

THE BLACK HACK

(testo basato su The Black Hack v1.2 - 2016-04-03)

Un gioco 'OSR' (Old School Renaissance) Hack della Prima Edizione
sviluppato da DAVID BLACK

.-

Con elementi presi in prestito dall'era 'originale' dei giochi di ruolo e dalla moderna teoria d20.

GRAZIE A

In ordine sparso - Peter Regan, Tony Tucker, Olav Nygård, Chris McDowall, Mick Reddick, Eric Nieudan, Brian Wille, Jarret Crader, Greg Welty, All the work the Grognards have put into the game, UK OSR Hangouts crew, Tutti quelli che hanno partecipato al Kickstarter (you're all ace!) più tutte le altre persone che hanno dato una mano nello sviluppo dell'hobby dal quale ci siamo andati di così tanti chilometri.

DI CHE SI TRATTA?

The Black Hack (TBH) è un gioco di ruolo da tavola tradizionale, si gioca con carta, matite e dadi - usa come base il gioco di ruolo originale degli anni '70 come base. Ma aggiunge ed elimina elementi per dargli un sapore snello ed inconfondibile proprio come il gioco di ruolo originale.

LA MECCANICA DI BASE

Tutto ciò che un personaggio potrebbe tentare di fare, che può concludersi con un fallimento, si risolve con un test sulla stat dell'attributo; per testare con successo una stat - il giocatore deve tirare al di *sotto* di essa con un d20.

I Mostri non fanno dei test - il personaggio deve evitare i loro attacchi facendo un test; l'unico caso in cui un mostro tira il dato, è per calcolare il Danno.

TIRI SULLE STAT

Le **Stat** sono generate con 3d6 nel seguente ordine: **Forza (STR)**, **Destrezza (DEX)**, **Costituzione (CON)**, **Intelligenza (INT)**, **Saggezza (WIS)**, **Carisma (CHA)**. Se si ottiene una stat di 15+ quella successiva deve essere tirata con 2d6 + 2, poi si continua con 3d6 fino alla fine o se si ottiene un altro 15+. Quando tutte le stat sono state generate 2 possono essere scambiate.

SCEGLIERE UNA CLASSE

Ci sono 4 scelte. Guerriero, Chierico, Mago, Ladro - la tua classe determina quanto danno fai, i tuoi Punti Danno (HP) ed alcune abilità speciali.

ACQUISTARE EQUIPAGGIAMENTO

Ogni nuovo personaggio nasce con 3d6 x 10 monete con le quali può acquistare dell'equipaggiamento. Si inizia anche con un set completo di vestiti ed un'arma a una mano tra quelle permesse dalla classe del Personaggio.

PUNTI ARMATURA

L'Armatura fornisce protezione riducendo tutti i danni ricevuti. Ogni tipo riduce i danni per una quantità limitata. I **punti armatura** vengono riguadagnati quando il personaggio si riposa. Quando un personaggio o un mostro hanno usato l'armatura per assorbire la sua massima quantità, sono troppo stanchi o feriti per utilizzarla di nuovo in modo efficace - inizieranno quindi a prendere danni pieni.

TIPO	PUNTI
Cotta Imbottita	2
Armatura di pelle	4
Cotta di maglia	6
Piastre e maglia	8
Piccolo Scudo	2
Grande scudo	4

I Mostri hanno 1 punto di armatura per ogni **HD** al di sopra del primo, per calcolarlo velocemente sottrai semplicemente 1 dalla loro **HD** - Possono anche portare degli scudi. (Tutto fino ad un massimo di 10)

UTILIZZO DELL'ARMATURA

Se un personaggio indossa un'armatura che non è nella lista della sua Classe, deve aggiungere il totale dei **Punti Armatura** (anche se non tutti utilizzati) a tutti i tiri per **Attaccare** o per **Evitare Danni**.

OGGETTO	COSTO	DATO UTILIZZO	NOTE
Cotta Imbottita	50	-	2 Punti Armatura
Armatura in Pelle	100	-	4 Punti Armatura
Cotta di Maglia	350	-	6 Punti Armatura
Piastre e maglia	600	-	8 Punti Armatura
Scudo Piccolo/Grande	50/100	-	2/4 Punti Armatura
Zaino	5	-	+2 Spazi Extra
Bocchetta d'olio	2	d6	-
Attrezzi da Lavoro	2	-	-
Simbolo Sacro	25	-	+2 WIS per scacciare Non Morti
Acqua Santa	25	d4	-
Chiodi	1	-	-
Lanterna	10	-	-
Specchio Portatile	5	-	-
Razioni Conservanti	15	d8	-
Razioni Fresche	5	d4	-
18m Corda	1	-	-
Sacco Piccolo	1	-	-
Sacco Grande	2	-	-
Attrezzi da Ladro	25	-	-
Pietra Focaia e Acciarino	3	-	-
Torce (6)	1	d6	Ogni Torcia ha un Dado Utilizzo
Otre	1	d6	-
Vino	1	-	-
Erbe Comuni Assortite	10	d8	-
Palo di 3m	1	-	-
Faretra di Frecce/Dardi	10	d10	-
Arma a due mani	50	-	-

CONVERTIRE I TIRI SALVEZZA

Il sistema The Black Hack ignora i tiri Salvezza e li sostituisce con dei tiri sugli attributi quando una magia, una trappola o altri effetti avrebbero un impatto sul personaggio - usando la guida qui sotto. Ricorda i suggerimenti nel capitolo **Potenti Avversari**.

STR	DEX	CON
Danni fisici che <i>non possono</i> essere schivati.	Danni fisici che <i>possono</i> essere schivati.	Veleni, malattie o Morte.

INT	WIS	CHA
Resistere agli Incantesimi o alla Magia.	Inganni ed illusioni.	Effetti di affascinamento.

TURNO DI GIOCO

Durante il turno di un Giocatore un personaggio può muoversi ed effettuare un'azione. Può attaccare, cercare indizi, parlare ad un NPC, lanciare un incantesimo - interagire con il mondo è un'azione. Spesso è necessario effettuare un test su un attributo per determinare l'esito dell'azione.

TEMPO E TURNI

Ci sono 2 importanti tipi di periodi tracciabili - i **Momenti** (*round*) ed i **Minuti** (*turni*). I **Momenti** vengono usati durante il combattimento e le veloci scene di pericolo mentre i **Minuti** vengono usati durante l'esplorazione e mentre si va in cerca di avventura. Il GM può far avanzare l'orologio in base alla necessità sostituendo i **Minuti** con le **Ore**, i **Giorni** o addirittura i **Mesi** se l'avventura dovesse richiederlo.

MOVIMENTO E DISTANZA

Invece di tracciare numeri precisi, TBH utilizza 4 intervalli astratti per misurare le distanze. **Vicino**, **Nelle Vicinanze**, **Lontano** e **Distante**. Nel suo turno ogni personaggio può muoversi **Nelle Vicinanze** come parte di un'azione, eseguendo quell'azione in ogni momento della sua mossa. In alternativa utilizzando completamente un'azione ci si può muovere **Lontano**. Tutto ciò che sta oltre **Lontano** può essere classificato come **Distante** e ci vogliono tre mosse per raggiungerlo.

Questo sistema è stato disegnato per supportare lo stile narrativo del 'teatro della mente', ed è meno concentrato sul tracciare quadrati e distanze complicate. Per convertire le distanze ed i raggi d'azione esistenti (per magie ed aree di effetto) utilizzare questa tabella:

VICINO	NELLE VICINANZE	LONTANO
0 - 1,5m	1,5 - 18m	18m - 36mt

INIZIATIVA

Quando irrompe un combattimento, tutti devono essere messi in ordine in modo che possano agire e reagire in un turno. Ogni personaggio fa un test di **DEX**, quelli che hanno successo, giocano prima degli avversari, devono agire come gruppo - decidendo il loro ordine per le azioni. Quelli che falliscono il test di **DEX**, agiscono dopo gli avversari.

HD DI UN MOSTRO

HD rappresenta il livello di un Mostro e il numero di d8 tirati per terminare i suoi Punti Danno.

ATTACCARE, DIFENDERSI E DANNI

Quando un personaggio attacca una creature deve tirare un d20 al di sotto della sua statSTR per un **Attacco in Mischia** o DEX per un **Attacco a Distanza**. In modo simile, quando una creatura attacca, il personaggio deve tirare al di sotto della sua STR contro un attacco in mischia eDEX contro un attacco a distanza per evitare di prendere danni. Il GM spesso darà le stat adeguate per il test.

Il danno prodotto da un attacco è basato sulla classe del personaggio o sul numero diHD del mostro.

Per un **Attacco in Mischia** l'avversario deve essereVicino. Un **Attacco a Distanza** contro un avversario Vicino è possibile, ma l'attaccante soffre uno **Svantaggio**.

I **Mostri** fanno danno in base al loroHD - *fare riferimento alla tavola qui sotto*, ma se invece si preferisce utilizzare le stat di danni di un modulo che si sta già giocando, si può certo fare.

ARMI A DUE MANI

Armi più grandi e mortali, vengono gestite semplicemente aggiungendo +2 ad ogni dado tirato da chi le utilizza. Fanno più danno, ma con loro è più difficile colpire.

DANNO CRITICO

Se un giocatore, effettuando un attacco, tira un 1, il risultato del dado del danno tirato viene duplicato. Se viene tirato un 20 quando si cerca di evitare un attacco, si prende il doppio del danno. I **Punti Armature** vengono usati normalmente.

HD DEL MOSTRO	DANNO
1	d4 (2)
2	d6 (3)
3	2d4 (4)
4	d10 (5)
5	d12 (6)
6	d6 + d8 (7)
7	2d8 (8)
8	3d6 (9)
9	2d10 (10)
10	d10 + d12 (11)

MORTE E MORIRE

Quando un personaggio è ridotto a 0 **Punti Danno (HP)** viene messo **Fuori Gioco (OofA)**, è in stato di incoscienza e non può effettuare alcuna azione. Quando la battaglia termina o quando si è fuori pericolo, un personaggio che è **OofA** può tirare sulla tabella di *pagina seguente* per vedere che gli accade. **Se sopravvive guadagna 1d4 HP.**

Se il personaggio perde il combattimento o non è possibile recuperare il corpo del personaggio, questo è perso per sempre!

AVVERSARI POTENTI

Per ogni HD al di sopra del livello del personaggio, aggiungere +1 ad ogni tiro che il giocatore effettua per i test di attributi che determinano un risultato di un conflitto tra di lui e l'avversario. - *Un personaggio di livello 3 che si difende contro un attacco di un mostro HD 5 dovrebbe aggiungere +2 ai suoi tiri.*

GUARIRE

I personaggi possono recuperare **Punti Danno (HP)** da Magie, Pozioni e Abilità. Non possono mai ottenere più del loro massimo - e non possono mai scendere sotto allo 0. Quando si cura un personaggio che è **OofA**, partire semplicemente da 0. Quel personaggio è di nuovo in piedi e non più **OofA**.

	FUORI GIOCO
1	KO - Semplicemente buttato giù.
2	Testa pesante - Svantaggio su tutti i tiri per la prossima ora.
3	Ossa Rotte - STR, DEX e CON sono temporaneamente a -2 fino al giorno seguente.
4	Storpio - STR o DEX è permanentemente ridotta di 2
5	Sfigurato - CHA ridotto di 4.
6	Morto - Non più vivo.

VANTAGGI & SVANTAGGI

Il GM può decidere che una particolare linea di condotta o compito ha una probabilità di successo più alta o più bassa. Chiederà quindi al giocatore di tirare un dado addizionale d20 per effettuare il test - con **vantaggio** viene usato il risultato più basso e con **svantaggio**, il più alto.

RIPOSO

Quando i personaggi si riposano per almeno un'ora, riguadagnano l'uso di tutti i Punti Armatura. Inoltre una volta al giorno, dopo aver riposato, si può tirare un **Dato per Colpire** associato alla loro classe per riguadagnare il risultato del tiro in HP.

ESPERIENZA

Gli avventurieri guadagnano esperienza sconfiggendo o superando ostacoli. Uccidere un noioso Coboldo non porterà una rivelazione o particolari insegnamenti a qualcuno... Sopravvivere ad un Dungeon, completare una missione o sopravvivere per raccontare la storia sono cose che portano ad una nuova prospettiva ed alla crescita. Il vecchio sistema di esperienza è stato completamente scartato.

Per ogni sessione / livello di Dungeon / missione / evento fondamentale al quale il personaggio sopravvive esso avanza di un livello.

Il GM sceglie quando, e la raccomandazione è che questa decisione rimanda all'incirca costante per tutta la campagna - ed un GM dovrebbe metterlo in chiaro con i giocatori dal principio così che loro abbiano dei chiari punti di riferimento.

GUADAGNARE LIVELLI

Quando un personaggio sale di livello, il valore massimo di **Punti Danno** sale tirando il **Dado per Colpire** della classe relativa. Inoltre il giocatore deve tirare un d20 per ogni **Stat**, se il risultato è

superiore - quella **Stat** sale di 1.

INGOMBRO

Un personaggio può trasportare un numero di oggetti pari alla sua **STR** senza complicazioni. Trasportare più di questa quantità significa essere gravati e tutti gli attributi vengono testati con **Svantaggio** - inoltre ci si può muovere solo **Nelle Vicinanze**. Non si può in nessun caso trasportare più del doppio della propria **STR**.

ARMI DI CLASSE

Quando si utilizza un'arma non compresa nella lista di quelle di classe, i test di combattimento subiscono uno **Svantaggio**.

INCONTRI CASUALI

Il GM deve tirare un d4 ogni 15 minuti di gioco (nel mondo reale) (*stai* tenendone traccia, giusto?) Un risultato di 1-2 significa che i personaggi incontrano un mostro generato casualmente o una distrazione nel **Minuto** (turno) seguente.

REAZIONI DEI MOSTRI

Alcuni mostri e NPC avranno personalità predeterminate ed obiettivi che guidano il GM a scegliere le sue azioni ed i sentimenti verso i personaggi. Per quelli che non ce l'hanno, come le creature generate casualmente, bisogna fare un **Tiro di Reazione** sulla seguente tabella :

TIRO	REAZIONE
1	Fugge poi tira di nuovo.
2	Ignora del tutto i Personaggi.
3	Commercia con i Personaggi.
4	Da aiuto ai Personaggi.
5	Confonde i Personaggi per amici.
6	Inganna i Personaggi (tira di nuovo)
7	Chiama i Rinforzi.
8	Cattura/Uccide/Mangia i Personaggi.

SCACCIARE I NON MORTI

I Chierici possono tentare di scacciare tutti i Non Morti **Nelle Vicinanze** come azione. Si deve testare con successo il **WIS** per ogni gruppo di creature che si tenta di cacciare, aggiungendo **l'HD** dei mostri al tiro. Il GM determinerà quali creature appartengono ai vari gruppi.

I Non Morti che sono stati **Cacciati** dal Chierico devono spendere tutti i loro movimenti (e convertire le azioni in movimenti) per scappare dal chierico per 2d4 **Momenti** dopo esser stati **Cacciati**.

DADI UTILIZZO

Qualunque oggetto nella sezione equipaggiamento che ha un **Dado Utilizzo** è considerato "di consumo" o in quantità limitata. Quando quell'oggetto viene utilizzato, nel **Minuto** (turno) successivo viene tirato il suo **Dado Utilizzo**. Se il tiro è 1-2 allora il dado utilizzo viene declassato al livello più basso successivo seguendo lo schema seguente:

d20 > d12 > d10 > d8 > d6 > d4

Quando si tira un 1-2 su un d4 l'oggetto è completamente speso o consumato e il personaggio non ne ha più.

OGGETTI MAGICI

Le armi magiche tipicamente aggiungono +1 ad ogni attributo testato mentre si usa quell'arma e +1 per ogni dado danno lanciato. Le armi più potenti (+2/3) possono essere trovate se GM decide di includerle.

Le Armature Magiche raddoppiano la quantità di **Punti Armatura** che darebbero normalmente, per esempio la Cotta di Maglia Magica ha 12 **Punti Armatura**. Esse operano secondo le normali regole dei **Punti Armatura**.

I giochi tradizionali OSR gestiscono gli oggetti magici aggiungendo +1 o +2 al tiro di attacco e Classe Armatura. Se il GM intende dare armature più potenti (+2/3) ai giocatori di alto livello, considerare con attenzione il triplicare i **Punti Armatura**.

GUERRIERO

- HP Iniziali : $d10 + 4$
- HP Per Livello/Riposo : $1d10$
- Armi e Armature : Tutte quante
- Danni Attacco : $1d8 / 1d6$ se Disarmato o Improvvisando

CARATTERISTICHE SPECIALI

Una volta all'ora, pure in combattimento, il guerriero può riguadagnare un $d8$ di **HP** persi.

Come parte di un'azione un guerriero può fare 1 attacco per livello.

Se un Guerriero fallisce un test di **STR** o **DEX** e potrebbe subire danni da un attacco, può optare per sacrificare (distruggere) il suo scudo - se ne sta utilizzando uno - ed ignorare i danni.

SALIRE DI LIVELLO

Tirare per verificare se gli attributi aumentano, tirare due volte per **STR** e **DEX**.

LADRO

- **HP Iniziali** : $d6 + 4$
- **HP Per Livello/Riposo** : $1d6$
- **Armi e Armature** : Tutte le Spade, Tutti gli Archi, Pugnagli, Cotta Imbottita, Armatura di Pelle, Scudi Piccoli
- **Danni Attacco** : $1d6 / 1d4$ se Disarmato o Improvvisando

CARATTERISTICHE SPECIALI

Tirare con Vantaggio quando si tira **DEX** per evitare danni o effetti di trappole e dispositivi magici.

Tira con Vantaggio quando attacca di sorpresa (alle spalle) e fa Danni per $2d6 / 2d4 +$ il livello del Ladro.

Tira con Vantaggio durante l'esecuzione di compiti delicati, scalate, ascoltare suoni, muoversi silenziosamente, comprendere linguaggi scritti e aprire serrature.

SALIRE DI LIVELLO

Tirare per verificare se gli attributi aumentano, tirare due volte per **DEX** o **WIS**.

CHIERICO

- **HP Iniziali** : d8 + 4
- **HP Per Livello/Riposo** : 1d8
- **Armi e Armature** : Tutte le Armi Non da Taglio, Cotta Imbottita, Armatura di Pelle, Cotta di Maglia, Tutti gli Scudi
- **Danni Attacco** : 1d6 / 1d4 se Disarmato o Improvvisando

CARATTERISTICHE SPECIALI

Tira con Vantaggio quanto fa un test di **CON** per evitare danni da veleni o dalla paralisi.

Un Chierico può spendere il suo turno per cercare di cacciare tutti i Non Morti che si trovano **Nelle Vicinanze** testando la sua **WIS** ed aggiungendo l'HD delle creature al tiro.

SALIRE DI LIVELLO

Tirare per verificare se gli attributi aumentano, tirare due volte per **STR** o **WIS**.

LANCIARE INCANTESIMI DIVINI

A cominciare dal secondo Livello, il Chierico può lanciare un certo numero di Incantesimi Divini al giorno, vedere la sezione relativa al Lancio Incantesimi.

LIBRO DEGLI INCANTESIMI

I Chierici iniziano con un grande Libro di Magie contenente un totale di 1d4 incantesimi dalla lista degli Incantesimi Divini di Livello 1 e 2.

MAGO

HP Iniziali : $d4 + 4$

HP Per Livello/Riposo : $1d4$

Armi e Armature : Spada ad una mano e Staffa

Danni Attacco : $1d4$ / 1 se Disarmato o Improvvisando

CARATTERISTICHE SPECIALI

Tira con Vantaggio sui test di INT per evitare danni o effetti da Incantesimi o dispositivi magici.

SALIRE DI LIVELLO

Tirare per verificare se gli attributi aumentano, tirare due volte per INT o WIS.

LANCIARE INCANTESIMI ARCANI

I maghi possono lanciare un numero di incantesimi Arcani al giorno, vedere la sezione relativa al Lancio Incantesimi.

LIBRO DEGLI INCANTESIMI

I Maghi iniziano con un grande Libro di Magie contenente un totale di $1d4+2$ incantesimi dalla lista degli Incantesimi Arcani di Livello 1 e 2.

LANCIO INCANTESIMI

Maghi e Chierici hanno l'abilità di lanciare incantesimi scelti appropriatamente dalla lista della loro Classe (nelle pagine seguenti).

Possono lanciare qualunque Incantesimo conoscano leggendola dal loro Libro degli Incantesimi oppure memorizzare un numero di Incantesimi uguale al loro **Livello** e lanciarle senza Libro.

Hanno un numero preciso di 'Spazi Incantesimo' che possono lanciare ogni giorno - come visibile nelle tabelle seguenti. Queste rappresentano l'energia magica utilizzabile e la natura gravosa del lanciare Incantesimi per un periodo lungo di tempo. Quando gli spazi magia terminano, non è più possibile per loro lanciare alcun Incantesimo.

Quando un Incantesimo viene Lanciato il Chierico/Mago deve testare il suo **WIS/INT** - aggiungendo il livello dell'incantesimo al tiro. Se fallisce si riduce il numero di 'spazi incantesimo' corrispondenti al livello dell'incantesimo appena lanciato di 1. Quando un Incantesimo lanciato viene memorizzato esso non viene dimenticato.

Dopo all'incirca **8 ore di riposo**, il numero di 'spazi incantesimo' di un personaggio vengono riportati al massimo possibile.

Se una magia di un OSR tradizionale o di un un gioco originale dell'era richiede che la creatura tenti un tiro salvezza, il personaggio deve fare un test di **INT** o **WIS** - per vedere se l'evocazione magica è abbastanza potente per superare le difese (ricordarsi della regola degli **Avversari Potenti**).

INCANTESIMI GIORNALIERI DEL CHIERICO

Nota: le colonne sono i *Livelli degli Incantesimi*, le linee sono i *Livelli del Personaggio* e i valori sono gli *Spazi Incantesimo* disponibili.

	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-
7	2	2	2	1	-	-	-
8	2	2	2	2	1	-	-
9	3	3	2	2	2	1	-
10	3	3	3	2	2	2	1

INCANTESIMI GIORNALIERI DEL MAGO

Nota: le colonne sono i *Livelli degli Incantesimi*, le linee sono i *Livelli del Personaggio* e i valori sono gli *Spazi Incantesimo* disponibili.

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	1	-	-
9	4	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	2	1

INCANTESIMI DIVINI

1

- **Cura Ferite Leggere** : Guarisce 1d8 HP ad un bersaglio *Nelle Vicinanze*.
- **Individua il Male** : Tutto ciò che è Male *Nelle Vicinanze* risplende - 5 minuti.
- **Luce** : Crea una luce fioca da un punto o da un oggetto *Nelle Vicinanze* - 1 ora.
- **Protezione dal Male** : Vantaggio su tutti i test per evitare danni provenienti da una sorgente Maligna - 1 ora.
- **Purificazione di Cibo e Bevande** : Elimina tutte le malattie da tutti i cibi e le bevande *Nelle Vicinanze*.

2

- **Benedizione** : Gli alleati *Nelle Vicinanze* guadagnano +1 alle stat quando effettuano attacchi o tiri salvezza - 1 ora.
- **Cerca Trappole** : Nota tutte le trappole *Nelle Vicinanze* - 10 minuti.
- **Bloccare** : Paralizza 1d4 bersagli *Nelle Vicinanze*. Test su **WIS** ogni turno per vedere se l'effetto persiste.
- **Silenzio** : Silenzio magico che copre tutto *Nelle Vicinanze* di un bersaglio - 1 ora.
- **Parlare con gli Animali** : Permette di comprendere e parlare con gli Animali - 1 ora.

3

- **Luce del giorno** : Un'area *Nelle Vicinanze* è illuminata a giorno - 1 ora.
- **Cura Malattia** : Cura un bersaglio *Nelle Vicinanze* da tutte le malattie.
- **Individua Oggetti** : Permette di percepire la direzione di un oggetto conosciuto - 1 minuto/livello.
- **Preghiera** : Tutti gli alleati *Nelle Vicinanze* si difendono dagli attacchi con Vantaggio - 1d4 momenti.
- **Rimuove Maledizioni** : Rimuove una maledizione da un bersaglio *Nelle Vicinanze*.
- **Parla con i Morti** : Ottiene risposte a tre domande da un cadavere *Nelle Vicinanze*.

4

- **Creare Cibo/Acqua** : Crea abbastanza Cibo/Acqua per tutte le creature nelle vicinanze per un giorno.
- **Curare Ferite Gravi** : Cura 3d8+3 HP ad un personaggio *Nelle Vicinanze*.
- **Neutralizza Veleno** : Rimuove/Immunizza dai veleni un personaggio *Nelle Vicinanze* - 10 minuti.
- **Protezione Dal Male** : Gli alleati *Nelle Vicinanze* guadagnano 6 *Punti Armatura* temporaneamente contro le creature del Male - 10 minuti.

5

- **Entrare In Contatto** : La Divinità del Chierico risponde in modo veritiero a 3 domande - 10 minuti.
- **Disperdere il Male** : Rimuove un incantesimo Divino (del male) *Nelle Vicinanze*.
- **Tocco della Morte** : Scegli un bersaglio *Nelle Vicinanze* ed effettua un test con la sua **WIS**, se hai successo il personaggio è OofA (Fuori Gioco).
- **Peste** : Effettua un test di **WIS** per tutte le creature *Nelle Vicinanze*, queste perdono 2d8 HP per i successivi 1d6 turni.
- **Ricerca** : Costringi una creatura *Nelle Vicinanze* ad obbedire ad un tuo ordine.
- **Ritorno dalla Morte** : Fai ritornare in vita un personaggio *Nelle Vicinanze*, che sia morto da massimo 7 giorni.

6

- **Anima Oggetti** : Dona ad un oggetto *Nelle Vicinanze* la capacità di movimento ed una semplice Intelligenza - 10 minuti.
- **Barriera di Lame** : Muro che circonda un'area *Nelle Vicinanze*, test di **WIS** per attaccare 3d8

bersagli *Vicini* - 10 minuti.

- **Mago Elementale** : Evoca un elementale con HD uguale al livello dell'evocatore - 1 ora.
- **Trova Percorso** : Il percorso per un luogo desiderato viene reso noto - 1 ora.
- **Parlare con i Mostri** : Può comprendere e parlare con i Mostri - 1 ora.
- **Parola del Richiamo** : Dona l'abilità di teletrasportarsi indietro nel luogo dove è stato lanciato l'incantesimo - 1 anno.

7

- **Servo Volante** : Evoca un servitore per recuperare un oggetto distante.
- **Incantesimo Astrale** : Proietta un avatar dell'evocatore in un altro piano di esistenza da lui scelto - 1 ora.
- **Controllo del Tempo** : Controlla il tempo *Nelle Vicinanze* in tutti i modi - 10 minuti.
- **Terremoto** : Effettua un test su **WIS** per tutte le creature *Nelle Vicinanze*, quelli che hanno successo mandano le creature OofA (Fuori Gioco).
- **Parola Sacra** : Le creature *Nelle Vicinanze* fino a 5HD muoiono, da 6HD a 10HD vengono paralizzate per 1d4 turni.
- **Camminare nel Vento** : Ci si trasforma in Nebbia o si ritorna alla forma normale, a comando per 1 giorno.
- **Restituzione** : Fa tornare tutti i livelli persi a causa dei mostri con Perdita di Livello.

INCANTESIMI ARCANI

1

- **Fascino** : Un bersaglio *Nelle Vicinanze* obbedisce ai comandi. Fai un test sulla **WIS** ogni turno per verificare che l'effetto prosegua.
- **Rintraccia Magia** : Tutto ciò che è magico *Nelle Vicinanze** brilla - 5 minuti.
- **Luce** : Crea una luce fioca da un punto o un oggetto *Nelle Vicinanze** - 1 ora.
- **Missile Magico** : Un bersaglio *Nelle Vicinanze*, Lontano, o Distante riceve 1d4 danni/livello.
- **Scudo** : Guadagna 2 Punti Armatura / livello.
- **Dormire** : Calcola il valore di 4d6 HD per far addormentare - 8 ore.

2

- **Oscurità** : Crea un'oscurità che copre un'area *Nelle Vicinanze* che blocca ogni tipo di visione - 1hr.
- **Invisibilità** : Una creatura *Nelle Vicinanze* è resa Invisibile finché non attacca o viene eliminato l'incantesimo.
- **Bussare** : Una porta o serratura *Nelle Vicinanze* viene aperta.
- **Levitare** : L'incantatore fluttua nell'aria fino a 2 metri da terra - 10 minuti/livello.
- **Rete** : Intrappola in una zona *Nelle Vicinanze*, impedendo il movimento. Effettua un test su **WIS** ogni ora per vedere se l'effetto persiste.

3

- **Visione Nell'Oscurità** : Permette di vedere nel buio assoluto - 10 minuti/livello.
- **Dissolvi Magia** : Rimuove una Magia Arcana *Nelle Vicinanze*.
- **Palla di Fuoco** : 1d6 creature *Nelle Vicinanze* subiscono 1d6/livello danni.
- **Leggi Linguaggio/Magia** : Legge tutti i linguaggi e il magico - 10 minuti.
- **Bocca Magica** : Crea una bocca illusoria che ripete una frase a tutte le creature *Nelle Vicinanze*.

4

- **Confusione** : 2d6 bersagli *Nelle Vicinanze* fanno immediatamente un *Tiro di Reazione.
- **Porta Dimensionale** : Teletrasporta un bersaglio in un posto *Lontano*.
- **Metamorfosi di Se/Altri** : Trasforma una creatura facendola sembrare come un'altra.
- **Rimuove Maledizione** : Rimuove una maledizione da un bersaglio nelle vicinanze.
- **Muro di Fuoco/Ghiaccio** : Il muro ricopre un'area *Nelle Vicinanze*, test su **WIS** per attaccare un bersaglio *Nelle Vicinanze* (3d6) - 10 minuti.
- **Muro di Pietra/Ferro** : Un muro che copre un'area *Nelle Vicinanze* - 1hr.

5

- **Anima i Morti** : Crea 2d4 Scheletri/Zombie con HD/livello, da dei corpi nelle Vicinanze.
- **Nuvola Assassina** : Chi ha meno di 5HD e viene toccato deve superare un test di **INT** o va Fuori Gioco (OofA) - 1 ora.
- **Mago Elementale** : Crea un Elementale con 3d4 HD, scegliendone il tipo.
- **Contatto con i piani superiori** : Risponde ad una domanda/livello.
- **Regressione Mentale** : Riduce l'**INT** di un bersaglio *Nelle Vicinanze* a 4 - 10 minuti/livello.
- **Telecinesi** : Muove oggetti *Nelle Vicinanze* - 1 ora.
- **Teletrasporto** : Teletrasporta un bersaglio *Nelle Vicinanze* in qualunque posto conosciuto dall'Incantatore.

6

- **Guscio Anti Magia** : Crea una zona *Nelle Vicinanze* intorno al Mago che blocca qualunque magia.
- **Incantesimo di Morte** : 2d8 bersagli *Nelle Vicinanze* con 7HD o meno muoiono.
- **Disintegrare** : Trasforma un bersaglio o un oggetto *Nelle Vicinanze* in fine polvere.
- **Inseguire Invisibile** : Evoca un Mostro Extra-Dimensionale per fargli effettuare un compito.
- **Pietrificare** : Trasforma un bersaglio *Nelle Vicinanze* in pietra (o vice versa).

- **Desiderio Limitato** : Cambia la realtà in un modo limitato.
- **Parola di Potere, Uccidere** : Un bersaglio *Nelle Vicinanze* con 50HP o meno muore e non può essere resuscitato.
- **Evocazione di Demoni** : Evoca un Demone con 2HD/livello.
- **Pioggia di Meteoriti** : Gli stessi effetti di lanciare la Palla di Fuoco 4 volte.
- **Ferma Tempo** : Ferma completamente il Tempo in un'area *Nelle Vicinanze* - 1d4+1 Momenti.

CREATURA	HD	AZIONI E SPECIALI
Scarafaggio di Fuoco	1	Le ghiandole di Fuoco hanno un Dato Utilizzo di d8.
Pipistrello Vampiro Gigante	1	1d6 danni il Momento successivo all'attacco.
Centipete Mortale	1	Morso (o) più test su CON oppure Fuori Gioco (OofA) - ha solo 1-2hp.
Demone Criniera	1	2 Artigli (1d2) + 1 Morso (1d4), Danno dimezzato con armi non magiche
Goblin	1	Ha solo 1d6 hp.
Hobgoblin	1	Di solito ha uno scudo di riserva se il primo si rompe.
Berserker Umano	1	Svantaggio sui tiri di difesa quando il Berserker attacca.
Formica Gigante Guerriera	2	Morso Velenoso (1d6) + test su CON oppure aggiungi 2d6 danni all'attacco.
Carogna di Creeper	2	Morso (1) + 6 Tentacoli (o) + test su CON o Paralizzato.
Ghoul	2	2 artigli (1d3) + 1 morso (1d4) + test su CON o Paralizzato.
Sanguisuga Gigante	2	Succhia un Livello il momento successivo ad aver colpito.
Bugbear	3	Tutti i test su DEX vengono tirati con Svantaggio.
Arpia	3	Canzone - test sul CHA o i personaggi si muovono verso di lei.
Topo Mannaro	3	Non si ottiene un Vantaggio quando si tenta di sorprendere un Topo Mannaro alle spalle.
Ombra	3	Tocco (1d4 e -1 STR), colpita solo da Armi Magiche.
Sosia	3	Cambia forma in un Momento, svantaggio contro i test Magici.
Wight	3	Può essere colpito solo dalla magia o da armi d'argento, risucchia 1 Livello se colpisce.
Blink Dog	4	Si teletrasporta <i>Nelle Vicinanze</i> , una volta per combattimento.
Orso Grizzly	4	2 artigli (1d3) + se colpiscono entrambi abbraccio per 1d8 danni.
Gargoyle	4	2 artigli (1d3) + 1 morso (1d4) + 1 corno (1d6).
Cubo Gelatinoso	4	test su CON al tocco o paralisi, immune al freddo e ai fulmini.
Lupo Mannaro	4	Solo le armi d'argento lo possono ferire.
Orco	4	Da Vantaggio su tutti i test di CHA contro di lui.
Coccatrice	5	Morso (1d3) e test su CON o Pietrificato.
Owlbear	5	2 artigli (1d6) + 1 morso (2d6) + Abbraccio di 2d8 il tiro per colpire è 1-4.
Basilisko	6	CON test sul contatto degli occhi, se fallito paralisi.
Succubus/Incubus	6	2 Artigli (1d3), Vantaggio sui test Magici, immune alle armi non magiche, perdita di livello (-1) col bacio. Può lanciare l'incantesimo Incanta Persona una volta all'ora.

CREATURA	HD	AZIONI E SPECIALI
Mummia	6	I suoi attacchi non guariscono se non con un incantesimo Cura Ferite, immune alle normali armi, danni dimezzati dalle armi Magiche.
Banshee	7	Strillo - test di CON o Paralisi per 2d6 momenti.
Djinni	7	Può prendere forma gassosa, Crea Oggetti, Crea Illusioni, Lancia Invisibilità (magia) come azione.
Spettro	8	Un personaggio ucciso da uno Spettro diventa uno Spettro a sua volta in 1d6 minuti.
Chimera	8	2 Artigli (1d3) + 2 Corna di Capra (1d4) + 1 Morso di Leone (2d4) + 1 Morso del Drago (3d4) o Respiro di Fuoco come Dragone (3d8).
Demone Balor	9	Spada (1d12+2) + Frusta (o) test di DEX o essere trascinati vicino a Balor bruciati di 3d6 danni dal fuoco.
Demone Hezrou	9	2 Artigli (1d3) + 1 morso (2d8), Causa Paura (come per Cacciare) o Oscurità (magia) - ognuno, una volta per combattimento.
Sanguinaccio	10	Gli oggetti metallici che lo toccano si sciolgono il momento successivo.
Gigante del Gelo	10	Lancia massi o pezzi di ghiaccio giganti.
Golem di Pietra	12	Funzionano solo le magie che colpiscono la pietra o i massi, le armi devono avere +2 o meglio per danneggiarlo.
Lumaca Gigante	12	Sputa Acido - d4+2 ai bersagli <i>Nelle vicinanze</i> (1d12) fare un test su DEX dimezzare i danni.
Dragone	9 to 11	2 Artigli (1d8) + Morso (1d10), Respiro di Fuoco - d4+2 ai bersagli <i>Nelle Vicinanze</i> (3d8) Può evocare 1d4 magie di primo livello + 1d2 magie di secondo livello.

ESEMPIO DI GIOCO

DM : Quindi siete nella fogna, con il fango fino alle ginocchia, è buio e verso nord c'è una saracinesca, che cosa volete fare?

Thief : La saracinesca è *Nelle Vicinanze*?

DM : Sì.

Thief : Mi muovo verso di essa e come azione cerco per trappole.

Warrior : Se si assume che è sicura, voglio piegarne le sbarre.

Conjurer : E io voglio far Luce con la mia asta.

DM : Ok, Thief, testa la tua Saggezza tirando un d20 sotto al tuo punteggio di WIS - per controllare se la saracinesca è una trappola.

Thief : *tira* Ce l'ho fatta!

DM : Sei sicuro che è libera da qualunque cosa che sia destinata a far danni, Warrior, vuoi sempre piegare le sbarre? Se è così tira per la tua Forza **STR**!

Warrior : *tira* Superato, facile come mangiare un pezzo di torta!

DM : Ottimo, ora Conjurer, tu lanci l'incantesimo della Luce sulla tua Asta. E' un incantesimo di livello 1, giusto?

Conjurer : Già.

DM : Ok, bene fai un test sulla tua Intelligenza ed aggiungi uno al tuo tiro d20, se fallisci perdi uno spazio per le magie di livello 1 per il resto del giorno.

Conjurer : *tira* Devo tirare sotto, no sopra, giusto?

DM : Esattamente.

Conjurer : Dannazione, ho fallito.

DM : Sfortuna! Al di là delle sbarre di ferro piegate c'è un tunnel fognario lungo e scuro che porta in profondità. Che cosa volete fare?

Warrior : Esploriamo giù dal tunnel..?

Thief : Concorro! Mi muovo avanti in modo furtivo.

Conjurer : E io proteggerò dalle retrovie!

DM : Ok Thief, ti muovi giù dal tunnel, sempre vicino ai tuoi amici, per favore fai un test di Destrezza per vedere quanto sei silenzioso - ricorda che ottieni un Vantaggio sui test quando ti muovi in modo Furtivo, tira due d20 e scegli il risultato che preferisci.

Thief : *tira* nonostante abbia tirato due dadi ho ottenuto un 17 e un 19. Quali sono le probabilità?

DM : Aiiiaa. Fai così tanto rumore muovendoti in modo furtivo che un Ghoul che si nasconde nell'oscurità vicino a te salta fuori ed attacca!

Thief : Schifoso!

DM : Tempo di Iniziativa! Tutti lancino per la loro Destrezza, il successo significa che agite prima del Ghoul, fallire significa che agite dopo. Thief tu fai il test con Svantaggio.

Warrior : Io vado prima.

Conjurer : Io vado dopo.

DM : Thief?

Thief : Quanto tempo ci va prima di creare un nuovo personaggio? I vado dopo.

Warrior : Voglio correre giù per il cunicolo e distruggere il Ghoul con il mio Spadone.

DM : Ok Warrior, ti muovi vicino al Ghoul. Fai il test della Forza**STR** per vedere se lo colpisci, devi aggiungere +1 al tiro, visto che il Ghoul è un Avversario Potente.

Warrior : *tira* Ho fatto un 7! *tira di nuovo* Quindi sono 8HP di danno.

DM : Bel Colpo! Ora è il turno del Ghoul. Thief vai di Destrezza**Dex** per cercare di difenderti dalla paralisi, dagli artigli e dal morso. Ricorda il +1.

Thief : *tira* Ops! 18.

DM : Oh caro. Senti una dolorosa sensazione di torpore che corre lungo tutto il tuo corpo. Test di Costituzione, se fallisci il Ghoul ti paralizza.

Thief : *tira* Devo aggiungere +1 anche a questo tiro?

DM : Sì. Conjurer, vedi Thief cadere rigido sul pavimento, che vuoi fare?

Conjurer : Inizio ad arretrare lentamente.

Thief : Ti ribecco nella prossima vita, maledetto!