente 1 punto di Saggezza ed abbastanza punti esperienza da portarlo a metà del livello successivo. I chierici neutrali che leggono o maneggiano il libro perdono 2d4 x 10,000 PX. I chierici caotici perdono punti esperienza sufficienti a portarli all'inizio del livello precedente. Maghi e illusionisti devono riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o perdere 1 punto di Intelligenza permanentemente. Quelli che riescono nel tiro salvezza perdono 2d10 x 10,000 PX. Tutte le altre classi non sono affette dal libro, con l'eccezione degli assassini che devono riuscire in un tiro salvezza contro morte. Se il tiro fallisce, l'Assassino muore all'istante.

Lira della costruzione: toccando le corde giuste, un unico uso di questa lira annullerà tutti gli attacchi condotti contro strutture inanimate (mura, pavimenti, tetti e così via) entro 90 m. Questo include gli effetti di un corno della distruzione, dell'incantesimo *disintegrazione* e delle comuni macchine d'assedio. La lira può essere usata in questo modo 1 volta al giorno per un tempo massimo di 6 round. La lira è utile anche per costruire. Una volta alla settimana, le corde possono essere toccate per produrre suoni che costruiscono magicamente edifici, miniere, tunnel, fossati ecc. L'effetto prodotto da 3 turni di suoni è pari al lavoro di 100 uomini per 3 giorni. Ogni volta che la lira è usata in questo modo c'è un 5% di probabilità (50% se il suonatore viene colpito in combattimento) di suonarla in modo sbagliato, con un ulteriore 20% di probabilità che gli effetti della lira siano non solo negati ma invertiti.

Maglio dei titani: questo martellone è lungo 2,5 m e pesa quasi 70 kg, quindi può essere usato solo da un gigante (o da un personaggio ingrandito). Se usato come un'arma ha un bonus +2 al colpire e infligge 1d4x10 ferite. Può essere usato anche per piantare rapidamente pali grossi come tronchi d'albero e per divellere con pochi colpi porte e cancelli.

Mantello dell'aracnide: quest'indumento nero, ricamato in seta con un motivo a forma di ragnatela, dona a chi lo indossa la capacità di scalare come se affetto da un incantesimo *movimenti da ragno*. In aggiunta, il mantello dona l'immunità ad incantesimi di *ragnatela* o ragnatele di qualsiasi tipo, su cui il possessore può muoversi a metà della sua velocità normale. Una volta al giorno il possessore può lanciare l'incantesimo *ragnatela*. In aggiunta egli guadagna un bonus +2 a tutti i tiri salvezza contro veleno dei ragni.

Mantello della velenosità: questo mantello è di solito fatto di lana, sebbene possa essere anche di pelle. L'indumento può essere manipolato senza pericolo, ma appena viene indossato uccide il personaggio all'istante senza tiro salvezza. Una volta indossato, il mantello può essere rimosso soltanto con un incantesimo *scaccia maledizione*; ciò distrugge le proprietà magiche del mantello. Se viene usato l'incantesimo *neutralizza veleno* è possibile resuscitare la vittima con un incantesimo *rianimare* o *resurrezione*, ma non prima.

Manuale del golem: questo libro contiene le procedure per costruire un tipo specifico di golem. Il libro deve essere consultato durante l'intera costruzione e, una volta conclusa la lettura, si riduce in polvere, che deve essere sparsa sopra il golem per animarlo. Si tiri 1d100 sulla tabella seguente per stabilire il tipo di manuale e conoscere i costi e tempi di costruzione del golem.

1d100	Tipo	Costo	Tempo
01-10	Ambra	75.000 mo	2 mesi
11-40	Osso	40.000 mo	1 mese
41-50	Bronzo	90.000 mo	4 mesi
51-65	Argilla	65.000 mo	1 mese
66-75	Carne	45.000 mo	2 mesi
76-80	Ferro	100.000 mo	4 mesi
81-90	Pietra	80.000 mo	3 mesi
91-00	Legno	60.000 mo	1 mese

Manuale della buona salute: questo tomo contiene istruzioni per rafforzare il corpo e la salute. Per leggere il libro occorrono 24 ore in un minimo di 3 giorni. Le sue istruzioni andranno seguite per 4 settimane, al termine delle quali il lettore guadagnerà permanentemente un punto di Costituzione. Una volta letto, il libro perde il suo potere magico e il lettore non potrà mai più usarne uno simile.

Manuale della velocità di azione: questo tomo contiene esercizi per l'equilibrio e la coordinazione. Funziona come un manuale della buona salute, ma fa ottenere un punto di Destrezza.

Manuale dell'esercizio fisico: questo tomo funziona esattamente come il manuale della salute, ma conferisce al lettore un punto di Forza.

Mazzo delle varie cose: un mazzo delle varie cose (benefiche o dannose) viene di solito trovato in una scatola o sacchetto di cuoio. Ciascun mazzo contiene un certo numero di carte o placche di avorio o cuoio. Ciascuna è incisa con glifi, caratteri

e sigilli. Non appena una di queste carte è pescata dal mazzo, la sua magia si attiva sulla persona che ha agito, nel bene e nel male. Un personaggio che desideri pescare dal mazzo deve annunciare quante carte vuole pescare prima di cominciare (fino a 4). Il personaggio non potrà più pescare altre carte oltre quelle annunciate. Eccezione: se si pesca il giullare il possessore del mazzo può pescare altre due carte. Il mazzo contiene 22 carte. Gli effetti di ogni carta, riassunti nella tabella, sono descritti con maggiore dettaglio più avanti.

Placca	Poker	Effetto
Bilancia	2 di	Cambia subito allineamento.
Cometa	2 di	Sconfiggi il prossimo mostro che incontri per avanzare di 1 livello.
Dongione	A di	Sei imprigionato.
Eurialo	Q di	D'ora in poi -3 ai tiri salvezza contro pietrificazione.
Destino	A di	Evita qualsiasi situazione . . . per una sola volta.
Fiamme	Q di	Inimizia tra te ed una potenza del male (bene).
Giullare	Joker (con TM)	Perdi 10,000 punti esperienza e pesca di nuovo.
Gemma	2 di	Scegli tra 25 gioielli o 50 gemme.
Idiota	2 di	Perdi permanentemente 1d4 punti di Intelligenza. Puoi pescare di nuovo.
Matta	Joker (no TM)	Guadagni 10,000 PX o puoi pescare altre due volte dal mazzo.
Chiave	Q di	Guadagni una mappa del tesoro ed un'arma magica.
Cavaliere	J di	Ottieni i servizi di un Guerriero del quarto livello.
Luna	Q di	Vengono esauditi 1d4 desideri.
Ladro	J di	Uno dei tuoi seguaci ti si rivolta contro.
Rovina	K di	Perdi immediatamente tutte le tue ricchezze e possedimenti.
Teschio	J di	Sconfiggi la morte o sarai distrutto per sempre.
Stella	J di	Guadagni un +2 al tuo requisito primario (se lo possiedi; altrimenti altra abilità a caso)
Sole	K di	Guadagni un oggetto magico generico benefico e 50,000 PX.
Artigli	A di	Tutti i tuoi oggetti magici scompaiono per sempre.
Trono	K di	Ottieni 18 Car più un piccolo castello.
Visir	A di	Conosci la risposta al tuo prossimo dilemma.
Vuoto	K di	Il corpo vive, ma l'anima è intrappolata altrove.

Per simulare le carte magiche si può usare un mazzo ordinario di carte, come indicato nella seconda colonna. Ogni volta che una carta è estratta dal mazzo viene sostituita (per cui è possibile estrarre la stessa carta due volte) a meno che la carta sia il giullare o l'idiota, nel qual caso la carta è scartata dal mazzo.

Artigli: la perdita di oggetti magici provocata da questa carta è istantanea e permanente.

Bilancia: il personaggio deve cambiare radicalmente allineamento. Se il personaggio non agisce in accordo al nuovo allineamento, viene ucciso senza possibilità di resurrezione.

Cavaliere: il Guerriero, affine in termini di razza, sesso e allineamento, appare dal nulla e serve il personaggio lealmente fino alla morte.

Chiave: l'arma magica donata da questa carta è sempre di un tipo usabile dal personaggio. L'arma appare dal nulla nella sua mano. Il valore della mappa che appare con l'arma è determinato a caso (vedi la Sezione 8 del manuale base di LL).

Cometa: il personaggio deve sconfiggere in singolar tenzone il prossimo mostro che incontra. Se ci riesce il personaggio guadagna PX a sufficienza per raggiungere il livello successivo.

Destino: questa carta permette al personaggio di evitare qualsiasi effetto negativo, anche istantaneo o permanente, in quanto può cancellare un pezzo di realtà. Non può tuttavia creare qualcosa o farla accadere, ma solo eliminarla o impedirla. Il beneficio di questa carta può favorire solo e soltanto chi l'ha pescata (non i suoi compagni).

Dongione: questa carta attiva un incantesimo *imprigionamento* sul personaggio o fa sì che una potente creatura lo rapisca. Tutto l'equipaggiamento e gli incantesimi vengono sottratti alla vittima, che non può pescare altre carte.

Eurialo: il volto da medusa di questa carta provoca una maledizione che può essere rimossa solo dalla carta "Destino" o da una divinità. La maledizione provoca una penalità -3 a tutti i tiri della vittima.

Fiamme: l'inimicizia della creatura provocata da questa carta può derivare da collera, gelosia o invidia. Essa non potrà essere placata finché il personaggio o il suo nemico non verrà ucciso. L'avversario del personaggio viene scelto dal Signore dei Labirinti, ma sarà sicuramente intelligente e malefico.

Gemma: questa carta dona gioielli in oro tempestati di gemme o singole pietre molto preziose. I gioielli valgono 2.000 mo ognuno, le pietre 1.000 mo.

Giullare: il personaggio è obbligato a perdere PX e a ripescare. Come la "Matta", e a differenza di tutte le altre, questa carta viene scartata dopo essere stata pescata.

Idiota: questa carta provoca la perdita istantanea di 1d4 punti di Intelligenza. Il personaggio può pescare ancora se vuole.

Ladro: quando questa carta viene pescata, uno dei PnG seguaci o assoldati del personaggio diviene improvvisamente estraneo e ostile. Se il personaggio non ha seguaci o assoldati, la carta provoca l'inimicizia di un personaggio influente (o di una comunità o di un ordine religioso). Questo odio rimarrà segreto fino al momento opportuno, quando si rivelerà con effetti devastanti.

Luna: su questa carta a volte è disegnata una pietra di luna con il numero appropriato di desideri rappresentato da altrettanti lumetti. A volte i desideri sono indicati da un disegno delle fasi lunari (piena 4, calante 3, mezza 2, crescente 1). I desideri della carta equivalgono all'incantesimo *desiderio* e devono essere usati uno a turno dal momento in cui la carta viene pescata.

Matta: questa carta viene sempre scartata dopo essere stata pescata, come il "Giullare" e a differenza di tutte le altre. Il personaggio può ottenere PX o ripescare.

Rovina: chiunque la pesca perde magicamente tutto ciò che possiede: oro, gemme, proprietà.

Sole: l'oggetto sarà determinato a caso, ma dovrà essere utile al personaggio.

Stella: se il bonus dovesse alzare l'attributo primario oltre 18, verrà applicato a un altro attributo a caso. Lo stesso avverrà se il personaggio non ha un attributo primario.

Teschio: un ambasciatore della morte, simile a uno scheletro ammantato di nero, appare all'improvviso. È un non morto che non può essere scacciato (DV 7, pf 35, CA -4), immune a freddo, fuoco ed elettricità. Vince sempre l'iniziativa e brandisce una spada argentea che colpisce invariabilmente, infliggendo 2d8 ferite. Il personaggio dovrà battersi contro questo mostro da solo e chiunque proverà ad aiutarlo farà apparire un altro ambasciatore della morte. Se il personaggio verrà ucciso, niente potrà farlo rivivere, nemmeno l'incantesimo *desiderio*.

Trono: gli avvenimenti fanno sì che il personaggio diventi il signore di un feudo, amato e rispettato dalla popolazione.

Visir: questa carta permette al personaggio che la pesca di acquisire una saggezza tale da risolvere un problema o un enigma di qualsiasi tipo. Il beneficio della carta, usabile in qualsiasi momento, non concede altro che conoscenza, quindi la risposta al problema o all'enigma, benché veritiera, potrebbe risultare inutile.

Vuoto: questa carta nera ha un effetto tragico e istantaneo. Il personaggio va in coma e la sua anima viene intrappolata in una prigione magica: un oggetto, un mondo lontano, una dimensione infernale. Nemmeno l'incantesimo *desiderio* può liberare il personaggio, ma potrà rivelare il luogo dove la sua anima è intrappolata.

Occhiali della visione dettagliata: queste lenti di cristallo sono simili a occhi dell'aquila ed occhi della pietrificazione. Quando indossati permettono al personaggio di esaminare in dettaglio oggetti non più lontani di 30 cm. Piccoli dettagli normalmente invisibili ad occhio nudo diventano visibili, da piccole imperfezioni nelle gemme a crepe nascoste nei muri, fino a tracce di scrittura. Se viene indossata solo una lente, il personaggio sarà stordito per 1 round, a meno che non copra l'altro occhio.

Pantofole del ragno: chiunque indossi queste calzature leggere può muoversi a volontà come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *movimenti da ragno*. Le pantofole possono essere usate per 5 turni al giorno, consecutivi o suddivisi.

Perla del potere: questa perla, normale solo all'apparenza, è un potente strumento nelle mani di un Mago. Una volta al giorno, a comando, una *perla del potere* permette al possessore di richiamare uno qualsiasi degli incantesimi da lui memorizzati e lanciati. L'incantesimo diviene immediatamente disponibile, come se non fosse mai stato lanciato. L'incantesimo deve essere di un certo livello, a seconda della perla utilizzata. Ci sono perle che possono richiamare un solo incantesimo (dal 1° al 9° livello) e perle che possono richiamarne due (di 6° livello o inferiore). Il tipo di perla è determinato a caso. C'è una probabilità del 5% che una perla sia maledetta e abbia l'effetto opposto, cioè faccia dimenticare al Mago un incantesimo non ancora lanciato al giorno. Queste perle non possono essere abbandonate se non vengono prima neutralizzate da *esorcismo* o *desiderio*.

1d10	Livello d'incantesimo
01-20	1°
21-40	2°
41-60	3°
61-75	4°
76-85	5°
86-93	6°
94-97	7°
98	8°
99	9°
00	È possibile ricordare 2 incantesimi (lanciare 1d6 per il livello di ognuno)

Perla della saggezza: questa perla magica dona un punto di Saggezza extra a un Chierico che la tiene con sé per 4 settimane. Trascorso questo tempo la perla dovrà essere sempre portata per non perderne i benefici. C'è un 5% di probabilità che una perla sia maledetta e sortisca l'effetto opposto. In questo caso, dopo 4 settimane, l'effetto negativo è permanente e cancellabile solo da *desiderio*.

Pietra del peso: questo oggetto sembra un sasso nero liscio e lucido. Quando chi la porta è coinvolto in un combattimento o in una fuga, subisce improvvisamente gli effetti dell'incantesimo *lentezza*. Una volta presa, la pietra non può essere buttata via normalmente, poiché dopo poco tempo riappare magicamente sulla persona del possessore. Per liberarsi definitivamente della pietra occorre l'incantesimo *scaccia maledizione*.

Pietra della buona fortuna: questo pezzo di agata o simile, lavorato grossolanamente e all'apparenza di poco valore, conferisce al possessore un bonus +1 (o +5%) a tutti i tiri salvezza e alle prove di abilità.

Pietre magiche: queste pietre cristalline fluttuano nell'aria entro un metro dal possessore che ne fa uso.

Colore	Forma	Effetto
Trasparente	Ovoide	Sostiene una creatura senza cibo né acqua
Rosa fumoso	Prisma	-1 CA
Rosso vivo	Sfera	+1 Des
Blu intenso	Sfera	+1 Sag
Blu pallido	Romboide	+1 For
Rosa	Romboide	+1 Cos
Rosa e verde	Sfera	+1 Car
Rosso e blu	Sfera	+1 Int
Viola acceso	Prisma	Accumula 1d6 incantesimi come un anello accumulatore di incantesimi
Iridescente	Ovoide	Sostiene una creatura senz'aria.
Viola pallido	Ellissoide	Assorbe incantesimi di 4° livello o inferiore*
Bianco latteo	Ovoide	Fa rigenerare le ferite come un anello della rigenerazione
Verde pallido	Prisma	+1 livello
Viola e verde	Ellissoide	Assorbe gli incantesimi di 8° livello o inferiore**

* Dopo avere assorbito 1d4x10 livelli di incantesimi la pietra si esaurisce e diventa grigia, perdendo per sempre il suo potere.

** Dopo aver assorbito 2d4x10 livelli di incantesimi la pietra si esaurisce e diventa grigia, perdendo per sempre il suo potere.

Quando un personaggio ottiene una pietra, deve strofinarla e rilasciarla nell'aria per usarla. Invece che cadere, la pietra comincerà a orbitare intorno alla sua testa. Il possessore può

riprenderla e rimetterla da parte in qualsiasi momento, perdendone i benefici fino alla riattivazione. Le pietre magiche hanno CA -4 e 10 pf. Di solito ne vengono trovate 1d10, il cui tipo viene determinato a caso. C'è una possibilità del 10% che una pietra sia grigia (esaurita e senza valore) già al ritrovamento.

Pigmenti meravigliosi: queste tempere magiche permettono al possessore di creare permanentemente dei veri oggetti dipingendoli in due dimensioni. I pigmenti vengono applicati con un normale pennello, e gli oggetti vengono creati mentre l'artista si concentra sulla loro immagine. Un vasetto di pigmenti meravigliosi è sufficiente per creare un oggetto contenuto in un cubo di 3 m, che verrà dipinto in un quadrato di 3 m di lato. I pigmenti possono creare solo oggetti inanimati, non creature viventi. È possibile creare porte, stanze, pozzi, buchi e mobilio. I pigmenti devono essere applicati su una superficie solida e occorre 1 turno per creare un oggetto, che non può essere magico. Gli oggetti preziosi creati con i pigmenti, come oro, gemme, gioielli, avorio e simili sembreranno di valore, ma saranno fatti di stagno, piombo, ottone, osso, legno o altri materiali comuni. I pigmenti possono essere usati per creare oggetti di uso comune (compreso il cibo), armi e armature di buona qualità.

Piuma magica: ciascuno di questi oggetti è una piccola piuma con un potere specifico. I tipi di piuma sono descritti sotto. Ciascuna piuma è usabile una sola volta. Il tipo di piuma trovata è determinato a caso.

Ancora: questa piuma diventa un'ancora più o meno grande, a seconda dell'imbarcazione da cui viene gettata. L'effetto dura un giorno.

Uccello: questa piuma diventa un roc gigantesco per un giorno. Il roc può combattere o trasportare altre creature.

Ventaglio: questa piuma diventa un gigantesco ventaglio, che produce una brezza capace di spingere un veliero. Il ventaglio può aumentare o diminuire la forza del vento esistente di due gradi (vedi la Sezione 5 del manuale base di LL) per 8 ore. Non ha alcun effetto sulla terraferma.

Barca del cigno: questa piuma diventa una barca a forma di cigno capace di muoversi magicamente sull'acqua a velocità 24 m per round. La barca può trasportare l'equivalente di 8 cavalli o 32 umani con tutto il loro equipaggiamento. La barca scompare dopo un giorno.

Albero: questa piuma fa spuntare istantaneamente una grande quercia (tronco di 1,5 m di diametro, 18 m di altezza).

Frusta: questa piuma diventa una grossa frusta utilizzabile in combattimento. È un arma magica che infligge 1d6+1 danni. Attacca indipendentemente come un guerriero di 9° livello, simile a una lama danzante. Chiunque viene colpito deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o rimanere intralciato per 1d6+1 round. La frusta dura 6 turni.

Polvere dello starnuto e del soffocamento: questa polvere sottile somiglia alla polvere rivelatrice. Se sparsa in aria, causa accessi di tosse e starnuti a chiunque nel raggio di 6 m. Coloro che falliscono un tiro salvezza contro veleno muoiono immediatamente. Coloro che riescono sono comunque debilitati (come storditi) per 5d4 round.

Portale cubico: questo oggetto è fatto di corniola. Ciascuno dei sei lati del cubo è associato ad un piano, uno dei quali è il Piano materiale. Il Signore dei Labirinti deve scegliere quali altri piani sono associati alle altre cinque facce. Se il lato di un portale cubico viene premuto una volta, esso apre un portale in un punto casuale del piano associato a quel lato. C'è una probabilità del 10% per turno che una creatura di quel piano (determinata a caso) esca dal portale alla ricerca di cibo, divertimento o guai. Premendo il lato una seconda volta, il portale verrà chiuso. È impossibile aprire più di un portale per volta. Se un lato è premuto due volte velocemente il personaggio viene trasportato in un punto a caso sull'altro piano, insieme a tutte le creature nel raggio di 1,5 m.

Pozzo dei mondi: questo strano oggetto interdimensionale sembra una *buca portatile* e può essere raccolto, piegato e trasportato in modo analogo, ma tutto ciò che ci viene messo dentro viene proiettato immediatamente in un altro mondo, in un'altra dimensione o in un altro piano determinato a caso. A volte avviene il contrario, e strani oggetti provenienti da mondi lontani appaiono al suo interno.

Rete intralciante: questa rete quadrata di 3 m di lato può essere lanciata a un avversario per intralciarlo. La rete è molto resistente e occorre la forza di un gigante (For 20) per strapparla a mani nude. La rete resiste anche ai tagli, e deve essere colpita con estrema precisione (CA -9) affinché ceda. La rete può anche essere appesa o messa sul terreno come una trappola, che si attiverà magicamente al comando del possessore.

Rete intrappolante: questa rete può essere usata solo sott'acqua, ma funziona esattamente come una rete intralciante in superficie, fluttuando se occorre fino a 9 m di distanza per avvicinare un avversario.

Scarabeo della morte: questa spilla a forma di scarabeo sembra un semplice portafortuna. Tuttavia, se tenuto in mano per 1 round o portato per 1 turno, si trasforma in un orrendo insetto carnivoro. Dotata di potenti mandibole, la famelica creatura penetra attraverso il cuoio e il tessuto, affondando nella carne e raggiungendo il cuore in 1 round. Dopo aver ucciso la sua vittima, la creatura riassume la forma di spilla. Solo il calore che viene dal contatto con un essere vivente può animare l'insetto mostruoso, quindi mettere la spilla in una scatola o in una teca è una precauzione sufficiente per evitare ogni pericolo.

Scopa del volo maledetto: questa scopa magica sembra una *scopa volante* (vedi manuale base di LL). Tuttavia, quando viene attivata, vola fino a 15 m di altezza o fino al soffitto (se più basso) e poi smette di funzionare, facendo precipitare chi la cavalca. Dopodiché la scopa cade al suolo e perde il suo potere magico.

Scopa dell'attacco animato: questo oggetto è indistinguibile in apparenza da una scopa normale. A tutti i test risulta identica ad una scopa volante, fino a che non viene usata. Quando ciò avviene la scopa esegue una piroetta e fa cadere il suo pilota sulla testa da un'altezza di 1d4+5 x 30 cm (non viene inflitto danno da caduta poiché la distanza è inferiore a 3 m). La scopa quindi attacca la vittima, colpendola in viso con la spazzola e battendola con il manico. La scopa effettua due attacchi per

round con ciascuna estremità (due attacchi con la spazzola e due col manico per un totale di quattro attacchi). La spazzola acceca la vittima per 1 round quando colpisce. Il manico infligge 1d3 ferite. La scopa ha CA 7, 18 pf, ed attacca come una creatura di 4 DV.

Sfera annientatrice: una *sfera annientatrice* è un globo di oscurità assoluta, una "palla di nulla" del diametro di mezzo metro. Si tratta in realtà di una lacerazione nella continuità del multiverso. Qualsiasi oggetto che viene a contatto con essa viene immediatamente risucchiato nel vuoto e distrutto per sempre. Una *sfera annientatrice* è statica, ferma in un punto preciso dove, in caso di poca illuminazione, è facile confonderla per una cavità in un muro o nel pavimento. Tuttavia, per qualche misterioso motivo, i maghi possono muoverla con il pensiero. La probabilità di un Mago di prendere il controllo di una sfera annientatrice (e di mantenerlo) è del 20% più 5% per ogni 2 livelli oltre il 5°. Se il Mago prende il controllo, può muovere la sfera di 9 m più 3 m per livello a round. Il tiro per mantenere il controllo va ripetuto ad ogni round. Se il tiro fallisce, la sfera slitta per 1d8 round verso il Mago che ha cercato di controllarla alla velocità di 3 m per round. Se due o più maghi cercano di controllare una sfera, quello con la probabilità più alta può tentare per primo, seguito dagli altri in ordine decrescente. Per ogni Mago coinvolto nella contesa, tutti subiscono una penalità -5% ai loro tentativi.

Sfera di cristallo ipnotica: questo oggetto maledetto è indistinguibile da una normale sfera di cristallo (determinare il tipo specifico a caso). Tuttavia chiunque tenti di usare il dispositivo rimane affascinato per 1d6 turni, ed una suggestione telepatica viene impiantata nella sua mente se fallisce un tiro salvezza contro incantesimi. L'utilizzatore del dispositivo crede di aver visto la creatura o scena desiderata, ma in realtà è sotto l'influenza di un potente Mago, o addirittura una potenza o essere da un altro piano di esistenza. Ad ogni uso ulteriore l'utilizzatore cade sempre più sotto l'influenza del controllore, come servo o come strumento. L'utilizzatore è sempre ignaro di essere soggiogato.

Specchio dell'abilità mentale: questo oggetto sembra un normale specchio alto un metro e mezzo e largo 60 cm. A comando, il possessore può usarlo nei seguenti modi:

- Leggere i pensieri di una persona riflessa sulla sua superficie con la telepatia (senza bisogno di capire una lingua sconosciuta).
- Vedere altri luoghi come con una *sfera di cristallo con chiaraudienza*, con la possibilità di vedere in altri piani, purché siano sufficientemente familiari all'osservatore.
- Creare un portale per visitare altri luoghi. Il possessore dovrà prima visualizzare il luogo, poi entrare fisicamente nello specchio, da solo o con gli accompagnatori che desidera. Lo specchio creerà un portale invisibile dall'altra parte, attraverso cui il possessore, o chiunque riesca a individuarlo, potrà attraversarlo.
- Una volta alla settimana, lo specchio può rispondere con precisione a una domanda riguardante una persona riflessa sulla sua superficie (un effetto simile all'incantesimo *conoscenza delle leggende*).

Statuine del potere meraviglioso: queste statuine, alte pochi centimetri, sembrano piccole riproduzioni di una creatura. Quando vengono lanciate a terra, pronunciando la parola di comando appropriata, si trasformano in creature meravigliose agli ordini del loro possessore.

Le creature capiscono il Comune, ma non lo parlano (con un'eccezione, vedi più avanti). Se una statua del potere meraviglioso viene rotta in forma di oggetto è permanentemente distrutta. Se viene uccisa in forma di creatura, si ritrasforma in statua e può essere usata di nuovo. Il tipo di statua trovato viene determinato a caso in base alla seguente tabella.

1d8	Tipo di statua
1	Capre d'avorio
2	Cavallo d'ossidiana
3	Elefante di marmo
4	Grifone di bronzo
5	Gufo di serpentino
6	Leoni d'oro
7	Lupo d'onice
8	Mosca d'ebano

Capre d'avorio: queste statuine si trovano a gruppi di tre. Ogni statua è leggermente diversa dalle altre: *

- La capra del viaggio: questa statua si trasforma in una cavalcatura rapida e resistente, simile a un palafreno ma con velocità doppia e 4 DV. Può restare animata per un massimo di 24 ore alla settimana (consecutive o meno). Ogni volta che si ritrasforma in statua, però, deve rimanere tale per 1 giorno prima di potersi animare di nuovo. La capra del viaggio attacca due volte a round con le corna, infliggendo 1d8 ferite.
- La capra della sofferenza: questa statua si trasforma in una creatura più grande di un toro, con corna enormi e affilate (2d6 ferite per corno), zoccoli potenti (2d4+2 ferite ognuno) e un pericoloso morso (2d4 ferite). In carica, la creatura può usare solo le corna, ma infligge 6 ferite extra per ogni attacco. La capra della sofferenza ha CA 0 e DV 16. Può essere animata una volta al mese per un massimo di 12 ore.
- La capra del terrore: questa statua si trasforma in una capra delle dimensioni di un destriero e dalle corna asimmetriche, con CA 2, 8 DV (48 pf), e Mov 108 m (36 m). Chi la cavalca può dirigerne gli attacchi di corno, uno simile a una *lancia* +3, l'altro simile a una *spada* +3. In carica, la capra del terrore emana *paura arcana* in un raggio di 9 m. Può essere animata ogni due settimane per un massimo di 3 ore.

Cavallo di ossidiana: questa statua sembra un pezzo informe di pietra nera, solo un'ispezione accurata rivela la forma appena sboccata di un quadrupede. A comando la statua diventa un ippofialto capace di diventare etereo o di effettuare uno *spostamento planare* assieme al suo cavaliere. La creatura permette a chi l'ha animata di cavalcarla, ma se il personaggio è di allineamento Legale c'è un 10% che l'ippofialto lo trasporti in un piano infernale e ritorni in forma di statua. Il cavallo di ossidiana può essere animato una volta alla settimana per un massimo di 24 ore.

Elefante di marmo: questa statua è leggermente più grande delle altre (grande quanto una mano) e si presenta in due va-

rianti. Pronunciando la parola di comando, la statua si trasforma in un elefante (50%) o in un mastodonte (50%), che obbedisce in tutto e per tutto al possessore, agendo come soma, cavalcatura o animale combattente. La statua può essere animata 4 volte al mese per un massimo di 24 ore.

Grifone di bronzo: quando si anima, un grifone di bronzo agisce come un grifone normale, obbedendo al possessore. La statua può essere usata due volte alla settimana per un massimo di 6 ore alla volta. Il grifone si ritrasforma in statua a comando o dopo le 6 ore.

Gufo di serpentino: questa figurina diventa o un gufo normale (CA 7, DV 2 pf, Mov 24 m a round, Att 2, Fer 1d2/1d2) o un gufo gigante (come un roc normale) a seconda del comando impartito. La trasformazione può avvenire una volta al giorno per un massimo di 8 ore. Dopo tre trasformazioni in gufo gigante, però, la statua perde il suo potere magico. Il gufo ha l'infravisione a 27 m, può muoversi in silenzio (anche in volo) al 95% e all'aperto vede al buio due volte meglio di un umano alla luce del giorno. Nessuna creatura ha mai più del 50% di probabilità di muoversi in silenzio nei confronti di un gufo. Il gufo di serpentino comunica con il suo possessore telepaticamente, informandolo di tutto ciò che vede e ode.

Leoni d'oro: queste statuine si trovano sempre in coppia e si trasformano in leoni maschi adulti. Se uccisi in combattimento, i leoni non possono essere animati per una settimana, altrimenti possono essere usati ogni giorno. La trasformazione dei leoni dura fino a 1 ora.

Lupo d'onice: questa statua diventa un lupo intelligente (Int 8-10) in grado di parlare il Comune e asservito al suo possessore. Il lupo d'onice è dotato di olfatto e vista eccezionali. Può seguire una pista fresca al 100% (sottraendo 10% per ogni ora trascorsa), un'abilità non può essere ingannata in alcun modo. Il lupo ha l'infravisione a 27 m, può vedere le creature invisibili al 65%, scoprire porte segrete e oggetti nascosti all'80% e notare esseri eterei o simili al 50%. Può essere animato una volta alla settimana per un massimo di 6 ore.

Mosca di ebano: quando si anima, una mosca di ebano diventa grande come un pony. Ha le statistiche di un ippogrifo, ma non può fare attacchi. Può trasportare 125 kg o 350 kg con il movimento ridotto di un terzo. La statua può essere usata tre volte alla settimana per un massimo di 12 ore. La mosca di ebano si ritrasforma in statua a comando o dopo le 12 ore.

Stivali danzanti: questi stivali maledetti funzionano come altri stivali magici. Tuttavia, quando il personaggio entra in combattimento o tenta di fuggire da un potenziale combattimento, egli viene affetto da un incantesimo *danza irresistibile*, senza possibilità di tiro salvezza.

Talismano del bene puro: un Chierico legale (buono) in possesso di questo oggetto può far sì che una voragine di fiamme appaia ai piedi di un Chierico caotico (malvagio) entro 30 m. La vittima viene inghiottita dal fuoco e precipita urlando verso il centro della Terra. Il possessore del talismano deve essere legale e assolutamente fedele al suo allineamento. In caso contrario il Chierico caotico potrà evitare la voragine con un tiro salvezza contro morte. Un *talismano del bene puro* ha 6 cariche e non può essere ricaricato. Se un Chierico neutrale o malvagio lo tocca subisce 6d6 ferite. Qualsiasi altro personaggio non subisce alcun effetto.

Talismano del male estremo: questo talismano funziona esattamente come il *talismano del bene puro*, ma con gli allineamenti invertiti.

Talismano della sfera: questo talismano di adamantio è utile solo a un Mago. Gli altri personaggi subiscono 5d6 ferite solo prendendolo in mano. Il talismano dà un bonus +20% ai tentativi di controllare una *sfera annientatrice*. Mentre la sfera è immune a qualsiasi magia, il potere del talismano può essere neutralizzato o sospeso con i mezzi adatti.

Tamburi dello stordimento: questi due tamburi accoppiati somigliano ai *tamburi del panico*; quando vengono suonati entrambi, tutte le creature entro 3 m devono riuscire in un tiro salvezza contro paralisi o essere stordite per 2d4 round. Tutte le creature entro 21 m sono immediatamente assordate. Gli incantesimi *guarigione*, *rigenerazione* o effetti simili possono curare la sordità.

Tomo del chiaro pensiero: questo spesso volume contiene un metodo per migliorare la memoria e la logica. Chi lo legge, impiegando un totale di 48 ore in un minimo di 6 giorni, può cominciare una pratica di 4 settimane che gli farà ottenere permanentemente 1 punto di Intelligenza extra. Una volta letto, il tomo perde il suo potere. Nessun personaggio può beneficiare più di una volta di un tomo simile.

Tomo del comando e dell'influenza: questo pesante volume insegna a persuadere e ispirare gli altri. Funziona come un *tomo del chiaro pensiero*, ma conferisce 1 punto di Carisma.

Tomo della comprensione: questo spesso volume contiene un metodo per migliorare l'intuito e la percezione. Funziona come un *tomo del chiaro pensiero*, ma conferisce 1 punto di Saggezza.

Tomo della conoscenza: ci sono tre tomi di questo tipo: uno per i maghi e gli illusionisti legali (1-2 su 1d6), uno per quelli neutrali (3-4) e uno per quelli caotici (5-6). Quando un personaggio della classe e dell'allineamento appropriato studia uno di questi libri per 1 settimana, ottiene PX a sufficienza per passare a metà strada del livello successivo. Dopo essere stato letto, il tomo sparisce, e il personaggio non potrà mai più usarne uno simile. Se un Mago o Illusionista prova a leggere un *tomo della conoscenza* con allineamento diverso dal proprio, subisce 5d4 ferite e perde conoscenza per altrettanti turni. Se è un personaggio di un'altra classe a leggere il tomo, deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o cadere in uno stato confusionale permanente finché non gli verrà lanciato *scaccia maledizione*.

Tomo della conoscenza guerresca: quando un Guerriero (non un Paladino o un Ramingo) studia questo libro per 1 settimana intera, ottiene PX a sufficienza per passare a metà strada del livello successivo. Dopo essere stato letto, il tomo sparisce, e il personaggio non potrà mai più usarne uno simile. Se è un Mago o un Illusionista a leggere il tomo, deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o cadere in uno stato confusionale permanente finché non gli verrà lanciato *scaccia maledizione*.

Tomo della furtività: quando un Ladro studia questo libro per 1 settimana intera, ottiene PX a sufficienza per passare a metà strada del livello successivo. Anche un Assassino può studiare il libro con profitto, ma ottiene una quota fissa di 5.000 PX.

Dopo essere stato letto, il tomo sparisce, e il personaggio non potrà mai più usarne uno simile. Se un Paladino o un Chierico prova a leggere un *tomo della furtività* con allineamento diverso dal proprio, subisce 5d4 ferite e perde conoscenza per altrettanti turni.

Tunica degli occhi: questo prezioso abito, decorato con centinaia di occhi ricamati sul tessuto, sembra non avere proprietà magiche finché non viene indossato. Chi lo porta è in grado di vedere in tutte le direzioni. La *tunica degli occhi* può individuare le creature invisibili e quelle che si nascondono nelle ombre entro 72 m. In più, il possessore può seguire le tracce come un Ramingo di 12° livello. Un incantesimo *luce* lanciato sulla tunica la "acceca" per 1d3 round. Un incantesimo *luce persistente* la "acceca" per 2d4 round.

Tunica degli oggetti utili: questa tunica sembra del tutto normale, ma chi la indossa nota che è tutta rappezzata con piccole toppe di diverse forme. Solo il possessore della tunica può vedere le toppe e riconoscere gli oggetti a cui corrispondono. Quando si stacca una toppa, azione che richiede 1 round, questa si trasforma immediatamente nell'oggetto corrispondente. Quando viene creata, una tunica degli oggetti utili ha 2 pezze per ognuno dei seguenti oggetti:

- Pugnale
- Lanterna (piena d'olio e già accesa)
- Specchio di acciaio lucidato (circa 1 m x 0,5 m)
- Pertica di legno (3 m)
- Corda di canapa (15 m)
- Sacco grande

Inoltre la tunica ha un certo numero di pezze speciali. Si lancino 4d4 per determinare il numero e 1d100 per il tipo di ognuna.

1d100	Oggetto
01-08	Borsa con 100 mo
09-15	Cassetta d'argento (valore 500 mo)
16-22	Porta di ferro (si adatta e si incardina magicamente in un vano grande fino a 3x3 m)
23-30	Gemme, 10 (valore 100 mo ognuna)
31-44	Scala di legno (lunga 8 m)
45-51	Mulo (con borse da sella)
52-59	Pozzo aperto (profondo 3 m, si apre su una superficie di 3x3 m)
60-68	Pozione curaferite potenziata
69-75	Barca a remi (lunga 4 m)
76-83	Pergamena con 1 incantesimo a caso
84-90	Cani da guerra, 2
91-96	Finestra (si apre magicamente in un muro su una superficie grande fino a 1,5x1,5 m)
97-00	Pezza extra (tirare ancora due volte)

Lo stesso risultato per il tipo indica un doppiante dello stesso oggetto. Una volta rimossa, una pezza non può essere rimpiazzata.

Tunica del mimetismo: quando indossa questa tunica, un personaggio capisce immediatamente il suo potere. Una *tunica del mimetismo* permette al personaggio di confondersi con l'ambiente circostante, qualunque esso sia, e di nascondersi con una probabilità del 90%. Il possessore può

assumere a volontà l'aspetto di un altro umanoide, come per l'incantesimo *maschera arcana*. In questo caso, gli amici del possessore e chi lo conosce molto bene sono istintivamente consci della sua vera identità.

Tunica dell'arcimago: questo abito apparentemente normale può essere giallo (01-45 su 1d100, allineamento Legale), grigio (46-75, allineamento Neutrale), o nero (76-00, allineamento Caotico). Può essere indossato solo da un Mago o da un Illusionista, che acquisisce i seguenti poteri:

- CA 5 (come una cotta di maglia)
- Bonus +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e oggetti magici
- Bonus +1 a tutti gli altri tiri salvezza
- Lancio degli incantesimi che provocano effetti speciali invece di ferite (come *sonno*, *charme*, *metamorfosi*, *suggerimento* ecc.) con una penalità -2 ai tiri salvezza

Se una tunica gialla viene indossata da un personaggio caotico, questi subisce 5d10 ferite e perde 1d4x10.000 PX. Lo stesso vale per una tunica nera indossata da un personaggio legale. Un personaggio legale o caotico che indossa una tunica grigia, o un personaggio neutrale che ne indossa una gialla o nera, subisce 5d4 ferite e perde 3d6x1.000 PX. Inoltre, in questi ultimi casi, l'allineamento del personaggio slitta di una posizione verso quello della tunica.

Tunica delle stelle: chi indossa questa tunica può far sì che essa risplenda in una miriade di colori, che si alternano in una luminosa cascata dal colletto al bordo inferiore. I colori abbagliano chi li osserva da vicino, occultando chi indossa la tunica e illuminando l'ambiente circostante. Per attivare la tunica con la parola di comando occorre 1 round, dopodiché i colori hanno effetto entro 12 m. Chiunque osservi il portatore della tunica deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o è ipnotizzato per 1d4+1 round. Il tiro salvezza deve essere ripetuto dopo 5 round. Ogni round in cui la tunica scintilla migliora l'occultamento di chi la indossa, andando da una penalità -1 fino a una penalità -5 ai tiri per colpire degli avversari. Due round dopo aver pronunciato il comando per attivare la tunica, chi la indossa potrà riprendere a combattere e a lanciare incantesimi, ma non potrà muoversi a più di 3 m dal punto in cui si trova senza disattivare i colori magici.

Tunica dell'indebolimento: una tunica dell'indebolimento sembra un abito magico di un altro tipo. Appena un personaggio la indossa, la sua Forza e la sua Intelligenza scendono a 3 ed egli perde la capacità di lanciare incantesimi. La tunica può essere rimossa facilmente, ma per ripristinare gli attributi occorre *scaccia maledizione* seguito da *guarigione*.

Turibolo dell'evocazione maledetta: questo turibolo ha l'aspetto di, e sembra funzionare come, un *turibolo elementale dell'aria* (vedi manuale base di LL). Tuttavia, una volta acceso è impossibile spegnerlo per 1d4 round. In ciascun round un elementale dell'aria emerge ed attacca tutte le creature vicine.

Unguento rinvigorente: questo unguento dall'aroma pungente è contenuto in vasetti da cinque dosi ognuno. Quando viene applicato a una ferita, guarisce 1d4+8 ferite. In più neutralizza i veleni e cura le malattie. Di solito se ne trovano 1d4 vasetti.

Zappa dei titani: questo strumento sovradimensionato è lungo 3 m e può essere usato solo da un gigante (o da un

personaggio ingrandito) per spostare grandi quantità di terriccio e costruire terrapieni (un cubo di 3 m per turno). La zappa può anche essere usata per spaccare la pietra con grande rapidità. Se usata come un'arma ha un bonus +3 al colpire e infligge 5d6 ferite.

Spade magiche

Spada +1, feritrice: quest'arma infligge ferite che non possono essere curate dalla rigenerazione, dagli incantesimi o da altri mezzi magici, escluso *desiderio*. Le ferite inflitte possono guarire solo normalmente. Per ogni attacco andato a segno con la spada, la vittima subisce 1 ferita addizionale a round. Questo effetto (ferimento continuo) dura per 10 round o finché le ferite non vengono bendate.

Spada +1, lama danzante: questa spada può essere attivata in modo che combatta per conto proprio. Il portatore deve battersi normalmente per 4 round, mentre il bonus della spada cresce di 1 a round fino ad arrivare a +4. A quel punto, può lasciar andare la spada, che continua a combattere da sola fluttuando in aria. L'abilità in combattimento della *lama danzante* è pari a quella del personaggio che l'ha attivata. Dopo altri 4 round, la spada smetterà di combattere e tornerà nella mano di chi l'ha attivata se questi si trova entro 9 m, altrimenti cadrà al suolo.

Spada +1, mutilatrice: anche se il suo bonus agli attacchi è +1, quest'arma è considerata avere un bonus +3 per determinare se sia in grado o meno di colpire una creatura. Con un tiro per colpire modificato (cioè considerando tutti i bonus) di 20 o più, la spada mutila la sua vittima in qualche modo (si tiri 1d6: 1-2 mano, 3-4 braccio, 5 piede, 6 gamba). Con un 20 naturale la spada spicca la testa. Il taglio di una mano o di un piede causa la perdita di metà dei pf rimanenti, il taglio di una gamba o di un braccio riduce il personaggio a 1 pf, il taglio della testa causa la morte immediata. A comando, quest'arma può emanare la stessa luce di una lanterna.

Spada +2, fanatico: quest'arma maledetta conferisce un bonus +2 agli attacchi, tuttavia, all'inizio della battaglia, fa sì che il portatore venga preso da una collera incontenibile. Il personaggio attaccherà la creatura più vicina, nemica o amica che sia, finché non ne resterà nessuna in vita entro 18 m.

Spada +2, nove volte mortale: questa spada ha un bonus +2 agli attacchi e la proprietà di risucchiare un livello di energia a una creatura colpita. Questa proprietà può essere usata nove volte durante l'intera esistenza dell'arma, dopodiché essa diventa una semplice *spada +2*. Mentre la spada può ancora risucchiare vite, un tiro per colpire di 20 naturale con essa obbliga la vittima a fare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare la morte immediata. L'uso del risucchio di energia (anche in caso di 20 naturale) non è mai obbligatorio e deve essere deciso prima del tiro per colpire.

Spada +2, vendicatrice sacra: quest'arma ha un bonus +2 nelle mani di chiunque non sia un Paladino. Impugnata da quest'ultimo la spada ha un bonus +5 ed emette continuamente un'aura equivalente all'incantesimo *dispersione del male*. L'aura agisce in un raggio di 1,5 m e a un livello pari a quello del Paladino. Se usata contro creature caotiche (malvagie), la spada infligge 5 ferite in più a colpo.

Spada +4, lama della difesa: quest'arma ha la proprietà di trasferire il suo bonus, in tutto o in parte, alla CA. Un eventuale bonus alla CA, tuttavia, si applica solo agli attacchi in mischia. Chi la impugna può decidere, ad esempio, di attaccare con un bonus +1 e di sottrarre 3 alla sua CA. L'equilibrio tra i due bonus può essere cambiato ad ogni round.

Armi magiche varie

Mazza +1, disgregatrice: questa mazza è il terrore di tutti i non morti, perché infligge loro il doppio delle ferite. Inoltre, quando un non morto viene colpito, può venire scacciato come se si trovasse di fronte a un Chierico di 12° livello (si tiri nella tabella "Scacciare i non morti").

Se viene usata da un personaggio Malvagio riceve 5d4 danni

Pugnale +1, velenifero: il manico di questo pugnale seghettato può contenere fino a 6 dosi di veleno, che scorre sulla lama a comando. Il veleno è immediatamente mortale se la vittima fallisce il tiro salvezza, possibilità che viene negata in caso di un tiro per colpire di 20 naturale. Il veleno può essere rimpiazzato, anche con una sostanza paralizzante, soporifera o meno letale.

Pugnale +2, tagliagole: questo minaccioso pugnale ricurvo permette a un Assassino di effettuare i tentativi di assassinio come se avesse un livello in più.

Tridente +2, allarmante: quest'arma permette al portatore di determinare la locazione, la profondità, il tipo e il numero di predatori acquatici entro 72 m. Il tridente deve essere impugnato e puntato nella direzione generica del pericolo per ottenere queste informazioni e impiega 1 round di tempo per scandagliare un emisfero del raggio di 72 m.

Tridente +1, padrone dei pesci: le proprietà magiche di questo tridente permettono al portatore di comandare tutti i pesci, crostacei, cetacei e rettili marini entro 18 m se questi falliscono un tiro salvezza contro incantesimi. L'effetto consuma 1 carica. Il portatore del tridente può comunicare con le creature al suo comando come se usasse l'incantesimo *parlare con gli animali*. Gli animali che riescono nel tiro salvezza sono liberi dal controllo, ma non si avvicineranno al tridente con intenzioni ostili. Il tridente ha 14+1d6 cariche.

SEZIONE 4 - Nuovi mostri

I mostri che seguono ampliano la Sezione 6 del manuale base di *Labyrinth Lord*. Inoltre, sono presenti due nuove linee guida da utilizzare per programmare gli incontri o per determinare se si verificano incontri casuali coi mostri nelle loro tane: densità nell'habitat e incontri nella tana.

Densità nell'habitat

In qualsiasi habitat o luogo geografico del mondo di gioco è possibile assegnare un grado di densità a una determinata creatura per indicarne la diffusione. Questo valore è importante quando si creano le tabelle per gli incontri casuali, perché al grado di densità corrisponde una certa probabilità di incontrare la creatura in un incontro casuale.

Il grado di densità nell'habitat è specifico del mondo e della regione in cui si svolge la campagna; non viene quindi assegnato ai mostri un grado di densità standard: toccherà al Signore dei Labirinti deciderlo.

Gradi di densità		
Grado	Probabilità	1d100
Molto diffuso	65%	01-65
Comune	20%	66-85
Poco diffuso	10%	86-95
Raro	5%	96-00

Il Signore dei Labirinti crea un elenco di creature che è possibile incontrare in un determinato ambiente. Assegna poi ad ogni creatura un grado di densità nell'habitat appropriato per il mondo, la campagna e l'area specifica in cui si svolge la partita. Un habitat può essere ampio, come "tutta la foresta", o più specifico, come "la foresta entro 5 km dal castello", secondo gli scopi e le necessità.

L'ambiente può essere un intero livello di un labirinto, una parte del livello o un sottolivello. Fate riferimento al manuale base di *Labyrinth Lord* per degli esempi di habitat e per come determinare i DV appropriati delle creature in un livello del labirinto. In ogni tabella di incontri ci sarà il 65% di probabilità di incontrare creature "molto diffuse", probabilità che andrà suddivisa tra tutte le creature che il Signore dei Labirinti designa come tali in un certo habitat.

Le tabelle degli incontri possono essere costruite in almeno due modi. Un modo piuttosto complesso è elaborare la tabella "Gradi di densità", assegnando punti percentuale ad ogni creatura secondo la possibilità di incontrarla in un habitat. Per esempio, se ci sono 5 creature "comuni" in una tabella, e c'è quindi una probabilità del 20% di incontrare una creatura "comune", ad ognuna di queste creature verrà assegnata una probabilità del 4%. Se di creature "comuni" ce ne fossero 10, ad ognuna verrebbe assegnato un 2%. Un altro modo più semplice, anche se richiede più due tiri di dado, è di avere un elenco di creature per ogni ambiente diviso in sezioni per grado di densità. In questo caso occorrerà prima tirare il dado percentuale nella tabella "Gradi di densità", poi, stabilita la densità della creatura, si farà riferimento a una sottotabella apposita creata dal Signore dei Labirinti per determinare il tipo di creatura incontrata.

Incontri nella tana (regola opzionale)

Dato che i tesori si trovano di solito nelle tane delle creature (eccetto i tesori personali di classe VII), e dato che il numero di creature può cambiare in base al fatto che siano incontrate nella loro tana o meno, si possono stabilire delle linee guida per determinare se un incontro casuale con un mostro avvenga nella sua tana o al di fuori di essa. Le linee guida qui proposte sono piuttosto vaghe e vanno usate solo in mancanza di una pianificazione specifica degli incontri.

Questo sistema può essere reso più complesso aggiungendo vari fattori, secondo le preferenze del Signore dei Labirinti. Nota che negli elenchi dei mostri il primo numero indicato in "Num. mostri" è il numero di creature che si trovano in un labirinto. Il numero tra parentesi invece è il numero di creature incontrate nelle terre selvagge o in una tana. Alcuni mostri possono apparire solo in uno dei due casi. Se, ad esempio, una creatura ha riportato uno "0 (2d4)", essa non viene mai incontrata in un labirinto e, quando la si incontra nelle terre selvagge, può trovarsi o meno in una tana. È importante per l'arbitro distinguere tra creature che hanno una tana e creature che non ce l'hanno. Se una creatura possiede un mucchio di tesori, a meno di casi eccezionali, ha quasi sicuramente una tana in cui conservare il bottino. Ovviamente, se una creatura non ha tesori e il numero di incontri è lo stesso sia per il labirinto che per la tana o le terre selvagge, il fatto di avere una tana può essere irrilevante. Come regola generale, le creature incontrate casualmente nelle terre selvagge saranno nella loro tana il 50% delle volte. Le creature incontrate in un labirinto in cui si trova la loro tana, invece, si troveranno al suo interno il 30% delle volte. Possono essere applicati dei modificatori opzionali in base alla natura della creatura, a discrezione del Signore dei Labirinti. Vedi la tabella seguente per i modificatori consigliati in base alle caratteristiche dei mostri. Questi modificatori, generalmente, non dovrebbero essere cumulativi, ma dovrebbe valere solo il più grande.

Caratteristica della creatura	Modificatore
Solitaria	da +10% a +30%
Extraplanare	da +20% a +40%
Aerea o marina	-20%
Branco	-25%
Banda di umanoidi	-25%
Riservata o nascosta	-30%

Elenco dei nuovi mostri

A

Alga strangolatrice

Num. mostri:	3d4 (3d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	immobile
Classe armatura:	6
Dadi vita:	da 2 a 4
Attacchi:	1 (fronda)
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	da G2 a G4
Morale:	non applicabile
Classe tesoro:	I, II, III, IV, V, XI, XIV
Punti esperienza:	29

Questo ammasso di foglie e viticci sembra una macchia di alghe del diametro di 3 metri. Dal suo centro protrudono in media una mezza dozzina fronde allungate, che possono avvinghiare e strangolare una vittima. Le vittime strangolate vengono poi inglobate e digerite dalla creatura. L'alga strangolatrice ha un colore verde scuro ed è ricoperta di muco. Di solito attende che una potenziale vittima si avvicini, poi estende all'improvviso le sue fronde per afferrarla. Una volta afferrata, una vittima può liberarsi con una probabilità del 10% per ogni punto di Forza sopra 10. Dopo avere afferrato una vittima con la prima fronda, l'alga può usare le altre per rafforzare la presa nei round successivi, riducendo la probabilità della vittima di liberarsi del 20% per ogni fronda aggiuntiva. Se la probabilità di liberarsi diventa nulla, l'alga inizia a infliggere alla vittima 1 ferita per DV a round fino alla sua morte. Le creature avvinghiate non possono allontanarsi, ma possono attaccare con una penalità -2 al tiro per colpire. Esiste una versione sotterranea dell'alga strangolatrice, benché sia molto rara. Quest'ultima ha un colore verde pallido e cresce in pozze stagnanti nel profondo dei labirinti.

Anchega

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	da 3 a 8
Attacchi:	1 (morso e acido)
Ferite:	3d6 più 1d4
Tiri salvezza:	da G3 a G8
Morale:	9
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	da 80 (DV 3) a 2.800 (DV 8)

L'anchega è una creatura sotterranea che apprezza la carne fresca. Ha sei zampe e un corpo allungato di colore giallo o marrone. È lunga circa 3 metri, pesa circa 360 chili e ha un esoscheletro insettoide. Un'anchega scava con le zampe e le mandibole, muovendosi a metà della sua velocità. Spesso scava tortuose gallerie profonde fino a 12 metri sotto il terreno fertile di campi o foreste. La galleria è alta e larga 1,5 metri e lunga da 20 a 45 metri. Un'anchega solitamente giace

da 1,5 ai 3 metri sotto la superficie finché le sue antenne non captano l'arrivo di una preda: in quel momento emerge per attaccare. In aggiunta al danno da morso, l'anchega ha una saliva acida che infligge 1-4 pf aggiuntive ogni round. Se ridotta a metà pf, la creatura emette uno sputo caustico che infligge 1d4 ferite da acido per DV contro un singolo bersaglio (dimezzabili con tiro salvezza contro soffio). Questo attacco consuma tutta la saliva del mostro per 24 ore.

Anguilla

	<i>Elettrica</i>	<i>Gigante</i>	<i>Marina</i>
Num. mostri:	1d3 (1d3)	1d6 (1d6)	1d8 (1d8)
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	27 m (9 m)	45 m (15 m)
CA:	9	6	8
Dadi vita:	2	5	1-1
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	1d4	3d6	1
Tiri salvezza:	G2	G5	G1
Morale:	7	8	7
Classe tesoro:	nessuno	nessuno	X, XII, XIII
PX:	29	200	6

Le anguille sono creature acquatiche che attaccano solo se provocate.

Anguilla elettrica: una volta per turno un'anguilla elettrica può emettere una scarica elettrica in un raggio di 4,5 m. L'attacco infligge 3d8 ferite a tutte le creature entro 1,5 m, 2d8 a quelle tra 1,5 e 3 m, e 1d8 tra i 3 e i 4,5 m (dimezzabili con un tiro salvezza contro soffio). Queste anguille sono lunghe 3 metri.

Anguilla gigante: queste cugine delle normali anguille sono lunghe 6 metri, e non possiedono un attacco elettrico.

Anguilla marina: sono lunghe 2 metri e il loro corpo somiglia a un'alga. Vivono in colonie all'interno di complessi formati da strette gallerie acquatiche. Nel cuore delle loro tane hanno camere più grandi, dove a volte si trovano dei tesori. Queste anguille attaccano con un morso velenoso che infligge solo 1 ferita, ma le vittime devono resistere al veleno o morire.

Aquila gigante

Num. mostri:	1d6 (1d20)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m) volo 144 m (48 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	4
Attacchi:	3 (2 artigli, becco)
Ferite:	1d6/1d6/2d6
Tiri salvezza:	G4
Morale:	8
Classe tesoro:	XI, XXII (senza monete)
Punti esperienza:	80

Le maestose aquile giganti hanno un'apertura alare di 6 metri. Fanno il nido su grandi rupi o solitarie aree montuose. La loro vista è così acuta che durante il giorno sono impossibili da cogliere di sorpresa. Oltre ai normali attacchi con artigli e becco, le aquile giganti possono effettuare attacchi in picchiata in cui infliggono 2d6 ferite per ogni artiglio senza poter attaccare col becco. Se la colpiscono con entrambi gli artigli,

possono decidere di trascinare via una preda il cui peso non supera il quintale, muovendosi a metà della velocità di volo normale. In un nido c'è il 60% di probabilità di trovare 1d4 piccoli o un uguale numero di uova. Le aquile giganti sono intelligenti, e sono propensi all'amicizia con elfi e nani.

B

Babbuino

Num. mostri:	2d4 (1d4x10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	1+1
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d4
Tiri salvezza:	G1
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	15

I babbuini sono primati forti e aggressivi diffusi nelle grandi pianure. Preferiscono gli spazi aperti ma si arrampicano sugli alberi per trovare rifugio durante la notte. Un babbuino tipico ha le dimensioni di un grosso cane. I maschi possono essere lunghi dai 60 ai 120 centimetri e pesare fino ai 40 chili. Nei grandi gruppi ci saranno 2d4 maschi con un bonus +1 alle ferite inflitte. In questi gruppi il 50% degli esemplari sono dei piccoli non combattenti.

Baco dell'orecchio

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	3 m (1 m)
Classe armatura:	9
Dadi vita:	1 pf
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G1
Morale:	non applicabile
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	5

Queste piccole creature insettoidi passano la vita a mangiare legno marcescente e vivono nelle cortecce degli alberi caduti e in ambienti simili. Al termine della loro vita, però, cercano un ospite dal sangue caldo per depositare le loro uova. Proveranno a strisciare all'interno di un orifizio o una cavità, di solito un orecchio, per depositare 1d8+8 uova. Il genitore quindi esce dal corpo ospite e muore. Nel frattempo, le uova si schiudono e in 4d6 ore cominciano a mangiare la carne. L'ospite ha solo il 10% di probabilità di sopravvivere. L'incantesimo *cura malattia* può essere usato per liberare un ospite dai parassiti.

Banshee

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	volo 45 m (15 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	7
Attacchi:	1
Ferite:	1d8
Tiri salvezza:	G7
Morale:	10
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	1.490

Questa creatura spettrale, abitatrice di paludi, acquitrini, brughiere e altri luoghi desolati, somiglia a una bella elfa dai lineamenti delicati. La banshee è in effetti lo spirito di un'elfa malvagia, che odia i viventi e cerca di distruggerli ovunque possibile. Benché incorporea, una banshee ha lo stesso aspetto che aveva da viva. Il suo attacco principale è il lamento, che può essere emesso solo di notte, 1 volta ogni 24 ore. Ogni essere vivente entro 9 m dalla banshee che emette il suo lamento deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o morire. La banshee può anche attaccare con un gelido tocco, che infligge 1d8 ferite da freddo. La sola vista di una banshee impone un tiro salvezza contro incantesimi per evitare di essere afflitti da *paura arcana*. Poiché queste creature sono non morti, sono immuni a *sonno*, *charme su persone* e alle influenze mentali. Le banshee sono vulnerabili a *esorcismo*, che le uccide immediatamente. Possono essere colpite da armi magiche +1 o migliori. Sono inoltre immuni a freddo ed elettricità.

Becco d'ascia

Num. mostri:	1d6 (2d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	3
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d3/1d3/1d6
Tiri salvezza:	G3
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	50

Il becco d'ascia è un uccello carnivoro preistorico inadatto al volo. Somiglia a uno struzzo alto 2 metri. È un cacciatore aggressivo ed è dotato di un robusto collo e di un becco affilato.

Brunello

Num. mostri:	4d4 (4d4)
Allineamento:	legale (buono)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	1d4 pf
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d3
Tiri salvezza:	C9
Morale:	7
Classe tesoro:	X, XI, XIII
Punti esperienza:	65

Il brunello è una timida creatura fatata che preferisce tenersi alla larga dagli umani. La maggior parte di queste creature dimora in aree pastorali, non raggiunte dalla civiltà, come le profondità delle foreste o le terre selvagge. I brunelli superano raramente i 45 centimetri di altezza e sono coperti da una leggera ma fitta peluria castana, grigia o fulva. Nonostante la timidezza, se avvicinati con cautela, i brunelli sono amichevoli e si rendono utili riparando oggetti, rammendando abiti e svolgendo altri compiti simili. Sono particolarmente affabili con i personaggi legali e possono arrivare anche ad aiutarli nelle loro imprese (probabilità del 50%). I brunelli preferiscono abiti verdi o di altri colori vivaci. Sono creature affini alla magia, e possono lanciare i seguenti incantesimi una volta al giorno: *confusione*, *immagini speculari*, *luce persistente*, *luci danzanti*, *porta dimensionale*, *protezione dal male* e *ventriloquo*. I brunelli parlano il comune, l'elfico e la lingua dei folletti e degli spiritelli. I brunelli potrebbero essere distanti parenti degli halfling, ma non è mai stato accertato. Il brunello ha un valore di Des 18, e non può esser preso di sorpresa.

Famiglio: il Mago che ha un brunello come famiglio acquisisce Des 18, riceve un bonus +2 a tutti i tiri salvezza e non viene mai preso di sorpresa.

Buletta

Num. mostri:	1d2 (1d2)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	-2 (6)
Dadi vita:	9
Attacchi:	3 (2 artigli, morso) o 4 (artigli)
Ferite:	3d6/3d6/4d12 o 3d6/3d6/3d6/3d6
Tiri salvezza:	G9
Morale:	9
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.000

Conosciuto anche come squalo di terra, la buletta è un predatore terrificante, che vive solo per mangiare. È una mostruosità alta 3 e lunga 3,5 metri. Attacca qualsiasi cosa reputi commestibile, scegliendo la preda più vicina o quella più facile. Le sole creature che si rifiuta di mangiare sono gli elfi (non gradisce nemmeno il sapore dei nani).

Quando si trova sottoterra, può rilevare la presenza di prede in superficie dalle vibrazioni e si muove a una velocità di 10 m (3 m). Quando percepisce il movimento di qualcosa di commestibile, emerge in superficie (cominciando dalla pinna, simile a quella di uno squalo) e comincia ad attaccare con artigli e un morso. Se le prede oppongono molta resistenza,

può balzare fuori dal suolo e attaccare con tutti e quattro gli artigli contemporaneamente, ottenendo un bonus +2 al tiro per colpire e infliggendo 3d6 ferite per ognuno. Questa creatura è vulnerabile nella sua parte inferiore (CA 6) che rimane esposta se la buletta balza per attaccare con tutti e quattro gli artigli.

C

Camminatore nel vento

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m) volo 90 m (30 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	6+3
Attacchi:	1 (pugno)
Ferite:	3d6
Tiri salvezza:	G6
Morale:	9
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	680

Quando si trovano sul Piano materiale, questi esseri vivono sulla cima delle montagne o in profonde gallerie attraversate da forti correnti d'aria. A volte un camminatore nel vento viene incontrato al servizio di un gigante delle nuvole, un gigante delle tempeste, un genio, un efreeti o simili. La forma naturale di un camminatore nel vento è una colonna di vento turbinoso e fischianti, alta tre metri e mezzo, in cui non è possibile distinguere lineamenti definiti. In combattimento, l'essere può convogliare la massa d'aria che lo circonda e usarla per investire i nemici, infliggendo 3d6 ferite per attacco. Un camminatore nel vento può essere attaccato solo con gli incantesimi, le armi magiche o da chi si trova nel Piano eterico. L'incantesimo *controllo del tempo atmosferico* uccide immediatamente un camminatore nel vento, a meno che questo non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. L'incantesimo *velocità* gli infligge 1d6 ferite per livello dell'incantatore, ma raddoppia anche le ferite da lui inflitte in combattimento. L'incantesimo *tempesta di ghiaccio* non ferisce un camminatore nel vento, ma ha effetto su di lui come *paura arcana* per 1d4 round. Un camminatore nel vento è normalmente affetto dalle barriere magiche di qualsiasi tipo. L'incantesimo *Lentezza* danneggia la creatura come una Palla di fuoco.

Cane

	Combattente	Selvaggio
Num. mostri:	0 (0)	4d4 (4d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	45 m (15 m)
CA:	6	7
Dadi vita:	2+2	1+1
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	2d4	1d4
Tiri salvezza:	G2	G1
Morale:	11	7
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	35	15

Cane combattente: questi cani sono allevati e addestrati per combattere. Seguiranno i comandi dei loro padroni, e combatteranno fino all'ultimo per loro. A volte sono equipaggiati con una corazza di cuoio (CA 5).

Cane selvatico: questi cani vivono in branco nelle grandi pianure e nelle campagne, ma anche i bassifondi delle città.

Coleottero gigante

	<i>Coleottero scavatore</i>	<i>Coleottero rinoceronte</i>	<i>Cervo volante</i>
Num. mostri:	3d6 (3d6)	1d6 (1d6)	1d8 (1d8)
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)	18 m (6 m) volo 27 m (9 m)	18 m (6 m) volo 27 m (9 m)
CA:	3	2	3
Dadi vita:	5	12	7
Attacchi:	1 (morso)	2 (corno, morso)	3 (2 corna, morso)
Ferite:	5d4	2d8/3d6	1d10/1d10/4d4
Tiri salvezza:	G5	G12	G7
Morale:	7	8	8
Classe tesoro:	VIII, IX, XXII	nessuno	nessuno
PX:	200	1.200	440

Coleottero scavatore: questi scarafaggi lunghi 3 m vivono sottoterra, dove coltivano e raccolgono vari tipi di muffe e funghi dal legno marcio o dalla materia vegetale sotterranea. Hanno un comportamento sociale simile a quello delle formiche, e ogni insetto sembra sapere istintivamente quale sia il proprio incarico.

Coleottero rinoceronte: questi insetti lunghi 5 m hanno un lungo corno che usano efficacemente come arma. Gli scarabei si nutrono principalmente di foglie, frutta e altri vegetali, ma sono molto territoriali e attaccheranno chiunque si avvicini.

Cervo volante: queste creature sono una grave piaga perché divorano il grano dei campi. Un singolo cervo volante gigante può spianare un intero campo in poco tempo. Un cervo volante gigante adulto è lungo circa 4 m.

Couatl

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	legale (buono)
Movimento:	18 m (6 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	9
Attacchi:	2 (morso, stritolamento)
Ferite:	1d3/2d4
Tiri salvezza:	M9
Morale:	8
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	3.100

Un couatl è lungo circa 3,5 metri e ha un'apertura alare di 4,5 metri. Somiglia a un enorme serpente piumato e pesa circa 800 kg. Sono creature magiche estremamente intelligenti. Attaccano con un morso velenoso (tiro salvezza contro veleno o morte) e stritolano con la coda, infliggendo 2d4 ferite a round finché la vittima o il couatl muore. I couatl possono

usare *autometamorfosi* a piacere. Possono avere le abilità di un Chierico di 7° livello (40%), di un Mago di 5° (40%) o di entrambi (20%). I couatl parlano il comune e tutte le lingue delle creature affini ai rettili e agli uccelli.

Cumulo strisciante

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	da 8 a 11
Attacchi:	2 (pugni)
Ferite:	2d8/2d8
Tiri salvezza:	da G8 a G11
Morale:	12
Classe tesoro:	VII, IX, XIV
Punti esperienza:	1.820

I cumuli striscianti, detti anche immondezze ambulanti, sembrano mucchi di vegetazione putrida, ma sono in realtà piante carnivore mobili e intelligenti. Il cervello e gli organi sensori di un cumulo strisciante si trovano nella parte superiore del suo corpo, protetti da un tegumento melmoso e irregolare del diametro approssimativo di due metri e mezzo. La creatura può colpire gli avversari con due grosse appendici tentacolari. Se entrambe le appendici colpiscono un bersaglio nello stesso round, lo afferrano e lo trascinano verso il corpo del mostro, dove verrà stritolato e soffocato dal suo muco in 2d4 round. La vittima è immobilizzata e potrà liberarsi solo se il cumulo verrà ucciso. I cumuli striscianti non subiscono ferite da elettricità. Al contrario, gli attacchi elettrici di qualsiasi tipo fanno crescere queste creature di 1 DV (la crescita è visibile fisicamente). Anche gli attacchi da fuoco non gli infliggono alcun danno. Gli attacchi da freddo gli infliggono solo metà ferite o nessuna ferita in caso di tiro salvezza riuscito. Le armi gli infliggono metà ferite. Pur essendo intelligenti, i cumuli striscianti sono soggetti alla maggior parte degli incantesimi che hanno effetto sulle piante.

D

DEMONI

I demoni sono malvagie creature del Caos. Hanno differenti forme e abilità e, anche se quelle qui presentate sono razze generiche di demoni, esistono una miriade di demoni unici e molto diversi da qualsiasi altro. I signori dei demoni sono sempre creature uniche. I demoni dimorano principalmente nei piani del Caos, dove è frequente lo scoppio di guerre tra signori dei demoni e divinità caotiche, in cui i demoni minori vengono spesso usati come carne da macello. I demoni possono anche viaggiare nel Piano astrale, nel Piano etereo e nel Piano delle ombre. Solitamente sono interdetti dal Piano materiale, a meno che non siano evocati con *evoca demone* o *portale*. I demoni possono essere distrutti definitivamente solo nei piani del Caos, altrimenti verrà distrutta solo la loro forma materiale, mentre la loro essenza ritornerà al Caos e impiegherà 100 anni per crearsi un nuovo corpo, a meno che non intervenga un signore dei demoni per accelerare il processo. Fanno eccezione i demoni di basso rango, che sono distrutti definitivamente su qualsiasi piano vengano uccisi.

I demoni sono fedeli alla loro natura caotica e non rispettano o sottostanno a nessuna autorità formale. Di conseguenza, i mondi demoniaci sono regolati dalla paura, dalla violenza e dalla divisione, con un continuo di intrighi e tradimenti tra i signori dei demoni e i loro servi più potenti. Comunque, nonostante l'assenza di una gerarchia demoniaca formale, i demoni possono essere classificati per la loro potenza: basso rango: 1-4 DV; medio rango: 5-8 DV; alto rango: 9+ DV; signori dei demoni: 21+ DV. I signori dei demoni hanno l'abilità innata di "promuovere" demoni da un rango più basso ad uno più alto, il che solitamente comporta un aumento di DV e l'acquisizione di nuove abilità. Perciò, i demoni di livello più basso servono i loro superiori al loro meglio nella speranza di diventare più potenti nel tempo. I demoni hanno diverse abilità e debolezze, ma possiedono dei tratti o delle immunità comuni. Tutti i demoni possiedono le seguenti abilità:

- Infravisione (30 m)
- Ferite da freddo dimezzate
- Ferite da elettricità dimezzate
- Ferite da fuoco dimezzate
- Ferite da gas dimezzate
- *Portale* (di aspetto variabile, non disponibile per i demoni di basso rango)
- Telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi)
- *Teletrasporto infallibile* (non disponibile per i demoni di basso rango)

Tutte le abilità demoniache simili agli incantesimi, a meno che non sia specificato diversamente, funzionano al livello di classe minimo richiesto per utilizzare l'incantesimo analogo o a un livello pari ai DV del demone, scegliendo il più alto tra i due. Le abilità magiche, a meno che non sia specificato diversamente, sono utilizzabili una a round.

Astarot (signore dei demoni)

Num. mostri:	unico
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	-7
Dadi vita:	23 (184 pf)
Attacchi:	3 (2 tentacoli, coda)
Ferite:	1d6/1d6/2d6
Tiri salvezza:	G23
Morale:	12
Classe tesoro:	VIII, IX, XXII
Punti esperienza:	17.000

Astarot è il principe demoniaco dei rettili e delle scimmie; è alto 6 metri, è coperto di scaglie verdi e possiede una coda simile a una frusta lunga 6 metri. Ha gambe di lucertola, due tentacoli al posto delle braccia e tre teste. La sua testa centrale è di serpente, quella destra è di lucertola e la sinistra di babbuino. Astarot può essere ferito solo da armi con bonus +2 o superiore. Con lo sguardo della testa di serpente può lanciare *charme sui mostri*, senza possibilità di tiro salvezza, entro 90 metri. Il numero di creature influenzate è determinato dai loro DV come segue: 3 DV o meno, 1D10x10; 4-6 DV, 5d8; 7-9 DV, 3d8; 10-12 DV 2d6; 13+ DV, 1d4. Solo le creature da 15 DV o più hanno diritto a un tiro salvezza contro incantesimi. La testa di lucertola ha un attacco a soffio che utilizza a piacimento, identico al cono di freddo di una *Bacchetta del freddo*. Con lo sguardo della testa di babbuino, Astarot può lanciare *paura arcana*. La sua coda infligge 2d6 ferite. Chiunque venga colpito dalla coda deve riuscire in un tiro salvezza contro oggetti magici, altrimenti una parte del loro corpo verrà rinsecchita all'istante come se fosse stata toccata da un *bastone dell'avvizzimento*. I due tentacoli di Astarot infliggono 1d6 ferite ciascuno e risucchiano l'energia della vittima, togliendole un livello a colpo.

Astarot possiede le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *autometamorfosi*, *chiaroudienza*, *chiaroveggenza*, *dispersione della magia*, *individuazione dell'invisibile*, *individuazione della magia*, *lettura dei linguaggi*, *lettura della magia*, *levitazione*, *muro di ghiaccio*, *oscurità persistente*, *paragnosi*, *paura arcana*, *potere illusorio maggiore*, *respirare sott'acqua*, *suggestione* e *telecinesi* (230 kg per testa). Possiede inoltre le seguenti abilità usabili una volta al giorno: *immagine proiettata*, *portale* (85% di probabilità), *regressione mentale*, *simbolo divino*, *verbo che stordisce* e *verghe ofidiche*. Lanciando *portale*, Astarot farà apparire invariabilmente un altro demone.

Babau (demone di medio rango)

Num. mostri:	1d3 (1d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	-3
Dadi vita:	7+14
Attacchi:	3 (2 artigli, morso) o 1 (arma)
Ferite:	1d4+1/1d4+1/2d4 o arma +4
Tiri salvezza:	G7
Morale:	10
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	1.700

Questi demoni alti 2 metri, dal corpo magrissimo e dalla pelle scura e rugosa, sembrano dei cadaveri mummificati. Hanno un singolo corno ricurvo che cresce dal retro del loro cranio. I babau preferiscono attaccare a distanza con giavellotti, accette e pugnali, e hanno For 19, che conferisce loro un bonus +4 al tiro per colpire e alle ferite con queste armi. Una sostanza gelatinosa rossastra ricopre la pelle del babau mentre combatte, riducendo le ferite delle armi da taglio e da punta del 50%. Il babau subisce ferite normali dalle armi non magiche e subisce 2 ferite extra dalle armi contundenti di ferro. Questi demoni hanno le abilità di un Ladro di 9° livello. Inoltre, ogni creatura entro 6 metri che guarda negli occhi rossi del babau deve fare un tiro salvezza contro incantesimi, o subire gli effetti di un *raggio dell'indebolimento*.

Possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *dispersione della magia*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *riscaldare il metallo* e *volo*. Inoltre, una volta al giorno, un babau può evocare un altro babau attraverso un *portale* (25% di probabilità di successo).

Balor (demone di medio rango)

Num. mostri:	1d3 (1d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	8+7
Attacchi:	1 (spada o frusta)
Ferite:	1d8+1 o 1d6 più 3d6 ferite da fuoco
Tiri salvezza:	G8
Morale:	10
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	1.820

Un balor è alto circa 3,5 metri. Ha ali di pipistrello, corna, e solitamente la sua pelle è rosso scuro. I balor amano unirsi alla battaglia armati con le loro *spade +1* e *fruste +1*. Una frusta di balor è un'arma flessibile con molte code che terminano con uncini, punte, e sfere. A volte il balor trascina la vittima a sé con la sua frusta, per esporla alle fiamme emanate dalla sua pelle, che infliggono 3d6 ferite a round. I balor sono feriti solo da armi con bonus +1 o superiore.

Possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *individuazione dell'invisibilità*, *individuazione della magia*, *dispersione della magia*, *paura arcana*, *pirotecnica*, *lettura dei linguaggi*, *lettura della magia*, *suggestione*, *telecinesi* (fino a 670 kg), *simbolo divino*. Inoltre, una volta al giorno, un balor può creare un *portale* (70% di probabilità di successo) per evocare un glabrezu (75%) o un nalfeshnee (25%).

Glabrezu (demone di alto rango)

Num. mostri:	1d3 (1d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	-4
Dadi vita:	10
Attacchi:	5 (2 chele, 2 artigli, morso)
Ferite:	2d6/2d6/1d3/1d3/1d4+1
Tiri salvezza:	G10
Morale:	9
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	3.100

I glabrezu hanno occhi viola e penetranti, e il colore della loro pelle varia dal color ruggine scuro al nero. Hanno quattro braccia: le due principali terminano con chele di granchio, e le altre due, più piccole, crescono dal loro petto e sono simili a braccia umane dotate di minacciosi artigli. I glabrezu hanno una testa lupina sormontate da due corna di capro, e sono alti circa 3 metri. Sono vulnerabili agli attacchi di armi normali.

I glabrezu possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *pirotecnica*, *telecinesi* (fino a 180 kg). Inoltre, una volta al giorno, un glabrezu può creare un *portale* (35% di probabilità di successo) per evocare un altro glabrezu, un vrock o un hezrou (determinato a caso).

Hezrou (demone di medio rango)

Num. mostri:	1d3 (1d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	8
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d3/1d3/4d4
Tiri salvezza:	G9
Morale:	10
Classe tesoro:	XIV
Punti esperienza:	3.100

Un Hezrou può camminare eretto o a quattro zampe, ma combatte sempre in piedi. Somiglia a un rospo alto 2,5 metri, eccetto che per le sue braccia umanoidi e i suoi grossi denti. Sono ghiotti di carne umana e sono vulnerabili alle armi non magiche.

Gli hezrou possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *individuazione dell'invisibilità*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *telecinesi* (fino a 135 kg),

Inoltre un hezrou può creare un portale (25% di probabilità di successo) per richiamare un altro hezrou.

Jubilex (signore dei demoni)

Num. mostri:	unico
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	-7
Dadi vita:	21 (100 pf)
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	4d10
Tiri salvezza:	G21
Morale:	10
Classe tesoro:	Xx2, XIIx2
Punti esperienza:	7.000

Jubilex è il sovrano di tutte le fanghiglie, i fluidi, le gelatine e di ogni altra disgustosa e oscena creatura melmosa. Alcuni lo conoscono come il Signore Senza Volto e la sua dimora è un piano demoniaco dell'Abisso: un antro ribollente e fumoso di fango putrido e pozzi di melma che mutano e si muovono secondo i suoi desideri. Perfino gli altri signori dei demoni sono disgustati dall'idea di recarvisi. Jubilex è sempre circondato e servito da ogni tipo di melma mostruosa (1d4 per almeno 4 tipi). Quando viene affrontato assume la forma di una colonna di viscidume ribollente e zampillante alta 3 metri. Questa creatura somiglia a una massa putrida di liquidi neri e verdognoli dotata di occhi rossi ed emanante un lezzo terrificante. Dal suo corpo colano e suppurano fluidi, pus e liquami. In combattimento frusta con un viscido pseudopodo che infligge 1d10 ferite da acido. Una volta ogni 10 round può sputare un globo di bava fino a 45 metri di distanza su un'area circolare di 4,5 metri di raggio, che procura gli effetti del contatto con la *fanghiglia verde* e l'*ameba paglierina*. Jubilex rigenera 2 pf ogni round. Può essere ferito solo da armi con bonus +2 o superiore.

Jubilex ha le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *blocca mostri*, *causa malattie*, cerchio di gelo (5d6 ferite da freddo entro 3 m), *charme su mostri*, *dispersione della magia*, *immagine proiettata*, *individuazione dell'invisibilità*, *invisibilità* (entro 3 m), *inquinare l'acqua*, *localizza oggetto*, *oscurità* (entro 4,5 m), *paragnosi*, *paura arcana*, *porta in fase*, *telecinesi* (fino a 680 kg) e *volo*. Inoltre, una volta al giorno, può lanciare *parola blasfema* e creare un *portale* (75% di probabilità di successo) per evocare 1d4 hezrou.

Marilith (demone di medio rango)

Num. mostri:	1d3 (1d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	-6
Dadi vita:	7+7
Attacchi:	7 (6 armi, stritolamento)
Ferite:	arma/2d4
Tiri salvezza:	G7
Morale:	9
Classe tesoro:	XVII
Punti esperienza:	1.700

Questi demoni femmina hanno un corpo umanoide dotato di sei braccia e la parte inferiore di un grosso serpente. Sono alti 2 metri quando sollevano il busto e misurano 6 metri dalla testa alla punta della coda. Una marilith solitamente impugna un'arma in ognuna delle sue sei mani e indossa molti monili e gioielli. Possono attaccare con le sei braccia e usare la coda per intrappolare la vittima nello stesso round. Le marilith possono essere ferite solo da armi con bonus +1 o superiore.

Le marilith hanno le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *charme su persone*, *immagine proiettata*, *individuazione dell'invisibilità*, *lettura dei linguaggi*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *pirotecnica*. Inoltre, una volta al giorno, una marilith può creare un *portale* (75% di probabilità di successo) per evocare un vrock, un hezrou, un glabrezu, un nalfeshnee o un balor (determinato a caso).

Nalfeshnee (demone di alto rango)

Num. mostri:	1d3 (1d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m) volo 36 m (12 m)
Classe armatura:	-1
Dadi vita:	11
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/2d4
Tiri salvezza:	G11
Morale:	10
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	4.400

Questi demoni sono alti 3 metri e hanno il torace e le braccia di scimmia e la testa e le gambe di cinghiale. Possiedono una coppia di ali pennute, piccole ma funzionanti. I nalfeshnee non possono essere feriti dalle armi normali. In combattimento attaccano con zanne e artigli, oppure utilizzano la magia.

I nalfeshnee le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *dispersione della magia*, *immagine proiettata*, *individuazione della magia*, *lettura dei linguaggi*, *levitazione*, *oscurità* (entro 3 m), *paura arcana*, *potere allucinatorio*, *simbolo divino*, *telecinesi* (225 kg). Inoltre, una volta al giorno, possono creare un *portale* (75% di probabilità di successo) per evocare un vrock, un hezrou, un glabrezu, o un nalfeshnee (determinato a caso).

Orcus (signore dei demoni)

Num. mostri:	unico
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	-6
Dadi vita:	22 (125 pf)
Attacchi:	2 (pugno e coda)
Ferite:	2d6+1/2d4 più veleno
Tiri salvezza:	G22
Morale:	10
Classe tesoro:	VIII, IX, XII
Punti esperienza:	13.000

Orcus è il Principe dei Non Morti, e si vocifera che sia stato egli stesso a creare il primo non morto. Questo demone ha forma umanoide, è tozzo, rigonfio e alto 4,5 metri. La sua testa caprina è sormontata da due grosse corna d'ariete. Le sue gambe sono coperte da una folta pelliccia marrone e terminano con un paio di zoccoli. Con le sue possenti braccia impugna una verga sormontata da un teschio. Dalla sua schiena crescono due grandi e nere ali di pipistrello, ed è dotato di una lunga coda serpentina dalla punta uncinata. Orcus è uno dei più potenti signori dei demoni. Dal suo palazzo d'ossa combatte contro i suoi avversari demoniaci una guerra infinita che attraversa molti mondi.

In combattimento Orcus può infliggere 2d6+1 ferite con ogni colpo dei suoi potenti pugni. Può usare la sua coda velenosa per infliggere 2d4 ferite e costringere le sue vittime a fare un tiro salvezza contro veleno per non morire all'istante. Se Orcus usa un'arma, la sua immensa forza gli garantisce un bonus +5 al tiro per colpire e alle ferite inflitte. Orcus può essere ferito solo da armi con bonus +3 o superiore.

Orcus ha le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *animare i morti*, *charme su persone*, *chiaroudienza*, *chiaroveggenza*, *dispersione della magia*, *fulmine magico* (12d6 ferite), *immagine proiettata*, *individuazione dell'invisibilità*, *individuazione della magia*, *lettura dei linguaggi*, *lettura della magia*, *metamorfosi assoluta*, *muro di fuoco*, *oscurità persistente*, *paragnosi*, *parlare con i morti*, *pirotecnica*, *potere allucinatorio*, *suggestione*, *telecinesi* (fino a 550 kg), *trasformazione*. Una volta al giorno, Orcus può usare

una delle seguenti abilità magiche: *fermare il tempo*, *regressione mentale*, *simbolo arcano*. Inoltre, sempre una volta al giorno, Orcus può creare un *portale* (85% di probabilità di successo) per richiamare una marilith, un glabrezu, un vrock, un hezrou, o un nalfeshnee. Come signore demoniaco dei non morti, Orcus può evocare a volontà dei non morti come se usasse un incantesimo *evoca mostri VII*. Può essere accompagnato da 4d12 scheletri, 4d8 zombi, 5d6 ghast, o 2d4 vampiri.

La Verga di Orcus: questo potente, malefico artefatto può essere usato in combattimento come una *mazza +5* e ha lo stesso effetto di *dito della morte* su qualunque essere vivente colpisca. Quando si manifesta sul Piano materiale, questo oggetto può avere molti altri poteri ed abilità magiche, che il Signore dei Labirinti può decidere a piacere.

gigante, rospo, lupo), *individuazione del bene*, *individuazione della magia*, *invisibilità*. Inoltre, una volta al giorno, il quasit può usare *paura arcaica* in un raggio di 9 metri.

Famiglio: quando un famiglio quasit si trova entro 3 metri dal suo padrone, il Mago ottiene 1 livello aggiuntivo e rigenera 1 pf per round. Viceversa, se il quasit è più lontano di 1,5 km di distanza dal Mago, questi perde un livello. In ogni caso, se il quasit si trova entro 1,5 km, può comunicare telepaticamente col suo padrone, e quest'ultimo può percepire ciò che percepisce il famiglio attraverso tutti i suoi sensi, compreso l'infravisione entro 20 metri. Un quasit può far usare al suo padrone *contattare altri piani* una volta a settimana (sono permesse 1d4+2 domande). Se un famiglio quasit è ucciso, il padrone perde 4 livelli permanentemente.

Quasit (demone di basso rango)

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	3
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d2/1d2/1d4
Tiri salvezza:	G3
Morale:	10
Classe tesoro:	XIx2
Punti esperienza:	95

Nella sua forma naturale, un quasit è un mostriciattolo alto circa mezzo metro. Spesso fanno da servitori a demoni più potenti, ma si incontrano frequentemente anche come famigli di maghi caotici. I quasit non vengono feriti da armi non magiche, tranne quelle di ferro. Non subiscono inoltre ferite da fuoco, freddo ed elettricità. Rigenerano 1 pf per round. I quasit effettuano i tiri salvezza contro incantesimi come se fossero un Guerriero di 7° livello. Attaccano in mischia con zanne e artigli. Le vittime degli attacchi con artigli devono riuscire in un tiro salvezza contro veleno o perdere 1 punto di Destrezza per 2d6 round per ogni attacco andato a segno. I quasit hanno le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi* (limitata alle forme di pipistrello, centopiedi

Succubus (demone di medio rango)

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	6
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d3/1d3
Tiri salvezza:	G6
Morale:	7
Classe tesoro:	XI, XIV, XV
Punti esperienza:	1.320

Succubi e incubi hanno l'apparenza, rispettivamente, di donne e uomini molto attraenti, eccetto che per le loro ali di pipistrello. Si evitano gli uni con gli altri e di norma evitano di condividere la tana con membri della loro stessa specie. Preferiscono piuttosto, quando si trovano fuori dai reami del Caos, vagare sul Piano materiale in cerca di umani da tentare. Possono prosciugare un mortale di un livello semplicemente baciandolo o coinvolgendolo in un atto carnale. Altrimenti, succubi e incubi possono attaccare con gli artigli. Non possono essere feriti dalle armi normali.

Succubi e incubi possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *charme su persone*, *chiaroudienza*, *forma*

eterea (vedi *olio della forma eterea*), *paragnosi*, *suggestione*, *trasformazione*.

Inoltre, una volta al giorno, possono creare un *portale* per evocare un balor (65% di probabilità di successo) o un signore dei demoni (5% di probabilità di successo).

Vrock (demone di medio rango)

Num. mostri:	1d3 (1d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	8
Attacchi:	5 (2 artigli, 2 zampate, becco)
Ferite:	1d4/1d4/1d8/1d8/1d6
Tiri salvezza:	G8
Morale:	11
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	2.060

Questi demoni somigliano ad avvoltoi umanoidi alti 1,5 metri. Possono essere feriti dalle armi normali. In combattimento, se sono in volo, possono sferrare tutti e cinque gli attacchi contemporaneamente, o attaccare con 2 artigli e 1 morso se sono a terra.

I vrock hanno le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *individuazione dell'invisibilità*, *oscurità* (entro 6 m), *telecinesi* (fino a 90 kg). Inoltre, una volta al giorno, un vrock può creare un *portale* (10% di probabilità di successo) per evocare un altro vrock.

DIAVOLI

I diavoli sono creature maligne del Piano della Legge. Anche se sono legali, credono nell'ordine imposto attraverso la tirannia e il sopruso. Rispettano la legalità, ma in una forma deviata ampiamente infusa di perfidia. Fanno parte di una gerarchia di comando che vedono gli arcidiavoli alla sua vetta. Gli arcidiavoli particolarmente potenti dominano il loro reame nel Piano della Legge e a volte sconfinano nei piani dell'equilibrio. I diavoli sono suddivisi in tre categorie: minori, maggiori e arcidiavoli. Gli arcidiavoli, come i signori dei demoni, sono esseri unici. I diavoli minori e maggiori fanno parte di razze diaboliche, di cui gli arcidiavoli possono promuovere i singoli individui a forme sempre più esclusive e potenti, con la possibilità che diventino essi stessi arcidiavoli (un evento estremamente raro). C'è una certa sovrapposizione tra i poteri dei diavoli minori e quelli dei maggiori, e alcuni dei diavoli minori più potenti possono battere i diavoli maggiori meno potenti. Questo è il prezzo che i più ambiziosi dei diavoli devono pagare per salire di gerarchia. Ed è per questo che alcuni dei diavoli minori scelgono di rimanere di rango più basso per non rinunciare a parte del loro potere. Ci sono molte più razze di diavoli e singoli arcidiavoli rispetto a quanto riportato in questo volume, e il Signore dei Labirinti può aggiungere al gioco le sue creazioni.

I diavoli possono viaggiare liberamente nel Piano della Legge. Possono anche avventurarsi nel Piano astrale, nei piani dell'equilibrio e nei piani delle bestie. Non possono entrare in altri piani se non vengono evocati attraverso un *portale* o un mezzo simile. Se gli arcidiavoli o i diavoli maggiori sono uccisi in un altro piano, la loro essenza è trasportata nel Piano della Legge, dove si riformano in 20 anni. I diavoli minori uccisi in qualsiasi piano sono distrutti definitivamente, così come gli arcidiavoli e i diavoli maggiori uccisi nel Piano della Legge.

Gli arcidiavoli e le razze diaboliche hanno poteri variabili. Tutti i diavoli minori possono essere feriti dalle armi normali. I diavoli maggiori e gli arcidiavoli possono essere feriti solo da armi magiche o d'argento. Tutti i diavoli hanno le seguenti abilità magiche e resistenze a certi tipi di attacchi.

- *Charme su persone*
- Ferite da freddo dimezzate
- Ferite da gas dimezzate
- Immunità agli attacchi da fuoco (magici e non magici)
- Infravisione (30 m)
- *Portale* (di tipo variabile)
- *Potere illusorio*
- *Individuazione dell'allineamento*
- *Suggestione*
- Telepatia (permette la comprensione di tutti i linguaggi)
- *Teletrasporto infallibile*

Le abilità magiche, a meno che non sia specificato diversamente, sono utilizzabili una a round.

Amon (arcidiavolo)

Num. mostri:	unico
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	22 (132 pf)
Attacchi:	1 (morso o arma)
Ferite:	3d4 o arma +4
Tiri salvezza:	G22
Morale:	10
Classe tesoro:	XII, XVI
Punti esperienza:	13.000

Questo umanoide dalla testa di lupo è alto 3 metri, la sua pelliccia è nero-marrone e ha occhi e denti giallastri. Le sue mani, dotate di grandi artigli, sono marroni e coperte di pelo ispido. Amon è un vassallo di Geryon, di cui comanda ben 3 legioni di diavoli d'ossa. Amon impugna una *mazza* +4. Può anche mordere nello stesso round, infliggendo 3d4 ferite. Amon può essere ferito solo da armi con bonus +3 o superiore. È molto forte (For 19), ed ha un bonus +4 per colpire e +4 al danno in corpo a corpo. Amon rigenera 1 pf per round.

Amon possiede le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *animare i morti*, *autometamorfosi*, *charme su mostri*, *costrizione arcana*, *desiderio limitato* (solo per altri), *dispersione della magia*, *individuazione dell'allineamento*, *individuazione dell'invisibilità*, *individuazione della magia*, *lettura dei linguaggi*, *lettura della magia*, *muro di ghiaccio*, *paura arcana*, *produrre fiamma*, *suggestione*, *teletrasporto* e *volo*. Inoltre, una volta al giorno, può utilizzare *simbolo divino* e creare un *portale* (60% di probabilità di successo) per evocare 1d4 demoni d'ossa. È in grado di richiamare tutti i lupi nel raggio di 1,5 km e controllarli a suo piacere.

Bael (arcidiavolo)

Num. mostri:	unico
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	-3
Dadi vita:	21 (110 pf)
Attacchi:	2 (arma)
Ferite:	arma +6
Tiri salvezza:	G21
Morale:	10
Classe tesoro:	XII, XVI
Punti esperienza:	11.000

Bael è un umanoide alto 2,5 metri dalla pelle dorata e dall'aspetto diabolico. La sua testa ha caratteristiche bovine, con grandi occhi completamente neri, un grosso naso, orecchie di lupo e un'enorme bocca dotata di denti affilati come rasoi. Ha delle piccole corna ricurve che sporgono dalla sua fronte. Indossa una cotta di maglia e impugna a due mani una *mazza pesante* +2, che si estende fino a una lunghezza di 2,5 metri. Rigenera 1 pf per round.

Bael ha le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *animare i morti*, *autometamorfosi*, *camminare nel vento*, *causa ferite gravi*, *desiderio limitato* (solo per altri), *dispersione della magia*, *individuazione dell'invisibilità*, *individuazione della magia*, *invisibilità*, *individuazione dell'allineamento*, *lettura dei linguaggi*, *paura arcana*, *pirotecnica*, *produrre fiamma*, *suggestione*, *teletrasporto*. Bael può usare *simbolo divino* una volta al giorno e *trasformazione* due volte al giorno. Sempre una volta al giorno Bael può creare un *portale* (65% di probabilità di successo) per richiamare 1d4 hamatula.

Erinni (diavolo minore)

Num. mostri:	1d3 (4d4)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m) 63 m (21 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	6+6
Attacchi:	1 (daga)
Ferite:	2d4
Tiri salvezza:	G6
Morale:	10
Classe tesoro:	X
Punti esperienza:	1.280

Solo superficialmente meno orribili della maggior parte dei diavoli, a prima vista le erinni appaiono come donne molto attraenti agli occhi umani, dotate però di ali dalle piume nere. Sono un tipo di diavolo molto comune, e sono spesso usate come esploratrici nel Piano della Legge e in altri piani. Le erinni hanno anche il compito di catturare gli umani malvagi e portarli dal Piano materiale al Piano della Legge, dove verranno tramutati in lemure. Attaccano con una daga che infligge 2d4 ferite e paralizza per 1d6 round chiunque non riesca in un tiro salvezza contro veleno. Le erinni inoltre posseggono una *fune dell'intrappolamento*.

Le erinni possiedono le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *autometamorfosi*, *individuazione dell'allineamento*, *individuazione dell'invisibilità*, *invisibilità*, *localizza oggetto*, *paura arcana* e *produrre fiamme*. Inoltre, una volta al giorno, possono lanciare *portale* (30% di probabilità di successo) per richiamare un'altra erinni.

Geryon (arcidiavolo)

Num. mostri:	unico
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	-3
Dadi vita:	23 (135 pf)
Attacchi:	3 (2 artigli, pungiglione)
Ferite:	3d6/3d6/2d4
Tiri salvezza:	G23
Morale:	10
Classe tesoro:	X, XV
Punti esperienza:	13.000

Geryon è un imponente arcidiavolo dal bel volto e dal corpo bestiale. Possiede un torso umanoide con braccia ursine coperte di pelo bluastro, capelli scuri e penetranti occhi neri. La sua parte inferiore è quella di un enorme serpente a strisce nere e oro con un pungiglione sulla punta della coda. Geryon è alto 3 metri quando solleva il busto ed è lungo 9 metri in totale. Detto anche la Grande Serpe, regna su un vasto sottopiano nel Piano della Legge. La sua fortezza, una possente cittadella di ferro situata nel cuore di una grande città, si trova al centro del suo dominio. Geryon attacca con le sue enormi zampe e il suo pungiglione velenoso. Le vittime del pungiglione devono riuscire in un tiro salvezza contro veleni con una penalità -4 o morire. Geryon può essere ferito solo da armi con bonus +2 o superiore.

Geryon ha le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *charme su persone*, *costrizione arcana*, *desiderio* (solo per altri), *dispersione della magia*, *individuazione dell'invisibilità*, *invisibilità*, *lettura dei linguaggi*, *lettura della magia*, *localizza oggetto*, *luce*, *muro di ghiaccio*, *paura arcana*, *rianimare*, *tempesta di ghiaccio* e *trasformazione*. Una volta al giorno può pronunciare una *parola blasfema* e utilizzare *simbolo divino*. Sempre una volta al giorno Geryon può anche lanciare *portale* per richiamare un gelugon (45% di probabilità di successo) o 1d2 osyluth (60% di probabilità di successo). Infine, Geryon possiede un corno taurino, che può utilizzare una volta a settimana per evocare 5d4 minotauri, che eseguiranno i suoi ordini fino alla morte.

Hamatula (diavolo minore)

Num. mostri:	1d2 (3d4)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	8
Attacchi:	3 (2 artigli, coda)
Ferite:	1d6/1d6/1d8
Tiri salvezza:	G8
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.560

Gli hamatula hanno l'aspetto di umanoidi alti 2 metri coperti di corna e aculei. Queste creature sono spesso utilizzate come guardie e soldati dagli arcidiavoli. Sono particolarmente efficienti come sentinelle, poiché non è possibile prenderli di sorpresa grazie ai loro sensi acuti. Ogni round possono attaccare con le loro mani, coperte di spine e dotate di lunghi artigli, o con le loro code appuntite. La vittima di uno di questi attacchi deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o essere affetto da *paura arcana*.

Gli hamatula possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *blocca persone*, *pirotecnica* e *produrre fiamma*. Una volta al giorno possono creare un *portale* (35% di probabilità di successo) per richiamare un altro hamatula.

Osyluth (diavolo minore)

Num. mostri:	1d2 (3d4)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	-1
Dadi vita:	9
Attacchi:	1 (uncino o coda)
Ferite:	3d4 o 2d4 più risucchio For
Tiri salvezza:	G9
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	3.100

Questi diavoli alti tre metri hanno una pelle cascante, che accentua il loro aspetto malsano e scheletrico, e possiedono una coda di scorpione. Gli osyluth odiano tutte le creature e attaccano senza pietà. Sono dotati dell'ultravisione, che li fa vedere perfettamente di notte sotto il cielo aperto. Colpiscono con una speciale lancia ricurva e uncinata che infligge 3d4 ferite. Se l'attacco ha successo, la vittima ha il 50% di possibilità di venire intrappolata dall'uncino. In questo caso l'osyluth attacca la vittima intrappolata con la sua coda di scorpione, infliggendo 2d4 ferite e iniettando un veleno che fa perdere 1d4 punti di Forza per 2d6 round a chiunque fallisca il tiro salvezza.

Gli osyluth possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *individuazione dell'invisibilità*, *invisibilità*, *paura arcana* (entro 1,5 m), *potere illusorio* e *volo*. Una volta al giorno, un osyluth può lanciare *muro di ghiaccio* e creare un *portale* (40% di probabilità di successo) per evocare un altro osyluth.

Cornugon (diavolo maggiore)

Num. mostri:	1d2 (1d4+1)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	-3
Dadi vita:	5+5
Attacchi:	4 (2 artigli, morso, coda) o 1 (forcone)
Ferite:	1d4/1d4/1d4+1/1d3 o 2d6
Tiri salvezza:	G5
Morale:	9
Classe tesoro:	XIV
Punti esperienza:	1.260

I cornugon sono diavoli alti 3 metri, scagliesi e alati. Se disarmati attaccano contemporaneamente con artigli, morso e coda nello stesso round. I cornugon possono essere feriti solo da armi con bonus +1 o superiore. La loro coda infligge 1d3 ferite e causa un sanguinamento incessante (1 ferita a round), che può essere fermato solo con *scaccia maledizione* o *guarigione*. I cornugon possono anche impugnare una grossa catena uncinata che infligge 2d6 ferite. Chi viene colpito dalla catena deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o essere stordito per un numero di round pari alle ferite subite.

I cornugon dispongono delle seguenti abilità magiche usabili a volontà: *individuazione della magia*, *paragnosi*, *paura arcana*, *pirotecnica*, *potere illusorio* e *produrre fiamma*. Una volta al giorno un cornugon può lanciare *muro di fuoco* (triplo delle ferite) e creare un *portale* (55% di probabilità di successo) per richiamare un altro cornugon.

Diavoletto (diavolo minore)

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	2+2
Attacchi:	1 (coda)
Ferite:	1d4 più veleno
Tiri salvezza:	G2
Morale:	8
Classe tesoro:	XIII
Punti esperienza:	83

Alti circa mezzo metro e generati dalle lemure, questi minuscoli diavoli hanno la pelle blu, ali di pipistrello, piccole corna e una coda spinata. Attaccano con la coda avvelenata, che infligge 1d4 pf di danno e inietta un veleno mortale. I diavoletti possono lanciare *autometamorfosi* per assumere le seguenti forme: ragno gigante, corvo, ratto gigante, cinghiale. Sono vulnerabili solo alle armi magiche o d'argento, rigenerano 1 pf ogni round e fanno i tiri salvezza contro qualsiasi effetto magico come se avessero 7 DV. I diavoletti possiedono le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *individuazione del bene*, *individuazione della magia*, *invisibilità*. Una volta al giorno possono usare *suggestione*.

Famiglio: finché il diavoletto si trova entro 1,5 km dal Mago che l'ha evocato come famiglio, i due condividono vista (infravisione entro 30 metri), udito e olfatto. Inoltre il Mago agisce come se avesse un livello di esperienza in più. Se il diavoletto si trova più lontano, il Mago agisce come se avesse un livello in meno. Quando famiglio e padrone si trovano entro 3 metri l'uno dall'altro, il Mago ottiene un bonus +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi. Rigenera inoltre 1 pf per round. Se un famiglio diavoletto muore, il Mago perde 4 livelli. I diavoletti possono entrare in *contatto spirituale* una volta a settimana, permettendo 6 domande.

Gelugon (diavolo maggiore)

Num. mostri:	1 (1d4)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	-4
Dadi vita:	11
Attacchi:	4 (2 artigli, morso, coda) o 1 (picca)
Ferite:	1d4/1d4/2d4/3d4 o 2d6 più paralisi
Tiri salvezza:	G11
Morale:	11
Classe tesoro:	X, XI
Punti esperienza:	4.800

Questi diavoli alti 3,5 metri hanno un corpo ibrido tra umano e insetto, con occhi sfaccettati e potenti mandibole in una testa simile a quella delle mantidi. Vivono in un semipiano ghiacciato all'interno del Piano della Legge. I gelugon possiedono l'ultravisione e rigenerano 1 pf a round. Sono vulnerabili solo ad armi con bonus +2 o superiore. Attaccano con gli artigli, le mandibole (che infliggono 2d4 danni) e la coda uncinata. Portano anche una lancia che infligge 2d6 ferite. Chi viene colpito dalla lancia deve riuscire in un tiro salvezza contro la paralisi o viene parzialmente paralizzato dal freddo (l'equivalente di *lentezza*) per 3d6 round.

I gelugon possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *individuazione dell'invisibilità*, *muro di ghiaccio*, *paura arcana* e *volo*. Una volta al giorno un gelugon può creare un *portale* (60% di probabilità di successo) per evocare un altro gelugon.

Una volta al giorno possono anche lanciare *Tempesta di ghiaccio*.

Lemura

Num. mostri:	0 (5d6)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 (artiglio)
Ferite:	1d3
Tiri salvezza:	G3
Morale:	6
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	95

Questi umanoidi alti un metro e mezzo, sono gobbi e patetici schiavi delle orde diaboliche. Erano umani malvagi, ma sono stati trasformati nella forma più bassa di diavolo. Le lemure non hanno una mente e non possono comunicare, ma recepiscono telepaticamente gli ordini mentali degli altri diavoli. Sono spesso usati come carne da macello nelle battaglie e come schiavi per i lavori manuali. Rigenerano 1 pf per round. Hanno le stesse immunità dei non morti e non possono essere uccisi definitivamente se non con mezzi sacri come l'acqua santa. Alcune lemure sviluppano un intelletto sinistro e possono essere mutate in forme diaboliche superiori.

Diavolo della fossa (diavolo maggiore)

Num. mostri:	1 (1d3)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m) volo 45 m (15 m)
Classe armatura:	-3
Dadi vita:	13
Attacchi:	2 (mazzuoli) o 1 (coda)
Ferite:	1d6+6/1d6+6 o 2d4
Tiri salvezza:	G13
Morale:	10
Classe tesoro:	II, X
Punti esperienza:	5.100

I diavoli della fossa sono alti 3,5 metri, hanno ali di pipistrello e la pelle rossastra. Si trovano molto in alto nella gerarchia diabolica e i diavoli della fossa particolarmente scaltri possono a volte ascendere al rango di arcidiavolo. Sono armati di due

spade con estremità ricurve che infliggono 1d6+6 ferite ognuna. Possono anche attaccare con la loro coda prensile, che infligge 2d4 ferite da stritolamento a round. Rigenerano 2 pf ogni round, e sono vulnerabili solo ad armi con bonus +2 o superiore.

Spesso abitano nei labirinti o in luoghi remoti. Anche se il colore naturale delle loro scaglie è un rosso ruggine, possono cambiarlo per mimetizzarsi, diventando praticamente invisibili all'80% di probabilità. Possono attaccare con un morso, ma preferiscono usare la loro coda, simile a una frusta, con un bonus +4 al tiro per colpire. Il bersaglio della coda non subisce ferite, ma deve fare un tiro salvezza contro veleno o andare in coma per 1d6 giorni, con un 25 % di probabilità di morire al termine dell'effetto. I draghetti sono in grado di vedere le creature e gli oggetti invisibili. Ricevono un bonus +4 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi.

Famiglio: i famigli draghetti conferiscono al padrone il loro bonus +4 ai tiri salvezza se egli si trova entro 6 m e possono usare *chiaroudienza* e *chiaroveggenza* a suo favore se egli si trova entro 72 m.

Drago (metallico)

I diavoli della fossa possiedono le seguenti abilità magiche utilizzabili a volontà: *autometamorfosi*, *blocca persone*, *individuazione dell'invisibilità*, *individuazione della magia*, *muro di fuoco*, *pirotecnica* e *produrre fiamma*. Una volta al giorno un diavolo della fossa può utilizzare simbolo divino e creare un portale per evocare un altro diavolo di fossa (65% di probabilità di successo) o 1d3 hamatula (70% di probabilità).

Draghetto

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale (buono)
Movimento:	18 m (6 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (morso o coda)
Ferite:	1d3 o veleno
Tiri salvezza:	G2
Morale:	7
Classe tesoro:	XIx10
Punti esperienza:	38

Queste creature intelligenti, simili a draghi in miniatura (lunghe circa mezzo metro), vivono di preferenza nei climi temperati.

	Argento	Bronzo
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Allineamento:	legale (buono)	legale (buono)
Movimento:	27 m (9 m) volo 72 m (24 m)	27 m (9 m) volo 72 m (24 m)
CA:	-1	0
Dadi vita:	10	9
Attacchi:	---- 3 (2 artigli, morso) o 1 (soffio) ----	
Ferite:	1d6/1d6/5d6	1d6/1d6/4d6
Tiri salvezza:	G10	G9
Morale:	10	9
Classe tesoro:	XV	XV
PX:	3.100	3.100

	Ottone	Rame
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Allineamento:	caotico (buono)	caotico (buono)
Movimento:	36 m (12 m) volo 72 m (24 m)	27 m (9 m) volo 72 m (24 m)
CA:	2	1
Dadi vita:	7	8
Attacchi:	---- 3 (2 artigli, morso) o 1 (soffio) ----	
Ferite:	1d4/1d4/4d4	1d4/1d4/5d4
Tiri salvezza:	G7	G8
Morale:	9	9
Classe tesoro:	XV	XV
PX:	1.490	2.060

Si faccia riferimento al regolamento base di *Labyrinth Lord* per una descrizione dettagliata dei draghi e alla tabella "Informazioni ulteriori sui draghi (metallici)" qui sotto.

Informazioni ulteriori sui draghi (metallici)

Tipo	Habitat	Probabilità di...		Soffio del drago		Tipo	Incantesimi			
		dormire	parlare	Dimensioni	Forma		1	2	3	4
Argento	Montagne	15%	75%	lung. 24 m, larg. 9 m lung. 15 m, larg. 12 m	cono nube	freddo paralisi	2	2	2	1
Bronzo	Laghi e mari	25%	60%	lung. 30 m, larg. 1,5 m lung. 6 m, larg. 9 m	linea nube	elettricità repulsione	2	2	1	-
Ottone	Deserti	50%	30%	lung. 21 m, larg. 6 m lung. 12 m, larg. 15 m	cono nube	sonno paura	3	2	-	-
Rame	Terreni brulli	40%	45%	lung. 18 m, larg. 1,5 m lung. 9 m, larg. 6 m	linea nube	acido lentezza	3	2	-	-

Drago cromatico

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	DV 18 (DV 8 corpo, 16 pf per testa)
Attacchi:	6 (5 morsi, coda)
Ferite:	variabile (testa)/1d6 più veleno (coda)
Tiri salvezza:	G18
Morale:	10
Classe tesoro:	XVx4
Punti esperienza:	5.250

Abbondano le voci di una potente specie di draghi femmina caotici (o demoniaci) che hanno generato tutti gli altri draghi caotici o inclini al male. Un drago cromatico è lungo 20 metri e ha cinque teste, una per ognuno di questi tipi di drago: nero, blu, verde, rosso e bianco. Ogni testa può mordere durante lo stesso round, infliggendo un danno pari a quello che infliggerebbe il morso di un drago di quel tipo. Inoltre, ogni testa può utilizzare il soffio del tipo che le appartiene, uno per round, una volta al giorno. Ogni testa può lanciare 2 incantesimi al giorno del livello indicato sotto.

Colore della testa	Livello di incantesimi
Nero	1°
Blu	2°
Verde	3°
Rosso	4°
Bianco	5°

Queste creature attaccano anche con il pungiglione della loro coda, infliggendo 1d6 ferite. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro i veleni o muore. Ogni testa del drago cromatico può subire 16 ferite prima di morire, ma resuscita dopo 24 ore. Se tutte le teste sono uccise o il corpo è ridotto a 0 pf, il drago muore. I draghi cromatici hanno il 90% di probabilità di avere con loro, per ogni testa, un drago dello stesso colore come compagno. Si pensa che siano rimasti solo 3 draghi cromatici vivi: Lahamu, Kishar, e Damgul.

Dragoleone

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m) volo 45 m (15 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	9
Attacchi:	3 (2 artigli, morso) o 1 (ruggito)
Ferite:	1d8/1d8/3d6
Tiri salvezza:	G9
Morale:	9
Classe tesoro:	IX, XX, VIII
Punti esperienza:	2.800

Un dragoleone ha la testa di un leone e il corpo di un drago d'ottone. Possiede enormi zanne e artigli, e i suoi grandi occhi sono spesso dello stesso colore delle sue scaglie d'ottone. Un dragoleone è lungo circa 3,5 metri e pesa circa 320 kg. Le ali di un dragoleone sono adatte solo a voli brevi e possono trasportare la massiccia creatura solo per 3 round alla volta.

Ciononostante, il dragoleone usa efficacemente le sue ali in battaglia: se gli avversari provano a caricarlo o a circondarlo, il dragoleone si leva semplicemente in volo per trovare una posizione meglio difendibile. Un dragoleone può lanciare un devastante ruggito: tutte le creature entro 35 metri devono fare un tiro salvezza contro la paralisi o rimangono paralizzati per 1d3+1 round. Coloro che si trovano entro 9 metri sono anche assordati per 2d6 round.

Drow (elfo nero)

Num. mostri:	2d4 (5d10)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 o 2 (arma)
Ferite:	arma
Tiri salvezza:	G2
Morale:	10
Classe tesoro:	Vx5, XIx2
Punti esperienza:	38

Conosciuti anche come “elfi oscuri”, i drow sono una razza elfica sotterranea, deviata, maligna e devota ai demoni. Normalmente hanno i capelli bianchi, la pelle d'ebano e gli occhi rosso vivo. Come gli altri elfi, sono alti circa 1,5 metri e di costituzione snella. Possiedono l'infravisione a 35 metri, e se vengono esposti improvvisamente alla luce del sole restano accecati per 1 round. Inoltre, in piena luce, compresa quella del sole, soffrono di una penalità -2 al tiro per colpire e -2 alla Destrezza. I drow hanno un udito acuto e vengono presi di sorpresa solo con un risultato di 1 su 1d6. Si muovono sempre silenziosamente con una probabilità del 90%. I drow attaccano tipicamente con spade corte o a distanza con dei dardi avvelenati. Le vittime devono fare un tiro salvezza contro veleno con una penalità -4 o svengono per 1d4 turni.

I Drow hanno un loro linguaggio gestuale, che può essere utilizzato per comunicare tra di loro e i Duergar.

I drow possono utilizzare le seguenti abilità magiche una volta al giorno: *luci danzanti*, *luminescenza* e *oscurità*. Tutti i drow hanno un bonus +2 ai tiri salvezza contro incantesimi. Inoltre tutti i drow dal 4° livello in su hanno le seguenti abilità magiche utilizzabili una volta al giorno: *individuazione della magia*, *individuazione dell'allineamento*, *levitazione*. Le femmine drow sono più potenti dei maschi e una volta al giorno possono usare *chiaroveggenza*, *dispersione della magia*, *individuazione della menzogna* e *suggestione*.

In un gruppo di 10 o più drow sarà sempre presente un Guerriero maschio di 3° livello. In un gruppo di 20 o più drow ci sarà un Chierico/Guerriero femmina di 6° livello. Se se ne incontrano più di 30 drow, saranno presenti un Chierico/Guerriero femmina di 7° o 8° livello e un maschio Mago/Guerriero di 4° o 5° livello. C'è una possibilità del 5% per livello che un drow possieda un oggetto magico.

Duergar (nano grigio)

Num. mostri:	2d4 (1d100+100)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	1+2
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	arma
Tiri salvezza:	G1
Morale:	8
Classe tesoro:	VI, XX
Punti esperienza:	21

Chiamati a volte "nani grigi", questi esseri malvagi dimorano nel sottosuolo. La maggior parte dei duergar è calva (includendo le femmine) e indossano indumenti grigiastri per confondersi con la roccia. I duergar hanno l'infravisione fino a 35 metri e subiscono una penalità -2 ai tiri per colpire sotto la luce del sole o se esposti a una luce intensa. Sono spesso in guerra con gli altri nani e a volte si alleano con altre creature sotterranee. In un gruppo di duergar il 25% degli individui saranno guerrieri di 2° livello. In un gruppo di 10 o più, si troverà un Guerriero di 4° o 5° livello. Solitamente i duergar sono armati con balestre, spade corte e/o picconi. C'è il 25% di probabilità che indossino un'armatura di piastre. I duergar sono molto silenziosi e prendono di sorpresa l'avversario con 1-3 su 1d6. Hanno gli stessi tiri salvezza degli altri nani, ma sono del tutto immuni a paralisi e veleni.

Sono immuni a tutte le illusioni, compreso il Potere illusorio. Nel covo dei duergar si troveranno un certo numero di piccoli nani grigi, mai superiore al 10% degli adulti. Inoltre c'è un 75% di possibilità che nel covo si trovino 1d4x100 schiavi tra morlocchi, nani, elfi ctonici, goblin, coboldi e a volte altri umanoidi. I duergar parlano la loro lingua, e il linguaggio gestuale dei drow.

E

Elfo ctonico

Num. mostri:	1d10 (4d12)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	1
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	arma
Tiri salvezza:	G1
Morale:	7
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	10

Gli elfi ctonici sono una razza degenerata di elfi sotterranei e albi. Al contrario dei Drow, che possiedono una cultura sofisticata, gli elfi ctonici si sono involuti, diventando rozzi e crudeli. Possiedono l'infravisione fino a 30 metri e soffrono di una penalità -2 ai tiri per colpire alla luce del sole o se esposti a una luce intensa.

Un villaggio di elfi ctonici sarà governato da un Guerriero di 3° livello con 12 pf, affiancato da un Mago di 1° livello. Gli elfi ctonici sono nemici giurati dei morlocchi, con cui si contendono costantemente il territorio e con cui rivaleggiano in crudeltà. Gli elfi ctonici vengono occasionalmente schiavizzati dai drow, che ne abusano orrendamente, perché li vedono come deboli e inferiori.

F

Facocero

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3+3
Attacchi:	1 (zanne)
Ferite:	2d4
Tiri salvezza:	G3
Morale:	9
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	65

Questi bitorzoluti parenti tropicali dei cinghiali sono ugualmente aggressivi e attaccano con una doppia zannata micidiale. I maschi e le femmine sono ugualmente forti in combattimento. Per ogni coppia di facoceri ci sono 1 o 2 piccoli, che infliggono 1d4+1 ferite. I facoceri difendono i loro piccoli con inaudita ferocia.

Fantasma

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	volo 27 m (9 m)
Classe armatura:	0 (8)
Dadi vita:	10
Attacchi:	1
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G10
Morale:	10
Classe tesoro:	IX, XIX
Punti esperienza:	3.100

Questi esseri incorporei ed eterei sono gli spiriti di umani malvagi. In vita, la loro malvagità era talmente grande da attrarre l'attenzione di entità ultraterrene, che li hanno trasformati in fantasmi dopo la morte. I Fantasmi sono talmente terrificanti da far invecchiare di 10 anni chiunque li incontri e di farlo fuggire per 2d6 round sotto l'effetto di *paura arcana*, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro incantesimi. I chierici di 6° sono immuni a questo effetto, mentre le creature con 8 DV o più ricevono un bonus +2 al tiro salvezza. I fantasmi possono attaccare lanciando *Giarra magica* che colpisce una creatura entro 18 metri, dissolvendo l'anima del bersaglio. I fantasmi esistono nel piano eterico, dove possono essere colpiti fisicamente (CA 8) o con incantesimi. I fantasmi possono rendersi parzialmente materializzati nel Piano materiale, dove possono attaccare una creatura fisicamente, facendola invecchiare di 1d4x10 anni. Chi muore ucciso da un fantasma non può essere riportato in vita in alcun modo. I fantasmi resisi visibili sul Piano materiale hanno una CA 0, e possono essere colpiti solo da armi in argento (che infliggeranno metà danno) o armi magiche.

Fungo violetto

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3
Attacchi:	da 1 a 4
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G3
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	80

I funghi violetti sono alti circa 1,5 m, somigliano ai boleti stridenti e spesso crescono in mezzo ad essi. Un fungo violetto varia la sua colorazione dal viola scuro al rosso porpora.

Questi mostri frustano le creature che si avvicinano a 1,5 m con 1d4 tentacoli. I tentacoli essudano un fluido marcescente, che costringe la vittima a un tiro salvezza contro veleno. In caso di fallimento la carne della vittima marcisce e la morte sopraggiunge in 1d6 round. L'incantesimo *cura malattia* annulla i devastanti effetti del fluido marcescente.

Fuoco fatuo

Num. mostri:	1 (1d3)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	-8
Dadi vita:	9
Attacchi:	1 (folgorazione)
Ferite:	2d8
Tiri salvezza:	G9
Morale:	7
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	3.100

I fuochi fatui possono essere gialli, bianchi, verdi o blu. Vengono facilmente scambiati per lanterne, specialmente negli acquitrini e nelle paludi nebbiose dove risiedono. Il corpo di questi esseri è una massa spugnosa del diametro poco meno di mezzo metro, che emette una quantità variabile di luce per confondere gli osservatori. I fuochi fatui possono diventare invisibili per 2d4 round, (rimanendo poi obbligatoriamente visibili per un tempo analogo). Di solito evitano il combattimento e preferiscono confondere ed esasperare gli avventurieri, conducendoli nelle sabbie mobili o in altre situazioni pericolose. I fuochi fatui si nutrono dell'energia rilasciata dalle creature viventi che e muoiono nelle vicinanze, qualunque sia la causa del decesso. Quando vengono forzati a combattere, emettono delle scosse elettriche che infliggono 2d8 ferite. I fuochi fatui sono immuni alla maggioranza degli incantesimi, con l'eccezione di *dardo incantato*, *dedalo arcano* e *protezione dal male*. Tuttavia, questi esseri sono vulnerabili agli attacchi normali, benché siano molto difficili da colpire. Sono molto intelligenti e, se ridotti a pochi punti ferita, preferiscono fuggire o negoziare telepaticamente con gli avversari per salvarsi la vita.

Fustigatore

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	da 10 a 12
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	5d4
Tiri salvezza:	da G10 a G14
Morale:	8
Classe tesoro:	Vx2
Punti esperienza:	2.400

Un fustigatore è alto quasi 3 metri e ha la forma di un cono affusolato, con un diametro di più di 1 metro alla base. Il colore di un fustigatore dipende dalla colorazione e dalla temperatura della caverna in cui vive e dove si mimetizza, imitando una grossa stalagmite. Un fustigatore può spesso sorprendere gli avversari, estendendo all'improvviso uno dei suoi sei tentacoli, simili a spesse corde, fino a una distanza di

15 m. Un tentacolo che colpisce una vittima si avvolge intorno al suo corpo senza infliggere ferite, ma al round successivo comincia a tirarla verso la bocca del mostro a una velocità di 3 m per round. Le secrezioni del tentacolo, inoltre, provocano debolezza come un *raggio dell'indebolimento* per 1d4 round. Per liberarsi dal tentacolo occorre riuscire in una prova per aprire porte (1-2 su 1d6). I fustigatori subiscono solo metà ferite dagli attacchi basati sull'elettricità, ma temono il fuoco al punto da subire una penalità -4 ai tiri salvezza contro gli attacchi che ne fanno uso.

G

Gambero gigante

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m) nuoto 36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	4+4
Attacchi:	2 (chele)
Ferite:	2d6/2d6
Tiri salvezza:	G4
Morale:	9
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	140

Il gambero gigante è lungo 2,5 metri, ma si comporta come il suo parente più piccolo. È piuttosto goffo mentre cammina, ma nuota molto velocemente. I gamberi giganti possono guizzare all'improvviso sulla preda da un nascondiglio, sorprendendola con 1-3 su 1d6.

Ghast

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	4
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/1d8
Tiri salvezza:	G4
Morale:	9
Classe tesoro:	VIII, IX, XI, XXI
Punti esperienza:	190

Queste creature abiette somigliano ai ghouls e spesso si trovano insieme a loro, ma sono molto più forti. Il loro morso paralizza per 2d4 turni a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza. La paralisi funziona anche contro gli elfi. I ghast emanano un orrendo tanfo di decomposizione, e ogni creatura entro 3 metri deve fare un tiro salvezza contro veleno o si sente male per la nausea, subendo una penalità -2 ai tiri per colpire. I ghast sono immuni a *protezione dal male* a meno che con l'incantesimo non sia sparsa della polvere di ferro. I ghast subiscono il doppio delle ferite dalle armi contundenti di ferro massiccio, come le mazze.

Ghiottone

	<i>Normale</i>	<i>Gigante</i>
Num. mostri:	1 (1d3)	1 (1d3)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	45 m (15 m)
CA:	5	4
Dadi vita:	3	4+4
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/1d4+1	1d4+1/1d4+1/2d4
Tiri salvezza:	G3	G4
Morale:	10	11
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	80	290

Questi animali sono cacciatori efficienti e feroci, al punto che attaccano sempre con un bonus +4 al tiro per colpire. Oltre agli artigli e al morso, i ghiottoni possono spruzzare un liquido odoroso in una nube di 6x3 m (12x6 m per i ghiottoni giganti), che acceca per 1d8 ore chiunque fallisca un tiro salvezza contro veleno.

Golem

	<i>Argilla</i>	<i>Carne</i>
Num. mostri:	1 (0)	1 (0)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)	18 m (6 m)
CA:	7	9
Dadi vita:	11	9
Attacchi:	1 (pugno)	2 (pugni)
Ferite:	3d10	2d8/2d8
Tiri salvezza:	G11	F9
Morale:	12	12
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	3.000	2.400

	Ferro	Pietra
Num. mostri:	1 (0)	1 (0)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)	18 m (6 m)
CA:	3	5
Dadi vita:	18	14
Attacchi:	1 (pugno)	1 (pugno)
Ferite:	4d10	3d8
Tiri salvezza:	G18	G8
Morale:	12	12
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	5.250	4.200

Golem di argilla: questi golem alti circa 2,5 m sono fatti di argilla solida. I loro potenti pugni infliggono 3d10 ferite, che possono essere guarite solo da un Chierico di 17° livello o superiore. Le armi taglienti o appuntite non hanno effetto sui golem di argilla. Solo armi magiche contundenti possono infliggergli ferite. Inoltre, gli unici incantesimi che hanno effetto su un golem di argilla sono i seguenti: *disintegrazione* funziona come *lentezza* e infligge solo 1d12 ferite; *terremoto* blocca il golem per 1 turno e infligge 5d10 ferite; *muovere il terreno* spinge indietro il golem di 24 metri e infligge 3d12 ferite.

Una volta al giorno, il Golem può comportarsi come sotto l'effetto dell'incantesimo *Velocità* per tre round.

Golem di pietra: i pugni di questi costrutti possono danneggiare qualsiasi struttura. Ogni due round, un golem di pietra può lanciare lentezza entro 3 m. Solo le armi con bonus +2 o superiore possono danneggiare i golem di pietra. Gli incantesimi non hanno effetto su questi esseri, ad eccezione di *pietra in fango*, che li rallenta per 2d6 round. L'inverso, *fango in pietra*, cura tutte le ferite subite dal golem. Se *pietra in carne* viene lanciato su uno di questi golem, lo rende vulnerabile agli attacchi normali per tutto il round successivo.

Gufo gigante

Num. mostri:	1d4+1 (1d4+1)
Allineamento:	neutrale (buono)
Movimento:	9 m (3 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	4
Attacchi:	3 (2 artigli, becco)
Ferite:	2d4/2d4/1d4+1
Tiri salvezza:	G4
Morale:	8
Classe tesoro:	XI5, XXII (solo oggetti magici)
Punti esperienza:	80

I gufi giganti sono uccelli predatori notturni, temuti per la loro abilità di cacciare e attaccare silenziosamente. Sono intelligenti e naturalmente sospettosi, ma di indole benigna. Un tipico gufo gigante è molto simile a un gufo normale, ma è alto due metri e mezzo e ha un'apertura alare di 6 metri. I gufi giganti hanno la loro lingua e spesso parlano il comune. Nella loro tana c'è un 25% di possibilità di trovare 1d4 uova e un 25% di trovare 1d4 pulcini. Le uova e i pulcini hanno un grande valore, poiché i gufi giganti possono essere addestrati come guardiani e compagni di avventura.

H

Golem di carne: un golem di carne non è un non morto, anche se viene spesso scambiato per tale poiché è fatto di parti di cadaveri cucite insieme. I golem di carne sono immensamente forti, abbattono senza problemi la maggior parte delle porte e possono infliggere danni anche alle strutture più resistenti. Le armi normali non possono ferirli. Gli incantesimi di fuoco e di freddo che richiedono un tiro salvezza funzionano come *lentezza* per 2d6 round qualora un golem di carne ne subisca l'effetto pieno. Gli attacchi magici basati sull'elettricità rigenerano i golem di carne, facendogli recuperare 1 pf per ogni dado di ferite che subirebbero altrimenti.

Golem di ferro: questi costrutti di ferro alti 3,5 m sono molto potenti e possono infliggere danni a qualsiasi struttura. Oltre a colpire con i loro pugni, possono emettere un soffio venefico in un cubo di 3 m davanti a sé. Chiunque venga avvolto dai vapori velenosi deve fare un tiro salvezza contro veleno o muore. Solo le armi con bonus +3 o superiore possono ferire un golem di ferro. Gli incantesimi non hanno effetto su questi esseri, ad eccezione di *fulmine magico*, che li rallenta per 3 round. Gli attacchi basati sul fuoco rigenerano i golem di ferro, facendogli recuperare 1 pf per ogni dado di ferite che infligge-rebbero normalmente.

Homunculus

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	vedi sotto
Movimento:	18 m (6 m) volo 54 m (18 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d3
Tiri salvezza:	come il creatore
Morale:	11
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	38

Alto poco meno di mezzo metro, un homunculus è un piccolo essere al servizio di un Mago. Gli homuncoli sono deboli combattenti, ma sono molto efficienti come spie, messaggeri ed esploratori. È il creatore di un homunculus a decidere del suo aspetto, ma tutti sono umanoidi e dotati di ali membranose. Gli homuncoli sono poco più di strumenti nelle mani dei loro creatori, a cui obbediscono ciecamente e con cui spartiscono l'allineamento e il carattere.

Un homunculus non può parlare, ma è collegato telepaticamente con il suo creatore. Può attaccare con un morso soporifero: chiunque venga colpito deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o cade addormentato per 5d6 minuti.

Un homunculus sa tutto ciò che sa il suo creatore, e può trasmettergli tutto ciò che vede o sente fino a 150 m. Un homunculus non si allontana mai volontariamente oltre questa distanza, anche se può essere costretto a farlo. Se ciò accade, la creatura cercherà in ogni modo di ricongiungersi al suo padrone. Un attacco che distrugge un homunculus infligge anche 2d10 ferite al suo creatore. Se è il padrone a morire per primo, l'homunculus si dissolve in una pozzanghera di icore.

Per fabbricare un homunculus occorre plasmare un bozzetto di creta mista a minerali, erbe magiche e una pinta di sangue del creatore. I materiali costano 2d4x100 mo. Dopo avere plasmato il corpo, questo viene animato con un lungo rituale magico in un laboratorio simile a quello di un alchimista (circa 500 mo). Per animare la creatura occorrono i seguenti incantesimi: *occhio dello stregone*, *immagini speculari* e *riparare*.

I

Iena

	<i>Normale</i>	<i>Gigante</i>
Num. mostri:	2d6 (2d6)	2d4 (2d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA:	7	7
Dadi vita:	3	5
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	2d4	3d4
Tiri salvezza:	G3	G5
Morale:	9	9
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	50	200

Le iene vivono in branco e sono molto aggressive. Difficilmente rinunciano a inseguire una preda.

Iena normale: le iene mordono crudelmente e divorano quasi interamente le carcasse delle loro vittime, essendo capaci di digerire le ossa più piccole.

Iena gigante: queste iene si comportano come le loro parenti più piccole, ma sono grandi quasi il doppio.

Imitatore

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	4,5 m (1,5 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	da 7 a 10
Attacchi:	1
Ferite:	3d4
Tiri salvezza:	da G7 a G10
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	790

Questi esseri amorfi pesano 100-150 kg e sono in grado di prendere la forma di oggetti inanimati fatti di legno o pietra, come porte, statue ecc. Gli imitatori più giovani (7-8 DV) sono più intelligenti, possono parlare e negoziare con gli avventurieri se lo ritengono utile ai loro scopi, mentre gli imitatori più anziani (9-10 DV) regrediscono a uno stato mentale senile in cui domina quasi esclusivamente il desiderio di cibarsi di carne. Gli imitatori attaccano quando vengono toccati, secernendo una colla che trattiene la vittima e colpendola con pseudopodi che infliggono 3d4 ferite ognuno. Gli imitatori più intelligenti parlano il comune e la lingua del loro allineamento.

Inseguitore amorfo

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	5
Attacchi:	0
Ferite:	0
Tiri salvezza:	G5
Morale:	10
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	500

Questo essere amorfo, lungo circa un metro e simile a una massa di gelatina, è formato da protoplasma trasparente. Vive in luoghi oscuri e sotterranei, mimetizzandosi così bene che può essere visto solo al 5% di probabilità in condizioni di scarsa illuminazione. Si nutre solo di creature vive. Di solito si avvicina alla preda e attende che si addormenti, poi si avvicina e la paralizza con una secrezione che ha effetto a contatto con la pelle. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro paralisi, l'inseguitore amorfo la ingloba e la digerisce in 6 turni.

Ippocampo

Num. mostri:	2d4 (2d4)
Allineamento:	caotico (buono)
Movimento:	nuoto 45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	4
Attacchi:	1
Ferite:	1d4
Tiri salvezza:	G4
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	200

Questa bizzarra creatura è un incrocio tra un cavallo e un pesce. La parte anteriore è quella di un cavallo agile, dalla criniera fluente e dalle zampe lunghe, terminanti in pinne invece di zoccoli. I quarti posteriori sono di un grande pesce. Tutto il corpo è ricoperto di squame, piccole nella parte anteriore e grandi nella parte posteriore, il cui colore varia dall'avorio al verde profondo, con varie tonalità di blu e argento. Gli umanoidi acquatici spesso domano queste creature per farne delle ottime cavalcature, forti, veloci e intelligenti. Un ippocampo è lungo circa 2 metri e mezzo e pesa circa 3 quintali. Gli ippocampi parlano una loro lingua rudimentale, che spesso viene compresa dagli umanoidi acquatici che hanno frequenti contatti con loro.

Ippofialto

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m) volo 108 m (36 m)
Classe armatura:	-4
Dadi vita:	6+6
Attacchi:	3 (2 zoccoli, morso)
Ferite:	1d6+4/1d6+4/2d4
Tiri salvezza:	G6
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	980

Questi quadrupedi infernali sono usati come cavalcature da demoni, streghe della notte e non morti particolarmente potenti, come lich e vampiri. Hanno una corporatura che va dal muscoloso allo scheletrico, benché il loro corpo sia sempre resistentissimo agli attacchi fisici di ogni tipo. Il crine nero e gli zoccoli luminescenti, perennemente avvolti nelle fiamme, possono galoppare rasoterra senza fare alcun rumore. Gli ippofialti possono volare e diventare eterei a volontà, e spesso attraversano anche il Piano Astrale. Oltre al morso e agli zoccoli ardenti, gli ippofialti possono soffiare una nube di gas denso e caldissimo su un unico avversario che li sta affrontando in mischia. La vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro soffio o essere parzialmente accecata e soffocata dal vapore, subendo una penalità -2 agli attacchi e alle ferite inflitte per 1d4+2 round.

L

Lamia

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	9
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d6
Tiri salvezza:	G9
Morale:	9
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	4.500

Queste pericolosissime creature simili a centauri sono donne dalla vita in su e hanno la parte inferiore del corpo di una bestia a quattro zampe (o perfino di una combinazione di bestie). Si trovano spesso nelle rovine e nei labirinti, in attesa di avventurieri imprudenti. Anche se potente nel corpo a corpo, una lamia non ama combattere a viso aperto. Utilizza invece la sua capacità illusionistica (come una *bacchetta delle illusioni*, una volta al giorno) per attirare gli avventurieri in situazioni di pericolo. Inoltre, le lamie hanno le seguenti capacità magiche, usabili ognuna una volta al giorno: charme su persone, immagine speculare e suggestione. Infine, una lamia può risucchiare 1 punto di Saggezza semplicemente toccando un avversario. Chiunque venga ridotto a Sag 3 diventa schiavo della lamia. Questi mostri si nutrono del sangue e delle carni degli umanoidi. Parlano il comune e la lingua del loro allineamento.

Lammasu

Num. mostri:	2d4 (2d4)
Allineamento:	legale (buono)
Movimento:	36 m (12 m) volo 72 m (24 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	7+7
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d6/1d6
Tiri salvezza:	G7
Morale:	9
Classe tesoro:	VIII, IX, X
Punti esperienza:	1.300

Queste creature benigne hanno il corpo di leone, grandi ali pennute e volti umani. Il lammasu tipico è lungo circa 2 metri e mezzo. Non sono aggressivi o violenti di natura e tendono ad aiutare altre le creature benigne in caso di bisogno. Quando vedono una creatura benigna in pericolo, ad esempio, i lammasu intervengono quasi sempre a suo favore. Se forzati a combattere, i lammasu attaccano con i loro artigli affilati e i loro incantesimi. Un lammasu può lanciare incantesimi da Chierico come segue: 4 di 1° livello, 3 di 2°, 2 di 3° e 1 di 4°. Quando lanciano un incantesimo che cura ferite, i lammasu raddoppiano i pf curati. Tutti i lammasu emanano continuamente un *cerchio di protezione dal male* con effetto doppio e un lammasu su dieci può usare l'incantesimo *parola sacra* una volta al giorno. Inoltre, queste creature possono rendersi invisibili o trasportarsi tramite Porta dimensionale a volontà.

Leprecauno

Num. mostri:	1 (1d20)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	1d4+1 pf
Attacchi:	0
Ferite:	0
Tiri salvezza:	M1
Morale:	6
Classe tesoro:	XVII
Punti esperienza:	6

Alti poco più di mezzo metro, questi piccoli esseri silvani sono tanto elusivi quanto dispettosi, e hanno una forte passione per il vino. Si dice che siano un incrocio tra folletti e halfling. Di solito vivono in foreste lussureggianti o altri splendidi ambienti

naturali. Il loro udito è così fine che non possono mai essere sorpresi. I leprecauni non attaccano fisicamente, ma possono utilizzare le seguenti abilità magiche a volontà: *invisibilità*, *potere illusorio*, *metamorfosi assoluta* (solo oggetti) e *ventriloquio*. I leprecauni amano rubare oggetti di valore e possono Svuotare tasche (come un Ladro) al 75% di probabilità. Se inseguiti, la possibilità che lascino cadere un oggetto rubato è del 25%. Se un leprecauno viene catturato, userà tutti i suoi poteri e la sua astuzia per fuggire, e offrirà parte del suo tesoro come riscatto solo come ultima risorsa.

Lich

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	0
Dadi vita:	11+
Attacchi:	1 (tocco gelido)
Ferite:	1d10
Tiri salvezza:	M18+
Morale:	9
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	4.400

Un lich è un Mago non morto di 18° livello o superiore (possibilmente multiclasse) che ha usato i suoi poteri magici e un filatterio incantato per sopravvivere alla morte. Appare come un umanoide scheletrito con la carne rinsecchita e annerita orribilmente tesa sulle ossa. I suoi occhi si sono decomposti, ma nelle orbite arde un punto di luce cremisi. Un lich di solito è il padrone di un antico maniero o di un labirinto abbandonato, dove si trova un laboratorio magico. Il suo corpo non morto è estremamente resistente (vedi CA naturale e DV migliorati). I lich sono vulnerabili solo agli attacchi magici (le armi non magiche non hanno effetto) e a quelli portati da creature con più di 6 DV. Oltre ad essere immuni a *sonno* e *charme*, i lich sono immuni anche ai seguenti effetti: attacchi di freddo e di elettricità, incantesimi che provocano morte, indebolimento, pazzia e metamorfosi (qualsiasi tipo). Un lich può attaccare con gli incantesimi (gli stessi che aveva in vita) o con un tocco gelido che infligge 1d10 ferite da freddo. Le vittime del tocco devono fare un tiro salvezza contro paralisi o restano permanentemente paralizzate. Solo *guarigione* può curare la paralisi inflitta dal tocco di un lich. Tutte le creature con 4 o meno DV che si trovano al cospetto di un lich sono afflitte da *paura arcana* senza possibilità di tiro salvezza.

Locathah

Num. mostri:	3d4 (2d10x10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	arma
Tiri salvezza:	G2
Morale:	9
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	20

Anche se hanno forma umanoide, i locathah sono chiaramente più pesci che umani, e possono sopravvivere in superficie solo per poco tempo. Vivono in grandi dimore scavate nella roccia delle rupi marine. Il locathah medio è alto un metro e mezzo. Le femmine e i maschi sono molto simili tra loro, anche se le prime sono riconoscibili dalle due striature ocre che segnano le loro ovaie. Se si incontrano 30 o più locathah, uno sarà un capo da 4 DV accompagnato da 1d4 sottocapi da 3 DV. In un gruppo da 100 o più ci sarà un signore dei locathah da 5 DV con 4d4 guardie del corpo da 3 DV.

I locathah usano anguille giganti come cavalcature e ne avranno sempre a disposizione se incontrati fuori dalle loro dimore. Il loro armamento consiste in lance (20%), tridenti e balestre (40%) o spade corde e reti (40%).

Lumaca gigante

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	8
Dadi vita:	12
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d12
Tiri salvezza:	G12
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.000

Le lumache giganti sono simili alle normali lumache, ma sono migliaia di volte più grandi. Hanno un colore grigio chiaro sul dorso e biancastro sul ventre. Sulla testa hanno un paio di sottili tentacoli o antenne, che gli servono per distinguere il calore, la luminosità e gli odori. Una lumaca gigante è lunga in media 9 metri. Il suo corpo malleabile gli permette di passare attraverso aperture relativamente piccole, come una porta. Una lumaca gigante si lascia dietro una traccia evidente di muco dovunque passi. Queste creature abitano in labirinti umidi, paludi e acquitrini. Sono al contempo predatori e parassiti, e si nutrono sia di animai sia di piante. Le lumache giganti sono creature notturne e trascorrono le ore di luce lontane dal calore del sole. Le lumache giganti attaccano con un morso, ma possono anche sputare un acido corrosivo su un'unica vittima entro 18 m, che se colpita subisce 5d8 ferite. Le armi contundenti possono ferire una lumaca gigante.

Lupo d'inverno

Num. mostri:	2d4 (2d4)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	6
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	2d4
Tiri salvezza:	G6
Morale:	10
Classe tesoro:	XIV
Punti esperienza:	820

Questi lupi astuti e feroci sono lunghi quasi due metri e vivono nei climi freddi. Oltre a mordere, i lupi d'inverno possono usare un soffio gelido che infligge 6d4 ferite a un avversario entro 3 m. Un tiro salvezza contro soffio può ridurre le ferite a metà. I lupi d'inverno subiscono 1 ferita aggiuntiva per dado dagli attacchi basati sul fuoco, ma sono completamente immuni alle ferite da freddo.

M

Manta delle grotte

Num. mostri:	1 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	4,5 m (1,5 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	10
Attacchi:	1
Ferite:	1d6
Tiri salvezza:	G10
Morale:	12
Classe tesoro:	XXI
Punti esperienza:	1.700

Questa creatura simile a una manta ha un'apertura alare di 6 metri. Il suo corpo è nero sul dorso e grigio sul ventre. La manta delle grotte è un carnivoro sotterraneo che assale qualunque creatura vivente che entri nel suo territorio. Può planare e volare grazie alla leggerezza che può assumere il suo corpo, in cui speciali cavità possono essere riempite di un gas più leggero dell'aria. Le mante delle grotte sorprendono gli avversari con 1-4 su 1d6. Quando attaccano, calano giù dall'alto, infliggendo 1d6 ferite da schiacciamento. Le creature colpite restano intrappolate sotto il mostro, che le soffoca in 1d4+1 round. Chi resta intrappolato sotto una manta delle grotte può attaccarla, ma solo usando armi corte (quelle che un halfling potrebbe usare con una mano),

N

Naga

	<i>Acquatico</i>	<i>Guardiano</i>	<i>Spiritico</i>
Num. mostri:	1d4 (0)	1d2 (0)	1d3 (0)
Allineamento:	neutrale	legale	caotico
Movimento:	27 m (9 m) nuoto 54 m (18 m)	45 m (15 m)	36 m (12 m)
CA:	5	3	4
Dadi vita:	7 o 8	11 o 12	9 o 10
Attacchi:	1 (morso)	2 (morso, stritolamento)	1 (morso)
Ferite:	1d4	1d6/2d4	1d3
Tiri salvezza:	G7 o G8	G11 o G12	G9 o G10
Morale:	8	11	8
Classe tesoro:	XIX	XXII	VIII, XXI
PX:	1.140	2.800	2.400

I naga hanno il corpo di un grosso serpente e testa umana. Il loro temperamento varia a seconda del tipo, ma sono tutti intelligenti e dotati di poteri magici.

Naga guardiano: queste creature lunghe 6 metri sono ricoperte di scaglie d'ottone. Hanno un proprio codice d'onore e vengono spesso incaricate di sorvegliare un luogo, un tesoro o un'entità malefica prigioniera. Possono mordere e stritolare nello stesso round. Possono anche sputare fino a 9 m un veleno che uccide chiunque fallisca il tiro salvezza. Lanciano incantesimi come un Chierico di 6° livello.

Naga spiritico: i naga spiritici sono lunghi 4,5 m e hanno le scaglie nere. Sono creature raffinate e malvagie, che tendono imboscate nei labirinti. Attaccano con un morso velenoso che infligge 1d3 ferite e inocula un veleno mortale in caso di fallimento del tiro salvezza. Lo sguardo di queste creature affascina chiunque fallisca un tiro salvezza contro paralisi, con un effetto analogo a *charme su mostri*. Lanciano incantesimi come un Chierico di 4° livello e un Mago di 5° livello.

Naga acquatico: i naga acquatici hanno scaglie turchesi e vivono in laghi o profonde pozze sotterranee. Sono creature solitarie e disinteressate agli affari degli altri. Come per gli altri naga, il loro morso uccide chiunque fallisca un tiro salvezza. Lanciano incantesimi come un Mago di 5° livello.

Ninfa

Num. mostri:	0 (1d4)
Allineamento:	neutrale (buono)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	9
Dadi vita:	3
Attacchi:	0
Ferite:	0
Tiri salvezza:	G3
Morale:	6
Classe tesoro:	IX, XIx10
Punti esperienza:	80

Le ninfe sono creature fatate femminili di rara bellezza che somigliano alle donne degli elfi. Vivono in ambienti silvani temperati, lontano dalla civiltà. Hanno la capacità di *usare porta dimensionale* una volta al giorno. La loro bellezza è tale che chiunque le veda deve riuscire in un tiro salvezza contro incantesimi o resta permanentemente accecato. Se la ninfa si mostra senza veli, fallire il tiro salvezza provoca la morte. Una ninfa può lanciare incantesimi come un Druido di 7° livello. Le ninfe parlano la loro lingua e il comune.

O

Occhio degli abissi

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	12
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	2d4/2d4/1d6
Tiri salvezza:	G12
Morale:	8
Classe tesoro:	X
Punti esperienza:	3.800

Il corpo di queste creature aggressive e maligne somiglia a una sfera del diametro di 1,5 metri, con un occhio al centro e una grande bocca dentata. Si suppone che l'occhio degli abissi sia un lontano parente dell'occhio del terrore, data la somiglianza. Dalla parte bassa del suo corpo pendono migliaia di peduncoli simili ad alghe. Possiede due chele simili a quelle del granchio e due lunghe e sottili antenne oculari spuntano dalla sua parte superiore. Gli occhi degli abissi si trovano comunemente solo nelle profondità degli oceani, dove fluttuano in cerca di prede. Attaccano utilizzando raggi ottici, poi afferrano la vittima con le chele e la mordono. Ognuna delle antenne oculari può generare un raggio magico per round. La creatura può puntare i suoi occhi in direzioni diverse.

Gli occhi hanno i seguenti poteri:

- *Blocca persone*: se colpito dal raggio dell'occhio sinistro, il bersaglio deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o subire gli effetti di *blocca persone*. Un occhio degli abissi userà questo potere all'inizio del combattimento per rendere inerme l'avversario.

- *Blocca mostri*: se colpito dal raggio dell'occhio sinistro, il bersaglio deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o subire gli effetti di *blocca mostri*.
- *Potere illusorio*: combinando i raggi di entrambi gli occhi, l'occhio degli abissi può replicare gli effetti dell'incantesimo degli illusionisti.
- *Stordimento*: l'occhio centrale di un occhio degli abissi può emanare, una volta per round, un cono di energia stordente che si estende frontalmente fino a una distanza di 9 metri, con un'ampiezza di 6 metri al termine del cono. Le creature all'interno del cono devono riuscire in un tiro salvezza contro la paralisi o sono stordite per 2d4 round.

Occhio del terrore

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	0 (corpo), 2 (occhione), 3 (occhietti)
Dadi vita:	12
Attacchi:	3 (2 tentacoli, morso)
Ferite:	1d6/1d6/2d4
Tiri salvezza:	G12
Morale:	9
Classe tesoro:	VII, IX, XIV
Punti esperienza:	7.300

Questi scaltri e malvagi cugini degli occhi degli abissi abitano le caverne e i labirinti. Anch'essi possiedono un corpo sferico di 1,5 metri di diametro con un grande occhio centrale e una bocca dentata. Dal fondo della creatura protrudono centinaia di piccoli tentacoli, mentre ai lati essa dispone di due tentacoli più grandi, lunghi un metro, che terminano in appendici appuntite coperte di ventose, simili a quelle della piovra. Queste appendici possono colpire gli avversari infliggendo 1d6 ferite. Chi viene colpito deve riuscire in un tiro salvezza contro i veleni o muore. L'occhio del terrore si sposta fluttuando grazie all'uso di un'innata capacità magica di *levitazione* continua. L'occhio centrale possiede il 30% dei pf della creatura e ha una CA indipendente di 2. Ogni antenna oculare ha CA 3 e 1d6+8 pf. Le antenne oculari distrutte si rigenerano in sette giorni. Oltre all'occhio centrale, ognuna delle otto antenne oculari dell'occhio del terrore ha un potere speciale. Queste creature possono usare quattro antenne oculari e l'occhio centrale contemporaneamente contro un avversario di fronte a loro. Se ci sono altri avversari in altre direzioni, gli altri occhi possono essere usati contro di loro.

Gli occhi hanno i seguenti poteri:

- Occhio centrale: *came in pietra* (cono lungo 9 metri e largo 6 metri all'estremità)
- Antenna oculare 1: *lentezza*
- Antenna oculare 2: *metamorfosi funesta*
- Antenna oculare 3: *blocca mostri*
- Antenna oculare 4: *sonno*
- Antenna oculare 5: *blocca persone*
- Antenna oculare 6: *verbo che stordisce* (raggio che colpisce un unico bersaglio entro 12 metri)
- Antenna oculare 7: *telecinesi*
- Antenna oculare 8: *regressione mentale*

Occhio fluttuante

Num. mostri:	1d12 (1d12)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	90 m (30 m)
Classe armatura:	9
Dadi vita:	1d4 pf
Attacchi:	0
Ferite:	0
Tiri salvezza:	G1
Morale:	6
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	6

Questi bizzarri pesci sono lunghi meno di mezzo metro e sono completamente trasparenti, con l'eccezione del loro unico grande occhio. Le creature che guardano nell'occhio devono fare un tiro salvezza contro paralisi o vengono ipnotizzate e immobilizzate. Gli occhi fluttuanti sono parassiti, sempre accompagnati da grandi predatori acquatici pronti ad attaccare le prede da essi paralizzate. Gli occhi fluttuanti si nutrono degli avanzi una volta che squali o altri pesci carnivori hanno completato il loro pasto.

Occhio tentacolato

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	4 (tentacoli 5)
Dadi vita:	14-16
Attacchi:	8 o 1 (tentacoli o morso)
Ferite:	1d8 (tentacolo) o 2d6 (morso)
Tiri salvezza:	G14-16
Morale:	10
Classe tesoro:	VII, IX, XIV
Punti esperienza:	4.200

I saggi credono che l'occhio tentacolato sia un lontano parente del tremendo occhio del terrore. Queste creature hanno un corpo sferico largo 3 metri, una bocca gigantesca e tre zampe elefantine. Poiché hanno una miriade di occhi sparsi su tutto il corpo, non possono essere sorpresi. Hanno un naso vagamente canino e otto tentacoli da piovra. Gli occhi tentacolati possono attaccare un singolo avversario con fino a 4 tentacoli alla volta, ma possono anche dividere i propri attacchi su 8 avversari senza alcuna penalità. Oltre a infliggere ferite contundenti dovute all'impatto, un tentacolo afferra il proprio

bersaglio, infliggendo automaticamente 1d8 ferite da stritolamento in ogni round successivo finché non viene tagliato o il mostro viene ucciso. I tentacoli possono essere attaccati individualmente, hanno CA 5 e 2d6+4 pf. I tentacoli tagliati si rigenerano in 2d4 giorni. I personaggi afferrati da un tentacolo attaccano il mostro con una penalità -2 al tiro per colpire. Il mostro può anche usare i tentacoli per trascinare una vittima verso la sua bocca, il cui morso infligge 2d6 ferite e inietta un veleno che distrugge la mente. Chi fallisce il tiro salvezza viene colpito da *regressione mentale* ed è permanentemente paralizzato. Solo *guarigione* può curare gli effetti del veleno.

Orcomago

Num. mostri:	1d6 (1d6)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m) volo 45 m (15 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	5+2
Attacchi:	1
Ferite:	1d12
Tiri salvezza:	M5
Morale:	9
Classe tesoro:	IX, XVII
Punti esperienza:	660

L'orcomago è un parente più intelligente e pericoloso del suo brutale cugino. Un orcomago è alto 3 metri. La sua pelle varia in colore dal verdolino al celeste e i suoi capelli sono neri o castani scuri. Gli orcomaghi indossano vesti confortevoli e armature leggere. Preferiscono usare la magia e ricorrono al combattimento ravvicinato solo se necessario. Possono volare per 12 turni e hanno le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *oscurità* (3 m di raggio), *invisibilità* e *autometamorfosi* (da 1 m a 4 m di altezza). Una volta al giorno, un orcomago può usare le seguenti abilità magiche: *charme su persone*, *forma gassosa*, *sonno* e *cono di freddo* (8d6 ferite). Un orcomago rigenera 1 pf per round. Nel loro covo gli orcomaghi avranno 2d6 schiavi al 60%. Gli orcomaghi parlano la loro lingua, l'orco, il troll, il comune.

Otyugh

	Standard	Avanzato
Num. mostri:	1 (2)	1 (1)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)	18 m (6 m)
CA:	3	0
Dadi vita:	da 6 a 8	da 9 a 12
Attacchi:	3 (2 tentacoli, morso)	3 (2 tentacoli, morso)
Ferite:	1d8/1d8/1d4+1	2d6/2d6/2d4
Tiri salvezza:	da G6 a G8	da G9 a G12
Morale:	10	9
Classe tesoro:	vedi sotto	vedi sotto
PX:	820+	2.400+

Un otyugh, standard o avanzato che sia, ha un diametro di due metri e mezzo. Entrambe le varietà hanno un grappolo di occhi alla sommità che gli permette di vedere in tutte le direzioni e li rende molto difficili da sorprendere.

Otyugh standard: un otyugh standard attacca se minacciato o affamato, altrimenti preferisce restare nascosto e nutrirsi di carogne e rifiuti. Gli otyugh battono gli avversari con i loro tentacoli coperti di aculei (1d8 ferite) e mordono con le zanne velenose (1d4+1 ferite). Chiunque venga morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o contrae una cancrena curabile solo magicamente che infligge 1d3 ferite al giorno. Questi esseri hanno un intelletto molto limitato ma possono comunicare telepaticamente. Non conservano tesori, ma possono agire come guardiani per altri mostri in cambio di cibo.

Otyugh avanzato: un otyugh avanzato è più forte e aggressivo di un otyugh standard, ma è soprattutto molto più astuto.

R

Ragno in fase

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	5+5
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d6
Tiri salvezza:	G5
Morale:	8
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	660

Lunghi circa 2 metri e mezzo, questi ragni giganti attaccano con un morso velenoso, che uccide la vittima a meno che questa non riesca in un tiro salvezza contro veleno. I ragni in fase sono nemici insidiosi in quanto passano la maggior parte del loro tempo nel Piano etereo, invisibili e invulnerabili a chiunque si trovi sul Piano materiale. Se lanciato su un ragno in fase, l'incantesimo *porta in fase* gli impedisce di restare sul Piano etereo per 7 round. Le ragnatele di questa creatura sono estremamente appiccicose, e occorre For 18 o più per liberarsene in 1 round. Con For 17 occorrono 2 round, altrimenti le ragnatele devono essere bruciate (vedi l'incantesimo *ragnatela*).

Rakshasa

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	-4
Dadi vita:	7
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d3/1d3/1d4+1
Tiri salvezza:	G7
Morale:	9
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	1.840

Si dice che i rakshasa siano un tipo di demoni. I loro corpi sono umanoidi, ma i loro artigli e lo loro testa sono di un grande felino: tigre, leone o pantera. I rakshasa sono cannibali e amano cibarsi delle carni di umani e nani in particolare. Possono usare a volontà *maschera arcana* e *paragnosi* per assumere un bell'aspetto e ingannare le loro vittime. Possono inoltre lanciare incantesimi come un Mago di 3° livello e un Chierico di 1° livello. I rakshasa sono immuni alle armi normali e subiscono solo metà delle ferite dalle armi magiche fino a un bonus +3. Sono inoltre immuni a tutti gli incantesimi eccetto quelli di 9° livello. Il rapporto tra maschi e femmine nei gruppi di rakshasa è di 1 a 3.

Rana gigante

	<i>Rana assassina</i>	<i>Rana mostruosa</i>	<i>Rana velenosa</i>
Num. mostri:	3d6	5d8 (5d8)	2d6
Allineamento:	neutrale	neutrale	neutrale
Movimento:	18 m (6 m) nuoto 36 m (12 m)	9 m (3 m) nuoto 27 m (9 m)	9 m (3 m) nuoto 27 m (9 m)
CA:	8	7	8
Dadi vita:	1+4	da 1 a 3	1
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	1d2/1d2/1d4+1	1d3, 1d6, 2d4	1 più veleno
Tiri salvezza:	G1	da G1 a G3	G1
Morale:	7	7	7
Classe tesoro:	nessuno	nessuno	nessuno
PX:	21	13, 29, 65	13

Queste varietà giganti delle comuni rane infestano i luoghi più selvaggi delle grandi paludi e le umide profondità dei labirinti.

Rana gigante: la Rana gigante abita nelle paludi, nei fiumi, nei laghi, negli stagni o altri specchi d'acqua. In questa categoria ricadono tre taglie differenti: lunghe mezzo metro (1 DV), lunghe un metro (2 DV) e lunghe 1,5 metri (3 DV). Come i rospi mostruosi, loro cugini, le rane si confondono con l'ambiente, prendendo di sorpresa gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6. Le rane giganti possono saltare per 18 metri e attaccare nello stesso round. Spesso attaccano utilizzando le loro lingue, lunghe fino a 3 volte la lunghezza dei loro corpi, e godono di un bonus +4 per colpire. Se la vittima non riesce a colpire la lingua nel round successivo, essa è trascinata nella bocca della rana e morsa automaticamente. Se la vittima è più grossa della rana può tentare un attacco aggiuntivo prima di finire nella sua bocca. Le vittime che pesano più del doppio della rana non possono venire

trascinate. Oltre a questi attacchi, le rane giganti possono inghiottire creature di taglia umana o più piccola con un 20 naturale. Le creature inghiottite subiscono 1d6 ferite da inghiottimento per round finché la rana non viene uccisa.

Rana assassina: le rane assassine sono lunghe mezzo metro e attaccano con pericolosi artigli e il morso. Amano la carne umana e attaccano anche se non provocate.

Rana velenosa: questa rana non è aggressiva, ma attacca se provocata. Il suo morso è velenoso, così come la sua pelle al semplice tatto. Le vittime esposte al veleno devono fare un tiro salvezza contro veleno con un bonus +4 o morire.

Remorhaz

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	0, ventre 4, testa 2
Dadi vita:	da 7 a 14
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	6d6
Tiri salvezza:	da G7 a G14
Morale:	10
Classe tesoro:	XVIII
Punti esperienza:	1.140

Un remorhaz è una specie di lucertola gigante blu-biancastra che risplende di un bagliore rossastro a causa dell'intenso calore prodotto al suo interno. La creatura è lunga da 6 (7 DV) a 12 metri (14 DV). I remorhaz vivono nei climi freddi e si nascondono sotto la neve e il ghiaccio in attesa di prede. Al momento di attaccare emergono all'improvviso, possibilmente sorprendendo gli avversari. Una volta emersi in superficie, devono inarcarsi per attaccare, esponendo il ventre agli avversari che vincono l'iniziativa su di loro (o la testa agli altri). In fuga, la loro schiena corazzata gli conferisce CA 0. I remorhaz con più di 8 DV possono inghiottire un avversario con un 20 naturale, uccidendolo immediatamente con il calore interno del loro corpo. Il corpo di un remorhaz furioso è talmente caldo da fondere o incendiare le armi che lo colpiscono a meno che chi le impugna non riesca in un tiro salvezza contro paralisi (con eventuale bonus delle armi magiche). Se una creatura tocca il corpo di un remorhaz subisce 10d10 ferite da fuoco.

Rospo mostruoso

	<i>Rospo dei ghiacci</i>	<i>Rospo velenoso</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)	27 m (9 m)
CA:	4	7
Dadi vita:	5	2+2
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	3d4	1d4+1
Tiri salvezza:	G5	G1
Morale:	7	6
Classe tesoro:	XIV	vedi sotto
PX:	500	59

Questi rospi mostruosi sono imparentati con il rospo gigante presentato nel manuale base di *Labyrinth Lord*.

Rospo dei ghiacci: questi rospi mostruosi sono lunghi due metri e mezzo e vivono nei climi freddi o nel profondo di labirinti gelidi. Possono inghiottire una preda di dimensioni umane o minori. Attaccano con una lingua lunga 6 m, che con un attacco riuscito può appiccarsi alla vittima e attrarla verso la bocca del rospo. I personaggi ingoiati subiscono 1d6 ferite per round finché si trovano nella pancia del rospo, a meno che questo non venga ucciso. Ogni 2 round un rospo dei ghiacci può emettere un'ondata di freddo contro tutti in nemici in un raggio di 2 m. Il freddo infligge 3d6 ferite (dimezzabili con un tiro salvezza contro paralisi).

Rospo velenoso: questi rospi mostruosi sono del tutto simili ai rospi giganti comuni. Hanno le dimensioni di un lupo e possono mimetizzarsi nel loro ambiente, sorprendendo gli avversari con 1-3 su 1d6. Hanno una lingua lunga 4,5 m con cui possono avvinghiare e trascinare i nemici. Il morso di questi rospi infligge 1d4+1 ferite e uccide chiunque non riesca in un tiro salvezza contro veleno. Questi rospi possono inghiottire vittime grosse come un nano o più piccole. Chunque venga inghiottito subisce 1d6 ferite per round finché il rospo non viene ucciso.

S

Sahuagin

Num. mostri:	4d4 (3d4x10)
Allineamento:	legale (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m) nuoto 45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	2+2
Attacchi:	3 (2 artigli, morso) o 1 (arma)
Ferite:	1d2/1d2/1d4 o arma
Tiri salvezza:	F2
Morale:	8
Classe tesoro:	V, VI più XV
Punti esperienza:	47

I sahuagin sono umanoidi marini malvagi che adorano le potenze infernali. La maggior parte ha la pelle verde, più scura sulla schiena e più chiara sul ventre. Molti hanno strisce o macchie scure che tendono a schiarire con l'età. Un sahuagin adulto è alto circa 2 metri. Vivono solo nelle acque salate, sia vicino alla costa sia nelle profondità degli oceani. I loro regni sottomarini sono simili alle più bieche tirannie della superficie. I sahuagin solitamente combattono con tridenti e reti (50%) o pugnali, lance e balestre (25%). Se disarmati (25%), attaccano con 2 artigli e il morso in superficie o con tutti e 4 gli artigli e il morso sott'acqua.

Queste creature viaggiano in bande guidate da un capo con 4 DV. Se ne vengono incontrati più di 10 ci sarà anche un sottocapo da 3 DV per ogni decina. Nella tana ci sarà un 50% di femmine (2 DV) e un 25% di giovani (1 DV), oltre a 2d4x10 uova. Una dimora dei sahuagin è di solito comandata da un barone (9 DV). Per ogni 10 sahuagin presenti al suo servizio ci sarà un 10% di probabilità che ci sia un Chierico di livello 5-8 e 1d4 assistenti di 4° livello. Ci sarà anche un 5% di probabilità che sia presente un principe (11 DV) con 2d4 attendenti (3 DV) e 3d10 concubine (2 DV). Il principe sarà sempre ac-

compagnato da un Chierico, come indicato sopra. Le dimore dei sahuagin sono di solito sorvegliate da 2d4 squali (il doppio in presenza di un principe). I sahuagin prendono spesso prigionieri per torturarli a lungo e godere delle loro sofferenze.

Satiro

Num. mostri:	2d4 (2d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	48 m (18 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	5
Attacchi:	1 (corna)
Ferite:	2d4
Tiri salvezza:	G5
Morale:	7
Classe tesoro:	IX, XVIII
Punti esperienza:	350

I capelli dei satiri sono rossi o castani, mentre i loro zoccoli caprini e le loro piccole corna sono nerissime. I satiri vivono spensieratamente in boschi isolati, dove amino bere vino e insidiare driadi, ninfe e donne elfiche. I satiri evitano il combattimento se possibile, ma se costretti usano le loro corna. C'è il 25% che uno di loro abbia un'arma magica. In ogni banda di satiri ce n'è almeno uno che ha un flauto di pan magico, usabile solo da un membro della sua razza. Il flauto può provocare *charme su persone, sonno o paura arcana* a tutte le creature entro 18 m che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi. Se il suo tiro salvezza a successo, un individuo non può più essere affetto dallo stesso flauto per un giorno intero. I satiri possono nascondersi al 90% in mezzo al fogliame e i loro sensi molto acuti dimezzano la probabilità di sorprenderli (solo 1 su 1d6). I satiri parlano la loro lingua, l'elfico, la lingua delle creature silvane e il comune.

Sciacallo

Num. mostri:	1d6 (2d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	1d4 pf
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d2
Tiri salvezza:	G1
Morale:	7
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	5

Questi piccoli canidi necrofagi sono creature vili. Tendono a evitare il combattimento e fuggono alla svelta di fronte ad avversari determinati e pericolosi.

Scimmia

	<i>Scimpanzé</i>	<i>Gorilla</i>
Num. mostri:	1d4 (3d4)	1d4 (3d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)	36 m (12 m)
CA:	6	6
Dadi vita:	3	4+1
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d3/1d3/1d4	1d3/1d3/1d6
Tiri salvezza:	G3	G4
Morale:	9	8
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	50	80

Le scimmie sono distanti parenti dell'uomo, e solitamente vivono nelle foreste tropicali. A seconda della specie adottano comportamenti differenti, ma in ogni caso attaccano con morsi e artigli quando sono minacciate.

Scimpanzé: queste scimmie sono piuttosto simili all'uomo e sono molto più aggressive dei gorilla. Possono attaccare anche se appena provocate e gradiscono la carne.

Gorilla: i gorilla sono più grossi degli scimpanzé ma meno aggressivi. Solitamente combattono solo se minacciati, ma possono essere molto violenti e perseveranti negli scontri.

Scimmia antropofaga

Num. mostri:	2d4 (3d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	5
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1d4/1d4/1d8
Tiri salvezza:	F5
Morale:	10
Classe tesoro:	XIX
Punti esperienza:	350

Le scimmie antropofaghe sono i parenti più feroci degli scimpanzé, più grandi dei gorilla e hanno un desiderio

insaziabile di divorare carne umana. Attaccano con potenti artigli e mordendo, e se entrambi gli artigli colpiscono lo stesso bersaglio nello stesso round, la vittima subisce 1d8 pf aggiuntivi. Le scimmie antropofaghe sono più intelligenti delle altre scimmie (Int 8 mediamente), e hanno sensi acuti che permettono loro di essere sorprese solo con un 1 su 1d6.

Servitore dell'aere

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	72 m (24 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	16
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	8d4
Tiri salvezza:	G16
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	3.300

I servitori dell'aere sono creature semi-intelligenti dal Piano elementale dell'aria che spesso vagano per i piani astrali ed eteri. In quei piani hanno una forma appena visibile, ma quando si trovano nel Piano materiale sono invisibili. Normalmente, si trovano nel Piano materiale solo in conseguenza di un'evocazione da parte di un Chierico che assegnerà loro dei compiti, che spesso comprenderanno l'uso della loro immensa forza per trasportare oggetti o aiutare l'evocatore. Possono trasportare più di 450 chili e possono usare la loro forza per immobilizzare un bersaglio di dimensioni umane. Per liberarsi, la vittima deve avere For 18, e anche in quel caso la possibilità di liberarsi è solo del 50%. Le vittime con For 19 o più possono liberarsi senza tirare. I servitori dell'aere riescono a muoversi di soppiatto, sorprendendo l'avversario con un risultato di 1-4 su un d6. Un servitore dell'aere che fallisce o è ostacolato nel compimento della sua missione impazzisce e ritorna immediatamente dal suo evocatore per cercare di ucciderlo.

Questa creatura può essere colpita solo con un'arma magica.

Sfinge

	<i>Androsfinge</i>	<i>Criosfinge</i>
Num. mostri:	1 (1)	1d4 (1d4)
Allineamento:	caotico (buono)	neutrale
Movimento:	54 m (18 m) volo 90 m (30 m)	36 m (12 m) volo 72 m (24 m)
CA:	-2	0
Dadi vita:	12	10
Attacchi:	2 (artigli)	3 (artigli, corna)
Ferite:	2d6/2d6	2d4/2d4/3d6
Tiri salvezza:	G12	G10
Morale:	9	9
Classe tesoro:	XVI	XVIII
PX:	3.600	1.700

	<i>Ginosfinge</i>	<i>Ieracosfinge</i>
Num. mostri:	1 (1)	1d6 (1d6)
Allineamento:	neutrale	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m) volo 72 m (24 m)	27 m (9 m) volo 108 m (36 m)
CA:	-1	1
Dadi vita:	8	9
Attacchi:	2 (artigli)	3 (artigli, becco)
Ferite:	2d4/2d4	2d4/2d4/1d10
Tiri salvezza:	G8	G9
Morale:	9	10
Classe tesoro:	X, XIV	XVIII
PX:	1.560	1.700

Le sfingi sono creature enigmatiche con grandi ali pennute e corpi leonini. Tutte le sfingi difendono il loro territorio, ma le più intelligenti riescono a distinguere tra le intrusioni intenzionali e gli sconfinamenti occasionali o involontari.

Androsfinge: queste sfingi maschili sono alte 2 metri e mezzo e hanno teste che combinano l'aspetto di uomo e leone. Attaccano con i loro artigli possenti, ma possono anche lanciare incantesimi come un Chierico di 6° livello. Tre volte al giorno, e solo se in preda alla collera, un'androsfinge può emettere un potente ruggito udibile a miglia di distanza. L'effetto di ogni ruggito è differente: il primo ruggito provoca *paura arcana* a tutte le creature entro 72 m che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi; il secondo assorda per 2d6 round tutte le creature di dimensione umana o inferiore entro 9 m e paralizza per 1d4 round quelle entro 6 m (se falliscono un tiro salvezza contro paralisi); il terzo toglie 2d4 punti di Forza per 2d4 round a tutte le creature entro 9 m che falliscono un tiro salvezza contro incantesimi. Inoltre, il terzo ruggito scaraventa al suolo tutte le creature di dimensioni umane, stordendole per 2d6 round, e infligge 2d8 ferite a qualsiasi creatura. La forza del terzo ruggito è tale da rompere gli oggetti di pietra o cristallo entro 9 m. Le androsfingi detestano le ginosfingi e trattano con loro solo per accoppiarsi e riprodursi.

Criosfinge: queste astute creature hanno la testa di ariete e sono molto avidi. Sono alte appena più di 2 metri. Cercano sempre di estorcere ricchezze da chiunque incontrano. Attaccano con gli artigli e un'incornata.

Ginosfinge: queste sfingi sono la controparte femminile delle androsfingi e sono alte circa 2 metri. Danno grande valore alla ricchezza e si dice che possano offrire i loro servigi in cambio di denaro. Hanno le seguenti abilità magiche, usabili ognuna

una volta al giorno: *chiaroudienza, chiaroveggenza, individuazione dell'invisibilità, individuazione della magia, dispersione della magia, lettura dei linguaggi, lettura della magia, scaccia maledizione, conoscenza delle leggende e localizza oggetto*. Oltre alle ricchezze materiali, le ginosfingi apprezzano anche l'arte e la conoscenza, e possono richiedere come pagamento un componimento poetico o delle informazioni (dove si trova un'androsfinge, ad esempio).

Ieracosfinge: queste sfingi malvagie hanno la testa di aquila e attaccano con gli artigli e il becco affilato. Sono alte poco più di 2 metri. Sono le più avide e aggressive tra tutte le sfingi e spesso si trovano al servizio di potenti esseri malvagi come guardiani o cavalcature.

Sporifero

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	9
Dadi vita:	1 pf
Attacchi:	1
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G1
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	6

Da una distanza maggiore di 3 metri, lo sporifero può essere scambiato per un occhio del terrore al 90%. A distanza ravvicinata questa possibilità è solo del 30%.

Lo sporifero è in realtà un essere fungoide non imparentato con l'occhio del terrore, nonostante gli somigli molto. Quando lo sporifero viene a contatto con una creatura vivente, vi inietta un nugolo di rizomi veleniferi e poi muore. Dopo un solo round i rizomi proliferano nel corpo della vittima, che muore nell'arco di una giornata. Dopo poche ore dalla morte della vittima, 2d4 sporiferi emergono dal suo cadavere. Un incantesimo *cura malattia* lanciato su una creatura infetta distrugge i rizomi. Se allo sporifero viene inflitta anche 1 sola ferita, esso esplode in un violento scoppio di gas che causa 6d6 ferite a tutte le creature entro 10 metri. Un tiro salvezza contro bacchette riduce il danno della metà.

Spunterna

Num. mostri:	3d6 (3d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	4,5 m (1,5 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	da 1 a 4
Attacchi:	1
Ferite:	1d6 per DV
Tiri salvezza:	da G1 a G4
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	10, 20, 50, 80

Queste creature si sono adattate agli ambienti sotterranei e hanno un guscio calcareo che le fa sembrare delle stalattiti pendenti dal soffitto di una caverna. Quando percepiscono il calore di un corpo in movimento sotto di loro, le spunterne si lasciano cadere per impalare le loro vittime e divorarle succes-

sivamente. Se non riescono a uccidere un bersaglio, cercano di ritirarsi, arrampicandosi sulle pareti della caverna per riprendere la loro posizione di attacco. Le spunterne adulte più grandi sono lunghe quasi due metri, le più piccole circa mezzo metro.

Queste creature hanno il 95% di possibilità di sorprendere gli avversari.

Squalo gigante

Num. mostri:	1d3 (1d3)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	nuoto 54 m (18 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	da 10 a 15
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	4d4 (DV 10 o 11) 5d4 (DV 12 o 13) 6d4 (DV 14 o 15)
Tiri salvezza:	da G10 a G15
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.700

Gli squali giganti sono lunghi dagli 8 ai 15 metri ma sono del resto molto simili ai loro cugini normali. Possono inghiottire le loro vittime. Chi viene inghiottito muore in 6 round a meno che lo squalo non venga ucciso prima.

Strega del mare

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	1d4 (daga)
Tiri salvezza:	G3
Morale:	7
Classe tesoro:	XIV
Punti esperienza:	95

Questa razza di donne orribili vive nelle acque poco profonde, dolci o salate che siano. Si nutrono delle carni degli umanoidi e possono avvelenare con lo sguardo, costringendo una vittima a fare un tiro salvezza contro veleno per non morire

all'istante. Lo sguardo, utilizzabile 3 volte al giorno, è efficace fino a 9 m di distanza. Le streghe del mare sono così brutte che chiunque le guardi deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o viene preso dalla nausea, perdendo metà della Forza per 1d6 turni.

Strega della notte

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	9
Dadi vita:	8
Attacchi:	1
Ferite:	2d6
Tiri salvezza:	G8
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.560

Le streghe della notte provengono da una dimensione caotica e sono considerate da alcuni una specie di demoni. Sembrano donne umane, ma hanno mani artigliate (2d6 ferite) e volti orribili. Se le condizioni sono favorevoli, tendono ad attaccare le creature legali a vista. Una strega della notte ha le seguenti abilità magiche usabili a volontà: *autometamorfosi*, *individuazione dell'allineamento*, *sonno* (con effetto su una creatura con 12 DV o meno che fallisce il tiro salvezza). Ha anche le seguenti abilità magiche, ognuna usabile 3 volte al giorno: *dardo incantato* (un singolo dardo che infligge 2d8 ferite) e *raggio dell'indebolimento*. Una strega della notte può diventare eterea a volontà e può penetrare nei sogni di un individuo usando una speciale gemma detta *cordipietra*. Una volta entrata nei sogni di una vittima, la strega fluttua su di lei e la cavalca in volo fino all'alba. La vittima soffre di incubi tremendi e perde 1 punto di Costituzione al risveglio. Questo processo può essere ripetuto finché la vittima non scende a Cos 0 e muore. Se ciò accade la strega si impadronisce dell'anima della vittima, che non può essere resuscitata in alcun modo*.

T

Tasso

	<i>Normale</i>	<i>Gigante</i>
Num. mostri:	1d2 (1d4+1)	1d2 (1d4+1)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	12 m (6 m)	12 m (6 m)
CA:	4	4
Dadi vita:	1-1	3
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	1/1/1d2	1d3/1d3/1d6
Tiri salvezza:	G1	G3
Morale:	8	8
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	10	50

Il tasso è un animale peloso, tozzo e molto robusto, noto per la sua territorialità e il suo coraggio in combattimento. I suoi arti anteriori sono forti e dotati di lunghi artigli perfetti per scavare. Quando scavano un tunnel, i tassi si muovono di metà della loro velocità normale.

Tasso normale: Un comune tasso adulto è lungo fino a 1 metro e pesa fino a 15 kg. I tassi attaccano con i denti e gli artigli. I gruppi di tassi di solito consistono in una coppia e la loro prole.

Tasso gigante: i tassi giganti hanno le stesse caratteristiche dei loro cugini più piccoli, ma sono grossi il doppio.

Testuggine gigante

	<i>Testuggine marina</i>	<i>Testuggine azzannatrice</i>
Num. mostri:	1d3 (1d3)	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale	neutrale
Movimento:	4,5 m (1,5 m) nuoto 45 m (15 m)	9 m (3 m) 36 m (12 m)
CA:	2 (testa e pinne 5)	0 (testa e pinne 5)
Dadi vita:	15	10
Attacchi:	1 (morso)	1 (morso)
Ferite:	4d4	6d4
Tiri salvezza:	G15	G10
Morale:	6	9
Classe tesoro:	nessuno	nessuno
PX:	1.500	1.700

Le testuggini giganti hanno un guscio del diametro di 12 m. Il loro temperamento varia a seconda del tipo.

Testuggine marina: le testuggini marine giganti combattono solo se minacciate o se molto affamate. Possono rovesciare piccole imbarcazioni con il 90% di probabilità e navi più grandi al 10% qualora emergano direttamente sotto il loro scafo.

Testuggine azzannatrice: le testuggini azzannatrici giganti sono molto suscettibili e aggressive. Vivono nei laghi e nei grandi fiumi, dove attendono immobili e nascoste le prede di passaggio. Estendendo all'improvviso il loro collo, lungo 3 m, queste testuggini sorprendono una preda con 1-4 su 1d6.

Titano

Num. mostri:	1d2 (1d2)
Allineamento:	caotico (buono)
Movimento:	63 m (21 m) o 45 m (15 m)
Classe armatura:	da 2 a -3
Dadi vita:	da 17 a 22
Attacchi:	1 (pugno)
Ferite:	7d6 o 8d6
Tiri salvezza:	da G17 a G22
Morale:	10
Classe tesoro:	X, XIx8, XVIII
Punti esperienza:	da 4.250 a 7.000

I titani sono alti dai 5,5 ai 7 m e hanno l'aspetto di uomini e donne molto attraenti. Indossano abiti ben confezionati e utilizzano armi e strumenti di ottima fattura, spesso magici. Sono creature tendenzialmente generose e benigne, ma tendono al Caos e le loro reazioni possono essere tanto imprevedibili quanto violente. Nonostante la loro forma fisica tenda alla perfezione, l'altezza dei titani è in proporzione molto più variabile di quella degli umani. I titani variano anche in potenza a seconda della loro statura, con quelli più alti parimenti più potenti.

* = Queste creature sono immuni a incantesimi di Sonno, Fascino, Paura, Fuoco e Freddo, così come ad armi non magiche o magiche con bonus minore di +3. Possono usare Portale per richiamare un demone di medio rango o un hamatula, col 50% di probabilità di successo

Quando i PG incontrano un titano, il Signore dei Labirinti può determinarne la potenza nella tabella seguente.

1d6	CA	DV	Ferite	Movimento	Statura
1	2	17	7d6	63 m (21 m)	5,4 m
2	1	18	7d6	63 m (21 m)	5,7 m
3	0	19	7d6	63 m (21 m)	6 m
4	-1	20	7d6	63 m (21 m)	6,3 m
5	-2	21	8d6	45 m (15 m)	6,6 m
6	-3	22	8d6	45 m (15 m)	6,9 m

I titani attaccano con i loro pugni possenti e hanno le seguenti abilità magiche: *forma eterea* (2 volte al giorno), *invisibilità* (a volontà), *levitazione* (2 volte al giorno). I titani possono essere chierici o maghi. Il livello d'incantatore raggiungibile da un titano è 1d4+3. I titani parlano le lingue di tutti i giganti, il comune e la lingua del loro allineamento.

Trappoliere

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	12
Attacchi:	4+ (stritolamento)
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G12
Morale:	10
Classe tesoro:	XVII
Punti esperienza:	2.000

Si pensa che i trappolieri siano imparentati con le mante delle grotte (vedi). A differenza di queste ultime, però, i trappolieri imitano il pavimento naturale o artificiale di una grotta o di un edificio con tanta fedeltà da passare inosservati nel 95% dei casi. Alterando il proprio corpo, inoltre, i trappolieri possono creare protuberanze che assomigliano a oggetti dalla forma semplice, come casce o forzieri, in modo da attrarre gli avventurieri verso il centro della loro superficie. Quando colpisce, un trappoliere si ripiega e si avvolge sulla vittima, cercando di schiacciarla e soffocarla con la sua massa carnosa. Questo attacco infligge 1d6 ferite da schiacciamento ogni round, e se perdura per 6 round provoca automaticamente la morte. Le vittime intrappolate non possono attaccare. I trappolieri subiscono solo metà ferite dagli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, o nessuna ferita se riescono nel tiro salvezza. A volte, sotto la loro massa è possibile trovare tesori appartenuti a loro precedenti vittime.

Tritone

Num. mostri:	3d4 (2d6x10)
Allineamento:	neutrale (buono)
Movimento:	nuoto 45 m (15 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	3
Attacchi:	1 (arma)
Ferite:	arma
Tiri salvezza:	G3
Morale:	7
Classe tesoro:	VIII, IX, X, XIX
Punti esperienza:	250

I tritoni hanno una pelle grigia e lucida che si muta in squame blu-argento nella parte inferiore del corpo. Le loro gambe squamate terminano in pinne. I capelli dei tritoni, la cui statura è simile a quella degli umani, sono blu scuro o blu-verdastro. I tritoni sono riservati e preferiscono evitare il combattimento, ma difendono fieramente le proprie case. Attaccano con armi da lancio o da mischia, tutte invariabilmente appuntite. Se incontrati fuori dalle loro abitazioni, il 90% delle volte avranno delle creature marine amiche, spesso degli ippocampi, come cavalcature. In un gruppo di 10 o più ci sarà un capo da DV 5 e in un gruppo da 20 membri o più ci sarà anche un sottocapo da DV 7. Se si incontrano più di 60 tritoni, questi avranno un capo da DV 9. Inoltre, per ogni 10 tritoni incontrati, c'è una probabilità del 10% che tra loro ci sia un Mago di livello 1-6.

U

Uccello corridore

Num. mostri:	2d10 (2d10)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	54 m (18 m)
Classe armatura:	7
Dadi vita:	da 1 a 3
Attacchi:	1 (morso o artiglio)
Ferite:	1d4, 1d6, 2d4
Tiri salvezza:	da G3 a G3
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	10, 20, 50

Questa categoria di animali racchiude grandi uccelli inadatti al volo, dal più piccolo, il nandù, all'emu, fino al più grande, lo struzzo (con conseguenti maggiori DV).

Uomo sciacallo

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	36 m (12 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (morso o arma)
Ferite:	2d4 o arma
Tiri salvezza:	G4
Morale:	9
Classe tesoro:	XXII
Punti esperienza:	190

Queste creature sono sciacalli che possono assumere forma umana e una forma intermedia bipede, che di solito scelgono per il combattimento. Hanno un potente morso che infligge 2d4 ferite e uno sguardo che impone un tiro salvezza contro incantesimi per non essere afflitti da *sonno*. Possono essere colpiti solo con armi magiche con bonus +1 o superiore o con armi di ferro.

V

Vespa gigante

Num. mostri:	1d20 (1d20+20)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m) volo 63 m (21 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	4
Attacchi:	2 (morso, aculeo)
Ferite:	2d4/1d4
Tiri salvezza:	G4
Morale:	10
Classe tesoro:	XIx15
Punti esperienza:	135

Le vespe giganti, insetti carnivori e incredibilmente aggressivi, sono lunghe quasi un metro. Costruiscono i loro nidi nelle caverne o in gallerie scavate nel terriccio, con strutture di fango e materia vegetale. Le vespe giganti attaccano con il morso e il pungiglione velenoso. Chi viene colpito dal pungiglione deve fare un tiro salvezza contro veleno o resta paralizzato permanentemente (finché non beneficia degli effetti di *neutralizza veleno*). Le vittime paralizzate vengono trasportate nel nido dove sono custodite le uova delle vespe. Dopo 1d4+1 giorni, le uova si schiudono e le vittime vengono divorate dalle larve.

Gli xorn, esseri nativi del Piano elementale della terra, sono alti circa un metro e mezzo. Quando si trovano sul Piano materiale, questi esseri dimorano in gallerie profonde, dove si nutrono di minerali. Gli xorn sono capaci di mimetizzarsi negli ambienti sotterranei, e sorprendono gli avversari con 1-5 su 1d6. Gli xorn aggrediscono le creature viventi solo per difendere sé stessi o il proprio territorio, poiché non possono digerire la carne. Di solito sono indifferenti alle creature del Piano materiale, con l'unica eccezione di chi trasporti quantità rilevanti dei minerali o dei metalli preziosi di cui gli xorn si nutrono. Possono sentire l'odore del cibo entro 6 m e, dato che sono abbastanza intelligenti e parlano il Comune, possono chiedere agli avventurieri di consegnare i metalli preziosi in loro possesso. Se gli viene opposto un rifiuto, gli xorn attaccano quasi sempre (90%) per prendere ciò che vogliono. Gli xorn sono completamente immuni agli attacchi basati sul fuoco e sul freddo. Subiscono solo metà ferite (o nessuna ferita con un tiro salvezza riuscito) dall'elettricità. L'incantesimo *pietra in fango* ammorbidisce e indebolisce uno xorn, dandogli CA 8 e impedendogli di attaccare per 1 round. Uno xorn può immergersi nella pietra o nel terriccio senza alcuna penalità al movimento dopo 1 round di preparazione. Una *porta in fase* lanciata nell'area in cui uno xorn è immerso nella pietra lo uccide immediatamente.

Un *Passaparetel* lanciato contro di loro infligge 1d10+10 danni.

X

Xorn

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	-2
Dadi vita:	7+7
Attacchi:	4 (3 artigli, morso)
Ferite:	1d3/1d3/1d3/6d4
Tiri salvezza:	G7
Morale:	10
Classe tesoro:	XIx3, XII, XIII, XXI
Punti esperienza:	1.700

Y

Yeti

Num. mostri:	1d6 (2d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	45 m (15 m)
Classe armatura:	6
Dadi vita:	4+4
Attacchi:	2 (artigli)
Ferite:	1d6/1d6
Tiri salvezza:	G4
Morale:	8
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	570

Questi imponenti umanoidi, alti due metri e mezzo, sono coperti da una pelliccia ispida e bianca. Le loro mani hanno artigli molto affilati. Hanno teste grosse con larghe bocche piene di zanne. Gli yeti vivono su colline e montagne isolate, di solito in climi molto freddi. Sono predatori feroci e insaziabili, che divorano capre, stambecchi, orsi polari e umanoidi. Prediligono la carne degli umani e degli elfi. Uno yeti attacca con i suoi artigli. Se ottiene un 20 naturale, avvinghia l'avversario e lo preme contro il suo corpo gelido, il che infligge 2d8 ferite da freddo aggiuntive. Chiunque incontri lo sguardo di uno yeti entro 9 m dalla creatura deve fare un tiro salvezza contro paralisi o è immobilizzato dalla paura per 3 round. A più di 9 m di distanza, se si trovano in mezzo alla neve, gli yeti sono invisibili al 30% anche nelle migliori condizioni di visibilità. Gli yeti subiscono il 50% di ferite in più dagli attacchi basati sul fuoco. Nelle loro tane si trovano femmine pari al 50% del numero dei maschi, inoltre c'è una possibilità del 20% che ci siano anche 1d4+1 giovani yeti.

Z

Zecca gigante

Num. mostri:	3d4 (3d4)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	da 2 a 4
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d4
Tiri salvezza:	da G2 a G4
Morale:	8
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	29

Queste creature sono lunghe in media mezzo metro e attaccano con le mandibole. Se colpiscono il bersaglio si attaccano a esso e cominciano a succhiare 1d6 pf di sangue a round, continuando a succhiare finché non hanno tolto alla vittima un numero di pf pari al loro totale massimo. Le zecche giganti non mollano la preda a meno che non vengano uccise, colpite con il fuoco o immerse nell'acqua. Una vittima morsa da una zecca gigante ha un 50% di probabilità di contrarre una malattia che la farà deperire e morire in 2d4 giorni, a meno che non venga lanciato su essa l'incantesimo *cura malattia*.

Tiri per colpire dei mostri

DV del mostro	Tiro per colpire CA...															
	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 o meno	20	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
1+ e 2	20	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
2+ e 3	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
3+ e 4	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
4+ e 5	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
5+ e 6	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
6+ e 7	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
da 7+ a 9	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
da 9+ a 11	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
da 11+ a 13	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
da 13+ a 15	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
da 15+ a 17	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
da 17+ a 19	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
da 19+ a 21	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
21+	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2

SEZIONE 5 - Nuove regole

Regole per il combattimento

Le regole per il combattimento che seguono sono facoltative. Il Signore dei Labirinti può usarle o meno a sua discrezione.

Elmetti: normalmente si presume che i personaggi indossino un elmetto adeguato alla propria armatura. Se per qualche motivo un personaggio non indossa un elmetto, sarà più vulnerabile (CA 9) a una parte degli attacchi subiti. La possibilità che un avversario non intelligente porti un colpo alla testa è 1 su 6. Gli avversari intelligenti lo faranno con 1-2 su 1d6.

Parate: un personaggio può rinunciare al suo attacco in un round per parare uno di un avversario. Il bonus di Forza del personaggio che para verrà sottratto al tiro per colpire dell'attaccante. I personaggi che parano possono muoversi a metà della propria velocità come chi si ritira combattendo.

Ferite temporanee: a discrezione del Signore dei Labirinti, alcuni mostri (come i draghi, certi umanoidi e altri) possono essere sottomessi con attacchi non letali, come quelli portati con il piatto di una lama o picchiando con violenza misurata. Le ferite vengono tirate normalmente, ma il 75% di esse ha un effetto solo temporaneo. Dopo l'attacco non letale, il rapporto tra i pf di un personaggio e le ferite temporanee da lui subite determina la percentuale che egli perda conoscenza. Ad esempio, se una creatura con 40 pf subisse 10 ferite temporanee, avrebbe una possibilità del 25% di essere messa fuori combattimento. Le ferite temporanee, cumulative come quelle normali e annotate a parte, guariscono dopo 1 ora. Se la somma delle ferite normali e temporanee eccede il totale di un personaggio, egli perde conoscenza automaticamente.

Combattere con due armi: un personaggio con Des 15 o più può combattere con un'arma per ciascuna mano, a condizione che l'arma secondaria sia leggera, tipo un pugnale. Il personaggio può attaccare due volte, con una penalità -2 all'arma primaria e una penalità -4 all'arma secondaria. Il bonus di Forza si applica a entrambi gli attacchi.

Veleno

Di seguito vengono descritti alcuni tipi di veleno con caratteristiche ed effetti differenti. Il veleno può diventare un elemento chiave del gioco se uno dei PG è un Assassino, ma più ovviamente essere utilizzato dal Signore dei Labirinti nei più svariati modi: trappole, mostri, pozioni e cibi avvelenati.

Regole sul veleno

Quando un personaggio subisce ferite da un'arma avvelenata, tocca un oggetto cosperso di una sostanza tossica che agisce a contatto, o beve qualcosa di velenoso, deve fare un tiro salvezza contro veleno. Se fallisce, può morire o subire ferite da veleno, immediatamente o dopo un certo periodo. Se ha successo, può rimanere illeso o subire un danno minore. Una dose di veleno spalmato su una lama o una punta ha effetto in genere su un unico bersaglio, cioè perde il veleno dopo il primo colpo a segno. A descrizione del Signore dei Labirinti, un veleno può perdere potenza anche se esposto alle intemperie o dopo un certo lasso di tempo. I veleni si dividono in quattro tipi a seconda del loro modo di agire e hanno alcune caratteristiche distintive descritte di seguito.

Contatto: per subire gli effetti di questo tipo di veleno, si tratti di una sostanza viscosa o di una polvere, è sufficiente toccarlo. Può anche essere usato su un'arma o come parte di un attacco. In questo caso, anche se l'attacco non infligge ferite, il veleno può comunque avere effetto. Un veleno a contatto può essere spalmato su una maniglia o cosperso sul coperchio di una cassa.

Ingestione: i veleni a ingestione sono praticamente impossibili da usare in combattimento. Un avvelenatore può versare gocce di veleno nella bocca di una creatura dormiente per ucciderla subdolamente, ma il caso più frequente è la somministrazione del veleno con l'inganno tramite cibi o bevande.

Inalazione: i veleni a inalazione sono solitamente contenuti in fragile ampole o perfino gusci d'uovo svuotati, che possono essere lanciati in combattimento come le fiaschette d'olio. Se colpiscono una superficie dura, questi proiettili si rompono, rilasciando una nube tossica di 3 metri di diametro. Le creature all'interno della nube dovranno fare un tiro salvezza o subire gli effetti del veleno.

Insinuazione: questi veleni agiscono se entrano a contatto con il sangue della vittima, quindi solo quando un ago o un'arma avvelenata la colpiscono, infliggendole almeno 1 ferita. I veleni a insinuazione sono di solito sostanze viscosi e appiccicosi, che si mantengono efficaci a lungo se spalmate su lame o punte.

Tabella dei veleni

I veleni più comuni del gioco sono classificati secondo le seguenti caratteristiche.

Classe: si tratta di un numero di identificazione astratto, a cui il Signore dei Labirinti, se lo desidera, può assegnare uno o più nomi specifici, reali (es. arsenico, cicuta, ecc.) o di fantasia (es. "olio verdesangue", "fiore cobaltigno" ecc.).

Tipo azione: come agisce il veleno: contatto (cont.), ingestione (inges.), inalazione (inal.), insinuazione (ins.).

TS: il bonus o la penalità che si applica al tiro salvezza contro veleno di una vittima.

Tempo azione: il tempo che occorre al veleno per avere effetto sulla vittima.

Ferite TS no: le ferite subite da una vittima che fallisce il tiro salvezza (a volte il veleno causa la morte in ogni caso).

Ferite TS sì: le ferite subite da una vittima che fa il tiro salvezza (spesso nessuna).

Prezzo: il costo in mo di una dose (o ampolla) di veleno. L'uso del veleno in quantità più piccole di una dose potrebbe non essere efficace. Il possesso e l'uso del veleno è malvisto dai personaggi neutrali e aborrito da quelli legali. Nelle aree civilizzate, il veleno viene sempre venduto clandestinamente, spesso da gente poco raccomandabile.

Pericoli nell'uso del veleno

Un personaggio ha una probabilità del 5% di esporsi al veleno ogni volta che lo applica a un'arma o lo utilizza in altro modo. Inoltre un personaggio che tira un 1 naturale quando attacca

con un'arma avvelenata deve fare una prova di Destrezza o subire gli effetti del veleno. Solo un Assassino, grazie al suo particolare addestramento, non corre alcun rischio quando usa il veleno in combattimento o in altro modo.

Tabella del veleno

Classe veleno	Tipo azione	TS	Tempo azione	Ferite TS no	Ferite TS si	Prezzo
1	cont.	+2	2d4 round	10	0	20
2	cont.	+1	1d6+1 round	20	0	80
3	cont.	-	1d2 round	30	10	800
4	cont.	-1	1 round	40	15	2.000
5	cont.	-2	1 round	morte	30	4.000
6	inges.	+4	2d4 round	20	10	6
7	inges.	+3	1d4+1 round	30	15	35
8	inges.	+2	1d2 round	40	20	220
9	inges.	+1	1 round	morte	25	520
10	inges.	-	1d4 turni	morte	30	1.200
11	inal.	+3	1d4 round	5	0	5
12	inal.	+2	1d2 round	10	5	25
13	inal.	+1	1 round	15	7	35
14	inal.	-	istant.	20	10	150
15	inal.	-1	istant.	morte	15	1.200
16	ins.	+4	2d4+1 round	15	0	15
17	ins.	+3	1d3 round	25	0	75
18	ins.	+2	1 round	35	0	650
19	ins.	+1	1 round	morte	0	1.700
20	ins.	-	istant.	morte	10	2.500

È possibile che un personaggio individui la presenza un veleno per via del suo aspetto, odore o sapore prima di esserne affetto. La probabilità dipende dal modificatore al tiro salvezza del veleno. I veleni con modificatore +4 vengono individuati all'80%, quelli con +3 al 60%, quelli con +2 al 40% e quelli con +1 al 20%. I veleni con un modificatore nullo o negativo non possono essere individuati prima di avere effetto, a meno che il Signore dei Labirinti non decida altrimenti.

Paralisi e stordimento

Ci sono diversi oggetti magici, incantesimi e attacchi che possono paralizzare o stordire un personaggio. Si tratta di effetti già descritti nel manuale base di *Labyrinth Lord*, che qui vengono spiegati in maggiore dettaglio. Lo stordimento rende un personaggio incapace di agire. A volte il personaggio stordito viene definito "intontito" o "rintronato" (o anche "ipnotizzato"). Un personaggio stordito, tuttavia, non è del tutto indifeso, anche se perde l'eventuale bonus di Destrezza alla CA e non può usare efficacemente uno scudo. Chi attacca un personaggio stordito, inoltre, ottiene un bonus +4 al tiro per colpire. I personaggi paralizzati, immobilizzati o svenuti, invece, sono del tutto vulnerabili. Gli attacchi contro di loro colpiscono automaticamente e un nemico indisturbato può uccidere un personaggio paralizzato o dormiente in un singolo round.

Vista

Oltre alla vista normale degli umani, ci sono due tipi speciali di vista posseduti da diverse creature nel gioco.

Infravisione

L'infravisione, o vista infrarossa, è la capacità di vedere i raggi infrarossi al di fuori dello spettro di luce visibile. La portata dell'infravisione può variare da creatura a creatura. Per la maggior parte delle creature, essa ha una portata di 18 metri ed è di tipo passivo, il che significa che gli occhi recepiscono i raggi infrarossi emessi dalle fonti di calore. A differenza della vista normale, l'infravisione nota solo le differenze di temperatura tra gli oggetti, quindi non può discernere i piccoli dettagli. Il profilo delle creature viventi appare nettamente e le impronte dei piedi ancora calde si notano fino a 4 round dal passaggio di chi le ha lasciate. Un'infravisione con portata superiore ai 18 metri è di tipo attivo, il che significa che gli occhi emettono luce infrarossa e brillano di rosso nel buio. I raggi emessi investono gli oggetti e vengono riflessi verso gli occhi, permettendo alla creatura di vedere bene quasi come un umano alla luce del sole. Passiva o attiva che sia, l'infravisione non funziona se la creatura che la possiede si trova in un'area illuminata da una fonte di calore, come una torcia o una lanterna.

Ultravisione

Le creature con questa abilità possono vedere i raggi ultravioletti e gli oggetti che li emettono. Di notte l'ultravisione permette di vedere abbastanza chiaramente fino a 90 metri di distanza. Poiché il suo uso dipende dalla radiazione di fondo, l'ultravisione non funziona sottoterra, a meno che non sia presente una sorgente magica di raggi ultravioletti. Per passare dalla vista normale all'ultravisione, una creatura che le possiede entrambe ha bisogno di 1 round di adattamento. Le armi magiche luminose emanano un'energia che interferisce con l'ultravisione così come il fuoco interferisce con l'infravisione.

Invisibilità

Le seguenti linee guida possono essere usate per gestire l'invisibilità nel gioco. Come regola generale, un personaggio invisibile può essere attaccato con una penalità -4 al tiro per colpire. Le creature invisibili, inoltre, ottengono un bonus +4 a tutti i tiri salvezza contro le minacce in cui la conoscenza della posizione esatta del bersaglio è un fattore importante, come un incantesimo ad effetto area. Una creatura invisibile non può essere vista ma può essere percepita con l'udito o con l'olfatto. Più intelligenti e più potenti sono, più le creature tendono ad avere un "sesto senso" per notare presenze invisibili.

Il Signore dei Labirinti può fare riferimento alla tabella seguente per determinare casualmente se una creatura si accorge di un intruso invisibile che si muove nelle vicinanze. Il tiro può essere effettuato ad ogni round. Se il tiro avrà successo, la creatura si accorgerà dell'intruso e non potrà più essere sorpresa, anche se non vedrà direttamente il potenziale nemico, né potrà determinarne con precisione la posizione senza l'uso di altri mezzi, magici o non.

Possibilità di notare creature invisibili									
Int	Livello o DV								
	8	9	10	11	12	13	14	15+	
0-3	-	-	-	-	-	5%	10%	15%	
4-5	-	-	-	-	5%	10%	15%	20%	
6-8	-	-	-	5%	10%	15%	20%	25%	
9-12	-	-	5%	10%	15%	20%	25%	30%	
13-15	-	5%	15%	25%	35%	45%	55%	65%	
16-17	5%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	
18	5%	15%	25%	35%	45%	55%	65%	75%	
19	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	
20	10%	25%	35%	45%	55%	65%	75%	85%	
21+	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	

Mescolare le pozioni

Mescolare due pozioni o berne una seconda prima che siano terminati gli effetti della prima può produrre un effetto casuale potenzialmente pericoloso. Il Signore dei Labirinti può stabilire precise linee guida riguardo certi tipi di pozioni, ad esempio può decidere che una *pozione curaferite* possa essere tranquillamente combinata con un'altra. Altrimenti può decidere di determinare a caso gli effetti della mistura, dato che difficilmente due pozioni dagli effetti simili hanno esattamente la stessa formula. In questo caso, quando le pozioni vengono mischiate, può lanciare il dato nella tabella seguente o inventarne una personalizzata.

1d20	Risultato della mistura
1-2	Mistura velenosa: chi beve deve fare un tiro salvezza contro veleno con una penalità da -1 a -4 (tirare 1d4) o muore.
3-4	Reazione chimica: la mistura provoca un eccesso di calore corporeo che danneggia gli organi interni (2d6 ferite).
5	Abbruttimento esteriore: la mistura altera le fattezze di chi beve in modo disgustoso e permanente. Si va da effetti lievi, come alcune chiazze della pelle, a effetti orribili, come l'atrofizzarsi di un arto, l'evaporazione dei bulbi oculari o la crescita di strane protuberanze. Lanciare 1d6: 1-2, effetto lieve; 3-4, effetto moderato; 5-6 effetto orribile. Gli effetti lievi sono generalmente solo cosmetici, quelli moderati possono infliggere delle penalità agli attributi, quelli orribili provocano in genere invalidità o riduzioni drastiche degli attributi.
6-15	Nessun effetto: entrambe le pozioni vengono neutralizzate.
16-18	Nessun effetto: una pozione a caso viene neutralizzata.
19	Effetto migliorato: una pozione funziona con un aumento di efficienza del 10-100% (lanciare 1d10%) mentre l'altra viene neutralizzata.
20	Effetti differenti: le pozioni si combinano con un effetto del tutto nuovo. Potrebbe essere l'effetto di un'altra pozione aumentato al 150% del normale o qualcosa di unico

Incantatori umanoidi

Oltre alle abilità menzionate nella descrizione dei mostri, alcuni umanoidi possono avere la capacità di lanciare incantesimi. Questi individui speciali non dovrebbero mai apparire a caso, ma fare sempre parte di incontri pianificati dal Signore dei Labirinti. Le tabelle seguenti indicano il livello di incantatore massimo raggiungibile dagli umanoidi delle varie razze. Gli umanoidi che raggiungono il massimo livello di abilità consentito alla propria razza sono molto rari.

Livello massimo da Chierico				
3°	5°	7°	8°	9°
Ettin	Bugbear	Driade*	Sahuagin	Cavernicolo
Orco	Centauro*	Gigante (qualsiasi)		Morlocco
Troglodita	Coboldo	Goblin		
Troll	Gnoll	Hobgoblin		
	Locathah	Ninfa*		
	Orchetto	Tritone		
		Uomo lucertola		

* Queste creature sono druidi piuttosto che chierici.

Livello massimo da Mago		
2°	4°	5°
Bugbear	Goblin	Cavernicolo
Coboldo	Hobgoblin	Morlocco
Gnoll	Locathah	Sahuagin
Uomo lucertola	Orchetto	

Il Signore dei Labirinti può definire ulteriormente gli incantatori umanoidi limitando l'accesso della loro razza a certi incantesimi o assegnando loro poteri particolari.

Cosmologia (regola opzionale)

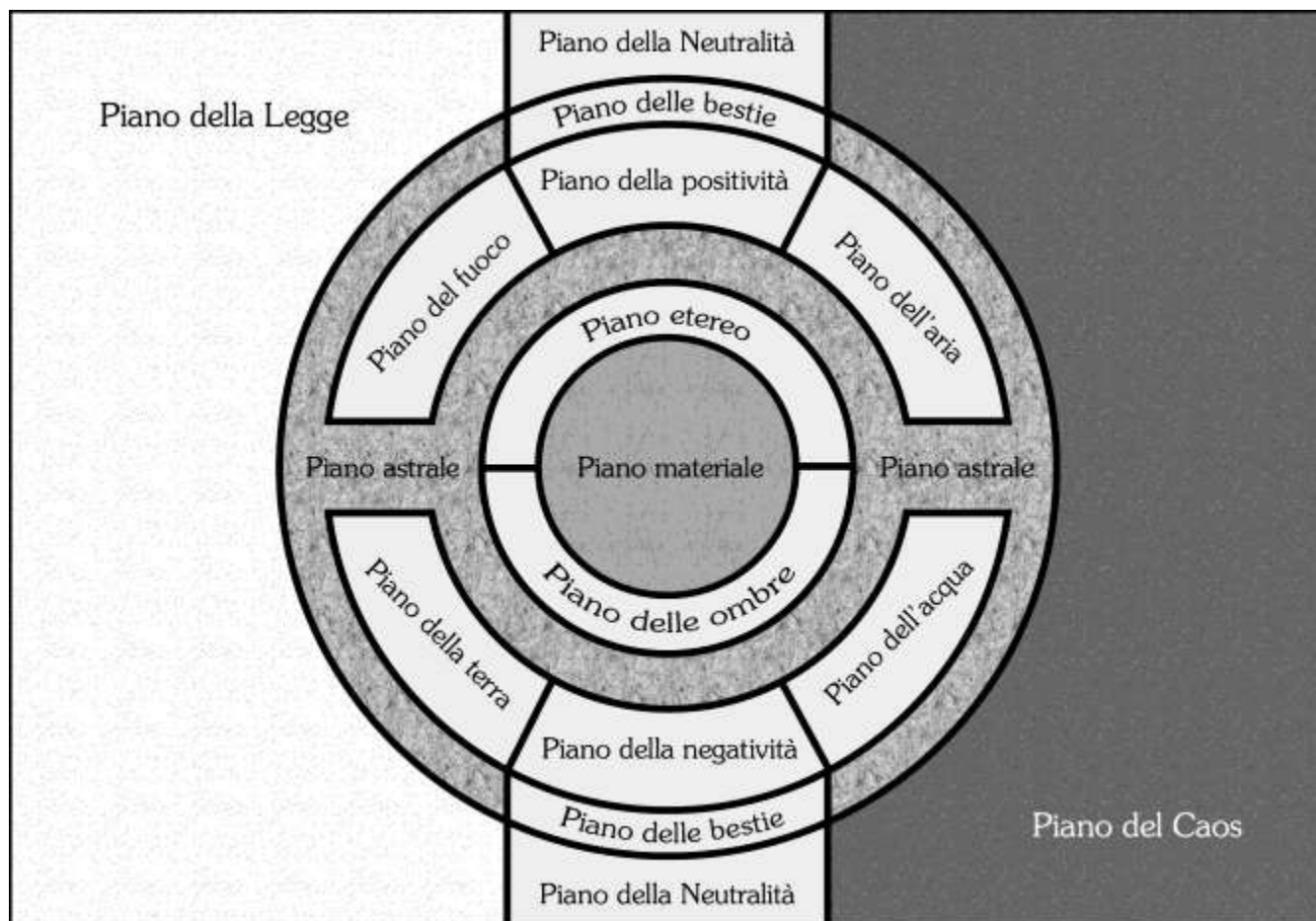
La descrizione dei principali piani d'esistenza data di seguito è solo uno dei possibili schemi interpretativi del multiverso. Viene presentata in questo volume per spiegare alcuni concetti accennati nel regolamento base di *Labyrinth Lord*. Il Signore dei Labirinti può ovviamente fare l'uso che crede di questo materiale: usarlo esattamente come è scritto, modificarlo o ignorarlo del tutto.

Piano materiale

Il Piano materiale è quello dove normalmente si svolge l'azione di gioco, cioè dove si trova il mondo dei PG. Ci sono moltissimi piani materiali, probabilmente assai diversi e con leggi fisiche e magiche particolari. Ogni Piano materiale è un mondo a sé, che può comprendere pianeti, lune, stelle e così via.

Piani di transizione

Questi tre piani sono zone di passaggio. Il Piano astrale avvolge tutti gli altri piani e permette di raggiungere ogni luogo del multiverso. Il Piano etereo e il Piano delle ombre sono dimensioni che compenetrano il Piano materiale, permettendo a chi vi entra di esistere "in parallelo" a ciò che si trova nella realtà, muovendosi all'interno di essa in modo particolare.



Il Piano etereo e il Piano delle ombre si compenetrano e si sovrappongono al Piano materiale, di conseguenza sono quelli che interagiscono più frequentemente con quest'ultimo, di solito tramite incantesimi. Il Piano materiale e il Piano delle ombre sono anche abitati da creature autoctone.

Piano astrale: il Piano astrale è lo spazio tra i piani del multiverso. È una sfera sconfinata simile a un cielo terso e argenteo, dove non esiste la gravità. A volte vi si trovano oggetti fluttuanti, le cui dimensioni variano dal pulviscolo a grandi masse di roccia o cristalli, ma la gran parte del Piano astrale è uno spazio aperto e infinito.

Piano etereo: il Piano etereo coesiste con il Piano materiale e con molti altri piani. Chi vi entra può vedere il Piano materiale, ma solo in modo sfocato e indistinto, con colori e suoni attenuati e confusi. Mentre è possibile vedere il Piano materiale dal Piano etereo, ciò che si trova in quest'ultimo è invisibile a chi si trova nel primo. Normalmente le creature eteree non possono attaccare quelle materiali e viceversa. Un viaggiatore sul Piano materiale risulta invisibile, incorporeo e completamente silenzioso per chi si trova sul Piano materiale. Il Piano etereo è quasi del tutto privo di ostacoli e impedimenti, tant'è che gli oggetti materiali possono essere attraversati come se fossero illusioni. Ha tuttavia i suoi abitanti. Tra essi, oltre a eventuali viaggiatori ostili, i fantasmi sono i più pericolosi.

Piano delle ombre: il Piano delle ombre è una dimensione immersa in una perenne semioscurità, coesistente con il Piano materiale. Si sovrappone alla materia esattamente come il Piano etereo, permettendo a un viaggiatore di percorrere rapidamente grandi distanze, avvicinandosi alla velocità del

buio e della luce. Come il Piano etereo, anche il Piano delle ombre si sovrappone a diversi altri piani. Chi si trova nel Piano delle ombre vede la materia in bianco e nero, con contorni netti e privi di sfumature.

Piani interni

Questi sei piani sono luoghi in cui le sostanze e le energie che costituiscono il multiverso tendono alla loro forma più pura. Benché simili al Piano materiale, sono caratterizzati dal predominio di un tipo di energia o di elemento. Gli abitanti di questi piani sono forme di vita plasmate dall'elemento o dall'energia del loro luogo di origine.

Piano elementale dell'aria: questo Piano è simile a un cielo immenso, ma, a differenza del Piano astrale, presenta una maggiore densità, una maggiore frequenza di oggetti fluttuanti e una vasta gamma di fenomeni atmosferici, oltre che a una moltitudine di creature volanti. Questo piano è abbastanza accogliente per le creature del Piano materiale, anche se è praticamente inaccessibile e molto pericoloso per chiunque non sia in grado di volare.

Piano elementale della terra: questo piano è un luogo in cui prevalgono la roccia, il terriccio e la sabbia. Gran parte di esso è solido e impenetrabile alle creature del Piano materiale che non siano in grado di scavare un tunnel o di muoversi con la magia. Questo piano contiene enormi caverne, giacimenti metalliferi e gemme che non potrebbero mai esistere sul Piano materiale.

Piano elementale del fuoco: in questo piano ostile alla vita quasi tutto è rovente o in fiamme. L'ambiente è simile all'interno di un vulcano in attività, l'aria è caldissima e il magma è più frequente dell'acqua, che invariabilmente si presenta in forma di vapore. Su questo piano il fuoco brucia senza bisogno di combustibile e gli oggetti infiammabili s'incendiano immediatamente.

Piano elementale dell'acqua: questo piano è un mare sconfinato, quasi ovunque senza fondo o superficie, illuminato da un bagliore diffuso. Come quello dell'aria, quello dell'acqua è un piano abbastanza accogliente per la vita, anche se ovviamente adatto alle creature in grado di nuotare e di respirare sott'acqua. Le acque di questo piano variano dal freddo polare al caldo tropicale e possono essere dolci o salate. Sono spesso in movimento, attraversate da correnti e ondate. A volte nell'oceano sconfinato fluttuano ammassi di relitti, su cui diverse creature possono costruire tane o centri abitati.

Piano dell'energia negativa: questo piano è quasi completamente vuoto e buio. È un luogo dove la vita non può esistere senza l'ausilio di potenti stregonerie. L'atmosfera di questo piano risucchia, erode e disperde la vita di chiunque non sia immune a questi devastanti effetti. L'energia negativa è ciò che conferisce ai non morti una parvenza di vita e il desiderio di consumare e distruggere quella dei vivi.

Piano dell'energia positiva: questo piano è quasi del tutto privo di elementi solidi, ed è simile al Piano elementale dell'aria e al Piano astrale. Ogni particella di esso, però, vibra e risplende di un'energia intrinseca. Se non dosata adeguatamente, l'energia positiva è pericolosa per le creature materiali, che possono restare accecate, bruciate o fulminate da un sovraccarico. D'altra parte, se usata con saggezza e moderazione, l'energia positiva può curare e rigenerare le creature viventi, oltre che respingere e distruggere i non morti.

Piani esterni

I piani esterni sono la dimora delle divinità e creature come i diavoli e i demoni. Come i piani interni sono formati principalmente da un elemento o da un'energia, quelli esterni sono forme di un allineamento morale. Gli abitanti di questi luoghi tendono inevitabilmente all'allineamento del loro piano. Questi piani sono anche la destinazione delle anime immortali dei defunti che in vita hanno aderito a un allineamento piuttosto che a un altro. Il destino di queste anime può variare dalla beatitudine alla dannazione eterna.

Piano della Legge: questo piano è un luogo dove la Legge domina in modo assoluto ed eterno. Qui risiedono le divinità di allineamento legale. È un luogo che alle creature materiali può sembrare strano e terribile per via dell'ordine totale e della stasi che vi regnano. Nei luoghi più esterni di questo piano il tempo non esiste: niente invecchia, si rovina o muore e tutto è immobile, come un insetto intrappolato nell'ambra o una gemma sotto una campana di vetro. Le parti di questo piano più vicine alla realtà materiale, a volte dette semipiani della Legge, sono luoghi dove le divinità e le creature della Legge possono interagire con i viaggiatori dei piani interni in un modo comprensibile.

Piano della Neutralità: in questo piano le forze della Legge e del Caos si equilibrano. Le leggi fisiche e magiche tendono a controbilanciarsi, al punto che per ogni azione si verifica inevitabilmente un effetto contrario, benché ciò possa avvenire istantaneamente o dopo un tempo lunghissimo. L'equilibrio del Piano della Neutralità, benché sia un fine ultimo, non è statico, anche se concetti come progetti e sentimenti tendono a svanire. Le divinità della Neutralità sono meno attive di quelle della Legge e del Caos, anche se possono reagire in modo molto energico alle eventualità che disturbino l'equilibrio del loro dominio.

Piano del Caos: il Piano del Caos comprende luoghi terribili come l'Abisso e il Pandemonio. È un luogo di infiniti livelli, meandri e gallerie, oltre che di deserti spaventosi, selve mortali ed enormi vortici di distruzione. Qui vivono i demoni e i loro padroni, creature il cui unico scopo è la distruzione in nome di un rinnovamento caotico e continuo.

Piano delle bestie: questo piano è la dimora dei Signori delle bestie, entità molto potenti che costituiscono le forme e le divinità di animali e mostri. Il Piano delle bestie consiste in infiniti luoghi in cui fauna, la vegetazione e il terreno possono variare in modo drastico. In ognuno di essi, comunque regna sovrana la natura incontaminata, cioè la Neutralità primitiva, del tutto priva di civiltà, equilibrio e tendenze morali.

Semipiani

Oltre ad essere i luoghi più vicini e simili alla realtà dei piani che nella loro forma pura sono del tutto incomprensibili e inaccessibili ai viaggiatori materiali, i semipiani possono essere spazi extradimensionali del tutto autonomi, con dimensioni ben definite e possibilità di accesso limitate alla magia. I semipiani possono avere caratteristiche simili a quelle di altri piani o particolarità del tutto uniche. Possono essere a contatto con un piano particolare o "fluttuare" nel Piano astrale.

SEZIONE 6 - Le tabelle dei labirinti

L'atmosfera dei labirinti

La progettazione dei labirinti è trattata in dettaglio nella Sezione 8 del manuale base di *Labyrinth Lord*, tuttavia le seguenti tabelle possono essere utili per determinare a caso alcuni particolari o ispirare il Signore dei Labirinti.

Trappole

La seguente tabella può essere usata per determinare il tipo di una trappola. Aggiungendo un po' di creatività al risultato casuale si potrà creare una trappola adatta al labirinto.

Tabella delle trappole			
1d100	Trappola	1d100	Trappola
01-06	Allagamento stanza	31-40	Caditoia (3 m) ⁴
07-08	Allagamento tunnel	41-43	Caditoia che si chiude ⁴
09-10	Caduta massi	44-63	Sbarre a ghigliottina ¹
11-12	Frana ¹	64-67	Scivolo
13-14	Fulmine magico	68-72	Soffitto che batte
15-19	Getto di gas ²	73-83	Soffitto che scende
20-23	Lama a pendolo	84-88	Teletrasporto
24-25	Palla di fuoco	89-94	Trappola a freccia ⁵
26-27	Pareti compattanti	95-98	Trappola a lancia ⁵
28-30	Porta falsa ³	99-00	Trappola nella stanza ⁶

¹ Lanciare 1d6 per il blocco del passaggio davanti, 1-3; dietro, 4-6.

² Lanciare 1d10 per il tipo di gas: *cecità*, 1-2; *confusione*, 3-4; *paura arcana*, 5; *veleno*, 6; *sonno*, 7-8; *lentezza*, 9-10.

³ Lanciare 1d10 per ciò che nasconde: caditoia, 1-2; ago avvelenato, 3-4; falce, 5-6; *glifo di interdizione*, 7-8; *trappola di fuoco*, 9-10.

⁴ Lanciare 1d6 per cosa c'è in fondo: chiodi avvelenati 1; paletti di legno, 2-3; acqua infetta (metà danno, malattia), 4; nulla, 5-6.

⁵ Avvelenata al 10%.

⁶ Lanciare 1d10 per il funzionamento: allagamento, 1-2; ascensore, 3-4; crollo, 5-6; chiodi, 7-8; schiacciamento, 9-10.

Dettagli

Le seguenti tabelle servono per creare l'atmosfera o aggiungere sul momento dettagli alle aree dei labirinti non descritte in precedenza. Il Signore dei Labirinti non è tenuto a spiegare questi elementi determinati a caso, ma essi possono servire come aggancio per incontri particolari o come tracce misteriose collegate a future scoperte. Le tabelle forniscono dettagli in tre diverse categorie: sensazioni, suoni e oggetti.

Sensazioni nei labirinti			
1d12/1d6	Odore	Aria	Visibilità
1	Cuoio	Aria frizzante	Buio
2	Escrementi	Brezza	Foschia
3	Ferro	Brezza asciutta	Fumo
4	Fumo	Brezza calda	Nebbia
5	Mare	Brezza fredda	Polvere
6	Muffa	Brezza umida	Vapore
7	Muschio	Corrente ascendente	
8	Ozono	Corrente discendente	
9	Putrefazione	Corrente laterale	
10	Terra	Elettricità statica	
11	Umidità	Silenzio innaturale	
12	Zolfo	Vento gelido	

Suoni nei labirinti

1d100	Suono	1d100	Suono
01	Accartocciamento	51-52	Raschiamento
02	Animale domestico	53	Refolo di vento
03-04	Ansito	54-55	Risata
05-06	Battito	56	Risatina nervosa
07	Bollore d'acqua	57	Risatina soffocata
08-09	Campanello	58-59	Ronzio
10-11	Chiacchiericcio	60-61	Sberla
12	Chiamata per nome	62-63	Sbuffo
13-14	Cigolio	64-65	Scheggiatura del legno
15-16	Colpetti	66-67	Schiocco
17-18	Crepitio del fuoco	68-69	Schizzo d'acqua
19-20	Fischio	70	Sfrigolio
21-22	Flusso d'acqua	71-72	Sibilo
23-24	Gemito	73-74	Singhiozzo
25-26	Ghigno	75	Sonaglio
27-28	Gocciolio d'acqua	76-77	Sputo
29-30	Gong	78	Starnuto
31-32	Gorgoglio	79-80	Stormire di foglie
33-34	Graffio	81-82	Strappo
35-36	Grido	83	Strisciata
37-38	Lamento	84-85	Strumento musicale
39	Latrato	86-87	Sussurro
40-41	Passi	88-89	Tintinnio di catene
42-43	Passi di corsa	90-91	Tonfo d'acqua
44-45	Pietra in movimento	92-93	Tosse
46	Porta abbattuta	94-95	Trascinamento
47	Porta chiusa	96-97	Tuono
48	Porta sbattuta	98-99	Vetro rotto
49-50	Rantolo	00	Zoccoli al galoppo

Oggetti nei labirinti

1d100	Oggetto	1d100	Oggetto
01-02	Ampolla vuota	51-52	Melma sul pavimento
03	Ascia insanguinata	53	Melma sul soffitto
04	Bende insanguinate	54	Melma sulla parete
05-06	Borraccia bucata	55-56	Muffa
07	Cadavere rinsecchito	57-58	Muschio
08-09	Candele consumate	59	Ossa animali
10	Carro rotto	60-61	Ossa mostruose
11-12	Cenere	62	Ossa umane
13-14	Cepi arrugginiti	63-64	Pelliccia rinsecchita
15-16	Chiave	65-66	Pietra tombale
17-18	Corda marcita	67-68	Pozza d'olio
19-20	Cuoio rinsecchito	69-70	Pozza d'acqua
21	Dente aguzzo	71-72	Ragnatele
22-23	Elmetto spaccato	73-74	Sacco sfondato
24-25	Elsa di pugnale	75	Sangue fresco
26-27	Erbe avvizzite	76-77	Sangue rappreso
28-29	Escrementi	78-79	Sassi
30-31	Frammenti ossei	80	Scritta in gesso
32-33	Funghi	81-82	Scudo spezzato
34-35	Ghiaia	83	Simbolo sacro rotto
36	Giubba macchiata	84-85	Spada rotta
37-38	Grappino	86-87	Specchietto rotto
39-40	Incensiere	88-89	Statuetta di legno
41-42	Lanterna rotta	90-91	Stivale mordicchiato
43-44	Legna da ardere	92	Strana colorazione
45	Macchia d'inchiostro	93-94	Teschio animale
46-47	Macchia d'umidità	95-96	Teschio mostruoso
48	Macchia di vernice	97-98	Teschio umano
49-50	Mappa illeggibile	99-00	Torcia consumata

Incontri speciali

Quando si progetta un labirinto, non devono mancare le aree che contengono incontri specifici e originali. Le seguenti tabelle possono servire al Signore dei Labirinti per avere uno spunto di partenza per creare luoghi o oggetti del tutto particolari. Occorre stare attenti a non creare elementi che possano sbilanciare il gioco o renderlo ridicolo. Eventuali vantaggi conferiti ai PG da un luogo, un oggetto o un altro elemento speciale dovrebbero essere temporanei o limitati in altro modo (impongono una penalità fastidiosa, non sono trasportabili, funzionano a caso ecc.). Lanciando i dadi sia sulla tabella “particolari” sia sulla tabella “azioni” si possono ottenere risultati interessanti, che il Signore dei Labirinti può affinare e adattare alle diverse situazioni, interpretando il risultato casuale. Fattori come la durata, le ferite inflitte o il metodo di attivazione di qualsivoglia effetto vanno sempre decisi in anticipo dal Signore dei Labirinti.

Incontri speciali: particolari

1d100	Particolare	1d100	Particolare
01-04	Alcova	51-53	Pavimento
05-07	Altare grande	54-56	Piattaforma
08-11	Altare piccolo	57-58	Piedistallo
12-14	Arazzo	59-61	Pilastro
15-17	Arcata	62-64	Piscina
18-19	Barriera invisibile	65-67	Pista
20-21	Busto di pietra	68-70	Porta
22-23	Caminetto	71-73	Pozzanghera
24-25	Cancello di ferro	74-75	Pozzo
26-28	Cassa di legno	76-78	Sbarre
29-31	Catino di pietra	79-81	Scaffale
32-33	Contenitore	82-84	Scalinata
34-35	Dipinto	85-86	Sfera di vetro
36-37	Fontana	87-88	Soffitto
38-39	Fungo	89-90	Specchio grande
40-41	Idolo	91-92	Stanza
42-43	Mostro	93-94	Statua
44-45	Nascondiglio	95-96	Tappeto
46-47	Parete	97-98	Vegetazione
48-50	Passaggio	99-00	Volta

Incontri speciali: effetto

1d100	Effetto	1d100	Effetto
01-02	Ammalia	51-52	Falsifica
03-04	Anima oggetto	53-54	Ferisce
05-06	Attacca	55	Gira velocemente
07	Attrae	56-57	Guarisce
08-09	Aumenta gravità	58-59	Illude
10-11	Avvelena	60-61	Ingrandisce
12-13	Bonifica	62	Insegna linguaggio
14-15	Brucia	63-64	Invecchia
16-17	Cambia allineamento	65-66	Inverte gravità
18-19	Cambia connotati ¹	67-68	Libera
20-21	Condensa	69-70	Maledice
22	Congela	71-72	Muove
23	Consuma	73-74	Parla ⁴
24-25	Contorce	75-76	Pietrifica
26	Costringe	77	Punta
27	Crea oggetto ²	78	Rende comatoso
28-29	Discende	79-80	Rende invisibile
30-31	Disintegra	81-82	Respinge
32-33	Dissolve magia	83-84	Riduce attributo ⁵
34-35	Duplica oggetto	85-86	Riduce gravità
36-37	Duplica persona	87-88	Rimpiazza
38-39	Emette gas	89-90	Rimpicciolisce
40-41	Emette melma	91-92	Rivela falsità
42-43	Esaudisce contrario ³	93-94	Ruba
44	Esaudisce desiderio	95-96	Ruota
45-46	Fa crollare	97	Scivola
47-48	Fa levitare	98	Si estende
49-50	Fa paura	99-00	Teletrasporta

¹ Lanciare 1d6; colore della pelle, 1; colore degli occhi, 2; colore dei capelli, 3; razza, 4; sesso, 5; altezza, 6.

² Lanciare 1d8; monete d'oro, 1; oro degli sciocchi, 2; oggetto magico, 3; cibo, 4; gemme, 5; acqua, 6; vino, 7; olio, 8.

³ Il personaggio può esprimere un desiderio, ma accade il contrario di ciò che egli desidera.

⁴ Lanciare 1d4; conversa intelligentemente, 1; trasmette un messaggio registrato, 2; cerca di persuadere i PG a compiere un'azione, 3; cerca far cadere i PG in trappola, 4.

⁵ Lanciare 1d6; For, 1; Des, 2; Cos, 3; Int, 4; Sag, 5; Car, 6.

Laboratorio e sala delle torture

La tabella seguente può essere usata per determinare gli arredi di un laboratorio alchemico o dello studio di un incantatore arcano.

Laboratorio alchemico			
1d100	Oggetto	1d100	Oggetto
01	Alambicco	51-52	Gabbietta
02	Aludello	53	Imbuti di vetro
03-04	Ampolle di vetro	54	Incenso
05-06	Atanor	55-56	Lampada a olio
07	Becher	57	Mantice
08-09	Bilancia	58-59	Mestoli
10-11	Bottiglie di vetro	60-61	Misurini
12	Braciare	62-63	Mortaio e pestello
13-14	Brocche di vetro	64-65	Paiole
15-16	Candele	66-67	Penne d'oca
17-18	Carbone	68	Pentagramma
19-20	Catrame	69-70	Pergamena
21-22	Ceppi sulla parete	71-72	Piatti di vetro
23-24	Cerchio di evocazione	73-74	Pietra filosofale
25-26	Cerchio di protezione	75	Pinze
27-28	Cilindri di vetro	76-77	Pinzette
29	Ciotole di legno	78	Pipette
30	Ciotole di vetro	79-80	Prisma
31-32	Clessidra	81-82	Spatola
33-34	Coppella	83	Stampi per fusione
35-36	Cristalli di quarzo	84-85	Storta
37-38	Crogiolo	86-87	Supporti per vetri
39	Cucchiaini	88-89	Tappi
40-41	Cucurbita	90-91	Tripode
42-43	Distillatore	92-93	Tubi di vetro
44-45	Fiaschette di vetro	94-95	Vaschetta di sabbia
46	Fornace	96-97	Vasi di ceramica
47	Fornace a calce	98	Vasi di ferro
48-49	Fornello	99	Vasi di rame
50	Gabbia	00	Vaso a pellicano

La seguente tabella può essere usata per determinare il contenuto di vasetti, ampole o altri recipienti in un laboratorio.

Contenuto di vasetti e ampole			
1d100	Contenuto	1d100	Contenuto
01-04	Aghi d'osso	51-53	Lingua in conserva
05-08	Ambra	54-56	Locuste
09-10	Bulbi oculari essiccati	57-60	Melma
11-13	Capelli	61-64	Minerali in polvere
14-16	Carbone	65-67	Oli essenziali
17-19	Cenere	68-70	Osso in polvere
20-22	Corteccia	71-74	Pelle essiccata
23-25	Cotone	75-78	Petali essiccati
26-28	Cristalli di sale	79-82	Piccola mummia
29-31	Denti	83-85	Polvere metallica
32-34	Dita essiccate	86-88	Resina
35-37	Fluido putrido	89-91	Sangue in polvere
38-40	Foglie	92-93	Semi
41-43	Frammenti d'osso	94-95	Tendini
44-47	Grasso	96-97	Uova in conserva
48-50	Interioria in conserva	98-00	Urina

La tabella seguente può essere usata per determinare gli arredi di una sala delle torture.

Sala delle torture			
1d100	Oggetto	1d100	Oggetto
01-04	Aghi	51-53	Ganci
05-07	Aspersore	54-56	Garrotta
08-10	Bara di ferro	57-58	Ghigliottina
11-14	Barile d'olio	59-60	Gocciolatore
15-17	Braciare	61-63	Mannaia
18-19	Calderone	64-66	Morsetti
20-21	Catene	67-69	Pendolo
22-23	Ceppi	70-71	Pera dell'agonia
24-25	Cerchio spaccatesta	72-74	Pinze
26-28	Chiodi	75-77	Rastrelliera
29-30	Coltelli	78-80	Ruota della tortura
31-33	Corda	81-83	Sedia chiodata
34-35	Culla chiodata	84-86	Sega
36-37	Cunei di ferro	87-88	Sfere di ferro
38-39	Cunei di legno	89-90	Spaccaginocchia
40-41	Ferro per marchiare	91-92	Stivaleto metallico
42-43	Forbici a coccodrillo	93-94	Strappalingua
44-45	Forcone	95-96	Torchia pollici
46-47	Frusta	97-98	Tubo a coccodrillo
48-50	Gabbia	99-00	Vergine di ferro

Caratteri dei PnG

Prima o poi i PG si troveranno in una taverna o in un altro luogo affollato e chiederanno informazioni sui PnG presenti. In questa e in altre situazioni, il Signore dei Labirinti può usare le seguenti tabelle per improvvisare le caratteristiche dei PnG o come punto di partenza per sviluppare individui particolari.

Tipi di PnG					
1d20	Razza	1d20	Classe	1d4	Sesso
1-2	Elfo	1	Assassino	1-2	M
3-4	Gnomo	2-3	Chierico	3-4	F
5	Halfling	4-8	Druido		
6	½elfo	9	Guerriero		
7	½orchetto	10-11	Illusionista		
8-10	Nano	12	Ladro		
11-20	Umano	13-16	Mago		
		17-18	Monaco		
		19-20	Nessuna*		

* Lanciare i dadi per la professione nella tabella "Abilità secondarie" (vedi pag. 20), trattando il risultato "tirare due volte" come "spia".

Per ogni PnG, il Signore dei Labirinti può scegliere o determinare a caso uno o più tratti sulla tabella seguente. I risultati possono essere sviluppati in seguito per approfondire la personalità, le motivazioni e i comportamenti dei personaggi che acquistano importanza nel gioco.

Tratti dei PnG

1d100	Oggetto	1d100	Oggetto
01	Addolorato	51	Neutrale
02	Altezzoso	52	Omicida
03	Amichevole	53	Orgoglioso
04	Apologetico	54	Ossequioso
05	Arrabbiato	55	Ottimista
06	Arrogante	56	Patetico
07	Balordo	57	Pazzo
08	Bello	58	Peloso
09	Brutto	59	Pessimista
10	Buffonesco	60	Piccolo
11	Buono	61	Pio
12	Calvo	62	Porcino
13	Caotico	63	Predatorio
14	Carino	64	Puerile
15	Chiassoso	65	Regale
16	Contorto	66	Ricco
17	Cortese	67	Riservato
18	Cupo	68	Rissoso
19	Curioso	69	Rumoroso
20	Debole	70	Sapiente
21	Disabile	71	Scarno
22	Distaccato	72	Scontroso
23	Elegante	73	Semplice
24	Esigente	74	Senza un braccio
25	Falso	75	Senza una gamba
26	Ferito	76	Severo
27	Flatulente	77	Silenzioso
28	Freddo	78	Sleale
29	Gioioso	79	Sorcino
30	Giusto	80	Sorridente
31	Glabro	81	Spaventato
32	Gradevole	82	Spietato
33	Grosso	83	Spregevole
34	Grossolano	84	Sprezzante
35	Ignobile	85	Stanco
36	Incapace	86	Stracciato
37	Infido	87	Straffatto
38	Insensibile	88	Strambo
39	Invadente	89	Stupido
40	Irritabile	90	Svelto
41	Leale	91	Taciturno
42	Litigioso	92	Tenebroso
43	Lussurioso	93	Testardo
44	Malaticcio	94	Timido
45	Malizioso	95	Tranquillo
46	Malvagio	96	Ubriaco
47	Maturo	97	Vanitoso
48	Misero	98	Vecchio
49	Muscoloso	99	Venerabile
50	Narcisistico	00	Volenteroso

Altezza e peso (regola opzionale)

Per determinare casualmente l'altezza e il peso dei PnG, si può usare la tabella seguente. Il Signore dei Labirinti può modificare il risultato in base ai tratti determinati in precedenza.

Altezza e peso dei personaggi

Personaggio	Altezza base	Mod. altezza	Peso base	Mod. peso
Elfo, M	150 cm	2d6 cm	45	4d4 kg
Elfo, F	140 cm	2d6 cm	40	3d4 kg
Gnomo, M	105 cm	2d4 cm	35	3d4 kg
Gnomo, F	100 cm	2d4 cm	30	2d4 kg
Halfling, M	90 cm	2d4 cm	30	3d4 kg
Halfling, F	80 cm	2d4 cm	25	2d4 kg
½elfo, M	165 cm	2d6 cm	50	3d6 kg
½elfo, F	155 cm	2d6 cm	45	2d6 kg
½orchetto, M	165 cm	2d8 cm	65	4d6 kg
½orchetto, F	155 cm	2d8 cm	50	3d6 kg
Nano, M	120 cm	2d6 cm	65	4d4 kg
Nano, F	115 cm	2d6 cm	50	3d4 kg
Umano, M	180 cm	4d6 cm	65	4d6 kg
Umano, F	165 cm	4d4 cm	50	3d6 kg

I dadi indicati nelle colonne “Mod. altezza” e “Mod. peso” vengono lanciati per variare i valori base. Per nani, halfling e gnomi si lancia 1d6: Con 1-3 il modificatore viene sottratto e con 4-6 viene aggiunto. Per tutte le altre razze si lancia 1d10: con 1-2 il modificatore viene sottratto e con 8-10 viene aggiunto, con 3-7 per l'altezza si modifica il valore base di 1d10 cm (50% in più o in meno), con 3-7 per il peso si modifica il valore base di 1d4 kg (50% in più o in meno).

Elenco dei mostri ordinati per DV

Le seguenti liste presentano i mostri del gioco ordinati per DV, in modo che sia più facile per il Signore dei Labirinti scegliere creature adatte al livello dei PG. Le categorie non tengono conto dei pf aggiuntivi (es. DV 2+2 si trova nella categoria DV 2). Alcuni mostri appaiono in più categorie perché hanno un numero di DV variabile. I mostri introdotti in *Labyrinth Lord Edizione Avanzata* appaiono con la sigla LLEA, gli altri si trovano nel manuale base di *Labyrinth Lord*.

DV 1 (o meno)

Anguilla, anguilla marina (LLEA)
Ape gigante
Babbuino (LLEA)
Baco dell'orecchio (LLEA)
Brunello (LLEA)
Cane, cane selvaggio (LLEA)
Coboldo
Drow (LLEA)
Duergar (LLEA)
Elfo
Elfo ctonico (LLEA)
Falco, falco normale
Folletto
Furetto gigante
Gnomo
Goblin
Halfling
Hobgoblin
Larva putrida
Leprecauno (LLEA)
Mandria
Marinide
Millepiedi gigante
Morlocco
Nano
Occhio fluttuante (LLEA)
Orchetto
Pipistrello, pipistrello normale
Pterosauro, pterodattilo
Rana gigante, rana assassina (LLEA)
Rana gigante, rana mostruosa (LLEA)
Rana gigante, rana velenosa (LLEA)
Ratto, ratto gigante
Ratto, ratto normale
Scarabeo gigante, scarabeo ardente
Scheletro
Sciacallo (LLEA)
Serpente, cobra sputatore
Spirittello
Spirittello acquatico
Sporifero (LLEA)
Spunterna (LLEA)
Tasso, tasso normale (LLEA)
Toporagno gigante
Uccello corridore (LLEA)
Uccello stigeo
Umano, berserker
Umano, brigante
Umano, mercante
Umano, nomade
Umano, pirata

DV 2

Alga strangolatrice (LLEA)
Anguilla, anguilla elettrica (LLEA)
Babbuino superiore
Cammello
Cane, cane combattente (LLEA)

Cavallo, palafreno (selvaggio)
Cavernicolo
Coccodrillo, coccodrillo normale
Diavolo, diavoleto (LLEA)
Draghetto (LLEA)
Driade
Fanghiglia verde
Fungoide lurido
Ghoul
Gnoll
Golem, golem di legno
Locathah (LLEA)
Locusta gigante
Lupo, lupo normale
Mandria
Mulo
Ombra spettrale
Pegaso
Pipistrello gigante
Ragno gigante, ragno chelato
Rana gigante, rana mostruosa (LLEA)
Rana gigante, rana velenosa (LLEA)
Sahuagin (LLEA)
Scarabeo gigante, scarabeo urticante
Sciame d'insetti
Serpente, vipera butterata
Spunterna (LLEA)
Squalo, squalo leuca
Tafano predatore
Troglobita
Uccello corridore (LLEA)
Uomo lucertola
Zecca gigante (LLEA)
Zombi

DV 3

Alga strangolatrice (LLEA)
Anchega (LLEA)
Arpia
Becco d'ascia (LLEA)
Boletto stridente
Bugbear

Cinghiale, cinghiale normale
Demone, quasit (LLEA)
Diavolo, lemura (LLEA)
Facocero (LLEA)
Falco, falco gigante
Felino, puma
Fungo violetto (LLEA)
Ghiottone, ghiottone normale (LLEA)
Granchio gigante
Iena, iena normale (LLEA)
Ippogrifo
Licantropo, ratto mannaro
Lucertola gigante, geco
Mandria
Mastino infernale
Melma viscosa
Ninfa (LLEA)

Pesce gigante, piranha
Ragno gigante, vedova nera
Rana gigante, rana mostruosa (LLEA)
Scarabeo gigante, scarabeo tigrato
Sciame d'insetti
Scimmia, scimpanzé (LLEA)
Serpente, serpe acquatica
Spettro
Spunterna (LLEA)
Statua animata, statua di cristallo
Strega del mare (LLEA)
Tasso, tasso gigante (LLEA)
Throghrin
Tritone (LLEA)
Uccello corridore (LLEA)
Verme delle carcasse
Zecca gigante (LLEA)

DV 4

Alga strangolatrice (LLEA)
Anchega (LLEA)
Aquila gigante (LLEA)
Centaurio
Cubo gelatinoso
Donnola gigante
Felino, pantera
Gambero gigante (LLEA)
Garguglia
Ghost (LLEA)
Ghiottone, ghiottone gigante (LLEA)
Gorilla albino
Gufo gigante (LLEA)
Ippocampo (LLEA)
Licantropo, cinghiale mannaro
Licantropo, lupo mannaro
Lucertola gigante, draco
Lupo, lupo nero
Mandria
Mastino infernale
Medusa
Metamorfosis
Molosso instabile
Orco
Orso, orso nero
Presenza
Ragno gigante, tarantola
Ragodessa gigante
Sciame d'insetti
Scimmia, gorilla (LLEA)
Scorpione gigante
Serpente, serpente a sonagli gigante
Spunterna (LLEA)
Squalo, squalo mako
Statua animate, statua di ferro
Unicorno
Uomo sciacallo (LLEA)
Vespa gigante (LLEA)
Yeti (LLEA)
Zecca gigante (LLEA)

DV 5

Ameba paglierina
 Anchega (LLEA)
 Anguilla, anguilla gigante (LLEA)
 Coleottero gigante, coleottero scavatore (LLEA)
 Diavolo, cornugon (LLEA)
 Felino, leone
 Galloserpe
 Idra
 Iena, iena gigante (LLEA)
 Inseguitore amorfo (LLEA)
 Licantropo, tigre mannara
 Lucertola gigante, camaleonte cornuto
 Mastino infernale
 Mummia
 Orcomago (LLEA)
 Orso, orso grizzly
 Orsoguo
 Pesce gigante, pesce pietra
 Pterosauro, pteranodonte
 Ragno in fase (LLEA)
 Rospo mostruoso, rospo dei ghiacci (LLEA)
 Rugginofago
 Satiro (LLEA)
 Scimmia antropofaga (LLEA)
 Serpente, pitone delle rocce
 Statua animata, statua di pietra

DV 6

Anchea (LLEA)
 Basilisco
 Calamaro gigante
 Camminatore nel vento (LLEA)
 Cinghiale, chinghiale gigante
 Coccodrillo, coccodrillo grande
 Demone, succubo (LLEA)
 Diavolo, erinni (LLEA)
 Drago, drago bianco
 Felino, tigre
 Homunculus (LLEA)
 Idra
 Ippofialto (LLEA)
 Licantropo, orso mannaro
 Lucertola gigante, tuatara
 Lupo d'inverno (LLEA)
 Manticora
 Mastino infernale
 Minotauro
 Necrospettro
 Orca
 Orso, orso polare
 Otyugh, otyugh standard (LLEA)
 Pantera distortente
 Rinoceronte, rinoceronte normale
 Roc, roc normale
 Sanguisuga gigante
 Serpente marino
 Troll
 Verme grigio

DV 7

Anchea (LLEA)
 Banshee (LLEA)
 Coleottero gigante, cervo volante (LLEA)
 Demone, Babau (LLEA)
 Demone, Marilith (LLEA)
 Drago metallico, drago d'ottone (LLEA)
 Drago, drago nero

Genio
 Grifone
 Idra
 Imitatore (LLEA)
 Lammasu (LLEA)
 Mastino infernale
 Naga, naga acquatico (LLEA)
 Orso, orso delle caverne
 Otyugh, otyugh standard (LLEA)
 Rakshasa (LLEA)
 Remorhaz (LLEA)
 Rospo gigante
 Vampiro
 Viverna
 Xorn (LLEA)

DV 8

Anchea (LLEA)
 Cumulo strisciante (LLEA)
 Demone, balor (LLEA)
 Demone, vrock (LLEA)
 Diavolo, hamatula (LLEA)
 Drago metallico, drago di rame (LLEA)
 Drago, drago marino
 Drago, drago verde
 Elementale, elementale dell'acqua
 Elementale, elementale dell'aria
 Elementale, elementale della terra
 Elementale, elementale di fuoco
 Felino, smilodonte
 Gigante, gigante delle colline
 Golem, golem d'osso
 Gorgone
 Idra
 Imitatore (LLEA)
 Naga, naga acquatico (LLEA)
 Otyugh, otyugh standard (LLEA)
 Pesce gigante, pesce gatto
 Piovra gigante
 Remorhaz (LLEA)
 Rinoceronte, rinoceronte lanuto
 Salamandra, salamandra del fuoco
 Segugio invisibile
 Sfinge, ginosfinge (LLEA)
 Squalo, grande squalo bianco
 Strega della notte (LLEA)
 Uomo albero
 Vampiro

DV 9

Buletta (LLEA)
 Chimera
 Couatl (LLEA)
 Cumulo strisciante (LLEA)
 Demone, hezrou (LLEA)
 Diavolo, osyluth (LLEA)
 Drago metallico, drago di bronzo (LLEA)
 Drago, drago blu
 Dragoleone (LLEA)
 Elefante
 Fuoco fatuo (LLEA)
 Gigante, gigante delle rocce
 Golem, golem di carne (LLEA)
 Idra
 Imitatore (LLEA)
 Lamia (LLEA)
 Naga, naga spiritico (LLEA)
 Otyugh, otyugh avanzato (LLEA)

Remorhaz (LLEA)
 Sfinge, ieracosfinge (LLEA)
 Vampiro
 Verro del demonio

DV 10

Cumulo strisciante (LLEA)
 Demone, glabrezu (LLEA)
 Drago metallico, drago d'argento (LLEA)
 Drago, drago rosso
 Efreeti
 Ettin
 Fantasma (LLEA)
 Fustigatore (LLEA)
 Gigante, gigante dei ghiacci
 Golem, golem di ambra
 Idra
 Imitatore (LLEA)
 Manta delle grotte (LLEA)
 Naga, naga spiritico (LLEA)
 Occhio degli abissi (LLEA)
 Occhio del terrore (LLEA)
 Otyugh, otyugh avanzato (LLEA)
 Pesce gigante, storione
 Protoplasma nero
 Remorhaz (LLEA)
 Sfinge, criosfinge (LLEA)
 Squalo gigante (LLEA)
 Testuggine gigante, test. azzannatrice (LLEA)

DV 11

Demone, nalfeshnee (LLEA)
 Diavolo, gelugon (LLEA)
 Drago, drago d'oro
 Occhio degli abissi (LLEA)
 Occhio tentacolato (LLEA)
 Occhio del terrore (LLEA)
 Gigante, gigante del fuoco
 Golem, golem di argilla (LLEA)
 Idra
 Lich (LLEA)
 Naga, naga guardiano (LLEA)
 Otyugh, otyugh avanzato (LLEA)
 Remorhaz (LLEA)
 Fustigatore (LLEA)
 Cumulo strisciante (LLEA)
 Squalo gigante (LLEA)
 Stegosaur
 Triceratopo

DV 12

Balena, narvalo
 Brontotero
 Coleottero gigante, rinoceronte (LLEA)
 Elementale del fuoco
 Elementale dell'acqua
 Elementale dell'aria
 Elementale della terra
 Fustigatore (LLEA)
 Gigante, gigante delle nuvole
 Idra
 Lumaca gigante (LLEA)
 Naga, naga guardiano (LLEA)
 Occhio degli abissi (LLEA)
 Occhio del terrore (LLEA)
 Otyugh, otyugh avanzato (LLEA)
 Remorhaz (LLEA)
 Roc, grande

Salamandra del freddo
Sfinge, androsfinge (LLEA)
Squalo gigante (LLEA)
Trappoliere (LLEA)

DV 13

Ciclope
Diavolo, diavolo della fossa (LLEA)
Remorhaz (LLEA)
Squalo gigante (LLEA)

DV 14

Golem, golem di pietra (LLEA)
Occhio tentacolato (LLEA)
Remorhaz (LLEA)
Squalo gigante (LLEA)

DV 15

Coccodrillo, coccodrillo gigante
Gigante, gigante delle tempeste
Mastodonte
Occhio tentacolato (LLEA)
Squalo gigante (LLEA)
Testuggine gigante, marina (LLEA)
Verme purpureo

DV 16

Elementale del fuoco
Elementale dell'acqua
Elementale dell'aria
Elementale della terra
Occhio tentacolato (LLEA)
Servitore dell'aere (LLEA)

DV 17

Titano (LLEA)

DV 18

Drago cromatico (LLEA)
Golem, golem di ferro (LLEA)
Titano (LLEA)

DV 19

Titano (LLEA)

DV 20

Golem, golem di bronzo
Tirannosauro
Titano (LLEA)

DV 21

Demone, Jubilex (LLEA)
Diavolo, Bael (LLEA)
Titano (LLEA)

DV 22

Demone, Orcus (LLEA)
Diavolo, Amon (LLEA)
Titano (LLEA)

DV 23

Demone, Astarot (LLEA)
Diavolo, Geryon (LLEA)

DV 30

Testuggine dragona

DV 36

Balena, capodoglio
Roc, gigantesco

Postfazione

Cari fan della vecchia scuola,

Con questo volume continua il nostro viaggio di riscoperta del GdR fantasy di una volta. Mi riferisco ovviamente al GdR più famoso del mondo come è stato giocato, con nessuna variazione sostanziale, nell'ultimo quarto del ventesimo secolo. A mio parere non è tanto la distanza di tempo a rendere interessante questo tipo di GdR, ma la durata ultraventennale della sua forma originale, diventata "classica" nonostante le regole vaghe, il linguaggio volutamente bizzarro ("gygaxiano") e la ridda di inutili e ignorabili cavillosità. Il tutto al servizio di un master creativo e... inevitabilmente critico.

Grazie a Dan Proctor, già autore di un "retro-clone" molto fedele come *Labyrinth Lord*, abbiamo ora un supplemento che mette nero su bianco una prassi comunemente adottata dagli appassionati della prima edizione del GdR fantasy più famoso del mondo: l'uso del materiale "advanced" con le regole base. Quanti di noi giocatori degli anni Ottanta mal sopportavano l'illogica Forza eccezionale dei guerrieri (bonus pressoché nulli fino a 17, poi escalation furibonda a 18), l'irrealistico "round mistico ed eterno" (un minuto per un attacco), le caratteristiche extra delle armi (velocità e modifiche contro le armature) e tante altre cose che magari non sono mai entrate nelle nostre partite? In *Labyrinth Lord Edizione Avanzata* queste cose non ci sono perché probabilmente non ci piacevano, mentre sono presenti molte altre cose che rendevano i libri cartonati di fine anni Settanta una vera miniera di idee e spunti per il gioco.

In questa postfazione vorrei rimediare a una pecca di quella da me scritta per il manuale base di *Labyrinth Lord*. Come si legge nelle dediche di Dan Proctor, vecchia scuola è anche ricordo di coloro che hanno fatto parte della prima generazione del nostro hobby e non sono più. Vorrei quindi ricordare con riconoscenza Giovanni Ingellis, primo traduttore "ufficiale" del GdR fantasy classico in Italia, come uno degli ispiratori di questo revival.

Ringrazio anche i collaboratori e i consiglieri che hanno reso possibile questo lavoro, gli stessi che hanno partecipato alla traduzione del manuale base di *Labyrinth Lord*. Da vecchi giocatori della versione "advanced", questo volume è stato il nostro *amuleto della localizzazione inevitabile*, una traduzione di *amulet of inescapable location* che in italiano si presta a un gioco di parole... e un'allusione alla maledizione ludica della nostra adolescenza.

Resta un'ultima domanda: ma *scaccia maledizione* ce l'hanno lanciato o no?

Tito Leati

Dicembre 2010

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names *Labyrinth Lord*TM, *Advanced Labyrinth Lord*TM, *Scribe of Orcus*TM, *Mutant Future*TM, and *Goblinoid Games*TM, when used in any context, are product identity. The title *Advanced Edition Companion* is Product Identity. The title *Labyrinth Lord Edizione Avanzata* is Product Identity. All artwork, logos, and presentation are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text, tables, and game statistics on pages 4 through 153 is open game content, with the exception of text and terms defined above as product identity.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product

identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles

Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ Copyright 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Aerial Servant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Axe Beak from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Beetle, Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Brownie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga. Crayfish, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Demon: Juiblex "The Faceless Lord" (Demon Lord) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Demon: Orcus (Demon Prince of Undead) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Devil: Amon (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Devil: Bael (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Devil: Geryon (Arch-Devil) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Ear Seeker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gyga.

Eel, Electric from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.

Eye of the Deep from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Floating Eye from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Gorbel from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.

Groaning Spirit from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gyga.

Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gyga.

Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gyga.

Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gyga.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyga.

Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gyga.

Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gyga. Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Labyrinth Lord Edizione Avanzata Copyright 2010, Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, Roberto Pecoraro.

Labyrinth Lord Edizione Avanzata Copyright 2010, Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, Roberto Pecoraro.

END OF LICENSE

Copyright 2009-2010 Daniel Proctor. Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, Mutant Future™, Scribe of Orcus™ and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor.